ABSTRAK

Herliana, 2019. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: (I) Dra. Hj. Rusdiana, M.Ag (II) Musyarrafah, M.Pd. I.

Kata Kunci : *Gadget*, Perilaku Sosial, MI Al Muhajirin Banjarmasin

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagimana penggunaan *gadget* di kalangan anak kelas IV di MI Al Muhajirin Banjarmasin dan melihat dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas IV di MI Al Muhajirin Banjarmasin serta mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sosial anak dari faktor eksternal dan internal.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research), yaotu penelitian yang bertujuan dengan terjun ke lapangan untuk menggali dan mengumpulkan sejumlah data yang diperlukan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas IV MI Al MUhajirin Banjarmasin meliputi waktu anak menggunakan *gadget*, tujuan anak memiliki *gadget* pribadi dan perilaku anak di sekolah.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu pendekatan penelitian yang menggunakan pengumpulan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Objek dalam penelitian ini adalah dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin, sedangkan yang menjadi subjek penelitiannya adalah 15 orang anak kelas IV di MI Al Muhajirin Banjarmasin.

Pengumpulan data dalam penelitian ini diambil dengan cara observasi, wawancara, angket dan documenter. Setelah terkumpul, selanjutnya di proses melalui editing, analisis data kemudian di gambarkan dalam bentuk kata-kata atau kalimat.

Berdasarkan hasil analisi data, diperoleh simpulan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin dapat dikatakan berdampak positif seperti memperbanyak teman, memudahkan komunikasi jarak jauh dan menjadi lahan pengetahuan dalam bidang informasi untuk anak. Namun penggunaan *gadget* cenderung mengarah pada dampak negatif untuk anak kelas IV, anak menjadi lebih arogan, anarkis, berkurangnya rasa solidaritas serta kebersamaan di tengah pertemanan anak, keterampilan komunikasi anak berkurang, dan kurang akhlak dalam beragama.