

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran Intensitas bermain *games mobile legends* dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 28% dengan jumlah responden yaitu 23 siswa. Responden dengan Intensitas bermain *games mobile legends* yang sangat tinggi memiliki presentase sebesar 13% dengan jumlah responden yaitu 11 siswa.
2. Berdasarkan karakteristik sosial demografis, perilaku agresivitas verbal baik pada laki laki lebih tinggi dibandingkan perempuan berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi memiliki presentase 13% dan 32%, untuk usia 15 tahun kecenderungan agresivitas verbal memiliki presentase yang tinggi yakni 31%.
1. Berdasarkan hasil uji korelasi didapatkan nilai $p\text{-value} < 0,01$ ($p\text{-value} < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan antara Intensitas bermain *games mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Adapun nilai korelasi sebesar 0,279 yang berarti hubungan Intensitas dan agresivitas verbal berada dalam kategori rendah dengan arah hubungan bersifat positif, dimana semakin tinggi intensitas bermain *games online mobile legends* maka semakin tinggi pula agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran yang ditujukan kepada beberapa pihak, yakni:

1. Bagi intritusi pendidikan

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi mengenai hubungan agresivitas verbal dan Intensitas bermain *games mobile legends*, diharapkan pihak sekolah juga ikut berperan dalam memberikan edukasi mengenai dampak bermain *games* jika terlalu intens.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini untuk meneliti lebih lanjut hubungan tingkat kelas dengan agresivitas verbal siswa yang bermain *mobile legends*.

3. Bagi responden penelitian

Diharapkan siswa SMP negeri “Y” dapat lebih bijak dalam ketika bermain *games*, terutama ketika berinteraksi dengan orang lain. Dikarenakan agresivitas verbal dapat membawa dampak negatif baik bagi dirinya maupun pada rekan bermain *games* yang dapat berbahaya untuk kehidupan baik di dunia maya maupun di dunia nyata.