

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa SMA Tri Ratna Sibolga, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil telah diketahui bahwa  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $4,238 > 1,661$ ) atau sig ( $0,000 \leq 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa SMA Tri Ratna Sibolga.
2. Besar pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa SMA Tri Ratna Sibolga dapat dilihat dari R Square sebesar 15,5% *game online* mempengaruhi kecerdasan emosional sedangkan 84,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini mengandung implikasi bahwa *game online* memiliki pengaruh bagi siswa SMA Tri Ratna Sibolga, karena *game online* memiliki pengaruh emosional yang timbul dari bermain *game online* jika tidak memperhatikan keadaan emosi yang timbul.
2. Hasil penelitian Penting untuk diingat bahwa pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional adalah hasil dari sejumlah faktor, termasuk jenis *game* yang dimainkan, durasi bermain, tingkat keterlibatan, dan konteks sosial. Pendidikan dan pengawasan yang tepat oleh orang tua, pendidik, dan komunitas dapat membantu

mengoptimalkan pengaruh positif dan mengurangi dampak negatif dari bermain *game online* terhadap kecerdasan emosional.

### **C. Saran**

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional. Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dalam penelitian ini, maka peneliti memberi saran yaitu:

1. Bagi siswa SMA Tri Ratna Sibolga untuk dapat mengatur waktu dan kontrol diri saat bermain *game online* yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.
2. Bagi Guru SMA Tri Ratna Sibolga dapat membantu siswa dalam memberi bimbingan dan arahan dalam mengatur waktu dan kontrol diri saat bermain *game online*.
3. Bagi Sekolah Tinggi Ilmu agama Buddha Jinarakkhita agar dapat menjadi pembelajaran baru mengenai dampak bermain *game online* yang berlebihan mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang.
4. Bagi para pembaca, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran sehingga para pembaca dapat mengetahui dampak bermain *game online* apabila dilakukan secara berlebihan.