

ABSTRAK

Susetyo, Nicho Purnaning, 2019. *Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar Negeri Margorejo VI Surabaya.* **Skripsi,** Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Pembimbing: Mustofa, S.Pd., M.A.

Gawai merupakan salah satu alat komunikasi yang berkembang dengan pesat dan sangat mudah diakses. Anak/siswa Sekolah Dasar pun kini sudah tidak asing dengan gawai, mereka sudah mengenal dan mengerti tentang kecanggihan gawai. Berawal dari observasi awal dimana banyak siswa SDN Margorejo VI Surabaya yang sudah memiliki dan mengoperasikan gawai sendiri, terutama siswa kelas besar (4,5 dan 6). Adanya temuan di lapangan tersebut membuat peneliti ingin melihat bagaimana dampak penggunaan gawai terhadap perilaku sosial siswa SDN Margorejo VI Surabaya. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan 2 orang wali kelas, kelas V dan VI sebagai narasumber yang diambil peneliti, serta 3 siswa kelas V dan 3 siswa kelas VI yang menjadi subjek wawancara terstruktur dan observasi *non participation* selama 3 hari. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa kecenderungan siswa menggunakan gawai salah satunya karena dukungan dari orang tua. Siswa dari usia kecil (7, 8 tahun) sudah dikenalkan dengan gawai. Intensitas penggunaan gawai siswa SDN Margorejo VI Surabaya dikategorikan intensitas tinggi. Lebih memanfaatkannya untuk bermain *game* (3-4 jam). Pemanfaatan yang lain seperti berkomunikasi dan mencari hiburan. Dengan durasi 1-2 jam dalam sehari. Kurangnya efektifitas dan intensitas dalam pemanfaatan gawai menimbulkan perilaku sosial (negatif) bagi siswa itu sendiri, antara lain egois sesama teman, menggoda teman yang kurang piawai, membangkang, kurangnya kedisiplinan, dan acuh tak acuh terhadap lingkungan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai dengan intensitas yang tinggi dan kurangnya pemanfaatan yang tepat (tidak efektif) dapat berpengaruh terhadap perilaku sosial negatif siswa SDN Margorejo VI Surabaya

Kata Kunci : Penggunaan gawai, perilaku sosial