

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasis/mahasiswa di Yogyakarta. Semakin tinggi kecanduan *game online* yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik seseorang.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengajukan beberapa saran untuk penelitian ini antara lain:

##### 1. Bagi Subjek

Bagi responden yang terkait dengan subjek penelitian maka diharapkan dapat memperhatikan waktu dalam bermain *game online* untuk tidak mengganggu waktu belajar/kegiatan akademik lain. Karena dengan bermain *game online* secara berlebihan dapat memberi dampak negatif kepada setiap individu dan menimbulkan prokrastinasi akademik yang dimana itu bisa merugikan diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

## **2. Bagi penelitian Selanjutnya**

Peneliti sangat diharapkan untuk meminimalisir munculnya bias pada saat subjek memberikan jawaban, serta lebih memperhatikan kondisi subjek pada saat menjawab pernyataan. Serta menambah jumlah populasi dan sampel, agar data yang diperoleh lebih sempurna karena dengan sampel yang terbatas akan membuat suatu keterbatasan dalam sebuah penelitian.