

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi yang telah di analisis dan di bahas pada bab sebelumnya, maka di dapat kesimpulan bahwa:

1. Secara umum kecanduan *gadget* pada siswa kelas IX SMP Negeri 9 Kota Jambi berada pada tingkat sedang dengan persentase sebesar 49,77%, yang berarti perilaku tersebut perlu semakin diminimalkan dan dicegah peningkatannya
2. Secara umum prokrastinasi akademik pada siswa kelas IX SMP Negeri 9 Kota Jambi berada pada tingkat sedang dengan persentase sebesar 52,58%, sehingga hal-hal yang diketahui menjadi pemicu meningkatnya perilaku tersebut perlu untuk lebih diwaspadai.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,570 > 1,995$ yang berarti hipotesis penelitian terbukti kebenarannya yaitu terdapat pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa kelas IX SMP Negeri 9 Kota Jambi

B. Saran

Dengan adanya temuan bahwa terdapat pengaruh antara kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi akademik, maka disarankan:

1. Guru Bimbingan dan Konseling hendaknya terus berupaya memberikan layanan yang sesuai dan tepat sasaran kepada siswa-siswa yang memiliki kecanduan *gadget* atau prokrastinasi akademik sehingga perilaku tersebut dapat semakin diminimalkan dan dicegah peningkatannya
2. Peneliti hendaknya terus berupaya memperdalam wawasan keilmuan terkait upaya penanganan dan pencegahan bagi siswa yang memiliki masalah kecanduan *gadget* atau prokrastinasi akademik
3. Peneliti selanjutnya hendaknya dapat mengkaji lebih lanjut penelitian ini dengan metode atau jenis penelitian yang berbeda.

C. Implikasi Hasil Penelitian bagi Bimbingan dan Konseling

Adanya temuan bahwa kecanduan *gadget* memberikan pengaruh terhadap prokrastinasi akademik pada siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi sebesar 15,8% menarik bila dikaitkan dengan rencana pemberian layanan oleh guru Bimbingan dan Konseling. Meskipun pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi akademik hanya sebesar 15,8% dan dapat dikatakan rendah, namun perilaku kecanduan *gadget* dan prokrastinasi akademik pada siswa sangat perlu mendapat perhatian. Apalagi saat ini fitur dan layanan pada *gadget* semakin menarik dan beragam, hal ini tentunya akan membuat siswa semakin betah berlama-lama menggunakannya.

Untuk semakin meminimalkan penggunaan *gadget* pada siswa, maka guru Bimbingan dan Konseling dapat memberikan upaya pencegahan dan pengentasan dengan pemberian layanan, seperti layanan informasi hingga konseling individual. Hal ini menjadi semakin penting, mengingat dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *gadget* yang bukan hanya dapat mengganggu kegiatan belajar siswa, namun juga dapat menimbulkan perilaku negatif lainnya. Layanan yang diberikan dapat dilengkapi dengan dengan informasi-informasi penting terkait gejala atau ciri kecanduan, bahaya kecanduan, hingga kemungkinan dampak buruk kecanduan *gadget* yang mungkin dirasakan dimasa mendatang. Penambahan informasi tentang deretan kasus-kasus kecanduan *gadget* dengan kategori tinggi dirasa dapat memberi pemahaman kepada siswa akan bahayanya penggunaan *gadget* secara berlebihan.

Selain itu, perhatian lebih juga dapat diberikan guru Bimbingan dan Konseling kepada siswa dengan kecanduan *gadget* tinggi. Pemberian konseling individu tentunya perlu dimaksimalkan. Pada kegiatan ini, pentingnya kontribusi pihak lain seperti orang tua dan pihak terkait lainnya sangat diharapkan, guna tercapainya tujuan layanan yang diharapkan.