

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 47 responden pada kelas X di SMK Muhammadiyah 5 Al Furqan Banjarmasin, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Tingkat prokrastinasi akademik peserta didik SMK Muhammadiyah 5 Al Furqan Banjarmasin tergolong sedang dengan skor 47, yang di dominasi oleh aspek yaitu, melakukan aktivitas lain yang menyenangkan.
2. Tingkat kecanduan gawai peserta didik SMK Muhammadiyah 5 Al Furqan Banjarmasin tergolong tinggi dengan skor 25, yang didominasi oleh aspek yaitu, perilaku kompulsif.
3. Hasil analisis berdasarkan uji korelasi variabel X yaitu prokrastinasi terhadap variabel Y yaitu kecanduan gawai, dapat diketahui $t_{hitung} (0,141) > t_{tabel} (0,227)$ dengan signifikansi ($0,040 < 0,050$), maka H_a diterima dan dapat diketahui bahwa adanya korelasi antara prokrastinasi akademik dengan kecanduan gawai peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 5 Al Furqan Banjarmasin. Sehingga sesuai dengan pedoman derajat hubungan yang sudah ditentukan berada pada rentang derajat hubungan $0,21-0,40 =$ korelasi lemah. Artinya hubungan antara prokrastinasi akademik dengan kecanduan gawai peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 5 Al Furqan Banjarmasin tergolong dalam kategori lemah.

B. Saran

Dari temuan penelitian ini, maka ada beberapa saran yang bisa diajukan oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik dapat meningkatkan keberhasilan belajar menjadi tujuan utama dalam kegiatan belajar mengajar. perlu memberikan saran-saran yang dapat membantu meningkatkan keberhasilan belajar siswa agar tidak adanya prokrastinasi akademik. Dalam hal ini, dapat memberikan saran-saran yang praktis dan dapat dilakukan oleh siswa sehari-hari, dan tenaga pendidik dapat memberikan saran untuk membiasakan siswa dengan membaca buku-buku atau artikel-artikel yang sesuai dengan minat mereka. Selain itu, guru juga dapat memberikan saran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui berbagai kegiatan yang menantang. Selain itu, guru juga dapat memberikan saran untuk memperkaya kreativitas siswa dengan memberikan tugas-tugas yang menantang dan unik.
2. Bagi orang tua diharapkan lebih memperhatikan aktivitas apa saja yang dilakukan anak-anaknya terutama dalam penggunaan gawai terkhusus pada saat bermain game, berapa lama mereka memainkannya, bagaimana dampaknya, dan bagaimana dengan tugas belajar mereka. Orang tua yang ingin anaknya sukses adalah yang menegurnya ketika salah dan menyemangatnya ketika gagal, serta mendukungnya ketika benar.
3. Bagi peserta didik diharapkan mampu menyadari kegiatan yang dilakukannya apakah lebih banyak mengarah pada hal positif atau negatif. Setelah itu

mampu mengontrol dan membatasi diri untuk sekedarnya saja dalam hal yang merugikan agar tidak mengabaikan kewajiban lainnya.

4. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi bagi penelitiannya dikemudian hari dan dapat bermanfaat serta selalu dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.
5. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggali data pada variabel lain seperti aktivitas akademik, manajemen waktu, dan lain sebagai.