

**Kontrol Sosial Orang Tua kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukirsari Imogiri Bantul**

Oleh:

Tri Aryati

Email: [tri.aryati10@gmail.com](mailto:tri.aryati10@gmail.com)

Pendidikan Sosiologi – Fakultas Ilmu Sosial – Universitas Negeri Yogyakarta

**ABSTRAK**

Pada saat ini, teknologi informasi maupun komunikasi berkembang pesat salah satunya *gadget*. *Gadget* tidak hanya dimiliki orang dewasa saja, tetapi anak dibawah umur atau balita sudah diperkenalkan *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor pendorong orang tua memberikan *gadget* pada anak dan mengetahui kontrol sosial orang tua untuk meminimalisasi dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak. Penelitian ini dilakukan di Desa Wukirsari Imogiri Bantul. Alasan dipilihnya desa ini karena banyak anak yang bermain *gadget*. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam mengkaji dan mendeskripsikan kontrol sosial orang tua kepada anak balita dalam penggunaan *gadget* di desa Wukirsari Imogiri Bantul. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memilih informan berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Validitas dan reliabilitas data pada penelitian ini diperkuat dengan triangulasi data. Proses analisis data menggunakan konsep analisis Miles dan Huberman yang melalui empat tahap penyusunan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat faktor pendorong internal dan eksternal orang tua memberikan *gadget* kepada anak balita. Faktor internal orang tua memberikan *gadget* untuk memenuhi berbagai kebutuhan yaitu kebutuhan hiburan atau rekreasi, kebutuhan bermain, kebutuhan motivasi dan kebutuhan belajar. Sedangkan faktor eksternal orang tua memberikan *gadget* pada anak adalah sifat si anak yang suka meniru, pengaruh teman sebaya, faktor ekonomi keluarga dan tingkat usia pada masing-masing orang tua. Kontrol sosial yang dilakukan orang tua untuk mengurangi dampak negatif *gadget* yaitu dengan pengendalian preventif dengan memberikan batasan waktu sebelum diberi *gadget*. Pengendalian represif dengan memarahi anak jika berlama-lama bermain dengan *gadget*. Pengendalian persuasif yaitu dengan cara menasehati anak. Selain itu, guru melarang menggunakan *gadget* saat pembelajaran di PAUD atau TK. pengendalian koersif tidak dilakukan karena usia si anak yang masing tergolong usia dini. Pengendalian *compulsion* yaitu dengan cara menyita *gadget*. Sedangkan pengendalian *pervasion* dengan mengulang-ulang nasihat agar anak menepati janjinya untuk tidak berlama-lama bermain *gadget*.

Kata Kunci: kontrol sosial, anak balita, penggunaan *gadget*.

Social Control of Parents to Children Under Five Years from Gadgets Used in Village Wukitsari  
Imogiri Bantul

By:

Tri Aryati

**Email:** [tri.aryati10@gmail.com](mailto:tri.aryati10@gmail.com)

Sociology Education- Faculty of Social Sciences-Yogyakarta State University

Abstract

At this time, technology information and communication is thrive, one of them is gadgets. Gadgets not only use as adult, but the children under five years has been introduced gadgets. This research aimed to describe the motivating factor from parent give gadget for children and for knowing of social control to minimizi the negative impact of gadgets used at children. This study was conducted at village of Wukirsari Imogiri. the reason for choosing this village because many children who played *gadget*. This study used descriptive qualitative method in investigating and describing the social control of parents to children under five years from gadgets used in village wukirsari imogiri bantul . The participants of this research were chosen through purposive sampling to choose the subject of the research based on the determined criteria. The data collection techniques were observation and interview. The validity and realibility were gained through triangulation. The data analysis techniques used Miles and Huberman concept of data analysis that were data collection, data reduction, data display, and drawing conclusion. The results showed thats internal and external factors of parents give gadgets to children under five. Internal factors of parents give gadgets to complete of some requirements especially entertainment or recreation requirement, game requirement, motivation and learning requirement. Factors ekstenal parents give children the gadget is character of children like imitation, the influence of peers, economic factors of family and age level of parent. Social control to minimize the negative impact of gadgets with preventive control by giving a time limit before the given gadget. Repressive control by scolding children when playing gadgets overlong. Persuasive control that is by advising children. In addition, teachers forbid using gadgets while learning in childhood or kindergarten. Coercive control is don't do it because the age of the child is relatively early, Control of compulsion that is by confiscating gadget. While controlling pervasion by repeating the advice that children keep its promise not overlong playing *gadget*.

Key words: social control, children under five years, *gadget* used

## A. PENDAHULUAN

Modernisasi telah mempengaruhi kehidupan masyarakat terutama masyarakat Indonesia. Modernisasi sangat erat kaitannya dengan globalisasi. Globalisasi membuat masyarakat diseluruh dunia terhubung satu dengan yang lain dan tidak terbatas ruang dan waktu. Masyarakat mulai menciptakan produk-produk yang lebih canggih dan modern, dimana produk tersebut dapat membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan sehari-sehari.

Salah satu produk yang diciptakan manusia adalah teknologi. Teknologi digunakan hampir di semua lapisan masyarakat terutama masyarakat Indonesia. Faktor penyebabnya adalah penggunaan alat elektronik salah satunya *gadget*. Menurut Martin Niens *Digital Specialist* dari Arcade, kini Indonesia tengah menduduki peringkat kelima sebagai negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak didunia. Selain itu, jumlah penggunaan ponsel pintar terus meningkat setiap tahunnya (Republika.co.id).

Pada saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan remaja dan dewasa saja, tetapi sudah mulai diperkenalkan kepada anak-anak terutama anak balita (bawah lima tahun). Menurut survei yang dilakukan startup asal Inggris tersebut menyebutkan jika 87 persen anak-anak yang masih tergolong dibawah umur itu bahkan sudah memiliki *smartphone*. Jumlah ini mengungguli angka kepemilikan *smartphone* oleh anak-anak di Amerika yang hanya mencapai angka kurang dari 30 persen (techno.id).

Penggunaan *gadget* pada anak balita memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positifnya, anak menjadi terstimulasi terhadap visualisasi maupun pendengaran yang lebih beragam. Dampak negatif yaitu anak akan menjadi pribadi yang individualis. Jika anak mulai kecanduan akan *gadget*, anak akan menganggap *gadget* adalah bagian dari hidupnya. Anak akan merasa cemas jika *gadget* dijauhkan dari dirinya atau anak akan merengek meminta *gadget* kepada orang tuanya. Waktu yang

dimiliki anak akan digunakan untuk bermain dengan *gadget*. Selain itu, anak menjadi kurang peduli terhadap permainan-permainan lainnya seperti permainan tradisional. Hal tersebut akan berdampak pada kedekatan anak pada orang tua, teman sebaya dan orang-orang disekelilingnya.

Keluarga sebagai media sosialisasi pertama sangat berpengaruh pada perkembangan anak terutama anak balita. Anak pada masa pertumbuhan awal seharusnya dikenalkan dengan permainan-permainan yang dapat merangsang otak dan terlibat secara langsung dalam kelompok bermain. Untuk itu peneliti ingin mengetahui faktor pendorong orang tua memberikan fasilitas *gadget* kepada anak balita mengingat usia anak balita masih terlalu awal untuk menggunakan *gadget*. Orang tua juga belum terlalu memahami tentang dampak yang ditimbulkan penggunaan *gadget* untuk anak balita. Selain itu, peneliti ingin mengetahui upaya pengendalian yang dilakukan orang tua terhadap anak balita dalam menggunakan *gadget*.

Adapun penelitian ini dilakukan di Desa Wukirsari Imogiri, Bantul. Lokasi penelitian tersebut ditentukan karena banyak anak pada usia balita yang menggunakan *gadget* terutama *Smartphone*.

#### A. KAJIAN TEORI

##### 1. Kontrol sosial

Pengendalian sosial merupakan segala proses baik direncanakan maupun tidak, yang bersifat mendidik, mengajak atau bahkan memaksa warga-warga masyarakat mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai sosial yang berlaku (Soekanto, 2007: 179).

##### 2. Keluarga (orang tua)

Keluarga terdiri atas orang-orang yang menganggap bahwa mereka mempunyai hubungan darah, pernikahan atau adopsi. Berbeda dengan rumah tangga atau *household*, rumah tangga terdiri atas semua orang yang menghuni satuan hunian yang sama-sama rumah, apartemen, atau tempat hunian lainnya. (Henselin, 2007 : 116).

##### 3. Penggunaan *gadget*

*Gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan

yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Macam-macam *gadget* ada *smartphone*, *laptop*, *tablet* PC dan *game/konsul*.

4. Tinjauan anak balita

Masa balita adalah masa emas tumbuh kembang seorang anak, bukan hanya jasmani, tetapi juga jiwa dan kehidupan sosialnya. Montessori (dalam Hurlock, 1978) mengemukakan bahwa usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya (Mulyasa, 2012).

5. Sosialisasi

Menurut George Herbert Mead, tahapan proses sosialisasi yang dihadapi seseorang adalah sebagai berikut.

a. *Preparatory stage*

Selama masa *preparatory stage*, anak-anak meniru orang yang ada disekitar mereka, terutama anggota keluarga dimana mereka terus berinteraksi.

b. *Play stage* atau bermain Mead adalah salah satu diantara para peneliti yang pertama kali menganalisis hubungan simbol dengan sosialisasi.

c. *Game stage*

Ketika anak berusia 8 sampai 9 tahun tidak lagi memainkan peran, tetapi mulai mempertimbangkan beberapa tugas dan hubungan secara simultan.

d. *Generalized other*

Istilah ini mengacu pada sikap pandangan, dan ekspektasi masyarakat sebagai sebuah kesatuan yang disertakan oleh anak dalam sikap dan perilakunya. (Schaefer, 2012).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Wukirsari Imogiri Bantul. Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu memberikan gambaran tentang faktor pendorong orang tua memberikan gadget pada anak serta kontrol sosial prang tua dalam mengurangi dampak negatif gadget pada anak. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah orang tua dan guru TK atau PAUD. sedangkan sumber data sekunder meliputi buku atau referensi yang relevan dengan tema penelitian yang

diperoleh melalui dokumentasi dan studi kepustakaan dengan bantuan media cetak dan catatan lapangan saat peneliti melakukan observasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*.

Tingkat kebenaran atau validitas informasi mengenai suatu permasalahan dalam penelitian ini ditentukan dengan metode triangulasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Milles dan Huberman yaitu analisis yang dilakukan secara terus-menerus sampai data menjadi jenuh. Proses ini melalui empat tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

### C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 1. Deskripsi wilayah

Desa Wukirsari adalah salah satu Desa bagian dari kecamatan Imogiri kabupaten Bantul dengan luas wilayah

keseluruhan 1538.5505 ha. Letak dan luas wilayah dan lokasi penelitian di Desa Wukirsari Sebelah utara :Kecamatan Jetis dan kecamatan Pleret, Sebelah selatan: Desa Imogiri, Girirejo & kecamatan Dlingo, Sebelah barat: Sungai Opak dan kecamatan Jetis dan Sebelah timur: Kecamatan Dlingo. Jumlah penduduk Desa Wukirsari Imogiri Bantul menurut data monografi pada tahun 2012 berjumlah 16.397 orang yang menempati 14 dusun dengan perincian jumlah laki-laki 8.188 orang dan perempuan berjumlah 8.209 orang dan jumlah kepala keluarga 4.791 KK. mayoritas penduduk merupakan pemeluk agama Islam. tingkat pendidikan yang paling banyak di kelurahan desa Wukirsari adalah lulusan SD yaitu sebanyak 5.347 orang. pencaharian paling banyak adalah tani karena wilayah desa wukirsari memiliki lahan pertanian berupa sawah-sawah. Desa Wukirsari sudah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai baik dari prasarana kesehatan, pendidikan, ibadah maupun prasarana umum.

2. Kriteria informan

Penelitian ini difokuskan pada penelitian ini sebanyak 5 orang yang terdiri dari 3 orang tua dan 2 guru TK atau PAUD.

a. Pak AW

Pak AW adalah seorang ayah yang berusia 30 tahun. Ia menikah dengan istrinya pada tahun 2005. Pak AW beserta istrinya memiliki 3 orang anak

b. Ibu MS

Ibu Ms adalah seorang guru di salah satu PAUD di desa Wukirsari. Beliau mengajar di PAUD selama 6 tahun. Beliau sangat mengetahui karakter anak-anak yang berada di PAUD.

c. Ibu JH

Informan yang ketiga adalah Ibu JH. Beliau adalah seorang guru salah satu PAUD. Ibu JH memiliki seorang anak yang berusia 5 tahun. Ia sangat dekat dengan anaknya.

d. Ibu WL

Ibu WL adalah seorang guru di salah satu PAUD di Desa Wukirsari. Selain menjadi guru beliau juga memiliki pekerjaan sampingan sebagai penjahit. Anak ibu WL sejak TK suka bermain *gadget* milik ibunya.

e. Ibu MR

Ibu MR memiliki dua orang anak. Anak pertama berusia 10 tahun anak kedua berusia 4,5 tahun. Ibu MR memberikan *gadget* berupa *tablet* agar si anak tidak mengganggu aktivitas berjualan pada *online shopnya*.

3. Pembahasan dan analisis

a. Faktor pendorong orang tua memberikan gadget pada anak balita

1) Faktor internal (memenuhi kebutuhan anak)

a) Kebutuhan hiburan atau rekreasi

*Gadget* diberikan saat orang tua sedang melakukan aktivitas berkaitan dengan pekerjaannya. Agar anak tidak melakukan sesuatu tindakan yang membahayakan, anak diberi *gadget* sehingga anak dapat duduk tenang sekaligus dapat dipantau oleh orang tua.

b) Kebutuhan bermain

Pemberian *gadget* pada anak bertujuan agar anak bisa bermain. *Gadget* banyak dimainkan karena fitur *gadget* terutama fitur permainan membuat anak menikmati sensasi bermain yang mengasyikan.

- c) Kebutuhan emosi atau kasih sayang  
Pemberian *gadget* pada anak untuk memenuhi kebutuhan emosi atau kasih sayang pada anak berupa motivasi.
- d) Kebutuhan belajar  
*Gadget* digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran. Dengan alat bantu *gadget* anak dapat belajar atau mengulang apa yang diajarkan di sekolah formal.
- 2) Faktor eksternal
- a) Sifat meniru anak  
Anak yang tergolong dalam usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu, mereka mudah meniru (*imitation*) apa yang orang lain lakukan. ketika orang tua maupun teman sebaya menggunakan *gadget*, anak melihat dan mulai tertarik pada *gadget* yang sedang digunakan orang tua maupun teman sebayanya.
- b) Pengaruh teman sebaya  
Melalui teman sebaya, anak belajar dan berinteraksi. Pemberian *gadget* pada anak dipengaruhi teman sebaya. Ketika salah satu anak menggunakan *gadget* maka anak lain akan tertarik dan mulai ikut bermain *gadget*.
- c) Faktor ekonomi  
Dari hasil observasi menunjukkan bahwa setiap keluarga paling tidak memiliki *gadget* lebih dari satu dan *gadget* yang dimiliki merupakan *gadget* yang memiliki fitur canggih. dari hasil wawancara menunjukan pendapatan informan Rp 1.000.000,00 sampai Rp 3000.000,00
- d) Faktor usia  
Pemberian *gadget* pada anak juga dipengaruhi faktor usia pada masing-masing orang tua. Dari sejumlah informan yang didapatkan oleh peneliti, menunjukkan para orang tua berusia dewasa yaitu sekitar usia 25-40 tahun. Dalam usia tersebut orang tua dapat mengikuti perkembangan yang ada terutama dalam bidang teknologi.
- b. Kontrol sosial orang tua dalam meminimalisasi dampak negatif *gadget*
- 1) Pengendalian berdasarkan sifatnya
- a) Pengendalian preventif  
Pengendalian dalam penggunaan *gadget* pada anak bisa bersifat pencegahan atau bisa disebut pengendalian preventif. Berdasarkan hasil penelitian, langkah pencegahan yang dilakukan orang tua adalah

- dengan cara memberikan batasan waktu bagi si anak dalam menggunakan *gadget*.
- b) Pengendalian represif
- Pengendalian represif dilakukan setelah terjadi pelanggaran atau penyimpangan. Dari hasil wawancara, jika anak tidak patuh maka akan dijatuhi sanksi berupa dimarahi.
- 2) Pengendalian berdasarkan caranya
- a) Pengendalian persuasive
- Persuasif* dilakukan dengan tanpa kekerasan, yaitu dengan menasehati secara lisan kepada si anak agar tidak terlalu lama bermain *gadget*. Terdapat beberapa sekolah PAUD dan TK yang melarang anak menggunakan *gadget* saat kegiatan belajar. Selain menasehati anak, yaitu dengan memanfaatkan media sosial. Salah satu contohnya dengan membuat sebuah *group whats ap*.
- b) Pengendalian koersif
- Pengendalian ini erat kaitannya dengan kekerasan baik kekerasan fisik maupun kekerasan psikis. Berdasarkan observasi, pengendalian orang tua dalam menggunakan *gadget* tidak menggunakan metode kekerasan, hal tersebut dikarenakan usia anak masih tergolong dalam usia dini sehingga orang tua lebih memilih mengendalikan perilaku anak dengan menasehati atau dimarahi.
- 3) Pengendalian berdasarkan teknik yang digunakan
- a) Pengendalian compulsion
- Teknik *compulsion* merupakan situasi yang dibuat sedemikian rupa sehingga seseorang terpaksa taat atau mengubah sifatnya misalnya dengan menyita *gadget* ketika digunakan anak. Selain menyita *gadget*, ada situasi yang diciptakan orang tua agar anak tidak berlama-lama bermain *gadget* yaitu membuat *gadget* cepat *off*.
- b) Teknik pervasion
- Metode *pervasion*, yaitu dengan menyampaikan norma atau nilai yang ada diulang-ulang sedemikian rupa dengan harapan hal tersebut masuk dalam aspek bawah sadar seseorang. Berdasarkan hasil observasi, ketika orang tua beri batasan waktu beberapa menit untuk bermain *gadget*, orang tua mengingatkan berulang-ulang agar si anak tidak lupa akan kesepakatan di awal.

#### D. PENUTUP

##### 1. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat faktor pendorong internal dan eksternal orang tua memberikan *gadget* kepada anak balita. Faktor internal orang tua memberikan *gadget* untuk memenuhi berbagai kebutuhan yaitu kebutuhan hiburan atau rekreasi, kebutuhan bermain, kebutuhan motivasi dan kebutuhan belajar. Sedangkan faktor eksternal orang tua memberikan *gadget* pada anak adalah sifat si anak yang suka meniru, pengaruh teman sebaya, faktor ekonomi keluarga dan tingkat usia pada masing-masing orang tua. Kontrol sosial yang dilakukan orang tua untuk mengurangi dampak negatif *gadget* yaitu dengan pengendalian preventif dengan memberikan batasan waktu sebelum diberi *gadget*. Pengendalian represif dengan memarahi anak jika berlama-lama bermain dengan *gadget*. Pengendalian persuasif yaitu dengan cara menasehati anak. Selain itu, guru melarang menggunakan *gadget* saat pembelajaran

di PAUD atau TK. Pengendalian koersif tidak dilakukan karena usia si anak yang masing tergolong usia dini. Pengendalian *compulsion* yaitu dengan cara menyita *gadget*. Sedangkan pengendalian *pervasion* dengan mengulang-ulang nasihat agar anak menepati janjinya untuk tidak berlama-lama bermain *gadget*.

##### 2. Saran

- a. Perlu adanya tindakan tegas dari orang tua dalam mengendalikan anak saat menggunakan *gadget* di desa Wukirsari, Imogiri Bantul agar dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* dapat diminimalisasi.
- b. Perlu adanya kesadaran untuk orang tua dalam mengawasi anak saat bermain *gadget* karena banyak sekali situs-situs yang belum saatnya diketahui anak

#### DAFTAR PUSTAKA

- Zakaria, Indra. 2016. *Miris 20 persen Anak di Asia Tenggara Lebih Doyan Main Smartphone*. Di unduh tanggal 15 Desember 2016 <http://www.techno.id/tech-news>
- Amarulloh, Amir. 2014. *Indonesia Terbesar di Dunia Pengguna*

*Ponsel Pintar*. Diunduh 2 Desember 2016 <http://techno.okezone.com>

Soekanto, S. 2007. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo.

Henselin, J . M. 2007. *Sosiologi dengan pendekatan Membumi*. Jakarta : Erlangga.

Mulyasa, H. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Schaefer, R. T. 2012. *Sosiologi*. Jakarta: Salemba Humanika.