

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat dan dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan game online (X) dan prokrastinasi akademik (Y) yang dimana semakin tinggi tingkat kecanduan game online maka semakin tinggi juga tingkat prokrastinasi akademiknya, hubungan positif ini ada pada tingkat sedang, begitu pula sebaliknya, apabila semakin rendah tingkat kecanduan game online maka semakin rendah juga tingkat prokrastinasi akademiknya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa saran yang yaitu:

1. Bagi subjek penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan regulasi diri (*self-regulation*) serta meningkatkan rasa tanggung jawab pribadi, sehingga mampu mengelola waktu dengan lebih efektif dan terhindar dari perilaku prokrastinasi yang berpotensi menghambat penyelesaian tugas-tugas akademik. .

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas dan memperdalam pengumpulan data subjek agar gambaran fenomena yang diteliti dapat tergali

lebih dalam dan lengkap. Pada pendekatan kuantitatif, peneliti selanjutnya disarankan untuk melengkapi data profil demografi responden secara lebih terperinci, seperti jenis game online Roblox yang paling sering dimainkan, durasi bermain harian, tingkat semester, hingga kondisi akademik responden. Disarankan untuk menambah jumlah subjek wawancara agar dapat memperkaya data khusus fenomena. Data demografi yang lebih detail serta keterlibatan partisipan wawancara yang lebih representatif bagi mahasiswa diharapkan penelitian selanjutnya mampu menghasilkan temuan yang lebih kuat, mendalam, dan menggambarkan kondisi populasi mahasiswa secara lebih luas, serta melihat pengaruh faktor lain sebesar 66,36% menunjukkan bahwa keterlibatan game online bukan satu-satunya faktor yang menyebabkan prokrastinasi akademik responden.