

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adanya hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai pengaruh bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi pada mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten, bisa dikatakan bahwa terdapat pengaruh bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi di kalangan ratnahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

1. Dengan responden sebanyak 95 mahasiswa. Banyak mahasiswa yang gemar bermain ML dari Hasil Temuan berdasarkan data yang diperoleh, menghasilkan jenis kelamin responden sekitar 59 orang Laki-laki dan 36 orang perempuan yang bermain Game online Mobile Legends bisa membuktikan bahwa banyak di kalangan laki-laki yang gemar bermain game ini dibandingkan perempuan. Dengan pemain dengan pengalaman bermain 3 tahun yang lalu mencapai 40 orang 2 tahun lalu sebanyak 17 orang, 1 tahun lalu sebanyak 19 orang dan yang baru saja bermain sebanyak 19 orang. Dimana masing-masing dari mereka memiliki kecenderungan bermain yang berbeda. Secara berkelompok sekitar 54 mahasiswa dan secara individu sekitar 41 orang mahasiswa.
2. Dengan hasil data kecenderungan bermain game secara berkelompok itu lebih banyak frekuesinya di bandingkan secara Individu, bisa memicu pengaruh yang lebih besar terhadap etika berkomunikasi, tidak sedikit mahasiswa yang beranggapan bahwa ketika bermain game Mobile Legends ini bisa membuat emosi yang juga sebagai pemicu munculnya kata-kata yang tidak sedap untuk didengar. di sebabkan ketika bermain secara berkelompok lebih dari 1 orang dimana ada lawan bicaranya ini bisa menjadi tingkat komunikasi yang lebih tinggi di bandingkan secara

Individu. Dengan begitu tingkat pengaruh etika berkomunikasi akan lebih besar dibandingkan bermain secara Individu. Tidak menutup kemungkinan Dalam permainan secara Individu juga ada saja mahasiswa yang suka berbicara kurang baik dengan di sengaja ataupun tidak di sengaja, karena game Mobile Legends menyediakan fitur untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui Voice dan chat.

3. Berdasarkan hasil pengujian menunjukan korelasi antara bermain Game online mobile legends dan etika berkomunikasi mendapatkan R sebesar 0,531 dan R square mencapai 0.274 yang dapat diartikan bahwa bermain game online mobile legends memberikan kontribusi sebesar 27% terhadap etika berkomunikasi dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Berikutnya pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana atau linearitas ber signifikansi mencapai 0,000 di mana signifikansi $0,000 < 0,05$ yang kemudian berdasarkan nilai T hitung mencapai 6,045 yang melebihi T tabel 1,661 sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain game online mobile legends berpengaruh terhadap etika berkomunikasi pada mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Selanjutnya memperoleh hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung 6,045 lebih dari t tabel 1,661 yang kemudian nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi pada mahasiswa fakultas dakwah angkatan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

B. Saran

Berakhirnya hasil penelitian adanya temuan analisis dan kesimpulan penelitian, memberikan beberapa saran sesuai dengan topik penelitian yaitu pengaruh bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi. Saran-saran yang dituliskan berharap akan dapat membantu dalam mengidentifikasi terjadinya dampak akibat bermain game mobile legends terhadap etika berkomunikasi dengan lebih mudah. Adapun saran sebagai berikut:

1. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi solusi sebagai referensi pemahaman tentang adanya pengaruh bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi. Terutama terhadap mahasiswa yang bisa mengedepankan etika berkomunikasi dan bijaksana dalam bermain game online sehingga tidak menimbulkan kecanduan yang berlebihan.

2. Bagi Mahasiswa

Diharapkan menjadi jembatan untuk meminimalisir kecanduan yang kurang baik terhadap game online untuk lebih bijak dalam bermainnya. Dan selalu bersikap santun sopan terhadap sesama maupun orang yang lebih tua. Yang terpenting bisa membatasi waktu ketika bermain game dengan pekerjaan yang lain, terutama kesehatan dirinya sendiri.

Penelitian ini juga pastinya diharapkan sebagai informasi kepada mahasiswa ternyata adanya dampak game mobile legends ini diharapkan sebagai bahan evaluasi dalam upaya untuk memperbaiki etika berkomunikasi yang lebih baik lagi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pastinya harapannya yang menjadi hasil temuan di dalam penelitian ini dapat menjadi referensi dan ikut berkontribusi yang berguna dalam penelitian yang terkait dampak pengaruh bermain game mobile legends terhadap etika berkomunikasi, terlebih khusus di fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.