

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP
PERKEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 7 TAHUN**

(Penelitian Studi Kasus pada Salah Satu Anak Usia 7 Tahun)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat menempuh ujian sidang Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Delfira Thalita Asri

NIM 1607860

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020**

Delfira Thalita Asri, 2020

*DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK
USIA 7 TAHUN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 7 Tahun” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 25 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Delfira Thalita Asri

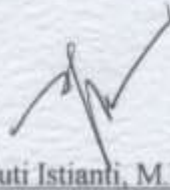
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

DELFIKA THALITA ASRI

DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP
PERKEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 7 TAHUN

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Hj. Tuti Istianti, M.Pd.

NIP. 196302251988032001

Pembimbing II



Asep Rudi Nurjaman, M.Pd. I

NIP. 920200119850814101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD,



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 7 TAHUN

Penelitian Studi Kasus pada Salah Satu Anak Usia 7 Tahun

Delfira Thalita Asri

1607860

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi pada temuan mengenai gejala yang ditimbulkan berkenaan dengan perkembangan teknologi pada anak khususnya usia 7 tahun atas perilaku anak yang dapat mengancam kehidupannya seperti cuek, kesulitan bergaul, jarang berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran berkenaan dengan 1) gejala perilaku yang muncul pada anak pengguna media digital, 2) pendampingan orang tua dalam mendampingi anak ketika menggunakan media digital, dan 3) perilaku anak pengguna media digital setelah pendampingan. Penelitian ini dilakukan dalam upaya mengungkapkan bahwa penggunaan media digital saat ini memberikan pengaruh pada perilaku sosial anak terhadap orang di sekitarnya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah salah satu anak yang betul-betul pengguna aktif dengan media digitalnya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, kepustakaan dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) gejala perilaku yang muncul pada subjek selama ini dari penggunaan media digital adalah kurang berani, memberontak, kurang mandiri, cuek dan pasif, 2) pendampingan orang tua dalam mendampingi anak ketika menggunakan media digital adalah tinggi, 3) perilaku anak pengguna media digital setelah pendampingan adalah terdapat perkembangan pada perilaku berani dan inisiatif anak.

Kata kunci: Media Digital, Perkembangan Perilaku Sosial, Anak Usia 7 Tahun

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Bagi Praktisi.....	6
1.5 Kerangka Berfikir	7
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 7 TAHUN.....	9
2.1 Media Digital	9
2.1.1 <i>Game Online</i>	10
2.2 Perkembangan Perilaku Sosial Anak	14
2.2.1 Perkembangan Sosial Anak.....	14
2.2.2 Perilaku Sosial.....	16
2.2.3 Kategori Yang Membentuk Perilaku Sosial.....	19
2.2.4 Pola Perilaku Sosial.....	20
2.2.5 Bentuk Perilaku Sosial	22
2.3 Penelitian Yang Relevan	25

Delfira Thalita Asri, 2020

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK
USIA 7 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain Penelitian	29
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	32
3.3 Pengumpulan Data	33
3.3.1 Observasi.....	33
3.3.2 Wawancara.....	36
3.3.3 Kuesioner	37
3.3.4 Kepustakaan	38
3.3.5 Dokumentasi	38
3.4 Analisis Data	38
3.5 Instrumen Penelitian.....	39
3.6 Jadwal Penelitian.....	40
3.7 Isu Etik	42
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Temuan Penelitian.....	43
4.1.1 Profil Anak	43
4.1.2 Profil Perilaku Anak.....	49
4.1.3 Gejala Perilaku Yang Muncul Pada Anak Pengguna Media Digital	56
4.1.4 Pendampingan Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Ketika Menggunakan Media Digital	58
4.1.5 Perilaku Anak Pengguna Media Digital Setelah Pendampingan	61
4.2 Pembahasan.....	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	70
5.1 Simpulan	70
5.2 Implikasi dan Rekomendasi	70
5.2.1 Implikasi.....	71
5.2.2 Rekomendasi.....	71
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT PENELITI	

DAFTAR PUSTAKA

- Adit, Albertus. (2020). *Anak Susah Bersosialisasi? Orangtua, Perhatikan 10 Cara Ini*. [Online]. Diakses dari <https://edukasi.kompas.com/read/2020/03/08/11552811/anak-susah-bersosialisasi-orangtua-perhatikan-10-cara-ini?page=all>.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azis, Ragil. (2011). "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang". (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ban, AW Van Den. & HS. Hawkins. (1999). *Penyuluhan Pertanian*. Yogyakarta: Kanisius.
- Baron, R.A & Byrne, Donn. (2003). *Psikologi Sosial*. Jakarta : Erlangga.
- Budiman, Didin. (2014). *Perilaku Sosial*. [Online]. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/197409072001121-DIDIN_BUDIMAN/psikologi_anak_dlm_penjas/PERILAKU_SOSIAL.pdf.
- Djajasudarma, F. (2010). *Metode Linguistik Ancangan Metode Penelitian dan Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Flew, Terry. (2008). *New Media: An Introduction*. Melbourne: Oxford University Press.
- Hapsari, Annisa. (2020). *Berapa Berat dan Tinggi Badan Ideal Anak Usia 6-12 Tahun?*. [Online]. Diakses dari <https://hellosehat.com/parenting/kesehatan-anak/berat-dan-tinggi-ideal-anak-usia-6-12-tahun/#gref>.
- Helm, D. B & Turner, J. S. (1983). *Exploring Child Behaviour*. New York: Rinehartand.
- Hurlock, Elizabeth B. (1995). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Ibrahim, Rusli. (2001). *Pembinaan Perilaku Sosial Melalui Pendidikan Jasmani*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Istianti, Tuti. (2015). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (1), 32-38. doi: <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>.
- Jami, Ibrahim Barsilai. (2019). *Pengaruh Literasi Sosial Media Terhadap Perilaku Anak Dalam Keluarga*. [Online]. Diakses dari <https://fajar.co.id/2019/09/30/pengaruh-literasi-sosial-media-terhadap-perilaku-anak-dalam-keluarga/>.
- Jayani, Dwi Hadya. (2019). *Berapa Pengguna Internet di Indonesia?*. [Online]. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/09/berapa-pengguna-internet-di-indonesia>.
- Junida, Dwi Surti. (2019). Kecanduan Online Anak Usia Dini. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10 (1), 57-68. doi: <https://doi.org/10.36869/wjsb.v10i1.39>.
- Kapoh, Gerry F. (2015). Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online 'Perfect World' Di Desa Sea Satu. *Jurnal Holistik*, 8 (15), 1-17. doi: <https://media.neliti.com/media/publications/960-ID-perilaku-sosial-individu-pemain-game-online-perfect-world-di-desa-sea-satu.pdf>.

- Kasego, Kristianus. (2020). *Pengaruh Youtube Terhadap Perkembangan Anak-Anak Indonesia*. [Online]. Diakses dari <https://communication.binus.ac.id/2019/01/19/pengaruh-youtube-terhadap-perkembangan-anak-anak-di-indonesia/2/>.
- Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2019). *Penguatan Diri Anak Untuk Penggunaan Internet Aman*. [Online]. Diakses dari <https://www.kemennppa.go.id/index.php/page/read/29/1804/penguatan-diri-anak-untuk-penggunaan-internet-aman>.
- Koentjaraningrat. (1991). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Kominfo. (2014). *98 Persen Anak dan Remaja Tahu Internet*. [Online]. Diakses dari https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3836/98+Persen+Anak+dan+Remaja+Tahu+Internet/0/berita_satker.
- Kustiawan, A.A & Utomo, A.W.B. (2019). *Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online, Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Listiorini. (2020). *10 Permainan Kuda Poni Terbaik di Smartphone Android*. [Online]. Diakses dari <https://carisinyal.com/permainan-kuda-poni/>.
- Mardalis. (2008). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miles, M. B. & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Musthafa, Ananda Erfan. (2015). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*. (Skripsi). Universitas Diponegoro, Semarang.
- Njie, B & Asimiran, S. (2010). *Journal Of Research & Method In Education. Case Study as a Choise in Qualitative Methodology*. 4 (3), 35-40.
- Nuryanti, Lusi. (2008). *Psikologi Anak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Prokal. (2019). *Orang Tua Harus Awasi Anak Main Gadget*. [Online]. Diakses dari <https://kaltara.prokal.co/read/news/31402-orang-tua-harus-awasi-anak-main-gadget.html>.
- Politton, Mariana. (2018). *Batasan Penggunaan Gadget Oleh Anak Sesuai dengan Umurnya*. [Online]. Diakses dari <https://www.popmama.com/life/health/mariana-politton/batasan-penggunaan-gadget-oleh-anak-sesuai-dengan-umurnya/5>.
- Rahardjo, Mudjia. (2017). *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*. [Online]. Diakses dari <http://repository.uinmalang.ac.id/1104/1/Studi-kasus-dalam-penelitian-kualitatif.pdf>.
- Riza, Lupita Ulima. (2016). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Pengguna Gadget. *Jurnal Psikososains*, 11 (2), 82-98. doi: <http://dx.doi.org/10.30587/psikosains.v11i2.639>.
- Rollings, Andrew & Adams, Ernest. (2006). *Fundamentals of Game Design*. London: Prentice Hall.
- Rohayati, Titing. (2013). Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (2), 131-137. doi: <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10392>.

- Romli, Asep Syamsul M. (2012). *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa.
- Saebani, Beni Ahmad. (2007). *Sosiologi Agama*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Saebani, Beni Ahmad. (2008). *Metode Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Semiawan, Conny R (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Setiawan, Heri Satria. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktivitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, 11 (2), 146-157. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>.
- Sitorus, Masganti. (2017). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarto. (2003). *Inovasi, Partisipasi, dan Good Governance*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Suyadi, S. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tobing, David Hizkia. dkk. (2016). *Bahan Ajar Mata Kuliah Studi Kasus*. Denpasar: Universitas Udayana.
- Undang Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak
- Untari, Pernita Hestin. (2019). *2018, Pengguna Internet Indonesia Paling Banyak di Usia 15-19 Tahun*. [Online]. Diakses dari <https://techno.okezone.com/read/2019/05/21/207/2058544/2018-pengguna-internet-indonesia-paling-banyak-di-usia-15-19-tahun>.
- Walgito, Bimo. (2003). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Witarsa, Ramdhan. dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6 (1), 9-20. doi: <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/432/334/>.
- Yin, Robert K. (2014). *Studi Kasus : Desain dan Metode*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Yusuf, Mari. (2014). *Metode Penelitian : Kualitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.