

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa agresi verbal yang muncul adalah mengeluarkan kata-kata kasar, menghina lawan atau kawan bermain nya, melakukan sarkas atau membuat gaduh, dan memfitnah seseorang bahwa dialah faktor yang membuat team mereka kalah pada saat bermain. Itulah perilaku yang sering muncul pada penelitian ini dan pada saat pengkategorisasi banyak responden yang masuk dalam kategori sedang dalam beberapa bentuk yang di pakai dalam penelitian ini.
2. Kelemahan pada penelitian yaitu belum sempurna dalam mengidentifikasi variabel agresi verbal pada mahasiswa pengguna game online ke masing-masing fakultas secara menyeluruh. Hal ini disebabkan adanya pandemi pada penelitian ini dilaksanakan. Sehingga proses pengambilan data terhambat dan kurang efisien.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Praktis

1. 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.
2. 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 apa buruk yang akan terjadi bila melakukan perilaku agresi verbal baik dari segi pribadi maupun sosial.

5.2.2 Saran Teoritis

1. Penelitian selanjutnya diharapkan bisa menambah sampel penelitian serta jumlah subjek penelitian sehingga data yang diperoleh lebih representatif dan bervariasi.
2. Serta dipenelitian selanjutnya dapat melihat variabel lainnya seperti jenis kelamin, usia, dan Intensitas bermain game online yang mungkin diduga dapat mempengaruhi perilaku agresi verbal serta melihat faktor- faktor lainnya.

