

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan tentang pengaruh *game free fire* terhadap etika komunikasi siswa SMPN 28 Solok Selatan, adalah sebagai berikut:

Setelah melalui analisis uji linear memperoleh nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar  $0,473 > 0,05$ . dengan variabel *Game Free Fire* (X) terdiri dari lima indikator yaitu dorongan keinginan untuk bermain *game*, timbulnya permasalahan pada diri sendiri, konflik dengan individu lain, arti penting waktu, Penarikan untuk berhenti terhadap variabel Etika Komunikasi (Y) etika kesopanan, sikap kesantunan antar sesama, kepedulian terhadap sosial. Berdasarkan uji *R-Square* dapat dilihat nilai koefisien pengaruh *Game Free Fire* terhadap Etika Komunikasi pada siswa SMPN 28 Solok Selatan ditunjukkan dengan **nilai *R-square* sebesar 0,519 hal ini berarti bahwa adanya pengaruh Pengaruh *Game Free Fire* terhadap Etika Komunikasi siswa SMPN 28 Solok Selatan sebesar 51,9%**

Sedangkan uji korelasi *product moment* dapat diperoleh nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh atau berkorelasi antara variabel *Game Free Fire* (X) dengan variabel Etika Komunikasi (Y), dan memiliki hubungan yang positif antar variabel. Hasil dari uji korelasi ini memiliki hubungan korelasi kuat, karena **nilai *pearson correlation* 0,721 berada pada kisaran 0,61 – 0,80 = korelasi kuat**. Dan pengujian hipotesis menjelaskan bahwa standar koefisien dengan nilai 0,721 dan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . sedangkan dilihat dari t hitung dengan nilai  $9,470 > 1,989$  t tabel, artinya **Pengaruh *Game Free Fire* Terhadap Etika Komunikasi berpengaruh signifikan.**

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian serta pengamatan yang telah dilakukan maka peneliti memperoleh informasi selama melakukan penelitian di SMPN 28 Solok Selatan dengan beberapa saran penelitian kepada orang tua diharapkan untuk lebih mengawasi waktu bermain *game* pada anak, serta menjelaskan dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game*. Untuk para pelajar diharapkan lebih meningkatkan bagaimana cara berkomunikasi dengan etika komunikasi yang baik terhadap teman, kesopanan, sikap saling menghargai, kepedulian terhadap sosial, lebih meningkatkan kepatuhan terhadap orang tua, serta diharapkan dapat menjaga nama baik sekolah. Sehingga dengan meningkatkan etika komunikasi yang baik terhadap anak akan mengajarkan untuk lebih menghargai perasaan orang lain dan memiliki moral yang baik.

