

**KONTROL SOSIAL ORANG TUA TERHADAP PERILAKU
ANAK-ANAK PENGGUNA *GADGET***

(Studi Kasus: Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten 50 Kota)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan Pada Jurusan Sosiologi FIS UNP



Oleh

Alivia Ardiva

16058061 / 2016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

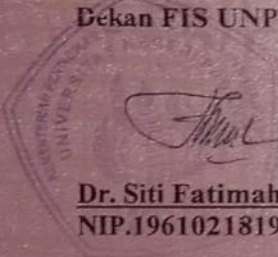
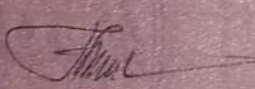
(KONTROL SOSIAL ORANG TUA TERHADAP PERILAKU ANAK-ANAK
PENGGUNA GADGET

Studi Kasus : NAGARI SULIKI, KECAMATAN SULIKI, KABUPATEN 50 KOTA)

Nama : Alivia Ardiva
BP/NIM : 2016/16058061
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial


Padang, Juni 2022

Mengetahui
Dekan FIS UNP



Dr. Siti Fatimah, M. Pd., M. Hum
NIP.196102181984032 001

Disetujui Oleh,
Pembimbing



Dr. Wirdanengsih, Sos., M.Si
NIP.197105082008012007

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang


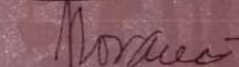
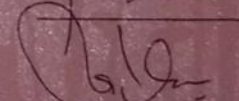
Pada Hari Senin Tanggal 30 Mei 2022

**(KONTROL SOSIAL ORANG TUA TERHADAP PERILAKU ANAK-ANAK
PENGGUNA GADGET**

Studi Kasus : NAGARI SULIKI, KECAMATAN SULIKI, KABUPATEN 50 KOTA)

Nama : Alivia Ardiva
BP/NIM : 2016/16058061
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juni 2022

TIM PENGUJI	NAMA	TANDA TANGAN
1. Ketua	: Dr. Wirdanengsih, Sos., M.Si	1. 
2. Anggota	: Nora Susilawati, S.Sos., M.Si	2. 
3. Anggota	: Mira Hasti Hasmira, S.H., M.Si	3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alivia Ardiva

NIM/TM : 16058061/2016

Program Studi : Pendidikan Sosiologi

Departemen : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Perilaku Anak-Anak Pengguna Gadget**

Studi Kasus : Nagari Suliki, Kecamatan Suliki, Kabupaten 50 Kota" adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari hasil karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya siap diproses dan menerima sanksi akademis ataupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di Institusi Universitas Negeri Padang ataupun masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui,
Ketua Jurusan,



Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si
NIP.19731202 200501 1 001

Padang, Juni 2022
Saya Yang Menyatakan,



Alivia Ardiva
NIM. 16058061

ABSTRAK

Alivia Ardiva. 2016. “Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Perilaku Anak-Anak Pengguna *Gadget* (Studi Kasus: Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota)”.

Latar belakang dari penelitian ini ialah ketertarikan peneliti dalam melihat kontrol sosial yang diberikan orang tua kepada anak pengguna 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 agamaini juga terpengaruh oleh perkembangan teknologi informasi khususnya terhadap anak-anak rentan akan dampak negatif dari intensitas kecanduan *gadget*. Dalam beberapa dekade terakhir kontrol sosial terhadap kecanduan *gadget* menjadi perhatian di kalangan orangtua anak-anak khususnya di Nagari Suliki, orang tua sebagai kelompok primer bagi anak-anak di Nagari Suliki perlu memberikan kontrol sosial agar tumbuh kembang anak menuju ke arah yang positif. Maka dari itu dibutuhkan kontrol sosial yang tepat bagi anak atas penggunaan *gadget* di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Pulu Kota. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan serta mengetahui kontrol sosial orang tua pada anak atas penggunaan *gadget* di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.

Dalam menganalisis penelitian ini peneliti menggunakan teori kontrol sosial dikemukakan oleh Travis Harschi. 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, *involoment* atau keterlibatan, *believe* atau kepercayaan. Keempat hal tersebut saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus (*case*

study). Teknik pemilihan informan menggunakan *snowball sampling* dengan jumlah informan 12 orang informan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi non partisipatif, wawancara mendalam dan dokumentasi Data dianalisis dengan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman melalui analisis yang terdiri dari tiga alur kegiatan (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa bentuk kontrol sosial yang diberikan oleh orang tua 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 *gadgetnya* disita.

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

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, rasa syukur yang tiada terhingga atas kehadiran Allah SWT yang telah menganugrahkan kekuatan lahir dan batin, petunjuk, berkah serta keridhoan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kontrol Sosial Orang Tua Pada Anak Atas Penggunaan *Gadget* di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten 50 Kota”. Penulisan skripsi ini bertujuan memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Sosiologi- Antropologi, Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universits Negeri Padang.

Penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak dalam penulisan ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Wirdanengsih, S.Sos.,M.Si sebagai pembimbing yang telah memberikan masukan dan saran serta membimbing penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih kepada.

1. Orang tua tercinta, Ayahanda (Hardi) dan Ibunda (Maifawarni) dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan do'a, moril dan materil serta telah memberikan semangat dan motivasi dalam perkuliahan sampai skripsi ini selesai.
2. Ibu Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasinya.
3. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si sebagi Ketua Jurusan Sosiologi dan Ibu Erda Fitriani, S.Sos., M.Si sebagai Sekretaris Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si selaku pembimbing akademik.
5. Ibu Dr. Wirdanengsih, S.Sos., M.Si selaku pembimbing.

6. Ibu Nora Susilawati, S.Sos., M.Si selaku penguji I.
7. Ibu Mira Hasti Hasmira, S.H.,M.Si selaku penguji II.
8. Semua pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki beberapa kekurangan dari kesempurnaan. Sebagaimana kata pepatah “tak ada gading yang tak retak, tak ada manusia yang sempurna”. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun, guna kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas motivasi dan dukungannya penulis ucapkan terimakasih

Padang, Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat penelitian.....	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kerangka Teori	8
B. Penjelasan Konseptual	10
C. Studi Relevan	12
D. Kerangka Berfikir	13
BAB III.....	14
METODE PENELITIAN	14
1. Lokasi penelitian	14
2. Pendekatan dan Tipe Penelitian.....	14
3. Teknik Pemilihan Informan.....	15
4. Teknik Pengumpulan Data.....	16
5. Keabsahan Data.....	19

6. Analisis Data	20
BAB IV	22
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	22
A. Temuan Umum	22
B. Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Perilaku Anak-anak Pengguna <i>Gadget</i> 27	
BAB V	47
PENUTUP.....	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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* adalah suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi praktis (Setianingsih, 2018). *Gadget* bukan hanya digunakan orang dewasa namun juga digunakan oleh anak usia dini, dimulai dari *games* yang bertemakan 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 (Kompas, 2020), 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 dan Irwansyah, 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.

Gadget juga mempunyai dampak negatif khususnya bagi anak, dari segi psikologis masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah tercantu dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anak akan terhambat khususnya pada segi prestasi. Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu juga akan senang jika dihadiahkan *gadget* oleh orang tuanya (Ni Luh Gede Mita Widiastiti, 2020).

Menurut Yohana Yembise 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 Gede Mita Widiastiti, 2020).

Berdasarkan observasi awal peneliti, peneliti melihat anak-anak yang menggunakan *gadget* sudah 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. Pada 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. 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 dipegangin *gadget* oleh orang tua bahkan anak-anak diberikan tempat khusus bermain *gadget* di sebuah 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 ibu Yernis 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 Nagai suliki ini anak membawa dan menyalahgunakan *gadget* ketika berada di lingkungan sekolah.

Tabel 1

Daftar Nama-nama Kepala Keluarga 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 Jam Pelajaran 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 Lingkungan Sekolah
7	Wendi	33 Tahun	Wiraswasta	Menonton Video Porno Saat Berada

				di Lingkungan 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 data orang tua di SD N 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.

Sejauh informasi yang penulis ketahui, sampai saat ini belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji tentang “Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Perilaku Anak Pengguna *Gadget* di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota”. Berikut beberapa penelitian yang relevan menurut penulis, antara lain:

Pertama, Penelitian oleh (Ni Luh Gede Mita Widiastiti, 2020) yang berjudul “Intensitas Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua”. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan 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.

Kedua penelitian oleh (Milana Abdillah Subarkah, 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*).

Ketiga, penelitian oleh (Dindin Syahyudin, 2019) dengan judul “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan dampak negatif dari penggunaan gadget yang dialami oleh siswa berupa malas beraktifitas, kelelahan fisik, kecanduan yang mengakibatkan pengeluaran uang untuk membeli pulsa, konsentrasi belajar berkurang dan bentuk kenakalan lainnya. Dampak negatif yang paling tinggi adalah malasnya siswa beraktifitas sosial sebesar 81.81% dan berkurangnya daya konsentrasi siswa yang bahkan mencapai 100% dari total siswa pengguna gadget yang diberikan kuesioner tersebut.

Berdasarkan studi relevan di atas penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, walaupun penelitian tersebut mengkaji tentang fenomena gadget di tengah kehidupan masyarakat namun 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 untuk mengetahui dan menganalisis 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”

B. Rumusan Masalah

Fokus kajian ini adalah tentang kontrol sosial orang tua terhadap perilaku anak-anak penggunaan *gadget* di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Pada era perkembangan teknologi informasi saat ini anak-anak tidak terlepas dari penggunaan *gadget*, dimana penggunaan *gadget* selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif oleh anak yang rentan kecanduan *gadget* dan berakibat pada anak terjerumus pada perilaku menyimpang seperti mengakses konten-konten dewasa, begadang, dan seharian di warung *wifi*, sehingga dibutuhkan kontrol sosial oleh berbagai pihak terutama orang tua sebagai orang terdekat atau kelompok primer. Berdasarkan batasan masalah tersebut dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: *Bagaimana kontrol sosial orang tua terhadap perilaku anak-anak pengguna gadget di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.*

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui dan menganalisis kontrol sosial orang tua terhadap perilaku anak-anak pengguna *gadget* di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini menambah wawasan dan pengetahuan sekaligus sebagai sumbangan pemikiran terhadap ilmu khususnya mengenai kontrol sosial orang tua terhadap perilaku anak pengguna *gadget* di Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi penulis, sebagai pengalaman awal dalam melakukan penelitian.
- b. Bagi mahasiswa (khususnya Program Studi Sosiologi dan Fakultas Ilmu Sosial lainnya), sebagai bahan rujukan mengenai.