

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang bisa diperoleh dari pengolahan data yaitu: Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.349. dari tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.122, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (kecanduan game online) terhadap variabel terikat (kecerdasan emosi) adalah sebesar 12.2%.

Berdasarkan tabel output diatas diketahui nilai signifikansi: dari tabel coefficient diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan game online (X) berpengaruh terhadap variabel kecerdasan emosi (Y).

Berdasarkan nilai t : diketahui t_{hitung} sebesar $3.689 > t_{tabel}$ 0.195, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan game online (X) berpengaruh terhadap variabel kecerdasan emosi (Y).

1.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi pemain game online, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang menyatakan bahwa adanya pengaruh kecanduan game online bagi kecerdasan emosi. Diharapkan pemain game online lebih bisa mengatur emosinya dalam bermain game online, dan juga bisa mengatur waktu dalam bermain game online kearah yang lebih positif seperti memperbanyak kegiatan di kampus, berorganisasi atau menekuni hobi lain yang lebih baik untuk kesehatan.

5.2.2. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan bagi peneliti selanjutnya dan lebih dikembangkan seperti menambah terkait sosial agar dapat memperkaya teori-teori sosial.