

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan telaah artikel 1,2,3,4,5, dan 6 dapat disimpulkan bahwa metode yang direncanakan untuk penelitian yaitu desain deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional* dapat digunakan untuk menjawab penelitian yang penulis tetapkan. Akan tetapi, analisa *kendall tau* tidak lazim digunakan seperti pada variabel yang penulis tetapkan.

Berdasarkan hasil ulasan artikel maupun jurnal yang telah penulis paparkan, didapatkan hasil penelitian dimana hasil uji statistik dari 6 artikel mendapatkan hasil  $p < 0,05$  yaitu penelitian (Rahayu, 2018) (*p value* 0,000); (Sukma, 2013) (*p value* 0,000); (Apriliyani, 2020) (*p value* 0,000); (Nurazmi et al., 2017) (*p value* 0,000); dan (Seo et al., 2012) (*p value* 0,001) dan (Che et al., 2017) manajemen emosi secara mandiri (*self management of emotion*) ( $b = -0.246$ ,  $p < 0,001$ ) dan pemanfaatan emosi (*emotion utilization*) ( $b = 0,081$ ,  $p < 0,05$ ). Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosional pada remaja.

Dari hasil tersebut peneliti menemukan bahwa semakin tinggi kecanduan atau intensitas bermain permainan *online* seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin rendah. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan atau intensitas bermain permainan *online* seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosionalnya akan semakin tinggi.

## **B. Saran**

### **1. Bagi siswa**

Diharapkan remaja dapat mengatur waktu dan dapat mengendalikan diri mereka dalam bermain *game online* sehingga tidak berdampak pada kecerdasan emosional.

### **2. Bagi Institusi Pendidikan**

Diharapkan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk memberikan pelayanan dan konseling untuk membantu siswa dalam mengurangi kecanduan bermain game online. Sekolah diharapkan membatasi siswa dalam pemakaian gadget di sekolah dan bekerja sama dengan petugas kesehatan terdekat dalam memberikan konseling kepada siswa yang kecanduan game online.

### **3. Bagi Orang Tua**

Orang tua yang memiliki anak usia remaja hendaknya lebih berhati-hati dan lebih cermat dalam mengawasi dan mendidik anaknya agar tidak terjebak dalam pergaulan dan kemajuan teknologi yang bisa menimbulkan pengaruh yang negatif yang dapat merugikan anak.

### **4. Bagi peneliti lain**

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan permasalahan yang sama diharapkan untuk mengkaji masalah ini dengan jangkauan yang lebih luas dengan menambah variabel lain yang belum terungkap dalam penelitian ini.