

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

SITI NURHABIBAH

16416286206085

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang. Adapun penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif serta angket sebagai instrumen penelitian dan 10 orang siswa kelas V sebagai responden. Teknik pengumpulan data untuk perhitungan angket dilakukan dengan sakala Guttman yang mempunyai rentang skala presentase antara 0% sampai 50%, 50%, 50% sampai 100% dengan hasil presentase titik kesuaiannya di atas 50% yaitu 66.5%. Hasil penelitian menunjukan sebanyak 66.5% penggunaan *gadget* mendekati berdampak pada kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar di Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.

Kata kunci : Dampak penggunaan *gadget*, interaksi sosial

***THE IMPACT OF THE USE OF GADGETS ON THE SOCIAL
INTERACTION ABILITIES OF 5TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL
STUDENT***

SITI NURHABIBAH

16416286206085

ABSTRACT

The purpose of this study was determine the impact of the use of gadgets on the sosial interaction abilities of 5th grade elementary school student Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang. The research used is descriptive qualitative with a questionnaire as a research instrument and 10 fifth grade elementary school students as respondents. Data collection techniques for qustionare calculations performed with the Guttman skala has a percentage scale ranging from 0% to 50%, 50%, 50% to 100% with results of the percentage point of conformity above 50% that is 66.5%. The results showed as much as 66.5% of the use of gadgets could have an impact on the ability of social interaction grade 5 elementary school students in Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.

Keywords : *the impact of gadget usage, social interaction capabilities*