

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti membuat kesimpulan yaitu;

1. Hasil penelitian memperkuat hipotesis pertama yakni *Game Online* berpengaruh positif terhadap Interaksi Sosial. Melalui uji regresi sederhana dapat dilihat dari sig, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka berpengaruh, sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak berpengaruh., *game online* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Jadi, nilai signifikansi ini lebih kecil daripada nilai α yaitu 0,05. nilai (sig $< \alpha = 0,000 < 0,050$) maka terdapat pengaruh antara *game online* terhadap interaksi sosial.
2. Hasil penelitian memperkuat hipotesis kedua yakni Kecerdasan Emosional berpengaruh positif terhadap Interaksi Sosial. Melalui uji regresi sederhana dapat dilihat dari sig, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka berpengaruh, sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak berpengaruh. kecerdasan emosional diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,025. Jadi, nilai signifikansi ini lebih kecil daripada nilai α yaitu 0,05. nilai (sig $< \alpha = 0,000 < 0,050$) maka terdapat pengaruh antara kecerdasan emosional terhadap interaksi sosial.
3. Hasil penelitian memperkuat hipotesis yang ketiga yakni Game Online dan Kecerdasan Emosional secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap Interaksi Sosial. Melalui uji simultan dapat dilihat dari sig, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka berpengaruh, sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak berkorelasi. Melalui uji simultan diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ berupa nilai positif dan adanya pengaruh X1 dan X2 secara bersama-sama terhadap Y, maka terdapat pengaruh antara game online dan kecerdasan emosional terhadap interaksi sosial.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, saran yang oerku dikemukakan berkaitan dengan hasil penelitian ini adalah

1. Bagi orang tua dapat dijadikan pembelajaran untuk mengontrol anaknya ketika bermain *game online* dan dapat mengarahkan anak ketika bermain game online sebagai sarana pembelajaran dan pembentukan karakter positif dalam aspek perilaku dan keterampilan motorik anak.
2. Bagi guru dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan bervariasi bagi siswa serta sebagai wahana untuk meningkatkan kecerdasan motorik dan perilaku dalam interaksi sosial.
3. Bagi sekolah dapat menciptakan suasana ramah anak dalam berinteraksi sosial untuk memperoleh kecerdasan emosional siswa, seperti membuat pojok baca, tanaman, ataupun wahana bermain bagi anak.

