

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat *online gaming addiction* siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 27 Medan berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 78,08% atau sebanyak 57 siswa, sedangkan tingkat prokrastinasi akademik juga berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 75,34% atau sebanyak 55 siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya hubungan positif antara *online gaming addiction* dengan prokrastinasi akademik, dengan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,840$ dan koefisien determinasi sebesar 70,56%. Artinya, semakin tinggi kecenderungan siswa mengalami *online gaming addiction*, maka semakin tinggi pula kecenderungan siswa melakukan prokrastinasi akademik.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang melibatkan siswa SMP Negeri 27 Medan berikut adalah beberapa masukan yang bisa diajukan kepada pihak yang berkepentingan:

2. Bagi Guru BK

Guru BK di SMP Negeri 27 Medan diharapkan dapat memberikan layanan secara rutin untuk meningkatkan kesadaran *online gaming addiction* di sekolah. Layanan ini dapat disampaikan dengan cara yang lebih kreatif, seperti melalui *flyer/poster*, video ataupun metode lainnya sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan.

3. Bagi Siswa

Terdapat hubungan antara *online gaming addiction* dengan prokrastinasi akademik, dengan hasil tersebut diharapkan siswa dapat menurunkan tingkat *online gaming addiction* dan prokrastinasi akademiknya sehingga menjadi pribadi yang lebih baik ke depannya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan jumlah subjek yang lebih banyak sehingga hasilnya dapat lebih baik dan dapat digeneralisasikan. Selain itu, disarankan untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang memengaruhi prokrastinasi akademik yang belum pernah diteliti sebelumnya.

