

## KONTROL SOSIAL PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP ANAK PADA MASYARAKAT DUSUN MALEMPA

Iqbal

Universitas Madako Tolitoli

Email: iqbal.djunaid@gmail.com,

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol sosial orang tua dalam perilaku penggunaan *smartphone* pada anak. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol sosial penggunaan *smartphone* terhadap anak pada masyarakat Dusun Malempa dilakukan secara preventif mulai dari memberikan arahan/nasehat dan memberikan batasan waktu dalam penggunaan *Smartphone*. Selain itu, upaya represif yang dilakukan ialah dengan mengembalikan keserasian yang sempat terganggu, yaitu menyita *Smartphone* dari anaknya agar tidak bermain *smartphone* diluar batas waktu yang ditentukan.

**Kata Kunci:** Kontrol Sosial, Penggunaan *Smartphone*, Anak

### Abstract

*This study aims to determine how the social control of parents in the behavior of using smartphones in children. The approach used is qualitative with descriptive method. Test the validity of the data using triangulation. The results showed that social control of smartphone use for children in the Dusun Malempa community was carried out preventively, starting from providing direction/advice and providing time limits on the use of Smartphones. In addition, the repressive efforts taken were to restore the harmony that had been disturbed, namely confiscation of Smartphones from their children so that they did not play smartphones outside the specified time limit.*

**Keywords:** Social Control, Smartphone Use, Children

## PENDAHULUAN

Teknologi merupakan alat pemenuhan kebutuhan manusia. Tanpa kita sadari dalam setiap harinya teknologi menjadi sebuah kebutuhan dalam membantu dan mempermudah melakukan segala aktivitas. Salah satu kemajuan teknologi yang dapat kita lihat saat ini adalah adanya perkembangan teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan proses untuk menyatukan, mempersiapkan, merapikan, memberitahukan, mengkaji, dan memperluas informasi.

Perkembangan teknologi informasi dapat kita lihat dari adanya alat komunikasi. Alat komunikasi tentunya sangat diperlukan oleh masyarakat Khususnya dalam bidang telekomunikasi, Alat telekomunikasi tersebut dimiliki oleh setiap individu, mulai dari anak kecil, anak, dewasa, sampai orang tua. seiring dengan terus berkembangnya telekomunikasi, alat komunikasi yang diciptakan pun semakin canggih. Alat komunikasi yang kita miliki saat ini terus mengalami berbagai pembaharuan. salah satu diantaranya adalah *smartphone*. *Smartphone* atau ponsel pintar ini seakan menjawab semua sisi kebutuhan manusia. *smartphone* ini memiliki fitur dan fungsi yang bisa dinikmati oleh siapa saja, fitur yang ada

pada *smartphone* ini berupa media komunikasi, media sosial, browser, game dan lain sebagainya. Adapun media komunikasi dalam *smartphone* ini sangat beragam antara lain *whatsapp*, *messenger*, *line*, *telegram* dan lain sebagainya. *Smartphone* memberikan kontribusi yang besar, untuk lebih mempermudah masyarakat dalam berkomunikasi dan mencari informasi (Stompaka, 2007: 101).

*Smartphone* selain dapat digunakan untuk media komunikasi, juga mampu beroperasi selayaknya komputer mini. *Smartphone* menjadi solusi untuk membantu keperluan masyarakat dengan berbagai aplikasi yang terdapat pada *smartphone* memberikan kemudahan kepada siapa saja yang menggunakannya. Aplikasi dalam *smartphone* berupa berbagai aplikasi untuk berkomunikasi, berbagai aplikasi yang untuk mencari informasi, *bermain game*, aplikasi streaming video dll.

selain memberikan manfaat yang positif *smartphone* juga memiliki efek yang negatif bagi penggunanya terutama bagi para anak diantaranya menyebabkan kecanduan, malas, boros serta memiliki sikap anti sosial. Seolah para anak tidak bisa jauh dari *smartphone* setiap harinya. *smartphone* harus selalu berada di dekat mereka bahkan setiap malam anak sering begadang atau susah tidur hanya karena keasyikan membalas chat atau streaming film hal itu tentunya mengganggu waktu tidur serta tidak baik untuk kesehatan. Malas belajar, siswa yang sedang mengerjakan tugas sering kali terganggu dan menjadi malas ketika sudah memainkan *smartphone*, begitu mudahnya anak dalam menjelajahi internet untuk mempermudah mengerjakan tugas, membuat anak terlena dan bermalasan dalam belajar serta berkurangnya minat dalam membaca buku. Para anak ini cenderung boros dikarenakan mereka harus membeli paket internet untuk mengakses aplikasi yang ada pada *smartphone* setiap bulannya. Parahnya lagi anak tidak peduli dengan keadaan sekitar atau memiliki sikap anti sosial karena asik dengan dunianya sendiri, bahkan waktu bersama keluarga dan orang tua pun menjadi renggang dan berkurang.

Melihat dampak positif dan dampak negatif penggunaan *smartphone* dikalangan anak ini merupakan masalah yang sebaiknya menjadi perhatian utama yang dilakukan oleh orangtua sebagai orang terdekat dalam keluarga. Kontrol sosial menjadi hal yang penting yang dilakukan orangtua untuk mengarahkan anak agar mampu menggunakan *smartphone* dengan bijak sehingga dampak positif dari adanya *smartphone* dapat dirasakan, serta dapat mencegah terjadinya dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada anak. Kontrol sosial orang tua disini yang dimaksudkan adalah proses yang dilakukan orang tua untuk mengajak, mempengaruhi atau bahkan memaksa anak untuk menggunakan *smartphone* sesuai dengan aturan atau tidak menyimpang pada hal yang negatif. Tindakan yang dipilih oleh orang tua dalam melakukan kontrol sosial terhadap aktivitas bermain anak anaknya yaitu dalam hal menggunakan *smartphone* kurang lebih memberikan dampak yang akan dirasakan oleh anak anak. Namun pada kenyataannya tidak semua orang tua paham dengan fungsi dari *smartphone* itu sendiri, sedangkan untuk melakukan kontrol sosial yaitu untuk mengontrol anak anaknya dalam menggunakan *smartphone*, orang tua perlu mengerti kegunaan dari penggunaan *smartphone* itu sendiri supaya mampu mengetahui apa saja yang dilakukan oleh anak, agar orang tua dapat memberikan arahan apa saja yang sebaiknya diakses oleh anak dan

yang tidak perlu diakses oleh anak dan apakah hal tersebut menyimpang atau tidak.

*Smartphone* banyak dimiliki oleh anak di berbagai daerah, begitupun di daerah dusun malempa, desa pulias, kecamatan ogodeide, kabupaten tolitoli. Penggunaan *smartphone* pada Anak di dusun malempa ini hampir sama dengan anak pada wilayah lainnya. Mereka menggunakan *smartphone* untuk belajar online, mencari bahan pelajaran, mengerjakan tugas, bermain game, youtube dan lain sebagainya. Dari fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai kontrol sosial penggunaan *smarthpone* terhadap anak pada masyarakat dusun malempa.

### **METODE**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol sosial yang dilakukan oleh orang tua dalam penggunaan *smartphone* serta untuk mengetahui tingkat kecenderungan penggunaan *smartphone* pada anak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menjelaskan pemahaman tentang situasi nyata yang dapat mendeskripsikan tentang perilaku yang nampak dan memungkinkan untuk mendeskripsikan kondisi internal manusia (Poerwandari, 2001:80).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu suatu proses yang memberikan hasil data berupa kata yang memberikan gambaran secara jelas. Kemudian instrument penelitian yang digunakan yaitu instrument penelitian dalam bentuk observasi dan wawancara. Instrument penelitian ini merupakan suatu penelitian yang dilakukan dalam kehidupan sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan. Penelitian lapangan ini merupakan metode untuk menemukan secara khusus dan nyata mengenai suatu fenomena atau masalah yang sedang terjadi di tengah kehidupan masyarakat. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 7 tahun sampai dengan 12 tahun dengan latar belakang pendidikan sekolah dasar dan latar belakang pekerjaan orang tua adalah petani dan nelayan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model interaktif Miles dan Huberman (Herdiansyah, 2010) yang dilakukan melalui 4 tahapan, yaitu: pengumpulan data (serangkaian proses pengumpulan data dari awal sampai akhir penelitian), reduksi data (menggabungkan dan menyeragamkan data-data yang diperoleh), *display* data (penentuan sub kategorisasi tema dan pengkodean sub tema), dan kesimpulan/verifikasi (mengungkap dan mendeskripsikan data yang sudah diperoleh). Adapun pengujian keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan 3 cara, yaitu: triangulasi dalam hal teori (interpretasi data menggunakan lebih dari satu teori utama), triangulasi dalam hal metode pengumpul data (menggunakan lebih dari satu alat pengumpul data), dan melakukan cek ulang (mengumpulkan data kembali jika ada hal yang terlewatkan).

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga orang anak yang menggunakan *smartphone* di dusun malempa, menunjukkan bahwa kegiatan yang paling digemari dalam menggunakan *smartphone* adalah bermain game. Anak yang menggunakan *smartphone* di dusun malempa

mulai kecanduan bermain game. Dan anak tersebut memiliki kelemahan dalam interaksi sosial, hal ini tidak terlepas dari intensitas penggunaan *smartphone* yang cukup tinggi. Dimana dalam kesehariannya anak tersebut sering diberi kesempatan oleh orang tua dalam bermain *smartphone*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wardhani dan Fahrudin yang berpendapat bahwa pemakaian *Smartphone* terhadap anak akan memiliki pengaruh yang kuat, jika sudah mencapai tingkat kecanduan. Hal serupa juga dinyatakan Welch, menyatakan soal pemakaian gadget pengaruhnya akan nyata jika anak mengalami tanda-tanda kecanduan (Shin, 2014: 175). Dengan kondisi orangtua yang bekerja sebagai petani dan nelayan, membuat waktu dalam mengontrol anak menjadi berkurang, sehingga dengan memberikan *smartphone* kepada anak dirasa cukup sebagai media dalam mendidik anak. Namun sangat disayangkan hal ini tidak diimbangi dengan kontrol sosial orang tua sehingga menyebabkan anak menjadi leluasa mengoperasikan *smartphone* baik itu bermain game, video edukasi dan sebagainya yang tentunya memberikan efek kecanduan. Ketika subjek terlalu asik dengan “bermain game dalam *smartphone*”, maka secara tidak langsung membuat waktu bermain dengan teman sebaya berkurang karena lebih memilih bermain *smartphone* yang sangat menarik. Inilah yang menjadi faktor melemahnya interaksi sosial anak dengan lingkungannya, baik di rumah maupun di sekolah. Dalam berinteraksi, subjek cenderung tidak fokus dan tidak dapat merespon apa yang orang lain katakan bahkan bahasa kesehariannya cenderung mengikuti kartun yang ada di *youtube*. Kecenderungan ini sangat mempengaruhi mental dan daya tangkap anak terhadap apa yang ada disekitarnya terutama dalam hal interaksi sosial. Hal ini tidak terlepas dari kurangnya kontrol sosial orang tua terhadap anak, sehingga dalam penggunaan *smartphone*, anak ini merasa leluasa dan bebas melakukan apa saja dengan *smartphonena* tanpa ada batasan akses dan waktu penggunaan *smartphone* tersebut. Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh *Djoko Sumanto* dan *Desi Nuraeni* dalam penelitiannya yang berjudul Kontrol Sosial Orang Tua Dalam Penggunaan *Smartphone* dikalangan Remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Masih rendahnya kontrol sosial pengawasan penggunaan *smartphone* yang dilakukan oleh orang tua serta Masih rendahnya kontrol sosial pencegahan yang dilakukan oleh orang tua.

## SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

- a. Kebanyakan anak di Dusun Malempa belum maksimal menggunakan *smartphone* secara baik karena masih adanya dampak negatif seperti kecanduan bermain *smartphone*, dan memiliki sikap anti sosial.
- b. Aplikasi yang ada pada *smartphone* anak dusun malempa digunakan untuk hiburan melalui aplikasi *youtube* dan bermain *game* yang merupakan Kegiatan wajib setiap hari mereka lakukan.
- c. Kontrol sosial pencegahan yang dilakukan oleh orang tua anak Dusun Malempa dalam penggunaan *smartphone* belum maksimal karena hanya sebatas membatasi waktu penggunaan *smartphone* pada anak, bahkan untuk mengecek aplikasi apa saja yang anak remaja akses, para orang tua belum semuanya mampu melakukan hal tersebut.

- d. Kontrol sosial pengawasan yang dilakukan oleh orang tua anak dusun malempa dalam penggunaan *smartphone* adalah melalui himbauan dan teguran dimana orang tua memberikan perhatian melalui himbauan pada anaknya bahwa *smartphone* digunakan untuk belajar serta pemberian aturan mengenai pembatasan waktu penggunaan *smartphone* dan juga melarang anak untuk melihat video yang mengarah pada pornografi.
- e. Kontrol sosial kondisi oleh orang tua anak dusun malempa dalam penggunaan *smartphone* oleh anak anaknya adalah dengan cara menegur dan memarahinya kemudian memberikan hukuman dengan cara menyita *smartphone* anaknya.

## B. Saran

- a. Orang tua dapat meningkatkan pengawasan serta penerapan pada sistem pemberian hukuman jika anak melakukan pelanggaran serta diberikan pujian atau apresiasi jika anak tersebut taat pada aturan dan tidak bermain *smartphone* melampaui batas waktu yang ditentukan.
- b. Melakukan kegiatan dan menyalurkan hobi yang lain untuk mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak agar anak bisa terhindar dari kecanduan bermain game serta dapat mengisi waktu luang dengan kegiatan yang lebih bermanfaat.
- c. Pemerintah dapat memberikan aturan tentang batas usia anak dalam penggunaan *smartphone*.

## DAFTAR RUJUKAN

Stompaka, Pioter. *Sosiologi Perubahan Sosial, Terj.* Jakarta : Prenada. 2007

Poerwandari, Pendekatan kualitatif Untuk Penelitian Perilaku Manusia. Jakarta : Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. E. K. 2001.

Herdiansyah, H. Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial. (2010). (*Shin, 2014: 175*). Yee-Jin Shin. *Mendidik Anak di Era Digital.* Jakarta: PT Mizan Publika. 2014 oleh *Djoko Sumanto dan Desi Nuraeni*

Wardhani, D. T., & Fahrudin, A. (2009). Pengaruh Video Games Pada Anak dan Peranan Pekerja Sosial.