

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU SOSIAL SISWA DI SDN MULYAJAYA II

SALSABILA DWI AMELIA

20416286206060

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial siswa di SDN Mulyajaya II. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah Serta menambah reverensi masyarakat dalam memahami permasalahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan gadget pada anak-anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu dan pengetahuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Pola penggunaan gadget pada siswa di SDN Mulyajaya II adalah game online, instagram dan youtube. Hampir semua siswa memiliki game online, aplikasi game online yang banyak digunakan oleh siswa adalah mobile legends free fire, dan youtube menonton film dan short video yang berada di konten. 2) Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa SDN Mulyajaya II yaitu adanya perubahan pada perilaku sosial yang ditandai dengan adanya kurangnya sikap kerja sama antar siswa, kurangnya rasa empati siswa, kurangnya sikap ramah siswa dan adanya sikap mementingkan diri sendiri pada siswa. Hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget yang berlebihan oleh siswa yang membuat mereka lupa akan dunia luar. Orang tua harus lebih berhati – hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan gadget sehari-hari untuk meminimalisir sisi negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget tersebut, dan seharusnya gadget digunakan dan dimanfaatkan untuk hal yang positif.

Kata Kunci : Dampak, Penggunaan Gadget, Perilaku Sosial

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU SOSIAL SISWA
DI SDN MULYAJAYA II**

SALSABILA DWI AMELIA

20416286206060

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the impact of gadget use on students' social behavior at SDN Mulyajaya II. Data collection techniques are observation, interviews, questionnaires and documentation. The data obtained in this study were analyzed using qualitative descriptive analysis. The sampling technique used in the study. Theoretically, this research is expected to add and add community references in understanding learning problems and deeper knowledge about the use of gadgets in children with parental supervision and also adding knowledge and knowledge. The results of the study show that 1) The pattern of gadget use in students at SDN Mulyajaya II is online games, instagram and youtube. Almost all students have online games, online game applications that are widely used by students are mobile legends free fire, and youtube watches movies and short videos that are in content. 2) The impact of the use of gadgets on the social behavior of SDN Mulyajaya II students is a change in social behavior which is characterized by a lack of cooperative attitudes between students, a lack of empathy for students, a lack of friendly attitudes towards students and a selfish attitude towards students. This is caused by excessive use of gadgets by students which makes them forget about the outside world. Parents must be more careful in supervising and monitoring Children's activities in using gadgets daily to minimize the negative side caused by the use of these gadgets, and gadgets should be used and utilized for positive things.

Keywords: Impact, Gadget Use, Social Behavior