

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Terdapat pengaruh yang signifikan kecerdasan emosi terhadap agresivitas responden. Pengaruh yang dihasilkan bersifat positif, yang artinya semakin tinggi kecerdasan emosi responden, maka akan semakin tinggi pula agresivitas responden. Dengan kata lain hasil pengujian statistik penelitian ini adalah  $H_a$  diterima. Pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresivitas sebesar 59.3% dan 40.7% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

#### **5.2 Implikasi**

Kecerdasan emosi sangatlah dibutuhkan untuk mengelola emosi dan mengontrol diri atas stimulus apa yang ada pada lingkungan, semakin kita dapat mengelola emosi dan mengatur diri dengan baik artinya kita dapat menghindari dari respon dan emosi negatif yang dapat berdampak agresivitas pada diri. Namun, jika responden tidak memiliki kecerdasan emosi yang baik maka akan berpengaruh juga dengan menurunnya agresivitas responden. Hasil penelitian menunjukkan hasil pengaruh yang positif antara kedua variabel dapat dikatakan bahwa tidak semua remaja yang bermain online *rising force* yang memiliki kecerdasan emosional tinggi akan menurunnya agresivitasnya. Begitu pula sebaliknya, tidak semua remaja yang bermain game *rising force* yang memiliki kecerdasan emosi yang rendah akan meningkatkan agresivitasnya saat bermain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *rising force* merupakan sarana katarsis agresivitas sehingga membuat kecerdasan emosional naik.

Dalam agresivitas responden, kecerdasan emosi akan berperan didalamnya untuk dapat mengontrol agresi. Jika saja agresivitas responden tidak baik, tentunya akan ada bentuk respon yang keluar seperti marah, memukul, mengeluarkan kata kasar. Selain itu jika agresivitas responden tinggi tentunya akan berpengaruh saat responden

ada dimasyarakat karena tidak bisa mengontrol dirinya melakukan tindakan agresi. Hal ini dapat mengakibatkan timbulnya perilaku negatif agresif. Disinilah kecerdasan emosi dapat berperan, bagaimana responden mampu mengelola emosinya secara baik dengan cara mengenali berbagai macam bentuk dan respon emosi, memotivasi diri, membina lingkungan dengan baik dan mengontrol diri.

### **5.3 Saran**

#### **5.3.1 Responden**

Dengan hasil penelitian ini diharapkan untuk para responden dapat mengasah kecerdasan emosi melalui belajar dari lingkungan. Bagaimana responden dapat mengontrol diri, emosi dan memotivasi diri agar dapat mengontrol agresi dirinya lebih baik lagi.

Responden juga dapat mengasah kecerdasan emosi dengan membaca buku mengenai kecerdasan emosi agar mendapatkan kemampuan pengenalan emosi, pengenalan diri dan motivasi diri agar dapat mengelola emosi dan lingkungan dengan baik dan dapat merespon stimulus negatif dengan baik sehingga terjauh dari rasa marah, memukul orang lain dan berkata kasar yang dapat mengakibatkan kenaikan agresivitas pada diri.

Responden juga dapat belajar dari game karena banyak manfaat positif dari game yang membuat agresivitas terkatarsis sehingga membuat kecerdasan emosional menjadi naik.

#### **5.3.2 Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema yang sama, diharapkan untuk mencari referensi teori dan jurnal lebih banyak lagi atau temuan-temuan baru yang berkaitan dengan tema dalam penelitian ini dan dapat memperluas ruang lingkup seperti populasi dan faktor lain yang dapat mempengaruhi agresivitas. Diharapkan pula untuk mencari kasus yang lebih dalam lagi untuk memperoleh permasalahan lebih dalam pada agresivitas.