BAB V

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mencoba menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan
2. Terdapat hubungan yang signifikan antara pemenuhan kepuasan dalam bermain game World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa kelompok juragan
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara kegelisahan ketika tidak sedang bermain game World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara pengaturan waktu untuk bermain game World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa dikelompok juragan
5. Terdapat hubungan yang signifikan antara pengendalian dalam bermain gameWorld Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan
6. Terdapat hubungan yang signifikan antara pembuangan waktu dalam gameWorld Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan

7. Terdapat hubungan yang signifikan antara pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan
8. Terdapat hubungan yang signifikan antara kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online World Of Warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan.
9. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online world of warcraft dengan aspek psikologis mahasiswa di kelompok juragan
10. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online world of warcraft dengan aspek sosial mahasiswa di kelompok juragan
11. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online world of warcraft dengan prestasi belajar mahasiswa di kelompok juragan

5.2 Saran

Dalam penelitian yang dilakukan ini, peneliti harus mampu memberikan suatu masukan berupa saran-saran yang bermanfaat bagi semua pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk seorang yang belum pernah bermain game online, sebaiknya jangan sampai mencoba bermain game online karena bisa mendatangkan berbagai pengaruh buruk.

2. Untuk seorang yang sudah menjadi seorang pecandu *game online* dapat memberikan gambaran dari dampak negative yang diberikan oleh *game online*. Dimana dampak tersebut dapat merugikan dirinya dan kehidupan sosialnya.
3. Manfaat kan waktu sebaik-baiknya, aturlah waktu untuk bermain *game online*, usahakan jangan mengganggu waktu untuk belajar, manfaatkan waktu libur untuk bermain *game online*.
4. Jalin hubungan pertemanan di dunia nyata, karena semakin kuat relasi dengan teman dan keluarga maka akan semakin berkurang kebutuhan untuk terus bermain *game online*.

5.2.1 Saran Bagi Akademik

1. Peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, diharapkan agar lebih cermat dalam pemilihan pendekatan dan metode yang digunakan karena teknologi kini semakin berkembang dari waktu ke waktu.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yakni dalam program studi ilmu komunikasi.