

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

1. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresi Verbal pada seluruh Mahasiswa pemain *Game Mobile Legend* Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Besar hubungan antara antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresi Verbal pada mahasiswa yang bermain *Game Mobile Legend* di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya termasuk pada kategori yang tinggi.
3. Arah hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresi Verbal bersifat positif yang artinya jika Intensitas Bermain *Game Online* tinggi, maka Agresi Verbal tinggi, begitupun sebaliknya.
4. Mayoritas subjek penelitian pada kedua variabel berada pada kategori sedang.

#### 5.2 Saran

##### 5.2.1. Saran Praktis

1. Bagi mahasiswa di Universitas Bhayangkara diharapkan lebih dapat melakukan aktivitas-aktivitas yang positif seperti mengikuti organisasi didalam kampus, mengembangkan ketrampilan, bersosialisasi dengan teman dan menyelesaikan tugas-tugasnya sebagai seorang mahasiswa. Sehingga dapat mengetahui dampak

buruk yang akan terjadi bila melakukan perilaku agresi verbal baik dari segi pribadi maupun sosial.

2. Bagi universitas diharapkan untuk dapat membawa kegiatan dalam bermain *game online* ini kearah yang lebih positif seperti mendukung adanya tournament di dalam kampus serta selalu memperhatikan mahasiswanya yang terlalu berlebihan dalam bermain *game online* agar pihak universitas dapat menekan terjadinya perilaku agresi verbal.

### **5.2.2. Saran Teoritis**

1. Bagi peneliti selanjutnya harus lebih memperhatikan tata cara pembuatan alat ukur terlebih dalam penggunaan bahasa agar aitem tidak mengandung arti ganda yang dapat memunculkan kebingungan pada subjek penelitian.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan bisa menambah sampel penelitian serta jumlah subjek penelitian sehingga data yang diperoleh lebih representatif dan bervariasi.
3. Peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan variabel yang sama, dianjurkan untuk mencermati variabel lain yang mungkin mempengaruhi perilaku agresif atau dapat lebih menyempurnakan hasil penelitian ini dengan menambah variabel lain.