

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, analisis dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket, ditemukan bahwa mayoritas siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang *menggunakan game online* secara rutin, terutama setelah pulang sekolah dan pada malam hari. *Game* yang sering dimainkan adalah Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG, yang dapat diakses melalui smartphone dengan dukungan jaringan WiFi di rumah atau di warung internet.
2. Siswa yang terbiasa bermain *game online* cenderung meniru gaya bahasa dalam permainan, seperti menggunakan istilah asing atau singkatan yang umum di dunia *game*. Mereka juga lebih sering menunjukkan gaya komunikasi yang santai, informal, dan terkadang kasar, baik saat berbicara dengan teman sebaya maupun orang dewasa.
3. Etika berbahasa sebagian siswa yang sering bermain *game online* mengalami pergeseran. Mereka menjadi lebih cepat marah, suka menyela pembicaraan, serta berbicara dengan nada tinggi ketika sedang antusias atau emosi, terutama saat sedang membicarakan atau bermain game. Hal ini berdampak pada cara mereka berinteraksi, baik di lingkungan keluarga maupun sekolah. Siswa yang jarang bermain

game online cenderung memiliki gaya bicara yang lebih sopan, runtut dalam menyampaikan pendapat, serta menggunakan bahasa yang lebih sesuai dengan norma lingkungan dan usia. Mereka juga menunjukkan kemampuan komunikasi yang lebih terarah dan empatik.

4. Faktor yang memengaruhi kebiasaan bermain *game online* di antaranya adalah internal dan eksternal faktor Internalnya yaitu keinginan diri sendiri untuk hiburan, kurangnya kontrol diri, dan ketertarikan terhadap game. Sedangkan faktor eksternalnya yaitu pengaruh teman sebaya, ketersediaan akses internet, lingkungan bermain seperti warung WiFi atau rumah teman.

B. Saran

1. Untuk Siswa

Siswa diharapkan lebih bijak dalam menggunakan waktu untuk bermain *game online*. Bermain game hendaknya dilakukan secara terbatas dan tidak mengganggu aktivitas belajar serta komunikasi sosial. Siswa juga disarankan untuk lebih memperhatikan gaya bahasa yang digunakan dalam berinteraksi, baik di sekolah maupun di rumah, serta tidak meniru tutur kata negatif yang berasal dari lingkungan game online.

2. Untuk Guru

Guru diharapkan dapat mengamati perubahan perilaku dan gaya komunikasi siswa secara lebih intensif. Guru juga perlu memberikan pembinaan bahasa yang baik dan sopan, serta melibatkan siswa dalam

kegiatan diskusi atau pembelajaran aktif untuk mengembangkan kemampuan komunikasi mereka. Selain itu, guru bisa memberikan edukasi tentang dampak penggunaan game secara berlebihan.

3. Untuk Orang Tua Siswa

Orang tua diharapkan lebih aktif dalam mengawasi anak ketika bermain game online, mulai dari waktu bermain, hingga dampaknya terhadap sikap dan bahasa anak. Disarankan agar orang tua membuat kesepakatan atau batasan waktu bermain serta lebih melibatkan anak dalam aktivitas yang bersifat positif seperti olahraga, membaca, atau kegiatan keagamaan dan sosial.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa sekolah dasar. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih luas dan beragam, serta memadukan pendekatan kualitatif dan menambah kegiatan penelitian pada bentuk penelitian studi kasus lebih lama agar hasil analisis lebih baik.