

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KECEMASAN ORANG TUA TERHADAP
INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA SEKOLAH SD
MUHAMMADIYAH AMBOKEMBANG**

Correlations between Parents' Anxiety Level Against the Intensity of Using Gadgets at School-Age Children of Muhammadiyah Ambokembang Elementary School

Rosalis Finatika¹, Neti Mustikawati²

**Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan
Jl. Raya Ambokembang No.8, Kec. Kedungwuni, Pekalongan Jawa Tengah 51172**

***e-mail : Rosalisfinatiak@gmail.com**

ABSTRAK

Saat ini *gadget* sudah menjadi gaya hidup bagi pemakainya, *gadget* sudah populer di kalangan anak, sehingga dapat menimbulkan dampak negatif, akibatnya yang dirasakan orang tua adalah kecemasan, maka orang tua harus mengatur teknologi yang digunakan oleh anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat kecemasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah SD Muhammadiyah Ambokembang. Desain penelitian menggunakan analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 73 responden dengan teknik *proporsional sampling* dan *random sampling*. Hasil penelitian univariat diperoleh 74% orang tua mengalami kecemasan ringan serta 26% mengalami kecemasan sedang, selain itu intensitas yang digunakan anak 17,8% intensitas rendah, 47% intensitas sedang, 34,2% intensitas tinggi. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh *p* value 0,001 ($0,001 < 0,05$) yang artinya ada hubungan antara tingkat kecemasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah SD Muhammadiyah Ambokembang, maka orang tua sebaiknya mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* agar meminimalkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* serta mengurangi kecemasan.

Kata kunci : intensitas, *gadget*, orang tua, kecemasan

ABSTRACT

Nowadays gadgets have become a lifestyle for the wearer, gadgets are already popular among children, so that they can have a negative impact, challenges that parents feel are a challenge, so parents must use the technology used by children. This study is intended to study the relationship of parents to the use of gadgets in school-age children at SD Muhammadiyah Ambokembang. The research design uses analytics by studying cross sectional. The sample in this study amounted to 73 respondents with proportional sampling and random sampling techniques. The results of univariate research obtained 74% of parents who could improve mildly 26% were updated, besides that the intensity used by children was 17.8% low intensity, 47% moderate intensity, 34.2% high intensity. Based on

this study obtained p value of 0.001 ($0.001 < 0.05$) which means there is a relationship between the level of parents on gadget use in elementary school-age children Muhammadiyah Ambokembang, so parents can use children in using gadgets to survive the use of gadgets also reduce difficulties

Keyword : Intencity, gadget, parents, anxiety

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, perkembangan sistem informasi dalam kehidupan manusia telah mengenal teknologi informasi. Teknologi tersebut merupakan penjabaran teknologi yang baru dan mengalami perkembangan dari sebuah bentuk gambar yang tak bermakna yang terdapat di dinding, prasasti hingga teknologi yang lebih canggih berupa *gadget*. Hingga saat ini *gadget* menjadi barang yang tidak asing lagi bagi kehidupan manusia, *gadget* bahkan sudah menjadi hal yang biasa (Nuryanto, 2012 h 3)

Pada penelitian Moreno, yang dikeluarkan oleh *American Academy Of Pediatrics* 2016, mengatakan anak-anak dan remaja saat ini dipenuhi oleh teknologi yang berperan penting dalam kehidupan yang dipengaruhi oleh berbagai media. Penggunaan media pada anak dan remaja harus melibatkan keluarga maka penelitian tersebut mengembangkan berbagai pedoman media yang digunakan pada anak maupun remaja. Orang tua sebaiknya harus bijak dalam menentukan jenis media yang digunakan oleh anak dan remaja, dan media apa saja yang sesuai untuk setiap anak atau remaja dan orang tua juga harus menentukan batas waktu pada jam per hari penggunaan media serta jenis media yang digunakan untuk meminimalkan dampak yang ditimbulkan oleh media

Sebuah data yang dikeluarkan oleh Kemp Simon, 2018 laporan dari *We Are Social* mengatakan terdapat lebih dari 5 miliar orang diseluruh dunia menggunakan *gadget*. Berdasarkan data yang dikeluarkan dari Statista, Indonesia adalah salah satu pasar *gadget* berupa *smartphone* di Asia, diperkirakan pada tahun 2019 pengguna *smartphone* mencapai 190 juta.

Pemakaian *gadget* yang berlebihan oleh anak, dapat mempengaruhi perilaku anak diantaranya perilaku emosi, perilaku sosial, perilaku kekerasan, perilaku malas, perilaku obesitas, perilaku tidur dan belajar.

Menurut jurnal yang dikeluarkan oleh *Northwestreen University* 2014 tentang *Parenting in the age Digital Technology*, media digital baru seperti *gadget* berupa *smartphone* dan tablet telah menjadi perhatian dari waktu ke waktu. Teknologi yang digunakan anak termasuk kekhawatiran bagi orang tua bahkan berfikir jika anak kecanduan teknologi. Kecemasan yang dihadapi orang tua akibat penggunaan teknologi oleh anak-anak berupa *gadget* terus meningkat. Sebagai orang tua harus mengatur teknologi seperti *gadget* yang digunakan oleh anak.

Teknologi saat ini termasuk *gadget* lebih cepat dikuasai oleh anak-anak dibandingkan orang tuanya, namun penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak berdampak negatif. *Gadget* itu sendiri tidak

lepas dari orang tua, orang tua adalah guru pertama bagi anaknya. Melihat dari dampak yang ditimbulkan karena *gadget* dan banyaknya anak yang menggunakan *gadget* serta berbagai fenomena dalam penelitian, maka peneliti akan melakukan penelitian tingkat kecemasan orang tua terhadap intensitas penggunaan *gadget* pada anak.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang dilakukan terdiri dari 2 variabel yaitu tingkat kecemasan orang tua sebagai variabel bebas (*independen*) dan intensitas penggunaan *gadget* pada anak sebagai variabel terikat (*dependen*). Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis desain penelitian analitik dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh orang tua anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Ambokembang tahun 2019 yang berjumlah 227 siswa, sedangkan sample yang digunakan adalah tehnik sampling acak berstrata proporsional (*proportinate stratified random sampling*). Penelitian ini dilakukan di wilayah SD Muhammadiyah Ambokembang. Waktu penelitian yang dilakukan Maret- Juni 2019. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner tingkat kecemasan SARS yang telah di modifikasi kembali oleh peneliti jumlah 20 pertanyaan 5 pertanyaan *favorable* dan 15 *unfavorable*, sedangkan kuesioner intensitas penggunaan *gadget* terdapat 10 pertanyaan , 8 pertanyaan pendukung dan 2 pertanyaan intensitas penggunaan *gadget*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 5.1
Karakteristik responden jenis kelamin dan pekerjaan responden SD Muhammadiyah Ambokembang Tahun 2019

Variabel	f	%
Jenis Kelamin		
Orang tua		
laki – laki	21	28.8
Perempuan	52	71.2
Jenis Kelamin Anak		
laki laki	37	50.7
Perempuan	36	49.3
Pekerjaan		
Ibu Rumah Tangga	34	65.4
Wiraswasta	12	16.4
Buruh	13	17.8
Pedagang	14	19.2
Total	73	100

Tabel 5.2
Karakteristik umur reponden SD Muhammadiyah Ambokembang Tahun 2019

Variabel	Mean	SD	Min	Max
Umur Orang Tua	44	7.161	31	68
Umur Anak	9	1.818	7	13

Tabel 5.1 dan 5.2 menunjukkan karakteristik umur orang tua menunjukkan bahwa dari 73 responden yang dilakukan penelitian memiliki rata – rata usia 44 tahun dengan usia minimal 31 dan usia maksimal 68 tahun. karakteristik umur anak menunjukkan bahwa dari 73 responden yang dilakukan penelitian memiliki rata – rata usia 9 tahun dengan usia minimal 7 dan usia maksimal 13 tahun

Tabel 5.3
Distribusi frekuensi tingkat kecemasan orang tua terhadap anak

yang menggunakan *gadget* di SD Muhammadiyah Ambokembang Pekalongan Tahun 2019 (n=73)

No	Tingkat kecemasan	Jumlah	%
1	Normal atau tidak cemas	0	0
2.	Kecemasan ringan	54	74
3	Kecemasan sedang	19	26
4	Kecemasan berat	0	0
	Jumlah	73	100

Tabel 5.3, menunjukkan data sebagian besar responden mengalami kecemasan ringan sebanyak 54 responden (74%). dan responden yang terkategori kecemasan sedang sebanyak 19 responden (26%), serta tidak ada respon yang menunjukkan kecemasan normal dan kecemasan berat.

Tabel 5.4
Distribusi frekuensi usia pertama kali, berapa banyak sehari anak menggunakan *gadget* dalam sehari SD Muhammadiyah Ambokembang Tahun 2019

No	Variabel	Mea n	Min	M ax
1	Usia Pertam	6.74	4	10
2	Banyak Sehari	4.18	3	6

Tabel 5.4 menunjukkan data, diperoleh data rata – rata responden usia pertama kali anak menggunakan *gadget* 6,74, sedangkan berapa banyak anak menggunakan *gadget* dalam sehari didapatkan rata – rata 4.18

Tabel 5.5
Distribusi frekuensi jenis *gadget* yang bisa di gunakan pada anak SD Muhammadiyah Ambokembang Tahun 2019

No	Tingkat kecemasan	Jml	%
1	Smartphone	31	42.5
2.	Tablet	28	38.4
3	Laptop	9	12.3
4	Video Geme	5	6.8
	Jumlah	73	100

Tabel 5.5 menunjukkan, dari penelitian diperoleh data sebagian besar 31 responden (42,5%) menggunakan *smartphone*, 28 responden menggunakan tablet, 9 responden (12,3%) menggunakan laptop dan 5 responden (6,8%) menggunakan video game.

Tabel 5.6
Distribusi frekuensi gambaran aplikasi *gadget* yang biasa digunakan pada anak SD Muhammadiyah Ambokembang Tahun 2019

No	Aplikasi Gadget	Jumlah	%
1	Game/Permainan	73	100
2.	Sosial Media	73	100
	Jumlah	73	100

Tabel 5.6 menunjukkan, dari penelitian diperoleh data 73 responden (100%) menggunakan aplikasi game / permainan dan 73 responden (100%) menggunakan aplikasi sosial media.

Tabel 5.7
Distribusi frekuensi gambaran
pengawasan orang tua dalam penggunaan
gadget pada anak SD Muhammadiyah
Ambokembang Tahun 2019

No	Pengawasan Orang Tua	Jumlah	%
1	Jarang	38	52.1
2.	Sering	35	47.9
	Jumlah	73	100

Tabel 5.7 menunjukkan, diperoleh data sebagian besar 38 responden (52,1%) jarang dilakukan pengawasan oleh orang tua dan 35 responden (47,9%) sering dilakukan pengawasan oleh orang tua

Tabel 5.8
Distribusi frekuensi gambaran pengaruh
penggunaan gadget pada anak pada anak
SD Muhammadiyah Ambokembang
Tahun 2019

No	Pengaruh Gadget	Jumlah	%
1.	Tahu	73	100
	Jumlah	73	100

Tabel 5.8 menunjukkan, diperoleh data 73 responden (100%) orang tua mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* pada anak.

Tabel 5.9
Distribusi frekuensi gambaran respon
anak terhadap lingkungan ketika
menggunakan gadget SD Muhammadiyah
Ambokembang Tahun 2019

No	Respon Anak	Jml	%
1.	Tidak peduli dengan lingkungan sekitar	43	58.9
2	Tidak menoleh ketika dipanggil	38	52.1
3	Tidak menjawab ketika diajak bicara	43	58.9
4	Jarang bermain bersama teman – teman	38	52.1
5	Marah ketika diganggu atau gedgetnya diambil	39	53.4
6	Suka menyendiri	31	42.5
7	Malas makan dan minum susu	28	38.4
	Jumlah	73	100

Tabel 5.9 menunjukkan, diperoleh data 43 responden (58,9%) anak tidak peduli dengan lingkungan, 43 responden (58,9%) tidak menjawab ketika diajak bicara, 39 responden (53,4%) marah ketika diganggu atau gadgetnya diambil, 38 responden (52,1%) tidak menoleh ketika dipanggil, 38 responden (52,1%) jarang bermain bersama teman – teman, , 31 responden (42,5%) suka menyendiri dan 28 responden (38,4%) malas makan dan minum susu

Tabel 5.10
Distribusi frekuensi intensitas gadget
pada anak SD Muhammadiyah
Ambokembang Tahun 2019 (n=73)

No	Intensitas Gedget	Jumlah	%
1.	Rendah	13	17.8
2.	Sedang	35	47.9
3	Tinggi	25	34.2
	Jumlah	73	100

Tabel 5.10, diperoleh data sebanyak 35 responden (47,9%) mendapatkan intensitas

gadget sedang, 25 responden (34,2%)
mendapatkan intensitas *gadget* tinggi dan

13 responden (17,8%) mendapat intensitas
gadget rendah.

Tabel 5.11
Hubungan tingkat kecemasan dengan intensitas *gadget* pada
anak SD Muhammadiyah Ambokembang Tahun 2019
(n=73)

Tingkat Cemas	Ren Dah		Sedang		Tinggi		Total		P Value
	N	%	N	%	N	%	N	%	
Cemas ringan	13	17.8	30	41.1	11	15.1	54	74	0,001
Cemas sedang	0	0	5	6,8	14	19.1	19	26	
Total	13	17.8	35	47.9	25	34.2	73	100	

Berdasarkan tabel 5.11 dapat dilihat bahwa dari intensitas *gadget* sedang dan kecemasan ringan terdapat 30 responden (41,1%), sedangkan terdapat 14 responden (19,1%) dengan intensitas *gadget* tinggi dan kecemasan sedang, serta 13 responden (17,8%) mengalami intensitas *gadget* rendah dan mengalami kecemasan ringan, dengan jumlah total 54 responden mengalami kecemasan ringan, serta 26 responden mengalami kecemasan sedang. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan *spearman rank* didapatkan *p value* sebesar $0,001 < 0,05$, berarti H_0 ditolak yang artinya ada hubungan tingkat kecemasan dengan intensitas *gadget* pada anak usia sekolah SD Muhammadiyah Ambokembang.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian, diperoleh data sebagian besar responden mengalami kecemasan ringan, Tingkat kecemasan suatu keadaan yang dialami oleh seseorang dalam keadaan tidak menyenangkan dan perasaan

tidak nyaman. Perasaan tersebut berupa perasaan takut, disertai oleh gejala fisik seperti nyeri pada dada, jantung berdebar lebih kencang dari biasanya atau sesak nafas, tangan gemeteran disertai keringat dingin. Kecemasan akan menjadi kecemasan sedang disaat seseorang mengalami masalah yang penting dan mengesampingkan yang lain sehingga seseorang mengalami perhatian yang selektif, namun dapat melakukan sesuatu yang terarah (Stuart, 2006 (dikutip dalam Salmawati, 2010).

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Dyah Ayu Palupi dkk tahun 2018 “Hubungan Ketergantungan *Smartphone* Terhadap Kecemasan Pada Mahasiswa Fakultas Diponegoro” didapatkan hasil (61,2%) mengalami kecemasan ringan.

Dalam penelitian ini pula didapatkan usia pertama kali anak menggunakan *gadget* 6 tahun, sedangkan berapa banyak anak menggunakan *gadget* dalam sehari didapatkan rata – rata 4 kali. Pada anak usia sekolah selalu mempelajari apa yang sedang

berkembang di sekelilingnya. Sehingga kebiasaan yang buruk akan mengakibatkan kebiasaan yang buruk pula pada anak. Hal ini sesuai dengan penelitian Saifullah Mohammad tahun 2017, hubungan penggunaan *gadget* terhadap pola tidur pada anak sekolah di Upt SDN Gadingrejo di Pasuruan didapatkan hasil anak saat bermain *gadget* lebih 12 jam perhari sebesar 40 %.

Pada penelitian ini sebagian besar 31 responden menggunakan *smartphone*, 28 responden menggunakan tablet, 9 responden menggunakan laptop dan 5 responden menggunakan video game. Perkembangan teknologi pada masyarakat saat ini sudah menjadi gaya hidup, karena melalui *gadget* segala informasi mudah di dapat dan memudahkan bagi para penggunanya, sehingga *gadget* itu sendiri dikemas berbagai macam diantaranya *handphone*, *smartphone*, tablet, laptop dan video game. *Gadget* tidak hanya dinilai dari manfaat dan kegunaan maupun fungsi simolisnya, namun lebih dari sebuah mainan.

Pada penelitian Okky Rachma 2015 tentang hubungan tingkat penggunaan teknologi *gadget* dan eksistensi permainan tradisional pada anak sekolah didapatkan data 78 responden memakai *handphone*, 59 responden memakai tablet, 64 responden memakai laptop, 28 responden memakai iPad dan 17 responden memakai PSP.

Pada penelitian ini , diperoleh data sebagian besar data 73 responden (100%) menggunakan aplikasi game / permainan dan 73 responden (100%) menggunakan aplikasi sosial media. Pada *gadget* dirancang lebih canggih, serta praktis dibandingkan dengan teknologi sebelumnya guna untuk mempermudah dan mempunyai berbagai

manfaat dalam kehidupan seseorang. *Gadget* banyak manfaatnya dari mulai mencari informasi disekitar kita sampai di dunia (Wijanarko dan Ester 2016 h 4).

Hasil dari penelitian, diperoleh data sebagian besar data (100%) menggunakan media social. Dalam mengenalkan *gadget* orang tua juga perlu mengetahui aplikasi apa saja yang baik untuk anak sehingga anak tidak akan mempelajari apa yang tidak seharusnya dipelajari saat memakai *gadget*. Tidak hanya itu, anak juga menggunakan social media dalam kehidupan sehari hari.

Pada penelitian inii, diperoleh data sebagian besar 38 responden jarang dilakukan pengawasan oleh orang tua dan 35 responden sering dilakukan pengawasan oleh orang tua. Menurut Moreno yang dikeluarkan oleh *The American Academy Of Pediatric*, menyatakan keluarga khususnya orang tua harus menentukan jenis dan berapa banyak media yang digunakan dan media apa yang sesuai untuk anak dan orang tua

Pada penelitian ini , diperoleh data (100%) orang tua mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* pada anak. Tahap perkembangan menurut kognitif menurut Piaget untuk anak berusia 7 sampai 11 tahun adalah periode pemikiran operasional konkret. Dalam mengembangkan operasional konkret anak mampu menerima informasi tentang dunianya dari dimensi yang berbeda. Anak mampu melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan berfikir melalui suatu tindakan. Anak dengan kebiasaan menggunakan *gadget* akan menjadikan anak cenderung menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan mata akan terganggu karena sering menatap layar

gadget, gangguan tidur suka menyendiri, lebih asik dengan *gadgetnya*, perilaku kekerasan terpapar radiasi dan ancaman *cyberbullying* (Priyatna Andri 2012 hl 19.)

dan harus menentukan batas konsisten pada jam perhari penggunaan media serta media jenis apa yang harus digunakan pada anak. Peran orang tua sangatlah penting dalam menjaga dan memberikan arahan kepada anak supaya anak mengerti mana yang bias dipelajari dan mana yang tidak pantas dipelajari.

Pada penelitian ini pula, diperoleh data data (58,9%) anak tidak peduli dengan lingkungan, (52,1%) tidak menoleh ketika dipanggil, (58,9%) tidak menjawab ketika diajak bicara, (52,1%) jarang bermain bersama teman – teman, (53,4%) marah ketika diganggu atau *gadgetnya* diambil, (42,5%) suka menyendiri dan (38,4%) malas makan dan minum susu..

Pada anak usia 7 – 10 tahun biasanya mengikuti peraturan yang menghasilkan rasa sebagai orang yang dianggap baik bagi orang tua, teman sebaya, guru dan bagi diri sendiri. Selain itu anak mampu mengembangkan keinginan untuk memahami lebih banyak tentang agama yang dianut hal ini sesuai dengan penelitian Nurmasari Aula tahun 2016 tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan keterlamatan berbicara pada di Tambakrejo Surabaya, sebagian dari responden ketika anak menggunakan *gadget*, responden memberikan respon marah.

Berdasarkan data penelitian diperoleh informasi tentang intensitas *gadget* pada anak SD Muhammadiyah Ambokembang, didapatkan hasil data

sebanyak 35 responden (47,9%) mendapatkan intensitas *gadget* sedang 25 responden (34,2%) mendapatkan intensitas *gadget* tinggi dan 13 responden (17,8%) mendapat intensitas *gadget* rendah. Hal ini sesuai dengan apa yang peneliti dapatkan di lapangan. Bahwasannya intensitas *gadget* pasien yang mengalami kecemasan sedang dikarekan responden mengalami masalah dalam intensitas *gadget* yang tinggi secara keadaan dapat mengganggu perkembangan pemikiran anak pada tahap tersebut. Sedangkan penelitian Ismail, Fajar & Emy tahun 2017 tentang intensitas penggunaan *gadget* pada anak prasekolah yang kelebihan berat badan di Yogyakarta di dapatkan data intensitas penggunaan *gadget* tinggi 66,4% dan intensitas rendah 33,6%

Intensitas *gadget* tinggi disebabkan karena responden kurang memperdulikan bagaimana pentingnya aktifitas dilingkungan sekitar serta hanya fokus pada *gedgetnya*. Sehingga berdampak responden akan mengalami masalah kesehatan yang mengganggu kondisi responden cenderung menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan mata akan terganggu karena sering menatap layar *gadget*, gangguan tidur suka menyendiri, lebih asik dengan *gadgetnya*, perilaku kekerasan terpapar radiasi dan ancaman *cyberbullying*

Hasil uji statistik *spearman rank* yang didapat menunjukkan *p value* = 0,001 (0,001<0,005) sehingga *Ho* ditolak, berarti ada hubungan tingkat kecemasan dengan intensitas *gadget* pada anak SD Muhammadiyah Ambokembang. Pada penelitian Dyah Ayu Palupi dkk tahun 2018 “Hubungan Ketergantungan *Smartphone*

Terhadap Kecemasan Pada Mahasiswa Fakultas Diponegoro” dengan nilai p value 0,001 yang disimpulkan ada hubungan ketergantungan *smartphone* terhadap kecemasan.

Menurut hasil pengamatan peneliti, responden yang memiliki tingkat kecemasan ringan (74%) cenderung mengalami intensitas *gadget* rendah. Intensitas *gadget* sedang dimana anak memainkan *gedget* nya hampir 1 jam dan hampir setiap hari. Intensitas *gadget* yang rendah dapat menghasilkan anak akan lebih fokus untuk bermain dikarenakan pada anak usia 7 – 10 tahun biasanya mengikuti peraturan yang menghasilkan rasa sebagai orang yang dianggap baik bagi orang tua, teman sebaya, guru dan bagi diri sendiri. Selain itu anak mampu mengembangkan keinginan untuk memahami lebih banyak tentang agama yang dianut.

Yang harus dilakukan orang tua terhadap anak yaitu selalu waspada dan terlibat, kewaspadaan memerlukan pemahaman orang tua pada berbagai bentuk media dan jenis aplikasi yang digunakan karena level anak usia berbeda, serta keterlibatan akan orang tua untuk selalu memantau penggunaan media. Selain itu orang tua harus bertindak pemberi pengaruh utama dalam kehidupan anak. Selain itu, sebagai orang tua dapat menerapkan aturan pembatasan yang tepat seputar penggunaan teknologi dalam hal ini *gadget*, juga dapat mengurangi kecemasan yang di alami oleh orang tua.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran tingkat kecemasan orang tua terhadap anak yang menggunakan *gadget* didapatkan hasil sebagian besar responden mengalami kecemasan ringan sebanyak 54 responden (74%). dan responden dengan kecemasan sedang sebanyak 19 responden (26%).
2. Gambaran usia pertama kali dan berapa banyak anak menggunakan *gadget* dalam sehari diperoleh data rata – rata responden usia pertama kali anak menggunakan *gadget* 6,74 , standar deviasi 1.818 dengan nilai minimal 4 dan nilai maksimal 10 sedangkan berapa banyak anak menggunakan *gadget* dalam sehari didapatkan rata – rata 4.18, standar deviasi 0,770 dengan nilai minimal 3 dan nilai maksimal 6
3. Gambaran aplikasi *gadget* yang biasa digunakan pada anak diperoleh data 73 responden (100%) menggunakan aplikasi game / permainan dan 73 responden (100%) menggunakan aplikasi sosial media.
4. Gambaran pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak diperoleh data sebagian besar 38 responden (52,1%) jarang dilakukan pengawasan oleh orang tua dan 35 responden (47,9%) sering dilakukan pengawasan oleh orang tua
5. Gambaran pengaruh penggunaan *gadget* pada anak diperoleh data 73 responden (100%) orang tua

- mengatahui pengaruh penggunaan *gadget* pada anak
6. Gambaran respon anak terhadap lingkungan data 43 responden (58,9%) anak tidak peduli dengan lingkungan, 38 responden (52,1%) tidak menoleh ketika dipanggil, 43 responden (58,9%) tidak menjawab ketika diajak bicara, 38 responden (52,1%) jarang bermain bersama teman – teman, 39 responden (53,4%) marah ketika diganggu atau gadgetnya diambil, 31 responden (42,5%) suka menyendiri dan 28 responden (38,4%) malas makan dan minum susu.
 7. Gambaran intensitas *gadget* pada anak diperoleh data sebanyak 35 responden (47,9%) mendapatkan intensitas *gadget* sedang, 25 responden (34,2%) mendapatkan intensitas *gadget* tinggi dan 13 responden (17,8%) mendapat intensitas *gadget* rendah.
 8. Ada Hubungan Tingkat kecemasan Dengan Intensitas *gadget* pada anak usia sekolah SD Muhammadiyah Ambokembang dengan *p* value 0,001.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman Didin. (2009). *Bahan Ajar MK Psikologi Anak Dalam Penjas PGDS*, Widya Padjajaran, Bandung.
- Chassiakos Yolanda Linda R (2016). “ *Tachnical Report On Younth Digital Media Use Answers 25 Cliical Questions*”. The Official News Megazine Of The American Academy Of Pediaatric.
- Dahlan M Sopihudin.(2012). Langkah Langkah Membuat Proposal Penelitian Bidang Kedokteran Dan Kesehatan, Sagung Seto, Jakarta.
- Departemen Pendidikn Nasional, 2003. *Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta, Depdikans
- Dharma Kelana Kusuma. (2013). *Metodologi Penelitian Keperawatan*, Trans Info Media, Jakarta.
- Donsu Jenita Doli Tine. (2017). *Psikologi Keperawatan*, Pustaka Baru Press, Yogyakarta.
- Deorah, Wesley dan Justin.____*Parental Perceptions Of Technology And Technology Focus Pareting Assciatio With Youth Screen Time. Journal of applied developmental psychology*, HHS Pulic Acces.
- Dr. Trainor Kathleen. (2014). *All On in The Family : Use Electronice Hooks Teens, Parents, Even Babies The Result : More Anxiety, Cognitive Therapy Trainor Canter*.
- Guno Canggih Doni (2018). ‘Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Wilayah Kecamatan Magetan’, Fakultas Ilmu Kesehata Unversitas Muhmmadiyah Surakarta.
- Hastono Sutanto Priyo. (2016) . *Analisis Data Pada Bidang Kesehatan*, PT Rja Grafindo Persada, Jakarta.
- Irawan Jaka & Leni Armayanti. (2013). ‘ Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja’, An-Nafs, vol. 08, no. 02, h 29-38.

- Ismail, Fajar & Emy (2017) 'Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Yang Kelebihan Berat Badan Di Yogyakarta'. *Journal Of Community Medicine and Pulic Health*.
- Iswidharmanjaya Derry & Beranda Agency. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, Bisakimia_____
- Keliat Budi Anna, Akemat Pawiro Wiyono & Herni Susanti. (2015). *Management Kasus Gangguan Jiwa*, Penerbit Buku Kedokteran EGC, Jakarta.
- Kemp Simon. (2018). *Digital In 2018 : Words Internet User The 4 Billion Mark*, Publish 30 January , dilihat 24 januari 2019, <https://wearsocial.com>
- Kyle Terri & Ssan Carman. (2015). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri Edisi 2*, Penerbit Buku Kedokteran EGC, Jakarta.
- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktiks Edisi 4*, Salemba Medika, Jakarta.
- Notoatmodjo. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Nurmasari Aula (2016). 'Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Pada Aspek Berbicara dan Bahasa Pada Balita di Kelurahan TambakRejo ' Surabaya.
- Nuryanto Harry. (2012). *Sejarah Perkembangan Teknologi dan Komunikasi*, PT Balai Pustaka (Persero). Jakarta Timur.
- Manurung Nixon. (2016). *Terapi Reminiscence Solusi Pendekatan Sebagai Upaya Tindakan Keperawatan Dalam Menurunkan Kecemasan, Stress dan Depresi*, Trans Info Media, Jakarta.
- Mayasari & Indian (2018). *Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak. Kesehatan Masyarakat Stikes Al-Insyirah Pekanbaru*,
- Melinda & Bill Gates (2017). Bill Gates Reveals the 'Safe' Minumum Age For Kids to Get a Smartphone, publish 27 April 2017, dilihat 24 Januari 2019, <https://tenplay.com.answers/april-2017>
- Murti Bhisma. (2013). *Desain dan Ukuran Sampel Untuk Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif di Bidang Kesehatan*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- M Sundus (2018). 'The Impact Of Using Gadgets On Children', *Journal Of Depression and Anxiety*, vol.7, issue1.000296
- Moh Saifullah (2017). 'Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Pola Tidur Pada Anak Sekolah di UPT SDN Gadingrejo Pasuruan' Program Studi Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya .
- Moreno Megan A. (2016). 'Media Use For 5 to 18 Year Olds Should Reflect Personalization,Balance' The Official NewsMagazine Of The American Academy Of Pediactrics.
- Okky Rachma (2015). 'Hubungan Tingkat Penggunaan Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar'. *Jurnal Idea Societa* Vol 2.

Oktario Alexander. (2016). 'Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Smartphone dan Motivasi Berprestasi Pada Mhasiswa', Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.

Palupi Ayu Dyah, Widodo Sarjana & Titis. (2017). 'Hubungan Ketergantungan Smartphone Terhadap Kecemasan Pada Mahasiswa Fakultas Diponegoro' *Journal Kedokteran Diponegoro*, vol 7 no.1 hl 140-145.

Priyatna Andri (2012). *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: Gramedia

Riyanto Agus. (2017). *Aplikasi Metodologi Penelitian Kesehatan*, Duha Medika, Yogyakarta.

Salmawati (2010). 'Faktor Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kecemasan pada Pasien Hemodialisa di Rumah Sakit Dr. Wahidin Makassar' Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar.

Statista. *Social Media Statistic & fact*, dilihat 26 Januari 2018, <https://www.statista.com>.

Tapehe Yusuf. (2016). *Statistika dan Rencana Percobaan*, Penerbit Buku Kedokteran (EGC), Jakarta.

Wijanarko jarot & Ester Setiawati. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*, Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, Jakarta

_____ (2014) . ' *Parenting in the Age of Digital Technology*' Northwestren University.