

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh positif dan sangat signifikan terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir. Pengaruh positif dan signifikan tersebut dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki mahasiswa tingkat akhir maka akan semakin tinggi pula prokrastinasi akademik yang dilakukan mahasiswa tingkat akhir, begitu pula sebaliknya jika kecanduan *game online* pada mahasiswa tingkat akhir rendah maka akan semakin rendah pula prokrastinasi akademik yang terjadi pada mahasiswa tingkat akhir.

Berdasarkan hal tersebut dapat artikan bahwa hipotesis sebelumnya yang menyatakan terdapat pengaruh positif antara kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir dapat diterima. Variabel kecanduan *game online* memiliki kontribusi sebesar 43% terhadap prokrastinasi akademik. Sedangkan sisanya 57% di pengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya (Kurniawan, 2017; Mahardika, 2019; Pamungkas, 2021; Sakina, Insan & Hendrayadi, 2022).

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa tingkat akhir

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian yang diperoleh adalah bagi mahasiswa tingkat akhir agar dapat mengurangi waktu untuk bermain *game online* dan mulai menggunakan waktunya secara efektif sehingga dapat lulus tepat waktu.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang memiliki minat untuk melakukan penelitian dengan variabel yang sama dapat melakukan pengembangan dari penelitian ini dengan melakukan penanganan langsung atau penelitian eksperimen sehingga dapat langsung mencoba untuk mengatasi permasalahan ini dikarenakan dibuktikan dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik dimana kontribusi kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik sebesar 43% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dilibatkan dalam penelitian ini.