

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil penelitian di Fakultas Ilmu Komunikasi di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya peneliti berusaha untuk menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara kepada informan. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana game online Player Unknowns Battlegrounds dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara secara langsung kepada informan mengenai game online dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Game online membuat mahasiswa dapat berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Akan tetapi efek dari kecanduan game online juga dapat berdampak buruk tergantung pada diri masing – masing bagaimana cara mengontrolnya.
2. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa responden besar 45,9% tidak berpengaruh oleh game online, artinya bahwa permainan game mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa sebesar 54,1%. Pengaruh game online terhadap mahasiswa memberikan efek kecanduan sehingga prestasi akademik menurun, selain itu mahasiswa juga lupa terhadap tanggung jawab sebagai mahasiswa yaitu belajar dan lulus tepat waktu.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelian yang telah dilakukan, maka

saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Agar dapat mengontrol diri dan waktunya dalam bermain game online, serta dapat menanamkan serta mengetahui tugas utama dari remaja atau pelajar, serta dapat mencari kegiatan lain yang lebih bisa bermanfaat. Para remaja juga seharusnya lebih memahami dan menyadari betapa besarnya dampak yang ditimbulkan game online ketika digunakan secara berlebihan.
2. Bagi orang tua anak yang bermain game online, sebagai orang tua agar selalu membimbing dan mengarahkan agar anak tidak terpengaruh terhadap game online dan fokus meningkatkan prestasi akademik di kampus. Ketegasan dan arahan dari orang tua sangat di perlukan guna mendidik mahasiswa agar menjadi anak yang baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat memperluas pembahasan terkait pengaruh game online terhadap prestasi akademik mahasiswa.

