

Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Perilaku Anak-Anak Pengguna Gadget (Studi Kasus: Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten 50 Kota)

Alivia Ardiva¹, Wirdannegsih Wirdanengsih^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: wirdanengsih69@yahoo.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan menganalisis kontrol sosial orang tua pada anak atas penggunaan gadget di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Alasan peneliti melakukan penelitian di Nagari Suliki karena tergolong tempat yang masih menjaga nilai-nilai sosial, adat istiadat dan agama juga terpengaruh oleh perkembangan teknologi informasi khususnya terhadap anak-anak rentan akan dampak negatif dari intensitas kecanduan gadget. Penelitian ini menggunakan teori Kontrol Sosial oleh Travis Hirschi. Teori ini mengembangkan empat fungsi untuk mengendalikan individu yaitu attachment atau kasih sayang, commitment atau tanggung jawab, involvement atau keterlibatan, believe atau kepercayaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan tipe penelitian studi kasus (case study). Teknik pemilihan informan menggunakan purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi non partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk kontrol sosial yang diberikan oleh orang tua pada anak atas penggunaan gadget tersebut diantaranya yaitu: Pertama membatasi waktu menggunakan gadget, yang kedua mendampingi ketika menggunakan gadget, yang ketiga teguran, keempat pengawasan dalam penggunaan gadget, dan yang kelima memberikan ancaman yang terdiri dari mengancam anak untuk diusir dari rumah, dan mengancam anak untuk gadget-nya disita.

Kata Kunci: Anak; Gadget; Kontrol Sosial; Orang Tua;

Abstract

This study aims to look at the social control of parents in children over the use of gadgets in Nagari Suliki, Suliki sub-district, Lima Puluh Kota Regency. The reason for conducting research in Nagari Suliki is because it is classified as a place that still maintains social values, customs and religion and is also affected by the development of information technology, especially for children who are vulnerable to the negative impact of the intensity of gadget addiction. This research uses Social Control theory by Travis Hirschi. This theory develops four functions to control individuals, namely attachment or affection, commitment or responsibility, investment or involvement, believe or trust. This study uses a qualitative approach and the type of case study research (case study). The informant selection technique used purposive sampling. Data was collected by means of non-participatory observation, interviews and documentation. The results showed that the forms of social control given by parents to children on the use of gadgets include: First, limiting time using gadgets, the second being accompanying when using gadgets, the third being reprimanded, the fourth being supervision in the use of gadgets, and the fifth providing threats that consists of threatening the child to be kicked out of the house, and threatening the child to have his gadget confiscated.

Keywords: Children; Gadget; Social Control, Parents, Gadgets.

How to Cite: Ardiva, A. & Wirdanengsih, W. (2022). Penerapan Fungsi Proteksi Protokol Kesehatan Terhadap Anak-anak di Objek Wisata Jam Gadang Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 5(2), 257-266.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited under the same license as the original. ©2022 by author.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin maju yang ditandai dengan beredarnya barang-barang elektronik yang dapat membantu manusia, teknologi juga sangatlah penting digunakan untuk mengakses informasi yang up to date (terkini) baik dari dalam negeri hingga di dunia, sekarang apapun yang terjadi di dunia dapat diketahui dengan cara menyambungkan alat teknologi dengan koneksi internet yang sudah ada, sehingga akan mendapatkan informasi dengan mudahnya. Pesatnya perkembangan teknologi tidak bisa dihindari, nampaknya tidak bisa dihindari, bahkan teknologi sekarang merupakan benda yang sangat diperlukan oleh manusia, awalnya perkembangan teknologi hanyalah sebagai alat untuk membantu dalam kepentingan berbisnis. Seiring dengan perkembangan teknologi, dunia pendidikan juga merasakan perkembangannya (Ngafifi, 2014). Tidak salah memang teknologi pada masa kini sangat diperlukan oleh semua kalangan baik orang dewasa maupun anak-anak.

Teknologi yang tidak asing bagi semua kalangan terutama masyarakat luas dinamai dengan gadget. Gadget bukan hanya digunakan orang dewasa namun juga digunakan oleh anak usia dini, dimulai dari games yang bertema pembelajaran serta aplikasi yang dapat menghibur anak pada saat bermain (Novitasari & Khotimah, 2016). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ismanto dan Onibala dalam (Sujianti 2018) menyatakan bahwa pada saat anak bermain gadget, mereka akan memilih bermain pada gadget yang disukainya. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa Indonesia merupakan negara yang aktif dalam penggunaan sosial media. Indonesia mempunyai 79,7% user aktif dan mengalahkan Filipina (78%), Malaysia (72%), Cina (67%). Penggunaan gadget pada usia 5 tahun yaitu 38% pada tahun 2011, menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 yaitu 80%. Anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain, 23%, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka online setidaknya sekali dalam seminggu data tersebut menunjukkan bahwa memang benar penggunaan gadget sangatlah digemari baik dari orang dewasa, anak-anak maupun lansia (Gunawan, 2017). Namun untuk mendukung upaya pendidikan anak sulit terlepas dalam penggunaan teknologi terutama gadget.

Salah satu wilayah di Indonesia yang aktif dalam penggunaan gadget adalah Provinsi Sumbar, akhir-akhir ini dimulai dari tahun 2020 kekerasan seksual terhadap anak cenderung meningkat, salah satu penyebabnya adalah kurangnya kontrol sosial terhadap penggunaan gadget khususnya terhadap anak. Seperti yang dilansir (Kompas 2020) yang berjudul kekerasan terhadap perempuan dan anak meningkat di Sumbar”, menurut kepala dinas PPPA Sumbar Besri Rahmad angka kekerasan seksual yang terjadi di kalangan anak-anak cenderung meningkat dari tahun ke tahun di Sumbar pada tahun 2018 berjumlah 55 kasus diantaranya kasus penyimpangan seksual berjumlah 14 kasus dan pada tahun 2019 terjadi peningkatan berjumlah 115 kasus dimana kasus penyimpangan seksual menempati urutan teratas dengan jumlah 42 kasus, salah satu penyebabnya adalah penggunaan gadget terhadap anak yang mengakses konten pornografi tanpa pengawasan dari orang tua.

Walaupun memiliki dampak negatif akan tetapi gadget tetap dapat menawarkan kemudahan dan berbagai variasi dalam proses anak mempelajari banyak hal (Alia, T 2018). Menurut penelitian yang dilakukan (Machmud, 2018) menyebutkan bahwa dampak positif dari penggunaan gadget, khususnya oleh anak diantaranya dapat melatih daya ingat dan pemahaman anak dalam berilmu, misalnya pada penambahan kosa kata anak, dengan adanya aplikasi yang menarik dapat membuat anak lebih tertarik dalam belajar karena dilengkapi dengan berbagai musik dan gambar. Anak-anak juga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk memahami suatu materi.

Menurut Yohana Yembisedalam (2020) mengatakan bahwa para orang tua harus mengontrol anak mereka yang sudah bermain gadget. Sebab dari memegang gadget seperti handphone (HP) maupun tablet, anak bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa anak-anak adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Dimasa ini anak harus banyak bergerak agar tumbuh kembang anak optimal. Apabila dimasa ini anak-anak hanya asyik berada didepan gadget, kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak akan kurang optimal baik itu fisik maupun psikis (Ni Luh, 2020).

Berdasarkan observasi awal peneliti, peneliti melihat anak-anak yang berada pada usia yang rentan akan dampak negatif terhadap penggunaan gadget, intensitas waktu penggunaan gadget sudah masuk kategori kecanduan cukup banyak dijumpai di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Nagari Suliki merupakan sebuah desa yang dimana nilai-nilai religius, budaya dan adat istiadat masih dipertahankan sampai saat sekarang. Namun seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini mewajibkan aktivitas sehari-hari seperti belajar bermain menyebabkan nilai-nilai tersebut mulai berkurang di Nagari Suliki khususnya anak-anak kurang bersosialisasi di luar rumah dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kontrol sosial orang tua terhadap perilaku anak-anak pengguna gadget. Dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi salah satunya

penggunaan gadget dengan intensitas kecanduan yang berlebih membuat anak-anak lebih memilih bermain gadget ketimbang bermain dengan teman sebayanya di luar rumah. Di Nagari Suliki banyak dijumpai anak yang sudah dipegang gadget oleh orang tua bahkan anak-anak diberikan tempat khusus bermain gadget disebut warung wifi. Gadget akan berdampak negatif terhadap anak ketika tidak ada kontrol sosial dari orang tua sebagai kelompok primer.

Menurut salah satu pengakuan orang tua (Yernis, 2022) mengatakan saya sebagai orang tua walaupun sehari-hari bekerja di sawah namun saya selalu memberikan pengawasan kepada anak dengan cara bergantian ke sawah dengan suami agar bisa mengawasi anak bermain gadget, sebenarnya saya lebih suka anak belajar dan bermain dengan teman sebaya, mengaji di masjid, dan belajar ketimbang bermain gadget, namun karna perkembangan zaman ini mewajibkan semua kalangan termasuk anak-anak memiliki gadget mau tidak mau saya memberikan anak gadget namun akan tetap saya awasi. Mengawasi anak saat menggunakan gadget merupakan prioritas bagi saya sebagai orang tua karena banyak dijumpai kasus di Nagari Suliki ini anak membawa dan menyalahgunakan gadget ketika berada di lingkungan sekolah.

Tabel 1. Daftar Nama-nama Kepala Keluarga Anak-anak Yang Mendapatkan Panggilan dari Sekolah Akibat Penggunaan Gadget di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota

No	Nama	Usia	Profesi	Kasus Anak
1	Syafrizal	43 Tahun	Petani	Menyimpan Konten Porno di <i>Gadget</i>
2	Bahri	34 Tahun	Petani	Bermain Game saat Pembelajaran Berlangsung
3	Bahrial	35 Tahun	ASN	Mengakses Video Porno Pada Saat PBM Berlangsung
4	Edi Mushadi	41 Tahun	Pedagang	Menyimpan Video Porno di <i>Gadget</i>
5	Yusrizal	34 Tahun	Petani	Menyimpan Foto-Foto Porno Di <i>Gadget</i>
6	Agus	38 Tahun	Pedagang	Menonton Video Porno Pada Saat Berada di Sekolah
7	Wendi	33 Tahun	Wiraswasta	Menonton Video Porno Pada Saat Berada di Sekolah
8	Rasidi	37 Tahun	Petani	Bermain <i>Game Online</i> saat PBM Berlangsung

Sumber: Hasil Wawancara dengan Keluarga Anak-anak Yang Berkasus Penyalahgunaan Gadget di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota

Dari tabel di atas terlihat keberadaan orang tua yang memiliki anak yang pernah bermasalah di sekolah. Maka perlu melakukan kontrol sosial dalam penggunaan gadget terhadap anak. Nagari Suliki merupakan mayoritas masyarakatnya bekerja sebagai petani walaupun berprofesi sebagai petani namun bisa membagi waktu karena memiliki tanggung jawab lain selain bekerja yakni adalah melakukan kontrol sosial terhadap anak agar tumbuh kembang anak berkembang secara positif.

Penelitian tentang penggunaan gadget oleh anak-anak yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, berikut merupakan kesimpulan dari hasil penelitian sebelumnya Oleh (Ni Luh 2020) yang berjudul Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pola asuh demokratis dengan intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini yang berada di wilayah Kabupaten Badung. Penelitian yang dilakukan oleh (Milana, 2019) dengan judul "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak, hasil penelitian menunjukkan bahwa Perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan terhadap perkembangan anak. Banyak dampak negatif terhadap penggunaan gadget yaitu dapat mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, sulit konsentrasi terhadap dunia nyata, terganggunya fungsi otak pada anak (Pre Frontal Cortex), dan dapat ketergantungan terhadap gadget (Introvert).

Untuk menganalisis kontrol sosial orang tua terhadap perilaku anak atas penggunaan gadget di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota akan membahas menggunakan teori kontrol sosial menurut Travis Hirschi yang relevan dengan tema pembahasan itu sendiri, dimana teori ini menjelaskan bahwa penyimpangan merupakan hasil dari kekosongan kontrol atau pengendalian. Teori ini mengembangkan empat fungsi untuk mengendalikan individu, keempat unsur utama teori kontrol sosial yaitu attachment atau kasih sayang, commitment atau tanggung jawab, involvement atau keterlibatan, believe atau kepercayaan, dalam teori ini keempat fungsi tersebut saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Dalam masalah yang ingin peneliti teliti terdapat adanya kontrol sosial orang tua dalam mencegah

anak melakukan penyimpangan dalam penggunaan gadget, untuk itu peneliti memilih teori ini agar peneliti mampu mendeskripsikan kontrol sosial oleh orang tua terhadap perilaku anak-anak pengguna gadget di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota (Setiadi & Kolip, 2011).

Berdasarkan studi relevan tersebut penelitian ini berbeda dengan studi relevan tersebut, meskipun sama-sama mengangkat tentang penggunaan gadget terhadap anak akan tetapi penelitian ini lebih difokuskan kepada kontrol sosial orang tua terhadap perilaku anak pengguna gadget di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota". Fenomena Gadget sudah tidak asing lagi di kehidupan masyarakat termasuk anak-anak pada era perkembangan teknologi informasi ini semua aktivitas anak-anak menggunakan gadget seperti proses pembelajaran dilakukan melalui gadget di rumah, penggunaan gadget sudah menjadi kebutuhan bagi semua orang termasuk anak dalam proses pembelajaran maupun sebagai sarana hiburan seperti bermain game online. Alasan peneliti tertarik mengkaji topik ini secara mendalam ingin mencari tau bagaimana kontrol sosial orang tua terhadap perilaku anak pengguna gadget di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Berdasarkan hal yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Perilaku Anak-Anak Penggunaan Gadget di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota"

Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu suatu pendekatan yang menjelaskan realitas sosial yang ingin diteliti secara mendalam dengan menggunakan data kualitatif berupa kata-kata dan kenyataan (Anjasuma, 2018). Sedangkan tipe penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah studi kasus (case study) yaitu tipe penelitian yang dapat mengungkapkan gambaran yang mendalam dan mendetail tentang suatu situasi atau objek (Sari 2017). Kasus yang dapat diteliti menggunakan tipe penelitian ini dapat berupa individu, keluarga, peristiwa, kelompok lain yang cukup terbatas sehingga peneliti dapat menghayati, mengerti, dan memahami proses yang dilakukan oleh objek penelitian dalam beroperasi atau berfungsi sesuai latar alami yang sebenarnya (Yusuf 2007). Tujuan dari pemilihan tipe penelitian case study sesuai dengan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan fakta dalam hubungan sebab-akibat, bersifat eksploratif untuk mendapatkan keterangan-keterangan dari penyebab timbulnya masalah, cara-cara yang dilakukan dalam penyelesaian masalah yang sifatnya mendalam pada suatu peristiwa.

Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder, data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti dari subjek penelitian (informan). Data primer dalam penelitian ini adalah data hasil wawancara dengan informan penelitian yaitu orang tua, anggota keluarga anak pengguna gadget, tokoh masyarakat dan masyarakat yang berada di lingkungan Nagari Suliki. Sedangkan data sekunder adalah data jumlah anak yang pernah melakukan penyimpangan dampak terhadap penggunaan gadget di Nagari Suliki. Ada tiga teknik untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Untuk melihat valid atau tidaknya suatu informasi atau data yang diperoleh dari lapangan, maka penelitian ini menggunakan Teknik triangulasi data yaitu triangulasi waktu, triangulasi sumber dan triangulasi metode. Ketiga triangulasi tersebut digunakan untuk melakukan pengujian data yang telah diperoleh tersebut dapat ditarik kesimpulan tentang kasus-kasus yang kesalahannya dapat dipertanggung jawabkan secara metodologi (Sugiyono 2009). Teknik analisis data menggunakan Teknik analisis data dari Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga Langkah kegiatan, (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan (Sugiyono 2017).

Hasil dan Pembahasan

Pada saat melakukan kegiatan observasi lapangan tepatnya disuatu warung yang menyediakan wifi bagi pengunjung di Nagari Suliki kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota terlihat bahwasannya cukup banyak ditemukan anak-anak pengguna gadget bermain hingga larut malam bahkan banyak ditemukan anak-anak lebih memilih bolos sekolah untuk bermain gadget di warung wifi tersebut. Peneliti juga melakukan observasi terhadap dampak negatif gadget oleh anak-anak di Nagari Suliki, dimana pada saat belajar di sekolah anak-anak cenderung lebih memperhatikan gadget pada saat belajar, anak kedapatan mengakses konten-konten pornografi, dan bermain game online pada saat proses pembelajaran berlangsung, dimana cukup banyak orang tua yang dipanggil oleh pihak Sekolah Dasar (SD) karena perilaku negatif anak-anak pengguna gadget. Berdasarkan laporan dari pihak sekolah kecanduan gadget tersebut dapat merubah pola belajar, mengantuk disiang hari, mengantuk di kelas, melamun disiang hari, mengganggu pola belajar, lamban dalam aktivitas di sekolah, sulit berkonsentrasi dan tentunya berpengaruh pada kemampuan anak. Perilaku negatif anak-anak pengguna gadget menghambat tumbuh kembang anak-anak sebagaimana mestinya, maka diperurlukan kontrol sosial dari orang tua.

Kontrol sosial adalah yang tercakup segala proses bersifat mendidik, mengajak atau bahkan memaksa warga masyarakat agar mematuhi kaidah-kaidah dan nilai sosial yang berlaku. Menurut Reiss, (1) Konsep “personal control”: seberapa kuat seseorang bertahan untuk tidak mempergunakan metode yang tidak disetujui secara sosial dalam mencapai tujuannya (2) Konsep “social control”: kemampuan kelompok atau lembaga sosial tertentu untuk norma atau aturan tertentu. Konsep yang disampaikan Reiss menunjukkan sikap mempertahankan yang dianggapnya strategi yang tepat dalam mencapai tujuan yang diinginkannya, dan kemampuan dalam memaksimalkan fungsi organisasi kelompok sehingga terjadi efektifitas kegiatan dengan memperhatikan norma yang berlaku (Soerjono 2007). Lebih lanjut Travis Hirschi memetakan empat unsur utama didalam kontrol sosial internal yang terkandung didalam proposisinya, yaitu attachmen (kasih sayang), commitment (tanggung jawab), involment (keterlibatan atau partisipasi), dan believe (kepercayaan atau keyakinan). Empat unsur utama itu dalam peta pemikiran Travis Hirschi dinamakan social bonds yang berfungsi untuk mendendalikan individu.

Adapun bentuk kontrol atau pengendalian sosial yang penulis gunakan yaitu bentuk kontrol sosial oleh orang tua pada anak atas penggunaan gadget di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Kontrol sosial bertujuan untuk mengembalikan keserasian terhadap serta menjalankan fungsi keluarga oleh orang tua terhadap anak yang menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa bentuk kontrol kontrol sosial yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak dalam penggunaan gadget adalah sebagai berikut:

Membatasi Waktu Menggunakan Gadget

Bermain merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup, namun dalam bermain memiliki batasan tertentu karena bermain khususnya bermain gadget memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi anak. Di Nagari Suliki memiliki lingkungan yang sangat menjunjung nilai-nilai sosial yang baik di tengah-tengah kehidupan masyarakat, namun gadget yang berkembang seiring perkembangan teknologi dan informasi sangat mempengaruhi semua kalangan termasuk anak-anak di Nagari Suliki, anak-anak yang mengalami perubahan pola bermain yang sangat ketergantungan terhadap gadget pada saat sekarang. Dari pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh bermain menggunakan gadget tersebut perlu adanya pembatasan waktu penggunaan gadget untuk bermain yang dilakukan oleh orang tua, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Nurmayeti 47 Tahun, mengungkapkan bahwa:

“...Kalau pada masa sekarang saya tidak bisa juga melarang anak saya main gadget, karena sudah menjadi kebutuhan juga bagi semua kalangan, apalagi sekolah sekarang menuntut proses pembelajaran menggunakan gadget, mau tidak mau anak ibu juga ibu kasih gadget untuk belajar, walaupun gadget banyak digunakan untuk main-main saja, positifnya tentu ada juga seperti digunakan untuk belajar . Agar anak ibu menggunakan gadget dengan semestinya caranya bagi ibu ya ibu batasi waktu bermain gadgetnya, kayak anak ibu main gadget ibu bolehkan juga siang namun hanya dalam batas waktu 1 jam saja, kalau malam juga ibu membatasi waktu bermain gadget dari setelah selesai maghrib sampai Isya..” (Wawancara tanggal 06 Maret 2022).

Berdasarkan Observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 06 Maret 2022 terlihat bahwa kontrol sosial yang diberikan orang tua di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota adalah dengan membatasi waktu bermain gadget pada anak. Menurut orang tua gadget pada zaman sekarang merupakan suatu kebutuhan bagi semua kalangan termasuk anak-anak. Dalam hal ini menghindari dampak negatif atas penggunaan gadget terhadap anak-anak di Nagari Suliki orang tua memberikan kontrol sosial tidak membiarkan anak-anak berlebihan bermain gadget dengan membatasi waktu bermain gadget pada anak-anak.

Berdasarkan analisis menurut Teori Kontrol Sosial oleh Travis Hirschi terlihat disini bahwa bentuk kontrol sosial yang diberikan oleh orang tua di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota adalah dalam bentuk Pengawasan anak yang menggunakan gadget, pengawasan yang diberikan berupa memerhatikan anak ketika bermain gadget di rumah serta hanya boleh menggunakan gadget dikawasan rumah dalam hal mengerjakan tugas sekolah, untuk mengawasi adanya perilaku menyimpang atas penggunaan gadget oleh anak di Nagari Suliki pengawasan diberikan sebagai wujud bahwa orang tua sebagai orang terdekat dalam proses tumbuh kembang anak berperan aktif dalam menjaga dampak negatif terhadap anak atas penggunaan gadget.

Mendampingi Ketika Menggunakan Gadget

Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitarnya/masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya akan menjadikan seseorang

dijauhi bahkan terasing di lingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak, seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan anak. Namun demikian penggunaan gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Anak-anak lebih memilih duduk diam didepan gadget dan menikmati dunia yang ada didalam gadget tersebut Mereka lamabat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota keluarganya.

Hal ini tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak di Nagari Suliki Kecamatan Suliki kabupaten Lima Puluh Kota yang setiap anak sekarang tidak asing lagi dengan gadget karena tuntutan menggunakan gadget pada saat ini seiring perkembangan teknologi informasi, selain itu terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan. Berdasarkan dari itu diperlukan pendampingan oleh orang tua terhadap penggunaan gadget atas anak baik digunakan pada saat belajar maupun saat bermain, seperti yang diungkapkan oleh Bapak Indra 37 Tahun:

“...Kalau untuk melarang anak bermain gadget sebagai orang tua itu tidak bijak sebagai orang tua, karena gadget merupakan suatu kebutuhan bagi semua orang pada saat sekarang termasuk anak-anak. Bahkan anak-anak lebih pintar menggunakan gadget pada saat sekarang dibandingkan orang tuanya karena memang kehidupannya seperti itu sekarang. Kalau saya sebagai orang tua intinya supaya anak-anak tersebut tidak terjerumus pada perilaku yang tidak baik seperti mengakses situs-situs porno, bapak sama istri selalu bapak dampingi anak bapak ketika menggunakan gadget, contoh duduk disebelahnya mendampingi anak serta mengarahkannya bermain gadget kayak buka video youtube mengaji dan lain-lain positif bagi perkembangan anak...”(Wawancara tanggal 10 Februari 2022).

Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 10 Februari 2022 ketika menemui salah satu orang tua yang mendampingi anak bermain gadget di rumah kawasan Nagari Suliki terlihat bahwa guru selalu mendampingi anak dalam bermain gadget, hal itu dilakukan bertujuan agar anak tidak salah dalam menggunakan gadget atau terjerumus pada dampak negatif gadget. Peneliti melihat bahwa gadget cukup efektif dalam membantu anak dalam proses belajar dengan cara didampingi. Peran orang tua sangat mempengaruhi perilaku anak menuju fase remaja maupun dewasa, bagaimana selain membantu anak dalam proses belajar gadget juga berdampak negatif terhadap anak dalam menuju fase remaja, maka diperlukan kontrol sosial oleh orang tua terhadap anak atas penggunaan gadget dengan cara didampingi.

Berdasarkan analisis menurut Teori Kontrol Sosial oleh Travis Hirschi terlihat disini bahwa bentuk Involment atau keterlibatan orang tua di Nagari Suliki akan mendorong individu atau anak untuk berperilaku partisipatif dan terlibat didalam ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan oleh masyarakat, keterlibatan orang tua terhadap anak yang menggunakan gadget berupa pendampingan pada saat menggunakan gadget.

Teguran

Orang tua sering melakukan teguran kepada anak yang terlibat dalam perilaku menyimpang dampak negatif terhadap penggunaan gadget. Teguran yang diberikan orang tua bukan lagi teguran biasa melainkan teguran keras, tetapi tetap dengan cara-cara mengarahkan anak agar tidak melakukan perilaku salah dalam menggunakan gadget. Bentuk teguran yang diberikan oleh orangtua yaitu berbentuk lisan yang disampaikan kepada anak yang melakukan perilaku menyimpang dalam menggunakan gadget seperti melihat video-video porno. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh salah satu orang tua Ibu Derita (40 Tahun), yaitu:

“...Selama saya mengetahui peserta anak saya melakukan tindakan yang salah dalam menggunakan gadget seperti bermain game pada saat belajar dengan gadget ataupun mengakses konten-konten dewasa, saya akan memarahinya, tindakan memberikan teguran keras itu penting bagi perkembangan anak, bukan berarti menegur anak dengan keras itu adalah perlakuan yang tidak menyangi anak, itu bagian dari kasih sayang agar tidak menyimpang dalam menggunakan gadget...”(Wawancara tanggal 13 Maret 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada informan di atas dapat dipahami bahwa selama pihak orang tua mengetahui anaknya melakukan perilaku yang salah dalam menggunakan gadget seperti bermain game atau mengakses konten dewasa orang tua sudah melakukan kontrol sosial dengan cara menegur. Teguran yang diberikan oleh orang tua sebagai pihak yang paling dekat dan bertanggung jawab terhadap perilaku anak dilakukan tidak hanya sekali namun teguran tersebut dilakukan secara terus menerus

ketika menemukan anak salah dalam menggunakan gadget seperti yang paling dominan bermain gadget pada saat belajar menggunakan gadget.

Berdasarkan observasi peneliti di Nagari Suliki Kecamatan Suliki kabupaten Lima Puluh Kota pada tanggal 13 maret 2022, peneliti melihat orang tua sebagai orang terdekat dan bertanggung jawab terhadap perkembangan anak baik secara psikis maupun psikologis selalu melakukan kontrol sosial terhadap anak yang melakukan tindakan salah dalam menggunakan gadget. Kontrol sosial yang dilakukan adalah berupa teguran keras kepada anak sekaligus menasehati, dan itu dilakukan secara berulang-ulang agar anak menggunakan gadget secara positif.

Berdasarkan analisis menurut Teori Kontrol Sosial oleh Travis Hirschi terlihat disini bahwa bentuk attachment atau kasih sayang yang diberikan oleh orang tua terhadap anak atas penggunaan gadget di Nagari Suliki dalam bentuk teguran kepada anak, teguran yang diberikan berupa memarahi dan menasehati anak. Hal tersebut dilakukan oleh orang tua supaya anak-anak di Nagari Suliki tidak meninggalkan nilai-nilai yang baik berlaku di Nagari Suliki seperti nilai-nilai sosial, moral, kesopan dan religius yang identik dengan budaya yang ada di Nagari Suliki. Kasih sayang dan teguran diberikan oleh orang tua sebagai wujud bahwa orang tua bertanggung jawab untuk memperhatikan dan tidak membiarkan anak-anak di Nagari Suliki berperilaku negatif dampak dari penggunaan gadget, sehingga anak merasa sangat disayangi oleh tuanya dan berkembang menuju kedewasaan dengan semestinya.

Pengawasan Dalam Penggunaan Gadget

Kemajuan teknologi komunikasi telah mempengaruhi banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama anak-anak lainnya. Akan tetapi, saat ini orang tua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai media permainan bagi anak. Banyak orang tua yang kemudian berlomba memberikan akses teknologi digital pada anak-anak mereka dan memberikan teknologi digital langsung di genggaman anak. Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan menjadi interaksi melalui teknologi digital dan seringkali tidak disadari hal ini dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar, misalnya antara orang tua dan anak di rumah masing-masing sibuk dengan gadget-nya. Padahal gadget sama sekali bukan kebutuhan primer anak.

Teknologi digital menjadi satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Masuknya teknologi digital dalam kehidupan perkembangan anak menginvasi banyak tahapan perkembangan yang harusnya dicapai anak. Teknologi membuat hidup mereka lebih cepat (instan) dan lebih efisien. Teknologi hiburan seperti televisi, internet, video game, iPod, iPad, dan lainnya telah berkembang begitu pesat sehingga membuat suatu keluarga hampir tidak menyadari dampak signifikan dan perubahan gaya hidup pada keluarga mereka. Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang sudah berbasis teknologi. Misalnya berkaitan dengan mainan anak, hubungan anak dengan orang tua, dan lingkungan sekitar. Dalam situasi seperti ini, peran orang tua cukup signifikan sebagai benteng pengatur apa yang diizinkan mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak (Tesa Alia 2019). Dalam hal memberikan kontrol sosial atas anak dalam penggunaan gadget oleh orang tua di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota adalah dengan melakukan pengawasan, dimana setiap anak butuh pengawasan dalam tumbuh kembangnya terhadap lingkungan, orang tua mengambi peran dalam sebagai mengatur apa yang diperbolehkan apa yang tidak terhadap anak dalam mengotrol tumbuh kembang anak salah satunya terhadap penggunaan gadget oleh anak yakni dengan melakukan pengawasan dalam menggunakan gadget seperti yang diungkapkan oleh Bapak Indra Liyus (51 Tahun):

“...Sama-sama kita ketahui bahwasannya penggunaan gadget mempunyai dampak negatif seperti contoh mengakses video-video porno, selain memiliki dampak negatif juga memiliki dampak positif seperti untuk belajar oleh anak-anak. Kalau menurut bapak tidak masalah anak-anak menggunakan gadget tapi untuk belajar saja, walaupun si anak juga menggunakan gadget untuk bermain game itupun hanya diperbolehkan secukupnya saja jangan sampai kecanduan. Maka dari itu butuh pengawasan ketat oleh orang tua, bukan hanya memberikan anak gadget namun membiarkan anak bermain sendiri tanpa pengawasan itu akan mempengaruhi tumbuh kembang anak, makanya bapak sebagai orang tua selalu mengawasi anak bapak main gadget dan hanya boleh main di rumah, walaupun bapak bekerja, bapak menyuruh ibu atau kakanya mengawasi anak bapak paling kecil mengawasi apa-apa saja yang dimainkan...” (Wawancara tanggal 15 Maret 2022)

Berdasarkan penuturan informan di atas terlihat bahwa pengawasan merupakan salah satu kontrol sosial yang diberikan orang tua kepada anak pengguna gadget, walaupun orang tua memperbolehkan anak bermain gadget namun tetap berada pada pengawasan orang tua. Hal itu merupakan agar anak menggunakan gadget tidak terpengaruh dampak negatif perkembangan teknologi seperti halnya gadget. Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 15 Maret 2022 tepatnya pada saat peneliti mengunjungi rumah salah satu orang tua pada malam hari di Nagari Suliki, orang tua selalu memberikan pengawasan dengan aktif seperti selalu berada didekat anak dan mengawasi apa-apa saja yang dilakukan anak saat menggunakan gadget dan itu dilakukan berdua oleh ayah maupun ibu dengan cara bergantian tanpa meninggalkan anak bermain gadget sendiri.

Berdasarkan analisis menurut Teori Kontrol Sosial oleh Travis Hirschi terlihat disini bahwa bentuk kontrol sosial yang diberikan oleh orang tua di Nagari Suliki terhadap anak yang menggunakan gadget dalam bentuk Pengawasan ketat kepada anak saat bermain gadget, pengawasan yang diberikan berupa berada disekitaran anak bermain gadget dan itu dilakukan bersama oleh kedua orang tua untuk mengawasi adanya perilaku yang negatif dari anak saat bermain gadget agar tidak terjadinya perilaku yang tidak sesuai mempengaruhi perkembangan anak.

Memberikan Ancaman

Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menganjurkan para orang tua harus tegas dan konsisten untuk tidak memberikan gadget pada anak usia 0-2 tahun. Anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun pada kenyataannya di Nagari Suliki anak justru menggunakan gadget melebihi durasi yang direkomendasikan oleh para ahli empat hingga lima kali (Anggraeni, 2019). Timbulnya dampak kecanduan gadget pada anak tetap bertitik tolak dari komitmen dan konsisten orang tua di Nagari Suliki kapan mereka memberikan dan mengijinkannya. Idealnya orang tua baru akan memberikan gadget kepada anak-anaknya saat dia memasuki Sekolah Menengah Atas (SMA) namun di saat perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan di Nagari Suliki kecenderungan orang tua memberikan gadget terhadap anak memasuki Sekolah Dasar (SD) sebagai media belajar maupun media bermain agar tidak keluar rumah mengakibatkan anak kecanduan gadget, hal itu akan berdampak pada perkembangan anak. Maka dari itu diperlukan kontrol sosial berupa pemberian ancaman kepada anak agar mengurangi intensitas penggunaan gadget terhadap anak, seperti mengancam anak untuk diusir dari rumah dan mengancam anak untuk gadgetnya disita.

Mengancam Anak untuk diusir dari rumah adalah salah satu cara orang tua di Nagari Suliki kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota untuk mengontrol anaknya yang kecanduan bermain gadget serta menggunakan gadget secara negatif seperti bermain game ataupun mengakses konten-konten dewasa. Orang tua memberikan ancaman kepada anak supaya anak jera dan tidak mau mengulangi perilaku yang salah dalam menggunakan gadget. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh salah satu orang tua di Nagari Suliki "Yurneti" (46 Tahun), yaitu:

"... Namanya usia anak-anak, salah satu cara ibu memberikan kontrol sosial agar anak itu tidak menyimpang ya dengan cara mengancamnya. Anak-anak kalau sudah diberikan gadget apapun tidak didengarkan karna pengaruh gadget ini cukup luar biasa bagi anak, caranya bagi ibu ya di ancam seperti di ancam di usir, kalau anak-anak pasti takut diusir dari rumah semuanya, walaupun itu caranya agak keras namun itu perlu menurut ibu demi kebaikan anak juga, karna anak-anak disini kalau sudah kecanduan gadget bisa seharian di warung wifi lupa sekolah, mengaji, dan semua itu. Pas pulang itu langsung ibu ancam kalau mengulangi kayak gini lagi jangan kembali lagi ke rumah ini..." (Wawancara tanggal 20 Maret 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan informan di atas dapat diketahui bahwa orang tua sudah memarahi dan menasehati anaknya namun anak masih tetap bermain gadget di luar batas kewajaran seperti tidak pulang-pulang dari warung wifi bermain gadget dengan teman sebayanya, jadi orang tua melakukan tindakan berupa ancaman untuk anaknya. Ancaman yang dilakukan orang tua yaitu jika anak masih pulang larut malam akibat kecanduan bermain gadget di warung wifi maka anak akan diusir dari rumah karena yang dilakukan anaknya adalah hal yang tidak baik oleh karena itu orang tua berusaha supaya anak berubah dan berhenti bermain gadget di luar batas kewajaran Hal ini dilakukan orang tua supaya anak sadar akan kesalahan yang sudah ia perbuat. Pada saat peneliti melakukan wawancara peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 20 Maret 2022, peneliti melihat orang tua sebagai seorang yang tegas terlihat dari tutur kata dan intonasi nada orang tua saat berbicara kepada anak maupun saat wawancara bersama peneliti agar tindakan atau perilaku kecanduan bermain gadget tidak diulangi lagi.

Mengancam anak untuk untuk gadgetnya disita dan tidak diperbolehkan lagi keluar rumah agar tidak mengunjungi warung wifi lagi adalah salah satu cara orang tua di Nagari Suliki kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota untuk mengontrol anaknya yang kecanduan bermain gadget hingga larut malam di warung wifi. Orang tua memberikan ancaman kepada anak supaya anak jera dan tidak mau mengulangi perilaku yang salah dalam menggunakan gadget yang berdampak kecanduan sehingga lupa waktu. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh salah satu orang tua di Nagari Suliki Asrial (47 Tahun), yaitu:

“...Bapak bukan pemaarah sebenarnya, namun bapak sebagai orang tua harus tegas. Bapak pernah waktu itu anak bapak pulang tengah malam karena nongkrong di warung wifi bersama teman sebaya, padahal pagi harus sekolah. Pada saat kejadian anak bapak pulang tengah malam bermain gadget itu bapak mengancam anak bapak agar gadget-nya disita agar anak bapak jera dan tidak kecanduan bermain gadget...”(Wawancara tanggal 22 Maret 2022).

Berdasarkan observasi dan penuturan informan di atas pada tanggal 22 Maret 2022 terlihat bahwa orang tua memberikan tindakan tegas dalam memberikan kontrol sosial terhadap anak kecanduan menggunakan gadget. Kontrol sosial yang diberikan orang tua berupa mengancam anak untuk gadgetnya disita. Ancaman merupakan upaya agar anak jera dan tidak mengulangi perilaku yang salah dalam bermain gadget. Ancaman diberikan oleh orang tua sebagai wujud bahwa orang tua berperan aktif dalam menjaga tumbuh kembang anak agar tidak berkembang ke arah yang negatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dilapangan dapat disimpulkan bahwa saat ini kontrol sosial yang dilakukan oleh orang tua dilatarbelakangi dari berbagai bentuk keresahan orang tua serta adanya komitmen dari pihak seperti para tokoh-tokoh di Nagari Suliki mengembalikan Nagari Suliki sebagai Nagari yang masih menjaga nilai-nilai kesopanan, religius dan sosial untuk mengembalikan Nagari Suliki yang seperti dahulu lagi walaupun dipengaruhi perkembangan teknologi Informasi sehingga orang tua perlu memberikan kontrol sosial kepada anak yang menggunakan gadget agar tidak menyimpang dalam menggunakan gadget. Keluarga memberikan kontrol sosial agar anak yang usia rentan terhadap pengaruh-pengaruh negatif dari penggunaan gadget tersebut untuk membentuk tumbuh kembang anak yang sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa kontrol sosial yang diberikan oleh tua tersebut diantaranya yaitu yang pertama membatasi waktu menggunakan gadget, yang kedua mendampingi ketika menggunakan gadget, yang ketiga teguran, keempat pengawasan dalam penggunaan gadget, dan yang kelima memberikan ancaman yang terdiri dari mengancam anak untuk diusir dari rumah, dan mengancam anak untuk gadgetnya disita.

Daftar Pustaka

- Alia, T., & Irawansyah, I. (2018). Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14(1), 2-4.
- Anggraeni, Y. (2019). Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget di RA Lampung Barat.
- Anjasuma, T. (2018). Analisis Sebab-Akibat Perilaku Bullying Remaja (Studi Kasus Pada 2 Siswa SMP Negeri Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018). Universitas Sanata Dharma.
- Setiadi, E & Kolip, U. (2011). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta : Kencana.
- Kompas. (2020). Kekerasan Terhadap Perempuan Dan Anak Meningkat di Sumbar.
- Machmud, K. (2018). The Smartphone Use in Indonesian Schools: The High School Students' Perspectives.” *Journal of Arts and Humanities*, 7(3), 2.
- Milana, A.S. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*. 2(1), 2.
- Ni Luh, G.M.W. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Dan Persepsi Orang Tua Mengenai Media Pembelajaran Elektronik Di Kabupaten Badung.
- Novitasari, W. & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 2.
- Sari, Y. (2017). Fenomena Bullying Siswa: Studi Tentang Motif Perilaku Bullying Siswa Di SMP Negeri 01 Painan. *Pengembangan Masyarakat Islam*, 10(1).
- Soekanto, S. (2007). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo. Persada.

-
- Sugiyono, S. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujianti, S. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di TK Islam AL Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan* 8(1), 8.
- Tesa, A. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.
- Yusuf, A.M. (2007). *Metodologi Penelitian Dasar-Dasar Penyelediklan Ilmiah*. Padang: UNP Press.