BAB V
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebagian besar mahasiswa yang menjadi responden yaitu 59,32% memiliki tingkat kecerdasan emosional yang sedang.
2. Sebagian besar mahasiswa yang menjadi responden yaitu 62,71%memiliki tingkat kecanduan terhadap *game online* yang sedang
3. Berdasarkan pengujian hipotesis diketahui bahwa tidak terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional.

B. Rekomendasi

Rekomendasi yang bisa diberikan berdasarkan hasil penelitian, antara lain:

1. Bagi para pemain *game online*, meski pada hasil penelitian ini tidak terdapat hubungan negatif yang signifikan terhadap kecerdasan emosional, penelitian Griffiths, Davies, dan Chappell (2004) menunjukkan bahwa pemain yang masih berada pada tahap *engagement* pun tetap terkena dampak negatif. Karenanya para pemain diharapkan agar meluangkan waktu untuk bersosialisasi dengan orang di sekitar agar efek negatif kecanduan *game online* tidak besar dan mengurangi waktu bermain *game online* serta bermainlah dengan jumlah waktu yang tidak berlebihan.
2. Bagi orang tua, teman dan orang-orang yang mengenal pemain *game online*, ajaklah pemain untuk melakukan hal selain bermain *game online* secara bersama-sama.
3. Bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan kajian teoretis yang lebih dalam mengenai kecerdasan emosional dan kecanduan *game online*,

Nurdini Amalia Shalihat, 2013
Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

melakukan penelitian yang lebih jauh tentang hubungan kecerdasan emosional dan kecanduan *game online*, misalnya penelitian yang menganalisis lebih jauh berdasarkan pada rentang usia, status sosial ekonomi yang berbeda atau variasi lainnya, serta melakukan penelitian yang sama dengan metode yang berbeda seperti metode kualitatif atau gabungan.

4. Bagi civitas akademika psikologi diharapkan dapat mengadakan kajian-kajian psikologi yang lebih luas dan mendalam mengenai berbagai hal yang ada di lingkungan sosial dan teknologi.

Nurdini Amalia Shalihat, 2013
Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu