

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, hasil signifikansi menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan nilai sig. $0,000 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh kontrol diri terhadap agresi verbal pada remaja pemain *game online mobile legends* di Karawang. Faktor kontrol diri memberikan pengaruh yang signifikan sebesar 70,6% terhadap agresi verbal, dan sisanya sebesar 29,4% dipengaruhi oleh variabel lain dalam penelitian ini, seperti kecerdasan emosi, konformitas dan lain sebagainya.

B. Saran

1. Bagi Remaja

Remaja diharapkan mampu mengendalikan diri dengan menjalin komunikasi baik dengan rekan satu tim atau tim lain. Remaja hendaknya memiliki kemampuan kontrol diri yang baik untuk menghindari agresi verbal saat bermain bersama, karena dapat meningkatkan efektivitas kerja tim, dan diharapkan dapat menghindari kekerasan secara verbal terlebih fisik.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya memiliki potensi untuk memperluas cakupan populasi penelitian, memberikan lebih banyak penjelasan tentang perilaku

agresi verbal di kalangan pemain *game online*, mengidentifikasi lokasi yang lebih tepat, dan menyelidiki elemen-elemen lain yang mempengaruhi agresi verbal.

