

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil deskripsi variabel kecerdasan emosional, pola komunikasi keluarga, dan intensitas bermain *game online* dapat disimpulkan sebagai berikut:
 - a. Deskripsi variabel kecerdasan emosional menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori sedang sebanyak 47 orang (67,1%).
 - b. Deskripsi variabel pola komunikasi keluarga menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori sedang sebanyak 34 orang (48,6%).
 - c. Deskripsi variabel intensitas bermain *game online* menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori sedang sebanyak 48 orang (68,6%).
2. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara pola komunikasi keluarga dengan kecerdasan emosional pada remaja dengan $r_s = 0,243$; $p = 0,043$.
3. Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada remaja dengan $r_s = -0,283$; $p = 0,017$.
4. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pola komunikasi keluarga dan intensitas bermain *game online* secara bersama-sama terhadap kecerdasan emosional sebesar 18,3% ($R^2 = 0,183$) dengan $F = 7,505$; $p = 0,001$.

B. Saran

Saran dalam penelitian ini disusun berdasarkan hasil kesimpulan dan ditujukan kepada pihak yang terkait serta peneliti selanjutnya.

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan emosional dengan mengembangkan kemampuan mengenali, memahami, dan mengelola emosi secara lebih baik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa perlu mengendalikan intensitas bermain game online agar tidak mengganggu aktivitas sosial maupun akademik. Siswa juga diharapkan membangun komunikasi yang positif dengan keluarga sebagai sumber dukungan emosional. Dengan demikian, siswa dapat menghadapi berbagai tuntutan sosial dan akademik secara lebih adaptif.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan berkomunikasi dengan anak-anak mereka dengan cara yang baik, jujur, dan konsisten. Remaja dapat meningkatkan kecerdasan emosional mereka dengan menerima dukungan emosional yang tepat. Untuk mencegah penggunaan berlebihan, orang tua juga harus memberikan nasihat tentang permainan *online*. Keluarga dapat menjadi lingkungan utama yang memupuk pertumbuhan emosional remaja.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung perkembangan kecerdasan emosional siswa melalui layanan bimbingan dan konseling yang optimal, pembinaan interaksi sosial yang positif, serta pendampingan dalam mengelola stres akademik. Selain itu, sekolah dapat memberikan edukasi mengenai penggunaan teknologi dan game online secara bijak guna mendukung perkembangan emosional siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi kecerdasan emosional, seperti regulasi diri, harga diri, atau dukungan teman sebaya. Selain itu, penggunaan metode penelitian yang lebih beragam dapat dilakukan untuk memperkaya hasil penelitian. Penelitian selanjutnya juga diharapkan melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih baik.