

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini tentang Analisis jalur (*path analysis*) hubungan kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa dan dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dan bermakna kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666.
2. Tidak terdapat pengaruh antara kebiasaan bermedia sosial terhadap gaya bahasa siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666.
3. Tidak terdapat hubungan yang bermakna antara kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666.
4. Terdapat pengaruh negative dan bermakna antara kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666.
5. Tidak terdapat pengaruh antara kebiasaan bermedia sosial terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666.
6. Tidak ada hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666.
7. Tidak ada hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa dan dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara.
8. *Construct* yang diajukan tidak seutuhnya bisa diterima, sebab berdasarkan pengujian, hanya koefisien jalur dari X_1 ke Y_1 dan dari X_1 ke Y_2 yang secara statistik bermakna, sedangkan koefisien jalur dari X_2 ke Y_1 dan X_2 ke Y_2

tidak bermakna. Keterangan ini memberikan indikasi bahwa *construct* yang diajukan peneliti tidak diterima dan dibuat *construct* baru berdasarkan temuan penelitian.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi pada:

1. Terdapat pengaruh positif dan bermakna dari variabel kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa siswa, hal ini dapat menjadi acuan bahwa siswa bermain *game online* dapat berpengaruh gaya bahasa siswa, maka orang yang ada dekat dengan siswa yaitu guru dan orang tua bisa lebih mengawasi gaya bahasa anak dalam bermain *game online*.
2. Terdapat pengaruh negatif dan signifikan dari variabel kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan menulis siswa, hal ini dapat menjadi acuan keterampilan menulis siswa yang punya kebiasaan bermain *game online* berlebihan dapat berpengaruh kurang baik terhadap keterampilan menulisnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan, maka disajikan beberapa rekomendasi yang dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi orang tua siswa dapat menyambut baik perkembangan teknologi berupa permainan pada *game online* yang akan menjadi refleksi orang tua sebagai perannya mengawasi dan memberikan pemodelan penggunaan *game online* dengan bijak serta siswa dapat memanfaatkan *game online* dan media sosial sebagai wahana mengembangkan gaya bahasa anak dengan baik dan melatih keterampilan sebagai media penguasaan kebahasaan khususnya dalam keterampilan menulis.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan pemantauan terhadap gaya bahasa dan keterampilan menulis siswa yang kerap bermain *game online*.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dalam penyebaran angket tidak hanya dilakukan daring namun bisa dilakukan secara langsung, sehingga siswa yang mengisi bisa bertanya secara langsung tentang apa yang tidak dipahami pada angket. Selanjutnya peneliti berharap penelitian selanjutnya dapat meneliti implikasi dari pengaruh kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap kemampuan berbahasa lainnya, seperti keterampilan menyimak, keterampilan membaca ataupun keterampilan berbicara. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat pula mengkaji pengaruh kebiasaan lain yang sering dilakukan oleh siswa terhadap keterampilan menulis.