

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang sudah diperoleh dan telah dideskripsikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dari hasil pengolahan data keseluruhan dengan menggunakan persentase bahwa data menunjukkan prokrastinasi akademik pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi berada pada kategori sedang sebesar 54% jadi dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi memiliki tingkat yang sedang.
2. Dari hasil pengolahan data keseluruhan dengan menggunakan persentase bahwa data menunjukkan intensitas penggunaan *game online mobile legends* pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi berada pada kategori sedang sebesar 38%. Jadi dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *game online mobile legends* pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi memiliki tingkat yang sedang.
3. Dari hasil analisis korelasi terdapat hubungan yang signifikan kearah positif antara intensitas penggunaan *game online mobile legends* dengan perilaku prokrastinasi akademik. Nilai signifikan yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,05$ hubungan antara intensitas penggunaan *game online mobile legends* dengan perilaku prokrastinasi akademik ini

dibuktikan dengan hasil r hitung 0,605 yang berada pada kategori sedang atau hubungan yang memadai.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu :

1. Guru

Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan informasi mengenai hubungan intensitas penggunaan *game online mobile legends* dan prokrastinasi akademik serta diharapkan pihak sekolah dan juga guru ikut berperan dalam memberikan edukasi mengenai dampak bermain *game online mobile legends* jika terlalu lama.

2. Siswa

- a. Siswa yang memiliki prokrastinasi akademik yang tinggi diharapkan untuk menurunkan perilaku prokrastinasi akademik tersebut, karena perilaku prokrastinasi akademik menyebabkan siswa menjadi lalai dan lupa akan kewajibannya sebagai pelajar.
- b. Siswa agar mengurangi intensitasnya dalam penggunaan *game online mobile legends*, dan akan lebih baik jika melakukan aktivitas yang lain, misalnya belajar.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama diharapkan untuk memperluas referensinya untuk menggunakan aspek-aspek yang lain.

C. Implikasi Hasil Penelitian bagi Bimbingan dan Konseling

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti membuktikan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *game online mobile legends* dengan prokrastinasi akademik pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi dan hasil penelitian ini menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *game online mobile legends* maka semakin meningkat juga prokrastinasi akademik pada siswa.

Apabila game dimainkan secara berlebihan anak-anak tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur didalam kelas bahkan sampai bolos sekolah. Hal ini tidak terlepas dari peran lingkungan sekitar, orang tua serta guru untuk dapat ikut serta menurunkan intensitas penggunaan *game online mobile legends* dengan prokrastinasi akademik.