

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, mengenai penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja Dusun Jongkang, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* di Dusun Jongkang tinggi, karena para remaja sering menggunakan *game online*. Ada sekitar 38 % remaja yang sering menggunakan dan memainkan *game online*. Sedangkan yang tidak pernah menggunakan *game* hanya sekitar 9% saja.
2. Interaksi sosial remaja yang ada di Dusun Jongkang baik. Ada sekitar 40% remaja mempunyai interaksi sosial yang baik. Sedangkan remaja yang interaksi sosialnya kurang baik ada sekita 6% saja.
3. Remaja di Dusun Jongkang ini mempunyai kecerdasan emosi yang baik. Ada sekitar 44% remaja mempunyai kecerdasan emosi yang baik, sedangkan 7% remaja mempunyai kecerdasan emosi yang kurang baik.
4. Ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosi remaja. Hal ini dapat dilihat dari hasil signifikansi 0,05 yaitu $0,040 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahawa penggunaan *game online* berpengaruh pada kecerdasan emosi. Dan pengaruh penggunaan *game online* hanya sebesar 6,1% sedangkan 93,9% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

5. Ada pengaruh antara interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja. Dapat dilihat Nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,007 < 0,05$). Pengaruh interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi cukup besar yaitu 57,7% dan 42,3% lainnya dipengaruhi oleh factor lain.
6. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Hasil yang di dapat yaitu F hitung sebesar 46,995 dengan nilai probability sig 0,000 dan F tabel sebesar 3.13 maka $46,995 > 3.13$ dan nilai sig, 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), yang berarti ada pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja. Secara bersamaan dapat diketahui bahwa kontribusi variabel penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi sebesar 58,4%. Dan variabel yang lebih berpengaruh adalah interaksi sosial. Variabel interaksi sosial mempengaruhi kecerdasan emosi sebesar 57,7 % sedangkan penggunaan *game online* hanya 6,1%. Maka dapat dilihat bahwa interaksi sosial lebih mempengaruhi kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang.

B. Saran – Saran

Penyusunan skripsi ini telah selesai, penulis dengan ini memberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Bagi Masyarakat, untuk dapat meningkatkan dan membimbing remaja serta memotivasi remaja dalam membangun kecerdasan emosi sejak masa remaja. Sehingga menjadi remaja yang mempunyai kecerdasan emosi yang baik.
2. Bagi orang tua, supaya dapat membimbing dan memperhatikan putra – putrinya dalam pergaulan sehari – hari. Serta memperhatikan dalam hal penggunaan *gadged*, karena penggunaan *game online* ini cukup tinggi. Dan dapat menanamkan pendidikan Agama Islam dalam keluarga.
3. Bagi remaja, lebih meningkatkan pengalaman keagamaannya dan para remaja hendaknya lebih bijaksana dalam menyikapi perkembangan teknologi informasi melalui *game – game*, dengan mengurangi penggunaan *game online* dan lebih memupuk kecerdasan emosi dalam hal keagamaan maupun pendidikan di sekolah dan semangat menggapai cita – cita.
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini hanya terbatas dengan game online saja. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian selanjutnya mengenai *game* berbasis teknologi. Dan dapat meneliti mengenai kenapa pengaruh penggunaan *game* rendah terhadap kecerdasan emosi.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah rabbi'l'alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, kemudahan dan kelancaran, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini dengan tepat waktu. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW, pada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman, amin.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih belum sempurna, dan masih banyak kekurangan dan kesalahan. Maka dari itu, peneliti menerima kritik dan saran yang membangun dari pada pembaca, guna memperbaiki dan menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, pembaca pada umumnya dan peneliti pada khususnya.