

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan pada mahasiswa fakultas Ushuluddin dan Dakwah angkatan 2016 dan 2017, dapat di Tarik kesimpulan yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel *Psychological well-being* dengan variabel Intensitas bermain *game online* maka H_a di terima dan H_o ditolak.

B. Saran

Bedasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Dunia Akademik

Diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi dan sumber informasi sekaligus data penunjang mengenai *psychological well-being* dan intensitas bermain *game online*

2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa yang bermain *game online* diharapkan mampu untuk mengurangi ataupun mengendalikan intensitas bermain *game online*, dengan cara mengalihkan atau melakukan aktifitas lain seperti bersosialisasi dengan teman-teman, berolahraga ataupun membaca.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

- a. Jika mengambil judul tentang intensitas bermain *game online*, sebaiknya melakukan pencarian data awal yaitu melakukan screening terlebih dahulu.

- b. Diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang akan mengambil judul tentang intensitas bermain *game online* maupu *psychological well-being*