

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Kesimpulan dari semua yang telah dibahas dalam penelitian ini didapatkan bahwa:

1. Kebiasaan bermain Game Online pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta paling banyak dalam katagori sedang yaitu sebanyak 60 orang (58,8%).
2. Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta paling banyak dalam kategori sedang yaitu sebanyak 50 orang (49%).
3. Terdapat Hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan kecerdasan emosional ditunjukkan dengan hasil Uji Kendall's Tau sebesar nilai Sig = < 0,001 ( $p < 0,05$ ).
4. Terdapat Keeratan hubungan antara Kebiasaan Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta didapatkan kategori kuat ditunjukkan dengan hasil ( $r = -0,524$ ).
5. Arah hubungan pada hasil penelitian tersebut menunjukkan arah hubungan - (negatif), yang berarti bahwa semakin tinggi Kebiasaan Game Online maka Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta semakin rendah. Begitu pula sebaliknya, apabila semakin rendah Kebiasaan Game Online maka Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta semakin tinggi Koefisien korelasi ini menunjukkan bahwa kekuatan hubungan kuat antara Kebiasaan Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta

## B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa Siswa diharapkan lebih mengerti waktu bermain game online dan harus membatasi waktu bermain tidak boleh lebih dari satu jam dalam sehari.
2. Bagi guru Guru hendaknya membimbing serta memberikan pengarahan tentang kegunaan internet yang bukan hanya untuk bermain game, melainkan dapat memberikan berbagai informasi mengenai materi pembelajaran yang dapat menambah ilmu.
3. Bagi orang tua Orang tua siswa agar memberikan pengawasan kepada anak dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak sehingga anak lebih terbuka terhadap orang tua, dan berikan waktu kepada anak untuk bermain game, serta tegaskan kepada anak untuk tidak bermain di luar waktu yang telah disepakati.