

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

Mobile legend merupakan game yang sangat di gemari kalangan remaja saat ini. Jika dilihat dari jumlah download game mobile legend pada playstore mencapai lebih dari 100 juta downloader merupakan salah satu game favorit yang dimainkan. Dengan fasilitas internet yang mudah diakses pada zaman ini menjadikan anak remaja bebas untuk mengakses internet dimanapun dan kapanpun. Sudah semakin berkembangnya game mobile legend menjadikan para pemainnya nyaman dengan game tersebut dengan fitur – fitur seperti chatting, terkait dengan sosial media dan bisa langsung melakukan sharing tentang permainannya, dan memberikan reward dimana menjadikan sebuah kebanggaan tersendiri karena tercantum reward tersebut bersama dengan lokasi pemain saat bermain game mobile legend. Sangat di sayangkan game tersebut memiliki unsur kekerasan di dalamnya seperti serangan fisik menggunakan senjata – senjata dari masing masing hero. Hal ini yang menimbulkan stimulus dan terjadi rangsangan pada agresif remaja dalam pertarungan di dalam game tersebut Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif pada anak remaja pada usia 16-18 tahun. Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut.

#### **5.1 Kesimpulan**

- Hasil korelasi menunjukkan hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja sebesar 0.771. Nilai signifikansi pengujian diperoleh sebesar  $0,000 < 0,01$ . Dengan

demikian hipotesis yang menyatakan terbukti bahwa terdapat hubungan positif. Hasil tersebut muncul dari scoring setiap pertanyaan yang mewakili x1 dengan total scoring dari pertanyaan yang mewakili y dan dikorelasikan menggunakan analisis kendal tau b.

- Hasil korelasi menunjukkan hubungan antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja sebesar 0,782. Nilai signifikansi pengujian diperoleh sebesar  $0,000 < 0,01$ . Artinya pengawasan orang tua memiliki hubungan yang kuat dengan perilaku agresif pada anak remaja dengan hasil terbukti memiliki korelasi dan bernilai positif. Hasil tersebut didapatkan dari scoring setiap pertanyaan yang mewakili x2 dengan total scoring dari pertanyaan yang mewakili y dan dikorelasikan menggunakan analisis kendal tau b.
- Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game mobile legend, maka semakin tinggi juga perilaku agresif pada anak remaja, temuan ini sesuai dengan *teori General Aggression model (GAM)*
- Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif pada anak remaja. Artinya, semakin rendah pengawasan orang tua maka semakin tinggi perilaku agresif verbal pada anak remaja. Temuan ini sesuai dengan prinsip yang digunakan dalam *parental mediation* dan dengan teknik *Interaction Restrictions*.

## 5.2 Saran

- Sebagai orang tua seharusnya bisa mengontrol dan mengawasi anaknya dalam hal video game. Orang tua harus memiliki kontrol untuk membatasi anaknya saat bermain ataupun menjelaskan akan dampak negatif yang anak dapatkan dari video game. Salah satunya agresif verbal, karena terbawa emosionalnya kedalam game mobile legend ini.
- Seorang remaja memang masih memiliki kesulitan untuk mengontrol diri dari dampak-dampak negatif dan selalu ingin mencoba hal-hal yang baru, tetapi dimana seorang remaja harus mulai belajar lebih untuk bisa memilih mana yang baik dan mana yang buruk untuk dirinya. Remaja juga harus mencoba belajar mengontrol diri untuk maju menjadi pribadi yang dewasa karena belajar mengontrol diri sangat penting untuk perkembangan sikap dan perilakunya agar lebih baik.
- Orang tua harus bisa menjaga keharmonisan keluarganya dengan cara memiliki quality time bersama anak agar anak tidak merasa kesepian dan mendapatkan kasih sayang dari orang tua. Bukan berarti kasih sayang orang tua memberikan gadget kepada anak agar bisa bermain game saat orang tuanya berkerja.