



KONTROL SOSIAL ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SD DI DESA GANG KENOPAN

Suhendra, Ashaluddin Jalil

Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini mengkaji kecanduan game online pada anak usia sekolah dasar di Desa Gang Kenopan, Kabupaten Rokan Hilir, dengan fokus pada pengawasan orang tua. Fenomena ini muncul akibat kurangnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget, yang berpotensi merusak kesejahteraan sosial dan akademik anak. Faktor-faktor penyebab kecanduan meliputi ketergantungan anak pada gadget, pengaruh teman sebaya, serta latar belakang pendidikan orang tua. Orang tua yang tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang dampak negatif teknologi cenderung kesulitan mengontrol penggunaan gadget anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara, observasi, dan analisis data untuk memahami bagaimana kontrol sosial orang tua dapat mengurangi kecanduan game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol sosial yang dilakukan oleh orang tua, baik secara koersif maupun persuasif, memainkan peran penting dalam mengatasi masalah ini. Untuk mengurangi kecanduan, perlu adanya peningkatan pengawasan, pembatasan waktu bermain, serta pengalihan perhatian anak ke aktivitas positif. Kesadaran orang tua dan peran sekolah dalam mendukung pengelolaan teknologi juga sangat penting untuk mencapai hasil yang optimal.

Kata Kunci: Kontrol Sosial, Gadget, Game Online, Pengawasan, Orang Tua.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, menjadikannya lebih praktis dan efisien. Gadget, sebagai bagian dari inovasi teknologi, mempermudah komunikasi dan aktivitas

sehari-hari (Witarsa et al., 2018). Awalnya hanya digunakan oleh kalangan tertentu, kini gadget semakin terjangkau dan digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat, termasuk anak-anak dan remaja (Anggraini et al., 2023). Namun, penggunaan gadget yang berlebihan,

*Correspondence Address : suhendra0491@student.unri.ac.id

DOI : 10.31604/jips.v12i4.2025. 1458-1467

© 2025UM-Tapsel Press

terutama untuk bermain game online, dapat berdampak negatif. Anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget dibandingkan bersosialisasi, yang dapat mengurangi komunikasi sosial dan menurunkan minat serta prestasi akademik mereka (Fitria et al., 2023).

Kecanduan game online pada anak sering terjadi karena kurangnya pengawasan orang tua, yang mengurangi motivasi belajar, prestasi akademik, dan interaksi sosial anak (Gultom et al., 2024). Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial dan kesulitan beradaptasi dengan kehidupan nyata. Kontrol sosial, melalui peran keluarga, lembaga pendidikan, hukum, dan kemasyarakatan, diperlukan untuk menjaga keharmonisan masyarakat dan mencegah penyimpangan sosial. Keluarga memiliki peran utama dalam membentuk kepribadian anak dan memberikan bimbingan sesuai norma masyarakat, sementara dampak kecanduan game online bisa merusak kesejahteraan sosial dan mental anak jika tidak ditangani dengan baik (Syaid, 2020).

Menurut ilmu sosiologi, konsep keluarga menekankan pentingnya peran orang tua dalam perkembangan anak. Faizal Kurniawan mengungkapkan bahwa pergeseran peran dalam keluarga bisa mengakibatkan penyimpangan fungsi keluarga, yang membuat anak lebih rentan terhadap kecanduan game online (Faliyandra, 2020). Orang tua harus peka terhadap penggunaan gadget anak, karena jika fungsi keluarga tidak berjalan dengan baik, kecanduan game online dapat berdampak negatif pada pendidikan dan kehidupan sosial anak.

Teori Kontrol Sosial menjelaskan mengapa seseorang tidak melakukan kejahatan atau kenakalan, dengan fokus pada empat komponen utama: keterikatan, komitmen, keterlibatan, dan kepercayaan (Hirschi, 2017). Keterikatan mencakup kasih

sayang dan nilai-nilai yang diberikan oleh keluarga dan kelompok lainnya, yang membentuk perilaku sesuai norma. Komitmen terkait dengan rasa tanggung jawab dan kesadaran akan konsekuensi sosial, seperti kehilangan pekerjaan atau keluarga. Keterlibatan pada aktivitas yang positif, seperti kegiatan rohani atau organisasi, mengurangi kemungkinan terjerumus dalam perilaku menyimpang. Kepercayaan terhadap aturan dan norma, yang diajarkan melalui sosialisasi, mengarah pada perilaku yang sesuai dan menjauhi penyimpangan karena adanya kesadaran akan dampak buruk dari pelanggaran tersebut.

Fenomena ini juga terjadi di Desa Gang Kenopan, Kecamatan Bangko Pusako, Kabupaten Rokan Hilir, di mana banyak anak usia sekolah dasar lebih sering bermain game online daripada belajar. Di sekolah, mereka kurang bersemangat mengikuti pelajaran dan lebih sering membicarakan game dibandingkan dengan materi pembelajaran. Sepulang sekolah, mereka langsung menuju warung internet (Wi-Fi) di sekitar tempat tinggal mereka untuk bermain game online, mengabaikan kewajiban seperti tidur siang atau mengerjakan tugas sekolah. Akibatnya, banyak orang tua merasa bingung dan kesulitan dalam mengontrol anak-anak mereka agar tidak kecanduan game online. Berikut ini merupakan bukti kongkrit dari fenomena yang sudah terjadi.



Gambar 1. Basecamp anak-anak di Desa Gang Kenopan untuk bermain game

Gambar tersebut menggambarkan sebuah basecamp atau

tempat yang digunakan oleh anak-anak di Desa Gang Kenopan untuk bermain game. Basecamp ini menjadi titik kumpul bagi anak-anak yang memiliki minat yang sama dalam bermain game, yang mencerminkan fenomena kecanduan game atau ketergantungan pada aktivitas digital di kalangan anak-anak. Anak-anak SD menghabiskan banyak waktu mereka di basecamp untuk bermain game, menggantikan aktivitas lain yang seharusnya lebih bermanfaat, seperti belajar atau berinteraksi dengan teman sebaya secara langsung. Keberadaan basecamp ini mencerminkan ketergantungan yang berkembang di kalangan anak-anak usia sekolah dasar, yang seharusnya fokus pada pendidikan dan pengembangan sosial.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana kontrol sosial orang tua dalam mengatasi kecanduan game online pada anak usia sekolah dasar, serta dampak yang ditimbulkan akibat kecanduan game online di Desa Gang Kenopan, Kabupaten Rokan Hilir.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengungkap pengaruh kecanduan game online pada anak-anak SD di Desa Gang Kenopan, dengan fokus pada upaya orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget. Penelitian dilakukan di desa tersebut karena banyak anak usia sekolah yang lebih sering menghabiskan waktu di warung dengan akses internet setelah pulang sekolah. Subjek penelitian melibatkan orang tua dan anak-anak yang kecanduan game, dari kelas 3 hingga kelas 6 SD. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, dengan sumber data primer berupa informasi langsung dari informan, dan sumber sekunder dari referensi buku sumber lain yang terkait. Teknik analisis data mencakup reduksi data, triangulasi

sumber, pengkodean (*Axial Coding*) dan penarikan kesimpulan, untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dan analisis berupa kajian pustaka untuk membedah persoalan yang terjadi pada topik pembahasan sesuai dengan fenomena yang telah diuraikan dalam latar belakang. Peneliti memaparkan hasil yang telah diperoleh berupa pemaparan data hasil wawancara maupun *axial coding* yang sebelumnya dibuat dan divisualisasikan dengan bagan yang tersaji di dalam pembahasan. Paparan data ini kemudian dianalisis menggunakan teori serta kajian penelitian terdahulu yang relevan. Berikut ini merupakan hasil pemaparan serta pembahasan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

Faktor yang Penyebab

Berdasarkan wawancara dengan subjek diketahui dan disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan anak kecanduan bermain game online di Desa Gang Kenopan yaitu.

1. Faktor Pengawasan Orang Tua

Faktor pengawasan orang tua menjadi pengaruh penting terhadap keterlibatan anak dalam melakukan aktivitasnya. Orang tua menjadi tameng utama dalam segi pengawasan serta kontrol yang bisa menjadi tolak ukur segala aktivitas anak (Hendriani, 2020). Berikut ini merupakan hasil wawancara yang telah diperoleh peneliti dengan Ibu Judaisi.

"...kebanyakan dari orang tua mulai aktif mulai pandai dan sibuk sendiri dengan hamdphone nya masing-masing. Banyak dari mereka sibuk liat facebook, tiktok, bahkan youtube. Dari situla bibik rasa peran fungsi orang tua dalam mendidik anaknya berkurang, sehingga

anak sekarang itu cenderung bandal dan sering tidak mendengar perintah dari orang tua nya.”(wawancara dengan Ibu Judaisi).

Pernyataan Ibu Judaisi menggambarkan bahwa ketergantungan orang tua pada gadget mengurangi perhatian mereka terhadap pendidikan anak, sehingga anak cenderung tidak mendengarkan perintah dan menunjukkan perilaku nakal. Hal ini menunjukkan dampak negatif dari kurangnya keterlibatan orang tua akibat distraksi teknologi.

Sementara itu Ibu Kasiani, orang tua dari Siddiq yang berusia 10 tahun, mengungkapkan bahwa awalnya ia memberikan ponsel kepada anaknya untuk keperluan belajar online. Namun, kebiasaan ini berkembang menjadi kecanduan game, dengan Siddiq menghabiskan hingga 6 jam sehari bermain game. Ibu Kasiani mengatakan.

“...siddiq ya hp terus, permainan terus, 6 jam sehari main hp”.
(wawancara dengan Ibu Kasiani).

Hal ini menggambarkan betapa kecanduan game telah menguasai waktunya, mengurangi interaksi sosial dan mengabaikan tanggung jawab di rumah (Ulfah, 2020).

Pernyataan serupa juga terjadi pada anak-anak yang awalnya diberikan gadget untuk mendukung pembelajaran online selama pandemi berpotensi berkembang menjadi kecanduan game online. Anak-anak seperti Siddiq, Yogi, Putra, dan Deni, yang awalnya diberikan ponsel untuk tujuan belajar, akhirnya lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain game.

Tanpa pengawasan yang cukup, mereka mulai memperpanjang durasi bermain, bahkan hingga 6 jam sehari, yang mengurangi waktu untuk kegiatan lain seperti belajar, interaksi sosial, dan tanggung jawab di rumah. Kecanduan game ini tidak hanya mengganggu aktivitas harian mereka, tetapi juga

menyebabkan perubahan perilaku yang membuat mereka enggan untuk menyelesaikan tugas-tugas atau mengikuti perintah orang tua (Azkia, 2022). Fenomena ini menggambarkan betapa pentingnya peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget anak. Tanpa batasan yang jelas, penggunaan gadget dapat dengan mudah beralih dari tujuan yang positif menjadi kebiasaan yang merugikan (Ulfah, 2020). Oleh karena itu, orang tua perlu aktif dalam mengatur waktu penggunaan gadget anak, memberikan alternatif aktivitas yang lebih bermanfaat, serta mengawasi jenis konten yang diakses untuk mencegah dampak negatif lebih lanjut.

Kurangnya kontrol orang tua terhadap penggunaan gadget dapat mengarah pada ketergantungan pada game online (Mumbaasithoh et al., 2021). Hal ini memperlihatkan perlunya perhatian dan pengawasan orang tua dalam mengatur penggunaan gadget anak, dengan memberikan batasan waktu serta mengarahkan anak pada aktivitas lain yang lebih produktif.

2. Faktor Keadaan Lingkungan

Perkembangan teknologi dan kemudahan akses internet di Desa Gang Kenopan menyebabkan meningkatnya kecanduan game online pada anak-anak. Awalnya, mereka tidak tertarik bermain game, tetapi kehadiran Wi-Fi murah di warung-warung serta penggunaan gadget untuk pembelajaran daring saat pandemi membuat mereka semakin ketagihan. Orang tua kesulitan mengontrol penggunaan gadget anak-anak, menunjukkan perlunya pengawasan lebih ketat dan aturan yang jelas agar dampak negatif dapat diminimalkan (Syarofi & Hidayah, 2024).

3. Faktor Kawan Sepergaulan

Kecanduan game online pada anak tidak hanya disebabkan oleh kemudahan akses gadget, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial (Kurniawan et al., 2021). Anak-anak seperti Siddiq dan Yogi mulai bermain game karena melihat teman-temannya, lalu menjadi kebiasaan yang sulit dikendalikan. Dampaknya, mereka menjadi kurang disiplin, sulit diatur, dan mengabaikan tanggung jawab (Kurniawan et al., 2021). Bahkan, saat berkumpul dengan teman, mereka tetap sibuk bermain game daripada berinteraksi langsung. Berikut ini rekapitulasi jawaban responden yang peneliti sajikan dalam *axial coding*.



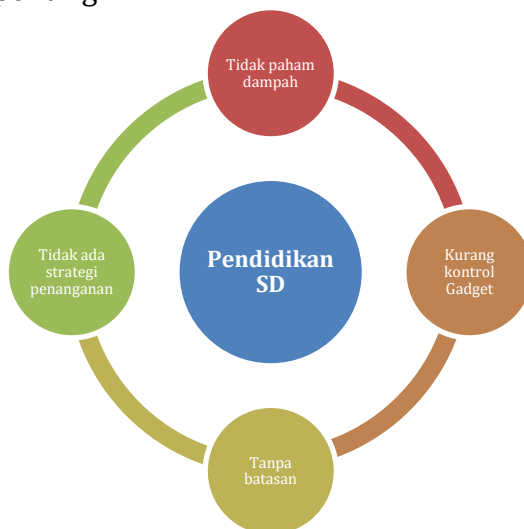
Gambar 2. Axial Coding Respon Informan mengenai Faktor dari Kawan Sepergaulan

Hasil wawancara yang disajikan dalam *Axial Coding* diatas menunjukkan bahwa kecanduan game pada anak sering kali dipicu oleh pengaruh teman sebaya. Anak-anak cenderung tertarik mencoba bermain game setelah melihat teman-temannya yang sudah terbiasa melakukannya, dan hal ini membuat mereka terpengaruh untuk mengikuti kebiasaan tersebut. Selain itu, kurangnya pengawasan atau batasan yang jelas dari orang tua turut memperburuk situasi, karena anak-anak menjadi lebih leluasa mengakses gadget dan bermain game tanpa kontrol. Media sosial, seperti Youtube, juga memainkan peran penting dalam memperkenalkan game kepada anak, di mana mereka sering kali menonton tutorial atau video tentang game yang membuat mereka semakin

tertarik untuk mencobanya. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan game pada anak dipengaruhi oleh pengaruh teman sebaya, media sosial, dan minimnya pengawasan dari orang tua.

4. Faktor Latar Belakang Pendidikan Orang Tua

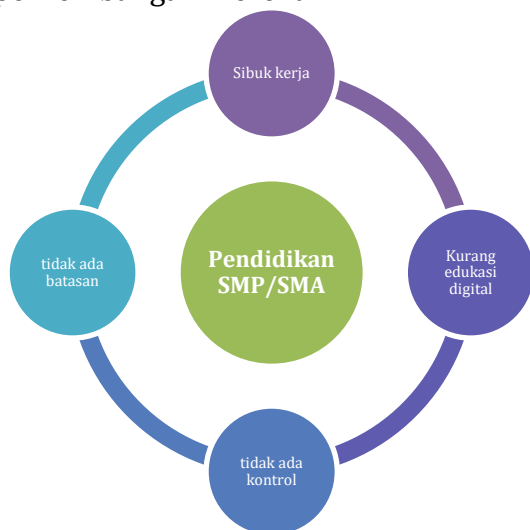
Latar belakang pendidikan orang tua mempengaruhi keputusan mereka terkait penggunaan gadget anak, termasuk kecanduan game online (Hudi et al., 2022). Orang tua dengan pendidikan rendah cenderung memiliki pandangan terbatas, yang bisa mempengaruhi kemampuan mereka untuk mengontrol anak. Meskipun pendidikan orang tua yang lebih tinggi dapat mengurangi kecanduan game, hal ini tidak selalu menjadi jaminan, karena minat anak terhadap game juga berperan penting.



Gambar 3. Axial Coding Respon Informan mengenai Faktor dari Latar Belakang Pendidikan Orangtua Tingkat SD

Berdasarkan gambar diatas orang tua dengan tingkat pendidikan SD cenderung kurang memahami dampak negatif dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Hal ini menyebabkan kurangnya pengawasan terhadap anak dalam menggunakan perangkat tersebut. Tanpa adanya batasan yang jelas, anak-anak bebas mengakses gadget kapan

saja, yang berisiko menimbulkan kecanduan game online. Selain itu, tidak adanya strategi khusus dalam mengatur penggunaan gadget membuat anak semakin sulit dikendalikan, sehingga berdampak pada kebiasaan dan perkembangan mereka.



Gambar 4. Axial Coding Respon Informan mengenai Faktor dari Latar Belakang Pendidikan Orangtua Tingkat SMP/SMA

Berikutnya, orang tua dengan pendidikan menengah umumnya sibuk bekerja, terutama di sektor pertanian atau ladang, sehingga mereka memiliki keterbatasan waktu dalam mengawasi anak. Kurangnya edukasi digital membuat mereka tidak sepenuhnya memahami risiko penggunaan gadget yang berlebihan. Akibatnya, mereka tidak menerapkan kontrol yang efektif terhadap penggunaan gadget anak, sehingga sulit membatasi waktu bermain game.



Gambar 5. Axial Coding Respon Informan mengenai Faktor dari Latar Belakang Pendidikan Orangtua Tingkat S1

Sedangkan orang tua yang berpendidikan tinggi umumnya memiliki

pemahaman yang lebih baik tentang pengasuhan anak dan dampak teknologi terhadap perkembangan mereka. Namun, meskipun mereka menyadari pentingnya pengawasan, banyak yang tetap kesulitan dalam menerapkan kontrol yang efektif. Anak-anak mereka masih dapat mengalami kecanduan game online karena kurangnya batasan tegas atau strategi konkret dalam mengatur penggunaan gadget.

Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game online Terhadap Anak

1. Kontrol Koersif (Keluarga)

Keluarga mempunyai peran penting sebagai kontrol koersif dalam mengatur dan mengawasi perilaku anggota keluarga, terutama anak-anak. Keluarga berfungsi sebagai unit pertama dalam pembentukan norma, nilai, dan perilaku yang diterima dalam masyarakat. Berikut ini merupakan pemaparan hasil penelitian mengenai kontrol koersif yang dilakukan oleh keluarga.



Gambar 6. Axial Coding Respon Informan mengenai Kontrol Koersif

Berdasarkan interpretasi hasil wawancara diatas kontrol koersif dalam keluarga diterapkan melalui berbagai bentuk pembatasan langsung, sanksi, dan hukuman untuk mengurangi kecanduan game online pada anak. Orang tua menggunakan cara seperti mengambil smartphone anak saat bermain berlebihan (Ibu Kasiani, Ibu Ita), memberikan ancaman pengurangan uang jajan sebagai konsekuensi dari kebiasaan bermain game yang tidak

terkontrol (Ibu Mita), serta menerapkan hukuman fisik ringan seperti cubitan sebagai peringatan (Ibu Ita). Pendekatan ini bertujuan untuk menekan perilaku anak secara langsung agar mereka memahami batasan dalam penggunaan teknologi. Namun, metode koersif ini cenderung lebih efektif dalam jangka pendek, karena tanpa adanya pendekatan yang lebih persuasif, anak bisa merasa tertekan dan berpotensi mencari cara lain untuk tetap bermain game tanpa sepengetahuan orang tua.

2. Kontrol Persuasif (Keluarga)

Kontrol Persuasif (Keluarga) adalah bentuk pengawasan dalam keluarga yang dilakukan melalui pendekatan lembut, seperti nasihat, edukasi, dan pengalihan aktivitas, untuk mengarahkan anak tanpa paksaan atau hukuman (Anarta et al., 2022). Berikut ini merupakan paparan hasil penelitiannya.



Gambar 7. Axial Coding Respon Informan mengenai Kontrol Persuasif

Orang tua berusaha membangun kesadaran anak dengan memberikan nasihat tentang dampak negatif bermain game secara berlebihan, seperti yang dilakukan oleh Ibu Kasiani. Selain itu, dukungan terhadap kegiatan alternatif, seperti mendorong anak mengikuti ekstrakurikuler atau hobi olahraga (Ibu Mita, Ibu Winda), menjadi strategi efektif untuk mengalihkan perhatian anak dari game online. Pendekatan lainnya adalah memberikan tanggung jawab, seperti menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan rumah sebelum bermain game, yang diterapkan oleh Ibu Ita. Strategi ini bertujuan untuk membentuk

kebiasaan disiplin dan manajemen waktu pada anak, sehingga mereka dapat mengontrol sendiri penggunaan gadget secara lebih bijak.

3. Kontrol Sosial Formal (Sekolah)

Kontrol sosial formal sangat diperlukan agar perilaku individu, khususnya anak-anak, dapat diarahkan sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku dalam masyarakat (Nur, 2019). Berikut ini merupakan paparan hasil penelitiannya.



Gambar 6. Axial Coding Respon Informan mengenai Kontrol Sosial Formal

Kontrol sosial formal di sekolah dilakukan dengan menyediakan kegiatan alternatif yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari kecanduan game online. Salah satu strategi utama adalah penyelenggaraan ekstrakurikuler olahraga, seperti yang dijelaskan oleh Junaisi S.Pd, yang bertujuan untuk memberikan aktivitas positif bagi siswa di luar jam pelajaran. Selain itu, sekolah juga berperan dalam membangun lingkungan yang disiplin dan produktif, sehingga siswa lebih terarah dalam mengelola waktu mereka. Dengan adanya kontrol sosial ini, sekolah berfungsi sebagai agen yang membantu membentuk kebiasaan sehat dan mengurangi risiko perilaku menyimpang akibat penggunaan game yang berlebihan (Nur, 2019).

Kontrol Sosial Orang Tua dalam Analisis Teori

Teori Kontrol Sosial, yang dikemukakan oleh Hirschi, menekankan bahwa individu cenderung tidak melakukan tindakan menyimpang karena adanya ikatan sosial yang mengontrol perilaku mereka (Hirschi,

2017). Teori ini relevan untuk menganalisis faktor-faktor penyebab kecanduan game online pada anak di Desa Gang Kenopan, serta upaya yang dilakukan oleh orang tua dan sekolah dalam mengatasi masalah tersebut. Berikut analisisnya berdasarkan empat komponen teori kontrol sosial:

1. Keterikatan (Attachment)

Keterikatan merujuk pada hubungan emosional antara individu dengan kelompok sosial seperti keluarga, teman, dan sekolah. Pada masalah kecanduan game online, kurangnya keterikatan antara orang tua dan anak menjadi faktor utama. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Judaisi, orang tua yang sibuk dengan gadget mereka sendiri cenderung kurang memperhatikan anak, sehingga anak merasa tidak terikat secara emosional dan mencari pelarian melalui game online. Selain itu, pengaruh teman sebaya juga memperkuat kecanduan, karena anak-anak cenderung mengikuti kebiasaan teman-temannya yang sudah terbiasa bermain game. Hal ini menunjukkan bahwa keterikatan yang lemah dengan keluarga dan lingkungan sosial konvensional membuat anak lebih rentan terhadap perilaku menyimpang seperti kecanduan game (Ulfah, 2020).

2. Komitmen (Involvement)

Kurangnya komitmen anak terhadap tanggung jawab akademik dan rumah menjadi masalah utama. Seperti yang terlihat pada Siddiq dan anak-anak lainnya, mereka menghabiskan waktu hingga 6 jam sehari untuk bermain game, sehingga mengabaikan tugas sekolah dan tanggung jawab di rumah. Orang tua seperti Ibu Mita dan Ibu Ita berusaha membangun komitmen dengan memberikan tanggung jawab, seperti menyelesaikan tugas sebelum bermain game. Namun, tanpa pengawasan yang konsisten, komitmen ini sulit terbentuk,

sehingga anak tetap terjebak dalam kebiasaan bermain game.

3. Keterlibatan (Involvement)

Keterlibatan merujuk pada partisipasi individu dalam kegiatan positif yang mengalihkan perhatian dari perilaku menyimpang (Nur, 2019). Di Desa Gang Kenopan, kurangnya keterlibatan anak dalam kegiatan ekstrakurikuler atau hobi produktif menjadi salah satu penyebab kecanduan game online. Sekolah, melalui guru seperti Junaisi S.Pd, berusaha mengatasi hal ini dengan menyediakan kegiatan ekstrakurikuler olahraga. Namun, upaya ini belum maksimal karena kurangnya dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar. Anak-anak seperti Siddiq dan Yogi lebih memilih bermain game daripada berpartisipasi dalam kegiatan positif, menunjukkan bahwa keterlibatan dalam aktivitas konvensional masih rendah.

4. Kepercayaan (Believe)

Kepercayaan mengacu pada keyakinan individu terhadap nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat (Ulfah, 2020). Kurangnya pemahaman anak dan orang tua tentang dampak negatif game menjadi masalah utama. Orang tua dengan latar belakang pendidikan rendah, seperti yang dijelaskan dalam wawancara, cenderung tidak memahami risiko kecanduan game. Akibatnya, mereka tidak menerapkan aturan yang jelas dalam penggunaan gadget. Di sisi lain, orang tua dengan pendidikan tinggi juga kesulitan menerapkan kontrol yang efektif karena kurangnya strategi konkret. Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan terhadap nilai dan norma tentang penggunaan teknologi yang sehat belum sepenuhnya tertanam dalam diri anak dan orang tua (Hudi et al., 2022).

Berdasarkan teori kontrol sosial, kecanduan game online pada anak di

Desa Gang Kenopan disebabkan oleh lemahnya keterikatan dengan keluarga, kurangnya komitmen terhadap tanggung jawab, minimnya keterlibatan dalam kegiatan positif, dan kurangnya kepercayaan terhadap nilai dan norma tentang penggunaan teknologi yang sehat. Upaya yang dilakukan oleh orang tua dan sekolah, seperti kontrol koersif (pembatasan dan hukuman) dan kontrol persuasif (nasihat dan pengalihan aktivitas), sejalan dengan teori ini. Namun, untuk hasil yang lebih efektif, diperlukan pendekatan yang lebih holistik, seperti memperkuat keterikatan emosional antara orang tua dan anak, meningkatkan komitmen anak terhadap tanggung jawab, mendorong keterlibatan dalam kegiatan positif, dan menanamkan kepercayaan terhadap nilai-nilai yang mendukung penggunaan teknologi secara bijak.

SIMPULAN

Kecanduan game online pada anak di Desa Gang Kenopan dipengaruhi oleh kurangnya pengawasan orang tua, lingkungan sosial, dan pengaruh teman sebaya. Orang tua dengan pendidikan rendah cenderung kurang memahami dampak negatif gadget, sementara yang berpendidikan tinggi masih kesulitan menerapkan kontrol yang efektif. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan peningkatan pengawasan orang tua, pembatasan waktu bermain, serta alternatif aktivitas positif seperti ekstrakurikuler. Edukasi bagi orang tua dan peran aktif sekolah dalam sosialisasi juga penting untuk membangun kesadaran akan penggunaan teknologi yang sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anarta, F., Fauzi, R. M., Rahmadhani, S., & Santoso⁴, M. B. (2022). *Kontrol Sosial Keluarga Dalam Upaya Mengatasi Kenakalan Remaja*.
- Anggraini, C. N., Soeharto, D. R. H., Christyanto, A. Y., Suryanto, A., & Buana, M. D.

(2023). *Refleksi Kesadaran Bermedia*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Azkia, N. (2022). *7 FORMULA BARU MENGATASI KECANDUAN GADGET PADA ANAK*. Nadaa Azkia.

Faliyandra, F. (2020). Model Komunikasi Pendidikan di Sosial Media Pada Era Perkembangan Teknologi. *Islam Universalia: International Journal of Islamic Studies and Social Sciences*, 1(3), 434–459.

Fitria, F., Rehmainamale, R., & Utama, R. J. (2023). Peran Orang Tua Pada Tumbuh Kembang Anak Prasekolah dengan Penggunaan Gadget di Banda Aceh. *Jurnal Medikes (Media Informasi Kesehatan)*, 10(2), 203–218.

Gultom, W., Gultom, G. M., & Nainggolan, Y. O. (2024). KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA PEREMPUAN PENYEBAB DAN DAMPAKNYA. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 18697–18703.

Hendriani, H. (2020). *Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Pengendara Motor Dibawah Umur Di Kelurahan Lanrisang Kabupaten Pinrang*. IAIN PAREPARE.

Hirschi, T. (2017). *Causes of delinquency*. Routledge.

Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang, M. (2022). Globalisasi dan gadget dikalangan anak usia dini: Dampak penggunaan, peran orang tua dan guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837–14844.

Kurniawan, R. N., Wijaya, I., & Yani, A. (2021). Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game Online di Kota Makassar. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 4(1), 110–115.

Mumbaasithoh, L., Ulya, F. M., & Rahmat, K. B. (2021). Kontrol diri dan kecanduan gadget pada siswa remaja. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 12(1), 33–42.

Nur, M. Z. (2019). *Kontrol sosial orangtua terhadap penggunaan smartphone pada remaja (studi di Desa Giring-Giring Kecamatan Bontompo Kabupaten Gowa)*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.

Syaid, M. N. (2020). *Penyimpangan sosial dan Pencegahannya*. Alprin.

Syarofi, M., & Hidayah, S. N. A. (2024).

Pencegahan Ketergantungan Game Online pada Anak Usia Dini. *Journal of Smart Community Service*, 2(1), 12–26.

Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.

Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–20.