

BAB V

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengumpulan dan pengolahan data terhadap 1.736 tweet yang relevan, ditemukan bahwa mayoritas sentimen masyarakat bersifat negatif, yaitu sebesar 82,1%. Temuan ini menunjukkan bahwa masyarakat secara umum menolak keberadaan dan peningkatan aktivitas praktik judi online, terutama karena dampak sosial, moral, dan ekonomi yang ditimbulkan. Sentimen netral tercatat sebesar 14,2%, sedangkan sentimen positif hanya sebesar 3,7%, yang mengindikasikan rendahnya dukungan terhadap aktivitas tersebut di ruang digital.

Dengan menggunakan algoritma Naive Bayes untuk klasifikasi sentimen, ia menunjukkan hasil yang cukup baik; setelah proses penyesuaian hyperparameter, akurasi mencapai 86,21%. Peningkatan akurasi ini terutama terlihat pada klasifikasi sentimen minoritas, yaitu positif dan netral; kelas positif masih dianggap rendah karena ketidakseimbangan distribusi data. Menurut pengamatan wordcloud dan analisis frekuensi kata, kata "judol" mendominasi percakapan publik, diikuti oleh kata-kata seperti "uang", "pinjol", "dosa", "anak", "bodoh", dan lainnya, yang mencerminkan kekhawatiran masyarakat tentang konsekuensi sosial, moneter, dan moral dari permainan online. Selain itu, hubungan antara masalah ini dan promosi ilegal juga menjadi perhatian utama dalam percakapan yang terjadi di masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan dataset yang lebih besar agar model dapat mempelajari variasi bahasa dan konteks yang lebih luas.
2. Disarankan untuk melakukan eksplorasi terhadap algoritma pembandingan seperti Support Vector Machine (SVM), Random Forest guna meningkatkan akurasi klasifikasi terutama pada kelas minoritas.