

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan maka peneliti menyimpulkan dari apa yang telah dibahas di atas yaitu:

Perilaku remaja kecanduan *gadget* di desa itu nampak dalam tindakan sebagai berikut, yakni terlihat dari intensitas waktunya (penggunaan intens *gadget*) selama kurun waktu lebih dari setahun sebagaimana kriteria tes diagnostik pecandu *gadget* yang diberikan, perilaku menutup diri pada teman dan orangtuanya, hingga dampak negatif atau positif yang telah dipaparkan pada hasil wawancara kepada remaja tersebut. Dikatakan sebagai pecandu *gadget* karena dari sembilan kriteria tes yang diberikan, remaja tersebut mengalami tujuh kriteria yang dapat diambil kesimpulan bahwa remaja tersebut memang benar mengalami kecanduan *gadget*.

Akhlak remaja pada orangtuanya cenderung kurang baik/positif, dikarenakan Hanafi, Meilka, Rengga (remaja pecandu *gadget*) kurang bisa mengontrol emosi, dan terlihat pada diri mereka seperti kurang tau waktu. Mereka menegaskan bahwa dia sadar mengenai kurangnya kemampuan dalam mengontrol emosinya, kadang ada kalanya dia tidak patuh pada orangtuanya jika disuruh untuk melakukan suatu hal dikarenakan keasyikan dalam bermain *gadget* dan fokus dia tidak dapat dialihkan jika seperti itu.

Akhlak remaja pecandu *gadget* bernama Hanafi, Meilka, Rengga pada oranglain ditunjukkan kepada temannya dan cenderung positif, ketiga temannya berkata bahwa mereka merupakan teman yang baik, pendiam, ramah, suka bercanda, suka menolong teman lainnya jika kesusahan. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa akhlak mereka kepada temannya masih baik-baik saja dan dapat dikategorikan sebagai akhlak yang baik, dikarenakan tidak ada keluhan mengenai akhlak mereka yang kurang baik jika didapat dari tiga hasil wawancara temannya tersebut.

## B. Saran

Kepada orangtua di Link. Kuwung hendaknya perlu diperhatikan lagi saat anaknya menggunakan *gadget*. Intensitas waktu penggunaan *gadget* harus lebih diperketat lagi sehingga tidak akan menimbulkan kecanduan *gadget* dalam diri sang anak.

Kepada guru atau pendidik di sekitar Link. Kuwung hendaknya bekerja sama dengan orangtua dan masyarakat mengenai solusi atau antisipasi supaya anak tidak mengalami kecanduan *gadget* hingga menyebabkan banyak perubahan kurang baik pada sang anak.

Kepada teman sekolah atau teman rumahnya diharapkan mampu mengingatkan ketika dalam bermain *gadget* dirasa berlebihan dalam perihal batas waktunya. Yang seharusnya ada batasan dalam bermain *gadget* dikarenakan waktu-waktu tertentu yang harus segera dilaksanakan menjadi kurang tau waktu hingga kurangnya disiplin dalam waktu atau kegiatan yang ada. Diharapkan mampu mengajak temannya ke kegiatan yang lebih bermanfaat sehingga intensitas waktu dalam bermain *gadget* agak berkurang, dan kecanduan *gadgetnya* pun kemungkinan kecil.

Kepada Menteri Pendidikan harusnya diterapkan mengenai kurikulum atau materi ajar dalam menangani kasus digital seperti ini, semisal membuat materi khusus digitalisasi dengan fokus desain, program, hingga pembuatan web oleh siswa yang mana bermanfaat bagi siswa.