

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian yang telah disampaikan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin memiliki tingkat Kecerdasan Emosional yang sedang menuju tinggi yakni di angka 68.3%;
2. Siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin memiliki tingkat Kecanduan *Game Online* yang sedang menuju tinggi yakni di angka 75.2%;
3. Taraf signifikansi variabel Kecerdasan Emosional dengan variabel Kecanduan *Game Online* sebesar 0,002, hal ini menunjukkan bahwa ada kontribusi yang signifikan antara variabel Kecerdasan Emosional (X) dan variabel Kecanduan *Game Online* (Y) sebab signifikansi kurang dari 0,05; Korelasi bernilai -0,246 yang mana bernilai negatif, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Kontribusi negatif yang signifikan antara Kecerdasan Emosional dan variabel Kecanduan *Game Online*. Dengan nilai r hitung -0,246 atau -24,6% artinya Kecerdasan Emosional memberikan dampak negatif untuk terbentuknya Kecanduan *Game Online* yaitu semakin tinggi Kecerdasan Emosional maka akan menurunkan sebesar 24,6% kecanduan terhadap *game online*, untuk sisa 75,4% adalah dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti lebih dalam oleh penulis.

B. Rekomendasi

Penulis mengemukakan beberapa saran yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dicapai, adapun sarannya yaitu:

1. Untuk instansi, yaitu SMP Negeri 18 Banjarmasin harapannya bisa mengadakan kegiatan terkait dengan tema kecerdasan emosional. Seperti pada kegiatan ketika MPLS siswa-siswi baru mengenai Kecerdasan Emosional agar dapat membantu meningkatkan kesadaran diri dan mengendalikan emosional.
2. Untuk siswa-siswi, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan emosional agar dapat menjadi seorang yang bisa bekerja sama dengan yang lain dan interaksi yang efektif.
3. Untuk peneliti selanjutnya, agar melakukan wawancara mendalam setelah selesai melakukan penelitian, dan diharapkan juga dapat memastikan Kembali kepada pihak sekolah mengenai Waktu Ketika ingin membagikan kuesioner agar tidak mengganggu kegiatan di lokasi penelitian.
4. Orang tua diharapkan dapat menerapkan pembatasan jam penggunaan *Smartphone* siswa di rumah untuk mengurangi durasi bermain siswa.