

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* ditinjau dari jenis kelamin. Dari keduanya laki-laki dan perempuan sebagian besar memiliki kecerdasan emosi kategori sedang. Kecerdasan emosi sedang memiliki nilai seimbang diantara tinggi dan rendah tetapi individu yang memiliki kecerdasan emosi sedang masih memerlukan untuk pembinaan atau melatih diri untuk meningkatkan kecerdasan emosinya. Pada kecerdasan emosi tingkat sedang dimana kategori sedang tersebut berada pada fase kebingungan karena kurang memiliki keyakinan diri yang kuat dalam menjalani kehidupannya dan adanya penguatan dorongan yang menurutnya sesuai dengan keinginannya yang ditimbulkan dari kemandirian, perasaan diri dan kontrol diri yang kuat terhadap sesuatu sehingga munculnya sikap egois yang disebabkan dari pola perilaku yang telah dilaluinya.

Berdasarkan hasil *output* menggunakan SPSS dengan metode *Mann Whitney Test* menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,072 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* ditinjau dari jenis kelamin. Pada dasarnya laki-laki dan perempuan memiliki karakteristik yang berbeda, tetapi pada saat ini kemajuan teknologi yang pesat sehingga akses internet yang mudah didapat yang dikemas kedalam *smartphone*. Maka dari itu, Laki-laki dan perempuan memiliki hak atau kesempatan yang sama dalam mengekspresikan emosinya dengan bermain *game online* sehingga muncul tidak terdapat perbedaan kecerdasan emosi akibat *game online mobile* ditinjau dari jenis kelamin.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Akademik

Karya tulis ilmiah ini dapat digunakan menjadi bahan informasi dan pertimbangan dalam melaksanakan pendidikan untuk meningkatkan kesehatan mental.

5.2.2 Bagi Praktis

1. Saran bagi peneliti adalah menambah informasi baru mengenai perbedaan tingkat kecerdasan emosional terhadap pengaruh *game online mobile* pada laki-laki dan perempuan.
2. Saran bagi pengguna *game online mobile* menyarankan untuk menyeimbangi waktu dalam bermain agar terhindar dari dampak negatif dari game online yang dapat merugikan dirinya sendiri dan menjalin hubungan di dunia nyata karena semakin kuat relasi dengan lingkungan sosial maka akan semakin berkurang kebutuhan bermain *game online*.
3. Saran bagi orang tua untuk lebih membatasi waktu bermain *game online* pada anak dan memberikan perhatian atau mengarahkan pada aktivitas positif yang lainya.

5.2.3 Bagi Pengembangan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dan sumber referensi dalam memperluas riset agar dapat mendorong munculnya penelitian-penelitian yang lebih bervariasi dan menarik dalam upaya meningkatkan kesehatan mental.