

## **BAB V PENUTUPAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Dari penelitian ini, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Game yang beredar di masyarakat zaman sekarang ini kebanyakan bersifat kompetitif, dan sifat kompetitif itu bisa memicu sifat agresif yang dimiliki oleh seseorang
2. Metode yang digunakan ada 3 tahapan yaitu, *participant* tahap dimana peneliti mencari responden yang bersedia mengikuti eksperimen, *procedure* tahap dimana peneliti mengobservasi dan mencatat respond yang diberikan oleh para partisipan, dan *result* merupakan tahapan terakhir dimana data yang telah dikumpulkan sebelumnya akan dianalisis.
3. Penelitian ini membuktikan bahwa manusia yang bermain secara kompetitif cenderung lebih agresif dibandingkan mereka yang bermain secara kooperatif.
4. Tindakan agresi merupakan tindakan yang dilakukan seseorang untuk melukai mahluk lain secara fisik maupun secara verbal sebagai metode pelampiasan dan tindakan ini muncul dari sifat kompetitif yang sudah dimiliki manusia sejak bayi pada zaman dulu, dan pada zaman sekarang sifat kompetitif itu bisa ditemukan dimana saja terutama di video game dikarenakan pada zaman sekarang ini kebanyakan game bersifat kompetitif

### **5.2 Saran**

Saran yang dapat digunakan dari penelitian ini untuk ke depannya antara lain sebagai berikut:

1. Dapat melakukan eskperimen untuk mengetahui tingkat agresi yang dimiliki oleh seseorang melalui tingkatan usia.
2. Dapat melakukan eksperimen untuk mengetahui tingkat agresi yang dimiliki oleh seseorang melalui jenis kelamin.
3. Dapat dilakukan penelitian lanjutan untuk menjawab pertanyaan yang belum bisa dijawab dalam penelitian ini