

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pembahasan hasil penelitian khususnya analisis data seperti yang telah diuraikan dalam pembahasan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Game Online Point Blank berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa santun dalam berkomunikasi antar sesama teman di Lingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun 2013 memiliki tingkat keeratan tinggi, ini menunjukkan bahwa pengaruh Game online Point Blank terhadap kemampuan berbahasa santun dalam berkomunikasi antar sesama teman memiliki keeratan yang tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengemukakan beberapa saran :

1. Bagi siswa agar mengetahui dampak positif dan negatif dalam bermain game online dan tidak berlebihan dalam bermain game online khususnya Point Blank. Siswa perlu memikirkan kembali resiko dalam bermain game online yang berlebihan dan berdampak kurang baik yang dapat menghabiskan uang, tenaga, waktu, urusan pribadi serta prestasi belajar.

2. Bagi Orang tua hendaknya mengawasi anak agar tidak terlalu berlebihan dalam bermain *game online* khususnya *Point Blank*. Orang tua harus lebih meningkatkan pengawasan terhadap anaknya secara disiplin dan ketat agar lingkungan sekitar tidak mempengaruhi anak dalam bergaul dalam kehidupan sehari-hari khususnya lingkungan *game online*. Orang tua berperan dalam membangun motivasi siswa untuk berprestasi.
3. Bagi Guru hendaknya selalu mengingatkan dan menanamkan kepada siswa dampak dan pengaruh buruk bermain *game* secara berlebihan. Guru sebagai orang tu di sekolah memiliki peran yang besar dalam membangun paradigma siswa dan member nasehat agar mengurangi dampak negatif akibat *game online* khususnya *Point Blank*.