

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, peneliti memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi di SMK PGRI 1 Kediri sebagai berikut:

1. Tingkat intensitas bermain game online siswa SMK PGRI 1 Kediri tergolong dengan kategori sedang terdapat 98 siswa dengan persentase 98,87%.
2. Tingkat kecerdasan emosi pada siswa SMK PGRI 1 Kediri juga tergolong dalam kategori sedang berjumlah 77 siswa dengan persentase 75%.
3. Terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi.

## **B. Saran**

### 1. Bagi siswa

Diharapkan siswa dapat mengambil pelajaran dari penelitian yang peneliti lakukan, agar siswa lebih berhati-hati dan lebih dapat memberi batasan dalam bermain *game online*.

### 2. Bagi Sekolah

Di harapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran kepada pihak sekolah dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman dalam hal pemanfaatan teknologi secara tepat dan juga lebih cermat dalam mengawasi para siswanya agar tidak mudah terpengaruh hal-hal negatif yang dapat memberi dampak buruk bagi para siswa.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi dengan berbagai faktor lainnya sehingga di harapkan mampu memberikan motivasi kepada masyarakat umum terutama kaum pelajar agar lebih bisa menghargai waktunya dalam bermain.