

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian membuat kesimpulan bahwa hasil penelitian dilihat melalui uji regresi sederhana dapat dijelaskan bahwa variabel X *game online* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,015. Jadi nilai signifikansi ini lebih kecil daripada nilai sig yaitu 0,05. Nilai $\text{sig} < \text{sig} = 0,015 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak karena variabel independen yaitu X *game online* berpengaruh terhadap variabel dependen yaitu Y tindak tutur direktif. Dan dilihat dari uji F diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,15. Jadi nilai signifikansi ini lebih kecil daripada nilai sig yaitu 0,05. Karena nilai $\text{sig} < \text{sig} = 0,015 < 0,05$ maka variabel independen X yaitu *game online* secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependen Y yaitu tindak tutur direktif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, saran yang diberikan berkaitan dengan hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi orang tua dapat dijadikan pembelajaran untuk mengontrol anaknya ketika bermain *game online* dan mengawasi anak ketika sedang bermain *game online* sebagai sarana pembelajaran dan pembentukan karakter positif dalam perkembangan tindak tutur bahasanya.
2. Bagi guru dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa

3. Bagi penelitian selanjutnya dapat dijadikan referensi yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan *game online* terhadap tindak tutur direktif pada siswa SDN Gombongsari Kecamatan Rawamerta.

