

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 146 Siswa SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo yang bergender laki dan sedang menempuh kelas 10, dapat ditarik kesimpulan terdapat adanya hubungan yang negatif dan signifikan antara konsep diri dengan perilaku prokrastinasi pada pelajar SMA dengan nilai korelasi sebesar $-0,0221$ yang berarti tingkat korelasi antara variabel konsep diri dengan perilaku prokrastinasi berkorelasi sangat lemah dengan nilai signifikansi sebesar $p = 0,007$ ($p < 0,05$). Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan semakin rendah konsep diri, maka semakin tinggi perilaku prokrastinasi. Sebaliknya semakin tinggi konsep diri, maka semakin rendah perilaku prokrastinasi. Hasil dari penelitian ini sesuai dengan dengan hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti yaitu “ada hubungan yang negatif antara konsep diri dengan perilaku prokrastinasi pada pelajar SMA”.

Pada penelitian intensitas bermain game online dengan perilaku prokrastinasi menghasilkan nilai signifikansi sebesar $p = 0,549$ ($p > 0,05$) yang menunjukkan tidak adanya hubungan, dan penelitian ini menghasilkan korelasi sebesar $0,50$ yang berarti tingkat korelasi sangat lemah antara intensitas bermain game di smartphone dengan perilaku prokrastinasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tidak adanya hubungan antara intensitas bermain game dengan perilaku prokrastinasi. Hasil dari penelitian ini berbeda dengan hipotesis yang telah diajukan peneliti yaitu “ada hubungan positif antara intensitas bermain game online dengan perilaku prokrastinasi”

B. Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang hendak menggunakan referensi penelitian ini diharapkan untuk menambah variabel-variabel lain yang kemungkinan dapat mempengaruhi perilaku prokrastinasi

2. Bagi Subyek

Bagi subyek setelah penelitian ini disahkan diharapkan untuk mengurangi intensitas bermain game, karena pada dasarnya apabila terlalu lama bermain game maka kegiatan lain juga akan terhambat.

3. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua diharapkan menciptakan suasana kondisi yang baik dalam keluarga sehingga terbentuk konsep diri yang baik pula, serta diharapkan mengawasi anak dalam era saat yang sedang maraknya game online