

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

*Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut :*

- 1. Dampak game online pada mahasiswa sebagian besar dalam kategori tinggi termasuk dalam dampak pada aspek pendidikan, kesehatan, dan psikologis mahasiswa.*
- 2. Hasil belajar mahasiswa sebagian besar berada pada nilai di bawah rata-rata yaitu 2,83.*
- 3. Terdapat hubungan yang signifikan dampak game online dengan hasil belajar mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan.*

#### B. Saran

*Berdasarkan hasil yang telah diperoleh maka disarankan kepada beberapa pihak sebagai berikut :*

- 1. Kepada para Dosen*

*Diharapkan untuk memberikan tugas-tugas pada mahasiswa tentang sejarah dengan menggunakan bahan-bahan atau referensi dari internet, sehingga mahasiswa terbiasa menggunakan internet sebagai sarana untuk memperoleh informasi pendidikan dibandingkan untuk bermain game online.*

- 2. Kepada Mahasiswa*

Diharapkan lebih mementingkan pendidikan dibandingkan menghabiskan waktu dengan bermain *game online*, karena dampak *game online* pada prestasi belajar cukup signifikan membuat hasil belajar menjadi menurun.

3. Peneliti selanjutnya

Diharapkan melakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan variabel-variabel penelitian yang berbeda untuk melengkapi hasil penelitian yang telah ada.