

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai *self-regulation* pada mahasiswa *gamer* di Wargame ‘X’ Bandung dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebagian besar, yaitu 17 orang atau 56.67% mahasiswa *gamer* di Wargame ‘X’ Bandung tergolong cenderung mampu melakukan *self-regulation*. Adapun dalam melaksanakan fase *forethought* (perencanaan) dan *self-reflection* (evaluasi), sebagian besar dari mereka juga tergolong cenderung mampu sedangkan untuk fase *performance/volitional control* (pelaksanaan), seluruhnya tergolong cenderung mampu.
2. Sebanyak 13 orang atau 43.33% mahasiswa *gamer* di Wargame ‘X’ Bandung tergolong mampu melakukan *self-regulation*. Adapun dalam melaksanakan *forethought* (perencanaan) seluruhnya tergolong mampu, dan dalam melaksanakan *performance/volitional control* (pelaksanaan) serta *self-reflection* (evaluasi) sebagian besar dari meraka tergolong cenderung mampu pula.
3. Dari seluruh mahasiswa *gamer* di Wargame ‘X’ Bandung yang tergolong cenderung mampu melakukan *self-regulation*, tidak ada yang tergolong mampu dalam melaksanakan fase *performance/volitional control*.
4. Dari seluruh mahasiswa *gamer* di Wargame ‘X’ Bandung yang tergolong mampu melakukan *self-regulation* terlihat kecenderungan bahwa kemampuan mereka

melaksanakan fase *forethought* dan *self-reflection* lebih tinggi daripada kemampuan mereka melaksanakan fase *performance/volitional control*.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Teoritis

Saran teoritis yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian adalah:

1. Disarankan kepada peneliti selanjutnya yang akan meneliti *self-regulation* akademik untuk meneliti lebih jauh tentang fase *performance/volitional control* pada mahasiswa *gamer*.

5.2.2 Saran Praktis

Saran praktis yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian adalah:

1. Disarankan kepada mahasiswa *gamer* untuk lebih memfokuskan usaha mereka dalam melakukan fase pelaksanaan (*performance/volitional control*), seperti mengingat kembali tujuan menjalani kuliah, merencanakan dan menjalankan langkah-langkah yang harus ditempuh untuk lulus, dan membandingkan hasil yang telah dicapai dan hasil yang ditargetkan.
2. Disarankan kepada mahasiswa *gamer* untuk mencoba lebih memanfaatkan kontribusi lingkungan sosial perkuliahan seperti memperhatikan masukan dari dosen dan teman untuk mencapai tujuan studi.