

ABSTRAK

Ardhita Rizky Alivia Putri. *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI SDN 3 GONDANG.* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa, upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*, serta strategi yang dilakukan untuk mengatasi kecenderungan siswa dalam penggunaan *gadget* di SD Negeri 3 Gondang.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI di SD Negeri 3 Gondang. Objek penelitiannya merupakan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas VI di SD Negeri 3 Gondang. Data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) *gadget* memiliki dampak negatif terhadap perilaku sosial siswa kelas empat antara lain kurang berinteraksi dengan orang lain, suka membantah, mudah emosi dan berkata kasar, menjadi pemalas dan sulit berkonsentrasi. 2) Upaya yang dilakukan oleh guru kelas empat untuk mengatasi dampak penggunaan *gadget* yaitu memberikan pemantauan dan edukasi mengenai penggunaan *gadget* di akhir pembelajaran dan bekerja sama dengan orangtua siswa untuk pendampingan siswa dalam penggunaan *gadget*. 3) Strategi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecenderungan siswa dalam penggunaan *gadget* yaitu membuat kesepakatan dengan siswa mengenai durasi bermain *gadget*, memberikan *reward* kepada siswa yang mematuhi kesepakatan, memberikan *punishment* kepada siswa yang melanggar, dan memberikan tugas rumah kepada siswa yang untuk mengasah kreatifitas di rumah.

Kata Kunci: dampak, gadget, perilaku sosial, siswa

ABSTRACT

Ardhita Rizky Alivia Putri. *THE IMPACT OF USING GADGETS ON CHILDREN'S SOCIAL BEHAVIOR AT SDN 3 GONDANG.* Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2024.

This research aims to determine the impact of gadget use on students' social behavior, the efforts made by teachers to overcome the negative influence of gadget use, and the strategies implemented to overcome students' tendencies to use gadgets at SD Negeri 3 Gondang.

This research is descriptive qualitative research. The research subjects were class VI students at SD Negeri 3 Gondang. The research object is the impact of gadget use on the social behavior of class VI students at SD Negeri 3 Gondang. Data was obtained from observation, interviews, and documentation. The data analysis techniques are data collection, data reduction, data presentation, verification, and conclusions. The validity of the data in this research uses source and technical triangulation.

The research results indicate that 1) gadgets hurt the social behavior of fourth-grade students, including less interaction with others, being fond of arguing, being easily emotional and saying rude things, laziness, and difficulty concentrating. 2) Efforts made by fourth-grade teachers to overcome the impact of gadget use are to provide monitoring and education regarding gadget use at the end of learning and work together with parents of students to assist students in using gadgets. 3) Strategies that can be done to overcome students' tendencies to use gadgets are to make an agreement with students regarding the duration of playing gadgets, give rewards to students who comply with the agreement, give punishment to students who violate, and give homework to students to hone creativity at home.

Keywords: *impact, gadget, social behavior, students*