**ABSTRAK**

**Penelitian ini berjudul “Fenomena Penggunaan Gadget Di Kalangan Siswa SDN Ciujung Bandung”. Tujuan diadakannya penelitian ini untuk mengetahui bagaimana peran gadget juga dampak positif dan negatif dari sebuah gadget di kalangan siswa SDN Ciujung Bandung. Dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif.**

**Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Bisa dikatakan demikian karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak.**

**Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya. Salah satu bentuk teknologi yang saat ini beredar adalah gadget. Gadget merupakan salah satu bentuk teknologi canggih yang mudah didapatkan. Biasanya gadget mempunyai desain yang minimalis dan praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana. Dan setiap orang biasanya ingin memiliki gadget untuk kebutuhan komunikasi. Penggunaan gadget tidak ada batasan usia.**

**Pengguna gadget dari anak-anak sampai dengan dewasa. Pengguna gadget yang saat ini mudah dijumpai yaitu kalangan anak-anak. Biasanya mereka mendapatkan gadget dari orangtua mereka untuk kemudahan berkomunikasi. Tetapi, anak-anak kadang memanfaatkan gadget untuk bermain. Penggunaan gadget pada anak-anak berdampak positif dan berdampak negatif. Salah satu dampak positif yaitu memudahkan komunikasi antara anak dengan orangtua sedangkan dampak negatif yaitu gadget dimanfaatkan untuk bermain game sehingga anak lupa akan kegiatan belajar di rumah. Sebaiknya orang tua perlu mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan gadget sehingga tidak mengganggu proses belajar dan sosialisasi terhadap lingkungannya.**

**Orangtua perlu memperhatikan dan memberikan beberapa aturan kepada anak tentang penggunaan gadget, supaya penggunaan gadget pada anak bisa maksimal manfaatnya.**

***ABSTRACT***

***This study, entitled "The phenomenon Gadget Use Among Students In SDN Ciujung Bandung". The objective of this study was to find out how the role of the gadget is also positive and negative impacts of a gadget among students of SDN Ciujung Bandung. With the research method used is qualitative research methods.***

***The development of technology is growing by leaps and bounds in accordance with the times. Emerging technologies and various types of technology are always new features from day to day. Technology needs is one important requirement at this time. It could be said that because the technology is needed for many purposes.***

***Technology is very easy to obtain because the prices there are cheap and some are expensive in accordance with its economic pockets. One form of technology that is currently circulating is a gadget. The gadget is one of the advanced technology that is readily available. Usually gadget has a minimalist design and practical making it easy to carry anywhere. And everyone usually wants to have a gadget for communication needs. The use of the gadget is no age limit.***

***Gadget users from children to adults. Gadget users that are currently easily found that among children. Usually they get the gadgets from their parents for ease of communication. However, children sometimes utilize gadgets to play. The use of gadgets in children have a positive impact and a negative impact. One of the positive impacts that facilitate communication between children and parents, while the negative impact that the gadget is used to play games so that children will forget learning activities at home. We recommend that parents need to supervise their children in using a gadget that does not interfere with the process of learning and socialization to the environment.***

***Parents need to pay attention and give some rules to the children about the use of gadgets, so that children can use the gadget in maximum benefits.***