

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Ada beberapa kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan analisis data dan diskusi yang telah dilakukan oleh peneliti tentang bagaimana frekuensi bermain *game Mobile legend* berdampak pada *Trash talk* dan agresivitas pada remaja:

1. Hasil pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi positif dan signifikan secara parsial antara frekuensi bermain *game Mobile legend* dan *Trash talk*. Dengan kata lain, semakin sering bermain *game Mobile legend*, semakin banyak pemain yang melakukan *Trash talk*. Bahwa t hitung 4,016 lebih besar dari t tabel 1,987 dan sig. 0,000 lebih rendah dari α 0,050. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a), yang menyatakan bahwa "Pengaruh frekuensi bermain *game Mobile legend* terhadap *Trash talk*", diterima..

2. Hasil pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa bermain *game Mobile legend* memiliki dampak positif dan signifikan secara parsial terhadap agresivitas. Artinya, jumlah pemain yang bermain *game Mobile legend* menjadi lebih agresif. Hasil uji T menunjukkan bahwa t hitung 7,932 lebih besar dari t tabel 1,987 dan sig. 0,000 lebih rendah dari α 0,050. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa "Pengaruh frekuensi bermain *game Mobile legend* terhadap agresivitas" diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan terkait penelitian frekuensi bermain *game Mobile legend* terhadap *Trash talk* dan agresivitas pada remaja, maka penulis dapat memberikan saran antara lain sebagai berikut :

1. Bagi orang tua
 - a) Bimbingan dan pantauan : orang tua perlu lebih aktif dalam membimbing serta memantau anak mereka ketika bermain *game*.
 - b) Terlibat dalam aktivitas *game* : mencoba untuk terlibat dalam aktivitas *game* anak seperti menemani anak dalam bermain *game* atau mendiskusikan *game* yang sedang dimainkan oleh anak. Hal ini dapat membantu orang tua

dalam memahami konten *game* dan mengontrol sikap anak-anak.

2. Bagi remaja

a) Pengelolaan waktu : remaja sebaiknya dapat mengatur waktu bermain dengan baik, tidak hanya untuk menghindari dampak negatif namun juga keseimbangan antara kegiatan yang lain.

b) Mempelajari faktor negatif : menyadari dan mempelajari dampak negatif dari bermain *game* yang berlebihan, seperti kesehatan mental ataupun hubungan sosial dengan orang lain. Dengan pemahaman ini, remaja mampu lebih bijak dalam bermain *game*.

3. Bagi peneliti selanjutnya

a) Variabel atau faktor yang lain : meneliti pengaruh jenis permainan lain selain *Mobile legend* terhadap perilaku remaja lainnya, seperti : interaksi sosial, kontrol sosial dalam masyarakat maupun perilaku sosial lainnya.

b) Pendekatan kualitatif : melengkapi penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan melakukan wawancara yang mendalam untuk memahami pengalaman dan pandangan remaja semakin dalam.

