

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game battle royale* dengan agresi remaja tengah di palu dengan koefisien korelasi ( $r^{xy}$ ) = 0,298 ( $p=0,021$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game battle royale* dengan agresi, sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima. Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang sering bermain *game battle royale*, membuat agresi pada remaja cenderung tinggi. Sedangkan remaja yang jarang bermain *game battle royale*, memiliki tingkat agresi yang rendah.

Hasil koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,089, hal tersebut menunjukkan bahwa variabel intensitas bermain *game battle royale* memiliki kontribusi 08,9% Sebagai variabel yang berhubungan dengan dengan agresi dan sisanya 91,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti faktor internal (*sensation seeking* yang tinggi) dan juga faktor eksternal (lingkungan tempat tinggal).

#### **B. Saran**

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### **1. Bagi subjek**

Bagi remaja tengah yang suka bermain *game battle royale*, hendaknya dapat membatasi kesenangannya bermain *game* dan mengisi waktu luangnya untuk melakukan hal-hal yang lebih berguna, seperti belajar, tidur, membantu orang tua. Selain itu biasakan untuk mencari permainan yang lebih menyenangkan atau bersifat menghibur, dan diharapkan hindari permainan yang dapat memicu munculnya pertengkaran atau perkelaihan.

## **2. Bagi peneliti selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk menggali teori dan faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini yaitu faktor internal seperti tingkat *sensation seeking* yang tinggi dan juga faktor eksternal seperti lingkungan tempat tinggal.