



## **TALK SHOW PENGARUH GADGET TERHADAP KECERDASAN DAN PERILAKU ANAK**

**Yanny<sup>1\*</sup>, Sitti Mukarramah<sup>2</sup>, Rita Yanti Sam Mongkito<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Prodi Teknik Pertambangan, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Maluku Utara,

<sup>2</sup> Prodi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Khairun,

<sup>3</sup> Prodi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Maluku Utara, Kota Ternate, Kode Pos 97719, Indonesia

\* E-mail Penulis Korespondensi: [yanny.st@gmail.com](mailto:yanny.st@gmail.com)

### **ABSTRAK<sup>1</sup>**

#### **Kata Kunci**

Anak;  
Gadget;  
Kecerdasan;  
Perilaku;

Keluarga merupakan unsur terkecil dari suatu lembaga sosial. Komponen keluarga terdiri Ayah, Ibu dan anak. Keluarga memegang peranan terpenting dalam pendidikan anak. Termasuk dalam dalam era sekarang dimana pendidikan tidak terlepas dari penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang bijaksana akan menghasilkan manfaat yang sangat banyak, akan tetapi penggunaan *gadget* tanpa pengawasan atau kontrol dari orang tua akan menimbulkan sejumlah masalah seperti kecerdasan yang menurun dan kecanduan. Kecerdasan yang menurun akibat tingkat konsentrasi yang berkurang. Kecanduan *gadget* lebih berbahaya daripada kecanduan narkoba. Kecanduan *gadget* pada anak akan menimbulkan perilaku yang suka berbohong, malas bersosialisasi, malas beraktivitas, dan lupa waktu. Hal-hal negatif tersebut dapat dihindari dengan hadirnya orang tua sebagai pendamping dan kontrol saat anak menggunakan *gadget*.

### **ABSTRACT**

#### **Keywords:**

Children;  
Gadget;  
Intelligence;  
Behavior

The family is the smallest element of a social institution. The family component consists of the father, mother, and children.. The family plays the most important role in children's education. Included in the current era where education is inseparable from the use of *gadgets*. Wise use of *gadgets* will produce many benefits, But using technology without parental oversight or control will lead to a lot of issues., such as decreased intelligence and addiction. Decreased intelligence due to reduced concentration levels. *Gadget* addiction is more dangerous than narcotic addiction. *Gadget* addiction in children will lead to behavior that likes to lie, is lazy to socialize, is lazy to do activities, and forgets the time. Such negative things can be avoided by the presence of parents as companions and controls when the child uses the *gadget*.

e-ISSN: 2798-3684

Copyright © 2023 Author(s)

Article info: Received: 26th May 2023 | Accepted: 22th October 2023 | Online: 01st November 2023

## 1. Pendahuluan

Keluarga adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan. Keluarga adalah tempat pertama di mana seseorang memulai hidupnya. Keluarga membentuk ikatan yang erat antara ayah, ibu dan anak. Keluarga merupakan lembaga sosial terkecil, yang menjadi dasar dan investasi awal bagi pembangunan kehidupan sosial dan kehidupan sosial pada umumnya akan menjadi lebih baik. Hal ini karena mengajarkan nilai dan norma kepada anak lebih efektif di dalam keluarga daripada di lembaga lain di luar lembaga keluarga. Peran aktif orang tua dalam perkembangan anak sangat penting pada usia lima tahun (Zahrok dan Suarmini, 2018).

Anak usia lima tahun merupakan masa keemasan untuk membentuk kepribadiannya. Oleh sebab itu, pengasuhan anak merupakan tanggung jawab kedua orang tuanya. Pola pengasuhan yang baik akan menumbuhkan kesiapan mental pada anak untuk menghadapi masa depan. Menurut Rakhmawati (2015), kesalahan pengasuhan akan berpengaruh ketika mereka dewasa. Seorang anak yang mengalami trauma ketika pola pengasuhan dalam keluarga yang dilakukan dengan paksaan. Jika orang tua selalu menuruti keinginan anaknya, pola ini juga bisa merugikan mereka. Oleh karena itu, orang tua perlu cerdas dan menerapkan pola asuh yang fleksibel namun mampu menanamkan nilai-nilai positif pada anak.

Qudsyi dkk (2022) mengatakan beberapa orang tua mengaku menghibur anaknya dengan cara, seperti menerbitkan SIM sepeda motor kepada anak-anak di bawah usia 17 tahun atau memberikan perangkat pintar kepada anak-anak. Namun, seperti yang kita ketahui bersama, ada batasan usia untuk menggunakan jejaring sosial, yaitu usia minimal 13 tahun. Realita di lapangan, untuk anak di bawah 12 tahun sudah akrab dengan jejaring sosial dengan pengawasan minim dari kedua orang tua. Hal ini terjadi akibat pengabaian orang tua terhadap perilaku keseharian anak.

Anak-anak yang akrab dengan *gadget* merupakan imbas dari perkembangan teknologi yang menyebabkan perubahan pola hidup. Perubahan pola hidup dari yang sederhana menjadi serba maju akibat adanya teknologi. Teknologi yang berkembang sangat pesat dapat memberikan kontribusi baik positif maupun negatif bagi kehidupan (Yanny dan Mongkito, 2022). Kehadiran teknologi ini diharapkan dapat mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan. *Gadget* adalah produk canggih dengan aplikasi berbeda yang dapat menampilkan berbagai media berita, jejaring sosial, berbagai hobi, dan bahkan hiburan. *Gadget* dapat berupa *smartphone*, laptop, *tablet*, *ipad*, kamera digital, *headphone/headset*, dll. Adanya variasi fitur pada *smartphone* membuat alat ini memiliki fungsi bukan hanya sekedar sebagai alat komunikasi saja. Produk canggih ini memiliki nominal harga yang cukup mahal. Walaupun begitu, menurut Rustam (2015), *smartphone* bukan merupakan barang mewah tetapi kebutuhan primer bagi sebagian besar individu. *smartphone* terus mengalami perkembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan konsumen untuk kepentingan bisnis, pekerjaan kampus, kantor, dan lain-lain.

Perkembangan *gadget* juga diikuti oleh kemajuan internet. Sehingga dengan adanya internet arus informasi sangat cepat dan dinamis. Dan lebih dari sepertiga penduduk dunia memanfaatkan internet dalam kehidupannya. Pengguna *smartphone* tidak hanya orang dewasa atau lansia (di atas 22 tahun), remaja (12 sampai 21 tahun), tetapi juga anak-anak (7-11 tahun). Ironisnya, anak-anak berusia < 6 tahun telah menggunakannya yang menurut aturan usia tersebut belum diperbolehkan (Sapardi, 2018; Nurhalipah dkk, 2020). Penggunaan *smartphone* pada kalangan anak-anak telah mengurangi minat mereka dalam membaca buku, bermain bersama maupun bersosialisasi (Yanny dan Mongkito, 2022).

Dr. Jenny Radesky dari Boston University of Medicine dalam Prasetya dan Jumakil (2019) menyatakan bahwa peningkatan intensitas penggunaan *gadget* saat ini akan ikut memberikan efek negatif terhadap perilaku anak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang

menunjukkan ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak-anak. Seorang anak yang dalam sehari menggunakan *gadget* dengan durasi lebih 2 jam akan mudah merasa bosan dan cenderung pemarah, bahkan rentan terhadap tantrum.

Teori serupa yang dikemukakan oleh Anthony Giddens dalam jurnal Arifin (2015), mengemukakan bahwa manusia menciptakan interaksi model baru yang dapat berkomunikasi tanpa adanya pertemuan secara fisik seperti melalui media *gadget* dengan bantuan internet. Hal ini dapat menyebabkan adanya perubahan perilaku sosial seperti pribadi yang introvert, sulit konsentrasi dalam dunia nyata dan anti sosial.

Melihat fenomena penggunaan *gadget* pada usia anak-anak yang tak terkontrol mendorong Salimah PD Kota Ternate sebagai wadah organisasi perempuan untuk melakukan edukasi dalam bentuk *Talk Show*. Tema *Talk Show* yaitu Pengaruh *Gadget* Terhadap Kecerdasan dan Perilaku anak. Sehingga dari kegiatan ini dapat memberikan informasi bagaimana sebagai orang tua dapat melakukan kontrol terhadap anak-anak dalam penggunaan *gadget*. Karena penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif seperti gangguan kesehatan dan mental (kecanduan *gadget* dan kecanduan pronografi) dapat dihindarkan.

## 2. Pelaksanaan dan Metode

Kegiatan *Talk Show* ini diorganisir oleh Salimah PD Kota Ternate dengan tema Pengaruh *Gadget* Terhadap Kecerdasan dan Perilaku Anak. Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari *pra-acara*, *acara* dan *pasca-acara*. Kegiatan *pra-acara* yang meliputi pembentukan kepanitiaan, penentuan tema, tempat dan waktu kegiatan, konsep kegiatan, penyusunan proposal, pencarian *sponsorship*, dan distribusi undangan, serta publikasi kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 24 Desember 2022 pukul 08.00 WIT – selesai. Tempat kegiatan di Asrama Haji Aula Mina Kota Ternate (Gambar 1a). Peserta berasal dari komunitas majelis taklim dan organisasi kewanitaan di Kota Ternate. Pada kegiatan juga dihadiri oleh Istri dari Walikota Ternate (Ibu Marliza Marsaoly) dengan jumlah peserta sekitar 65 orang (Gambar 1b).

Metode kegiatan berupa peningkatan pemahaman kepada peserta mengenai pengaruh *gadget* terhadap kecerdasan dan perilaku anak. Bentuk kegiatan berupa *Talk Show* yang dibagi dalam dua sesi materi dan dilanjutkan dengan tanya jawab. Materi pertama dibawakan oleh narasumber Dr. dr. Warih Andan Puspitosari, M.Sc., Sp.KJ (K) dengan judul Sehat dalam Bergawai dan materi yang kedua oleh Trianawati Nunung Bintari, S.E dengan judul Bersahabat dengan *Gadget*.



**Gambar 1.** Lokasi pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (a) dan peserta seminar ketika menyanyikan lagu Indonesia Raya (b)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam dua sesi materi yang diharapkan dapat mengakomodir kekhawatiran penggunaan *gadget* pada anak. Materi yang diangkat juga merupakan materi yang mudah dimengeti dan dapat diterapkan secara sederhana oleh orang tua atau lingkungan. Adapun deskripsi dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

#### 3.1. Penyuluhan *Parenting* sesi-1

Pada kegiatan penyuluhan *parenting* terbagi menjadi 2 *session* materi, yaitu *session* pertama yang bertema “Sehat dalam Bergawai” yang dibawakan oleh Dr. dr. Warih Andan Puspitosari, M.Sc., Sp.KJ (K) (Gambar 1). Pamateri berlatar belakang psikolog sehingga sangat menarik dalam menyampaikan materi. Audiens diajak berinteraksi sehingga memudahkan dalam penyampaian materi.



**Gambar 2.** Pemaparan materi *parenting* oleh pamateri pertama

Dalam *session* ini, materi yang disampaikan meliputi dampak dari penggunaan *gadget* yang dapat berdampak positif maupun negatif, penyalahgunaan *gadget*, dan peranan orang tua agar dapat menjadi keluarga yang bijak teknologi. Dalam aktivitas sehari-hari, kita sangat bergantung pada *gadget*. Penggunaan *gadget* yang disikapi secara bijak akan memberikan dampak positif, sebaliknya jika disikapi kurang tepat akan memberikan dampak yang negatif. Untuk itu, sangat diperlukan adanya strategi pendampingan penggunaan *gadget* terutama jika pemakainya adalah anak-anak.

Beberapa dampak positif dari pemakaian *gadget* yang tepat adalah memudahkan dalam mencari pengetahuan/informasi secara cepat, mengembangkan keterampilan teknis dan sosial, dapat sebagai media berbisnis, memudahkan berkomunikasi dan meningkatkan percaya diri, dan *gadget* dapat pula sebagai media hiburan.

Sedangkan dampak negatif dapat terjadi pada aspek kesehatan, aspek sosial, dan aspek ekonomi. Pada aspek kesehatan masalah yang ditimbulkan berupa gangguan kesehatan pada mata, telinga dan syaraf jari-jari akibat paparan terus-menerus. Selain itu dapat mengganggu kesehatan otak (kecanduan). Pada aspek sosial, masalah yang ditimbulkan berupa kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena asik dengan dunia maya dan dampak jenis tontonan, misalnya kekerasan. Sedangkan pada aspek ekonomi, penggunaan *gadget* dapat menguras uang (pembelian pulsa, kuota, voucher game, dll) dan pembelian *gadget* yang selalu mengikuti model terbaru.

Penyalahgunaan *gadget* dapat dilihat dari sifat seseorang yang tidak bisa hidup tanpa *gadget*. Hal ini karena terjadi akibat ketergantungan/kecanduan, penggunaan media sosial yang berlebihan dan penggunaan game secara berlebihan. *Gadget* dapat membuat seseorang menjadi kecanduan sesuai dari hasil beberapa penelitian. Diantaranya, kecenderungan masyarakat untuk bergantung pada *smartphone* semakin meningkat dari hari ke hari (Hanika, 2015 Penelitian oleh perusahaan Mobile Furry), Para pengguna *gadget* rata-rata sering mengecek *smartphone* mereka hingga 1.500 kali sehari (Studi Tenchmark) dan Remaja saat ini menghabiskan enam jam sehari di *smartphone* mereka (Kamil dan Aestetika, 2021).

Kecanduan *gadget* disebabkan telah terjadi adiksi pada diri seseorang. Kecanduan adalah penyakit yang disebabkan oleh ketidakseimbangan kimiawi di otak yang menyebabkan perubahan perilaku, proses berpikir, dan emosi. Kecanduan ini disebabkan oleh sering memainkan *gadget* secara berlebihan. Sehingga bergadget dapat menginduksi pengeluaran hormon bahagia (*dopamine*), sehingga memicu seseorang untuk melakukan adiksi. Ada beberapa fitur dalam *gadget* yang menyebabkan kecanduan yaitu *game*, media sosial (*facebook*, *whatsapp*, *instagram*, *twitter*, dll), dan aplikasi (foto, musik, dll).

Kemudian hal terpenting yang dapat Anda lakukan sebagai orang tua adalah membantu anak Anda menggunakan *gadget* agar mereka memegang kendali. Orang tua tidak memberikan anak *gadget* sendiri. Adapun hal-hal yang harus dipersiapkan orangtua agar mejadi keluarga yang bijak dalam berteknologi yaitu :

- *Spiritual value*
- Keterampilan “Memahami Anak”
- Keterampilan “Berkomunikasi”
- Keterampilan bergadget
- *Parenting Efficacy Value*

Adapun ha-hal yang dapat dilakukan oleh orangtua untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak adalah :

- Hapus aplikasi adiktif
- Tingkatkan hubungan sosial Anda dengan teman dan keluarga
- Nonaktifkan notifikasi dari semua aplikasi.
- Matikan perangkat 1 jam sebelum tidur
- Hindari penggunaan *power bank*
- Ganti perangkat dengan buku
- Menonaktifkan internet sementara waktu
- Lakukan aktivitas yang lebih bermanfaat
- Gunakan satu media sosial saja

### 3.2. Penyuluhan *Parenting* sesi-2

Pemateri kedua selanjutnya dibwakan oleh ibu Trianawati Nunung Bintari, S.E. seorang pemerhati pendidikan anak dan keluarga (Gambar 3). Dalam pemaparannya beliau menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* adalah suatu kemestian zaman yang akan berdampak positif jika digunakan pada tempatnya dan sebaliknya akan berdampak negatif jika digunakan berlebihan, tanpa mengenal waktu dan tempat sehingga membuat kecanduan dan penyalahgunaan.

Bentuk penyalahgunaan *gadget* yaitu jika digunakan tidak kenal waktu dan tempat, tidak sesuai usia, berkomunikasi tidak sepatasnya dengan lawan jenis, mengakses konten negatif (pornoaksi dan pornoaksi), mementingkan komuikasi dengan yang jauh daripada yang dekat, dan menjadikan *gadget* sebagai hiburan utama bagi anak.

Kajian Yayasan Kita dan Buah Hati (2008) dalam Ayyun dan Maliha (2018), yang melibatkan objek sampel berupa Anak SD kelas 4-6 sebanyak 1.625 orang menyebutkan bahwa 66% anak-anak tersebut pernah mengakses pornografi. Mereka mengakses pornografi di rumah, di sekolah, di warnet bersama kawan-kawannya. Mereka mengaksesnya melalui *handphone/tablet*, komputer/laptop maupun internet.



**Gambar 3.** Pemaparan materi *parenting* oleh pemateri kedua

Bahaya akibat pornografi dan pornoaksi memiliki efek lebih berbahaya daripada candu (otak menjadi rusak), mental model porno dan menimbulkan desakan untuk penyaluran. Kecanduan film porno akan mengakibatkan kerusakan 5 bagian pada otak, sedangkan pecandu narkoba mengalami kerusakan 3 bagian pada otaknya. Yang menjadi korban pornografi bukan hanya anak-anak, tetapi remaja lajang dan orang dewasa yang sudah menikah. Beberapa ciri anak yang telah mengalami kecanduan *gadget*, yaitu :

- Lupa waktu
- Sulit konsentrasi
- Hanya senang bila di depan *gadget*
- Sulit bersosialisasi
- Suka berbohong
- Kondisi mata memerah
- Malas beraktivitas

Adapun beberapa solusi yang dapat mencegah terjadinya kecanduan *gadget* dan pornografi pada anak adalah sebagai berikut :

- Memberi informasi mengenai dampak kecanduan *gadget* dan pornografi pada anak. Hal ini dapat dilakukan secara diskusi dengan anak mengenai betapa bahayanya pornografi buat mereka, sehingga akan mencegah diri untuk mengakses konten tersebut.
- Batasi penggunaan internet pada anak di rumah. Hal ini untuk mengontrol dan memberikan akses terbatas sehingga mereka aman dari bahaya pornografi.
- Tingkatkan *family time* baik kualitas maupun kuantitas.
- Jangan memberikan mereka ruang untuk mencari sendiri informasi dan hiburan lewat internet.
- Memberikan waktu untuk mereka bermain dan bersosialisasi di luar.
- Mengenaalkan mereka permainan tradisional.
- Mengajari anak *life skill* yang sangat membantu anak untuk tidak selalu bergantung kepada *gadget*.

- Menjadikan buku sebagai sumber informasi.
- Menjadikan masjid sebagai tempat terindah dengan menanamkan keimanan dan rasa takut kepada Allah dan berbagai kegiatan positif lainnya di lingkungan masjid.

Setelah pemaparan dari kedua pemateri, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Beberapa peserta mengajukan beberapa pertanyaan dan adapula yang *sharing*. Semua peserta mengikuti jalannya acara dengan baik dan tertib. Selanjutnya pemberian ucapan teima kasih kepada kedua pemateri lalu acara ini ditutup dengan dokumentasi foto bersama pemateri, panitia dan peserta.

#### 4. Kesimpulan

Secara keseluruhan, kegiatan ini terlaksana dengan lancar. Para peserta dapat menerima informasi yang disampaikan oleh kedua pemateri. Sehingga materi yang telah disampaikan ini diharapkan dapat diterapkan dalam keluarga sebagai kontrol penggunaan *gadget* pada anak. Anak dapat tumbuh dan berkembang tanpa terpapar pengaruh negatif dari *gadget*. Adapun saran untuk kegiatan pengabdian selanjutnya adalah perlu adanya publikasi kegiatan yang akan dilaksanakan lebih luas lagi sehingga peserta yang hadir dapat lebih banyak.

#### Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Ketua Salimah Wilayah Maluku Utara (ibu Hj. Nya Patty, S.Ag), Ketua Salimah PD. Kota Ternate (Ibu dr. Rita Yanti Sam Mongkito), kepada kedua pemateri, dan kepada teman-teman panitia yang telah bekerjasama untuk berlangsungnya kegiatan ini serta kepada pihak-pihak *sponsorship*.

#### Daftar Pustaka

- Arifin, Z. (2015). Perilaku remaja pengguna gadget; Analisis teori sosiologi pendidikan. *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(2), 287-316.
- Ayyun, R. T. Q., & Malihah, E. (2018). Peran Keluarga Dalam Upaya Pencegahan Adiksi Pornografi Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *SOSIETAS*, 8(2).
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena phubbing di era milenia (ketergantungan seseorang pada smartphone terhadap lingkungannya). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 42-51.
- Kamil, M. F., & Aestetika, N. M. (2021). Online Game Addiction Behavior in Teenagers. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 9, 10-21070.
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. (2020, December). Pengaruh Gadget terhadap Minat Belajar pada Anak-Anak. In *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)* (Vol. 1, No. 1, pp. 172-177).
- Prasetya, F., & Jumakil, N. M. S. (Eds.). (2019). *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan: Penguatan dan Inovasi Pelayanan Kesehatan dalam Era Revolusi Industri 4.0*. UHO Edu Press.
- Qudsyi, H., Nurtjahjo, F. E., & Putri, G. (2022). Penyuluhan *Parenting* Melalui Komunitas Arsa Sebagai Upaya Penguatan Ketahanan Keluarga Pada Warga Dusun Manongsari Dan Dusun Patuk Kabupaten Sleman. *Abdimas Unwahas*, 7(2).
- Rakhmawati, I. (2015). Peran keluarga dalam pengasuhan anak. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(1), 1-18.
- Rustam, M. (2015). Survei Penggunaan Telepon Genggam pada Masyarakat Nelayan di Kecamatan Pulau Dullah Utara, Kota Tual Provinsi Maluku. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*, 19(1).

- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, 12(80).
- Yanny & Mongkito, R. Y. S. (2022). Sosialisasi Literasi Pada Anak di Pulau Hiri Maluku Utara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEK*, 2(2), 56-61.
- Zahrok, S., & Suarmini, N. W. (2018). Peran perempuan dalam keluarga. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, (5), 61-65.