

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan melihat hasil dari penelitian yang telah di bahas pada bab sebelumnya maka kita dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa banyak anak yang mengalami kecanduan pada gadget dengan rentan waktu penggunaan 1-4 jam dalam satu hari untuk memainkan gadget mulai dari bermain game online maupun menonton video yang terdapat pada aplikasi seperti youtube, namun waktu itu belum terhitung juga dengan waktu responden untuk menggunakan gadget untuk belajar maupun melakukan chattingan bersama orang lain.
2. Pada variabel logika algoritma di atas maka dapat disimpulkan masing-masing, dan pada perhitungan yang dilakukan dan pada kategori sangat sering memiliki nilai sering sebesar 40 dengan hasil yang dihitung menggunakan rumus jadi mendapatkan hasil sebesar 100, dan pada kategori sosialisasi masuk ke dalam kategori sering dengan mendapatkan nilai 0,5, dan pada kategori komunikasi mendapatkan nilai sebesar 80 maka setelah dihitung menggunakan rumus mendapatkan hasil 0,5, dan hasil tersebut di jadikan fuzzyfikasi sugeno.
3. Tingkat kecanduan gadget pada anak usia dini terbilang sangat mengkhawatirkan karena dapat dilihat bahwa sangat banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan memainkan gadget sebagai salah satu aktifitas pada kehidupan sehari-harinya, dengan tingkat kecanduan anak laki-laki yang terbilang lebih banyak dari pada anak perempuan, dan tergantung juga dari umur dari si anak, bukan dari jenis kelamin yang menjadi patokan bahwa anak itu kecanduan atau tidak, dan untuk anak usia 9 tahun ke atas untuk jenis kelamin laki-laki maupun perempuan sudah dapat terlihat bahwa anak-anak tersebut sudah menjadikan gadget sebagai teman aktifitas sehari-harinya dan dapat kita simpulkan juga bahwa jika anak itu dapat menggunakan gadget selama berjam-jam maka kita

mengetahui bahwa anak tersebut mengalami kecanduan pada gadget dan jika anak di bawah 9 tahun maka masih dapat di kendalikan untuk penggunaan gadgetnya pada setiap harinya karena masih bisa di kontrol untuk penggunaan gadget tersebut, sedangkan anak umur 9 tahun ke atas sudah mulai susah untuk di kontrol karena aktifitas sekolah dan belajar pun perlu menggunakan gadget untuk mencari bahan untuk belajar yang justru ini menuai pro dan kontra para orang tua yang anaknya slalu menggunakan gadget dan tidak bisa mengontrol penggunaan gadget pada si anak, namun banyak juga orang tua yang hanya mengasih gadget kepada si anak hanya untuk di gunakan sebagai belajar, namun setelah belajar gadget tersebut di ambil oleh orang tua.

Berdasarkan hasil penelitin yang di lakukan penulis, pada pembahasan dan kesimpulan di atas, penulis memberikan saran untuk para orang tua yang anaknya mengalami gejala ataupun sudah mengalami kecanduan pada gadget yang bertujuan untuk kebaikan pada anak itu sendiri utnuk bisa mengejar cita citanya di masa depan.

1. Untuk kebaikan pada anak yang masih berusia dini alangkah baiknya untuk para orang tua dapat mengontrol penggunaan gadget pada si anak dan dapat memporsir waktu untuk penggunaan gadget agar anak dapat berinteraksi pada lingkungan dan kluarganya.
2. Untuk orang tua sekiranya dapat melakukan penjagaan pada kesehatan anak yang di timbulkan dari kecanduan gadget tersebut misalnya saja seperti mata minus, lemah jantung karena emosional yang tidak teratur, dan juga melemahnya sistem motorik pada anak yang bisa mengganggu tingkat komunikasi pada anak menjadi kesulitan untuk bicara.
3. Selalu rutin log in ke website yang penulis buat untuk melihat tingkat kecanduan gadget pada anak untuk mengontrol tingkat kecanduan gadget pada anak yang penulis masukan ke dalam data di dalam website tersebut.
4. Dan untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian kecanduan gadget pada anak usia dini di harapkan dapat melakukan penelitian lebih luas dan lebih sempurna dari peneliian saat ini.

5.2 Saran

Adapun manfaat yang di harapkan dari hasil penelitian ini di antaranya adalah.

1. Bagi pembaca, pada hasil penelitian ini dapat di harapkan bisa menambah wawasan dan pengetahuan terkait dengan ilmu komunikasi dan informatika serta dapat melakukan pengujian lebih mendalam pada penelitian yang akan datang, sehingga dapat melakukan perbandingan dari hasil penelitian terdahulu, serta dapat memodifikasi variabel dan hitungan fuzzy yang ada dalam penelitian di atas
2. Bagi para pembaca di harapkan dapat memberikan keritik dan saran yang dapat membangun kepercayaan penulis dan dapat menjadi motivasi agar dapat memperbaiki penelitian ini kedepannya agar dapat menjadi penelitian yang berguna.
3. Selain itu dapat di harapkan pada para orang tua dan guru anak anak yang masih di bawah umur untuk dapat melakukan sosialisasi tentang bahaya menggunakan gadget pada anak usia dini karena dapat mengakibatkan terganggunya kesehatan pada anak yang masih rentan akan terganggunya kesehatan meeka.

5.3 Penutup

Segala puji bagi Allah SWT sebagai dzat yang maha segalanya, sesungguhnya hanya kepadanya kami memohon pertolongan, ampunan dan petunjuk. Kita berlindung kepada Allah dari kejahatan diri dan keburukan perilaku yang kita lakukan, shalawat serta salam penulis haturkan kepangkuan nabi muhammad SAW.

Dengan mengucapkan rasa syukur alhamdulillah, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, sungguh kecongkakan intelektual bilamana penulis di anggap skripsi yang di susun dengan keringat dan usaha, serta susah payah penulis susun ini di anggap sempurna dan bersifat akhir.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu saran dan kritik serta masukan yang bersifat

konstruktif dari pembaca sangat penulis harapkan demi tercapainya kesempurnaan skripsi ini di masa mendatang.

Akhirnya tak lupa peneliti sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu mulai dari penulisan sampai membimbing penulis dalam pembuatan program yang penulis buathingga akhirnya dapat di selesaikan, semoga semua pihak mendapatkan balasan yang setimpal, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan tentunya mendapat hidayah dan magfirah dari Allah SWT.

