

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasar pada hasil uji hipotesis, diperoleh data nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, serta nilai t hitung sebesar 42,481 yang lebih besar dibandingkan dengan nilai t tabel. Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa komunikasi kelompok tidak berpengaruh terhadap perilaku menyimpang penggunaan judi *online* dinyatakan ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya pengaruh positif dan signifikan komunikasi kelompok terhadap perilaku menyimpang dalam penggunaan judi online dinyatakan diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa secara statistik, komunikasi kelompok memberikan pengaruh yang nyata terhadap kecenderungan perilaku mahasiswa dalam penggunaan judi online.

Dengan demikian, komunikasi kelompok mempunyai pengaruh positif terhadap perilaku menyimpang penggunaan judi *online* di kalangan mahasiswa Universitas X Bogor. Pengaruh positif yang dimaksud dalam penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi kelompok berperan dalam menurunkan kecenderungan perilaku menyimpang. Artinya, semakin intens, terbuka, dan berkualitas pola komunikasi yang berlangsung di dalam kelompok mahasiswa, maka semakin rendah kecenderungan individu untuk terlibat dalam perilaku judi *online*. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi kelompok tidak hanya sebagai sarana interaksi sosial melainkan juga berperan sebagai mekanisme kontrol sosial dan pembelajaran nilai yang mampu membentuk kesadaran, sikap kritis, serta norma kolektif yang menolak perilaku menyimpang.

Hasil penelitian ini juga menegaskan bahwa perilaku menyimpang mahasiswa, khususnya dalam konteks penggunaan judi *online*, tidak dapat dipahami semata-mata sebagai persoalan individu. Perilaku tersebut merupakan hasil dari dinamika sosial dalam kelompok, di mana interaksi dan komunikasi berperan penting dalam membentuk sikap serta tindakan individu. Meskipun komunikasi kelompok menunjukkan kontribusi yang signifikan dalam penelitian ini, tetap terdapat faktor lain di luar variabel yang diteliti yang berpotensi memengaruhi perilaku mahasiswa dan dapat menjadi perhatian dalam penelitian selanjutnya.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Praktis

1. Kepada universitas, penelitian ini menyarankan untuk memperkuat fungsi konseling dan kegiatan literasi digital yang berfokus pada bahaya judi *online* dan dampak sosialnya. Program pelatihan dan kampanye pencegahan dapat dilakukan dengan pendekatan komunikasi kelompok positif sebagai sarana pencegahan perilaku menyimpang agar mahasiswa lebih mampu membangun solidaritas yang sehat dan mendukung kegiatan akademik.
2. Bagi mahasiswa, penting untuk lebih selektif dalam membangun interaksi sosial dan memilih kelompok pertemanan yang memiliki orientasi positif. Mahasiswa diharapkan mampu mengelola pengaruh kelompok dengan bijak agar tidak terjerumus dalam perilaku menyimpang yang tidak memberikan pengaruh positif melainkan menjerumuskan diri dan lingkungan sosial.
3. Bagi keluarga dan masyarakat, perlu meningkatkan pengawasan dan komunikasi terbuka dengan mahasiswa sebagai bagian dari kontrol sosial agar perilaku menyimpang seperti judi *online* dapat dicegah sejak dini.

5.2.2 Saran Teoritis

1. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada satu variabel independen, yaitu komunikasi kelompok. Oleh karena itu, disarankan untuk menambahkan variabel lain untuk penelitian selanjutnya seperti pengaruh media sosial, tekanan ekonomi, atau kontrol diri, guna memperluas pemahaman terhadap faktor-faktor yang memengaruhi perilaku menyimpang penggunaan judi *online*.
2. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk menerapkan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan mengombinasikan data kuantitatif dan kualitatif, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai proses komunikasi dalam kelompok serta bentuk-bentuk penyimpangan perilaku mahasiswa.
3. Bagi dunia akademik, disarankan agar akademisi dapat memperluas kerangka konseptual yang mengaitkan dinamika komunikasi kelompok dengan pembentukan perilaku individu, termasuk dalam konteks penyimpangan berbasis digital seperti judi *online*. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengintegrasikan perspektif dari berbagai disiplin ilmu, seperti sosiologi dan psikologi sosial, untuk memperkaya pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perilaku mahasiswa dalam lingkungan kelompok.