

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan, peneliti dapat sampai pada kesimpulan berikut.

1. Tingkat intensitas bermain game online yang dimiliki mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin masuk dalam kategori sedang, dengan rincian sebanyak 44 mahasiswa (15,8%) kategori rendah, kemudian sebanyak 186 mahasiswa (66,9%) kategori sedang, dan sebanyak 48 mahasiswa (17,3%) dengan kategori tinggi. Dari hasil tersebut diketahui responden dengan kategori sedang lebih dominan dari pada kategori lainnya. Khusus yang tinggi mengalami gejala yaitu bermain game online secara berulang-ulang, lebih dari tiga kali bermain game online dalam satu hari, dan tidak ada batasan jumlah waktu yang dapat dihabiskan untuk bermain game online dalam satu hari.
2. Tingkat prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin masuk dalam kategori sedang, dengan rincian kategori sebanyak 38 mahasiswa (13,7%) masuk dalam kategori rendah, kemudian sebanyak 190 mahasiswa (68,3%) masuk ke dalam kategori sedang, dan sebanyak 50 mahasiswa (18%) masuk ke dalam kategori tinggi. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui responden yang masuk dalam kategori sedang lebih dominan dari pada kategori lainnya. Khusus yang

tinggi mengalami gejala yaitu bermain game online sering menyita waktu salat fardu, masih melanjutkan bermain game online walaupun azan sudah berkumandang, dan mengerjakan salat fardu setelah selesai bermain game online.

3. Intensitas bermain game online mempunyai kontribusi yang signifikan terhadap prokrastinasi salat fardu ($\beta=0,522$; $t=276=10.159$; $p< 0,005$; 95% CI dari B [0,774; 1,102]) (Hipotesa alternative diterima). Artinya kontribusi bersifat positif terhadap prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin sebesar 27,3% sementara 72,8% dipengaruhi oleh komponen tambahan yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

B. Saran-saran

Rekomendasi berikut dibuat oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

1. Bagi Rektor UIN Antasari Banjarmasin diharapkan membantu menghimbau bagian perpustakaan untuk memberikan sumber referensi yang lengkap terkait buku-buku yang membahas tentang prokrastinasi maupun intensitas, agar dapat mempermudah peneliti selanjutnya untuk mendapatkan referensi dengan pembahasan yang sama.
2. Bagi mahasiswa/pelajar penyuka game online diharapkan agar bisa mengontrol diri antara waktu bermain game dan waktu lainnya agar terhindar dari dampak negatif game online yang salah satunya beresiko membuat kecanduan.

3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti di komunitas gamer agar lebih bisa mengukur tingkat intensitas dan prokrastinasi yang lebih akurat.