

## ABSTRAK

*Layinatus Sifah. 2020. Analisis Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Perkembangan Kepribadian Sosial Siswa Sekolah Dasar Kelas V Sdn 02 Tunjung Harjo Grobogan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.*

*Penelitian berfokus pada Penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat cenderung dapat menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam keluarga ataupun lingkungan masyarakat. Hadirnya gadget dapat memberikan dampak negatif dan dampak positif bagi para penggunanya. Dampak negatif yang akan ditimbulkan dalam menggunakan gadget adalah dalam bentuk perubahan perilaku, kesehatan dan sikap seseorang, serta mengakibatkan pemborosan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis Penggunaan Gadget di Masa Pandemi COVID 19 terhadap Perkembangan Kepribadian Sosial Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, dengan pendekatan studi kasus, teknik pengumpulan data melalui wawancara (interview), observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini terdapat 5 subyek yang diteliti. Peneliti menemukan adanya pengaruh-pengaruh negative gadget dalam pembentukan kepribadian sosial anak sekolah dasar kelas V. Kepribadian sosial anak yang dipengaruhi oleh gadgetakibat dari permainan game dilihat dari jenis game yang dimainkan oleh anak. Anak yang bermain gadget cenderung mengalami masalah mental, dan dapat menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif. Sebagian besar subjek yang bermain game dapat berdampak bagi kepribadian sosialnya, antara lain: sikap pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, tingkah laku berkuasa, dan mementingkan diri sendiri.*

*Kata Kunci: Gagdet, perkembangan, Kepribadian sosial*