

Gambaran Tingkat Kecemasan Orangtua Terhadap Dampak Negatif Gadget pada Anak Usia 6-12 Tahun di Kelurahan Harapan Baru Samarinda

Ediyar Miharja, Dhita Fitrianti

Abstrak

Latar Belakang: *Gadget* adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. *Gadget* pada jaman seperti sekarang sudah sangat modern dan mudah untuk digunakan, salah satunya penggunaannya ialah anak-anak, *Gadget* juga mempunyai dampak positif dan dampak negatif yang dapat memunculkan kecemasan terhadap orangtua. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat kecemasan orangtua terhadap dampak negatif *gadget* pada anak usia 6-12 tahun berdasarkan karakteristik meliputi usia, pekerjaan, pendidikan, dan perannya sebagai orangtua. **Metode:** Desain penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dengan teknik pengambilan sampel secara *Accendetal*. Penelitian dilakukan dari bulan April-Mei 2019 dengan melibatkan 37 responden. **Hasil:** Hasil penelitian didapatkan Pada tingkat kecemasan responden berdasarkan usia didapatkan kecemasan sedang usia 36-45 tahun yaitu 6 responden (16%). Berdasarkan pendidikan responden kecemasan sedang pada responden bekerja swasta yaitu 5 responden (14%). Tingkat kecemasan responden menurut jenis pendidikan terakhirnya kecemasan sedang pendidikan SLTA sebanyak 6 responden (16%). Berdasarkan peran sebagai orangtua tingkat kecemasan ringan pada ibu sebanyak 10 responden (27%). **Simpulan dan Saran :** kecemasan orangtua yang banyak terjadi pada kategori sedang terhadap dampak negatif gadget pada anak. Puskesmas dapat melakukan edukasi terhadap orangtua untuk mengatasi masalah dampak negatif gadget ini.

Kata Kunci : Dampak Negatif *Gadget*, Tingkat Kecemasan, Usia 6-12 Tahun

Abstract

Background: *A gadget is an electronic device that has a particular function on each device. Gadgets in the era like now are very modern and easy to use, one of which is the users are children, Gadgets also have a positive impact and adverse effects that can raise anxiety about parents.* **Objective:** *This study aims to describe the parents' anxiety level towards the negative impact of gadgets on children aged 6-12 years based on characteristics including age, work, education, and their role as parents.* **Method:** *The design of this study is descriptive quantitative, with Accidental sampling techniques. The study conducted from April to May 2019, involving 37 respondents.* **Results:** *The results of the study obtained at the level of anxiety of respondents based on age found moderate anxiety aged 36-45 years, namely six respondents (16%). Based on the respondent's education, the anxiety was on the respondents working privately, namely five respondents (14%). The level of anxiety of respondents according to the type of education that was the last anxiety was high school education as many as six respondents (16%). Based on the role of a parent, the level of mild anxiety in the mother was ten respondents (27%).* **Conclusions and Suggestions:** *Parental anxiety that occurs in many categories in the negative impact of gadgets on children. Puskesmas can educate parents to overcome the problem of the negative impact of this gadget.*

Keywords: *Negative Impact of Gadgets, Anxiety Level, Age 6-12*

Afiliasi penulis : Prodi D3 Keperawatan FK Unmul
Korespondensi : ediyarrmiharja@fk.unmul.ac.id Telp: 08125888210

PENDAHULUAN

Manusia ialah makhluk sosial yang tidak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lain, semakin berkembangnya zaman dan teknologi manusia menciptakan sistem dan alat yang dapat mempermudah antar sesama manusia untuk berkomunikasi. Dengan berkembangnya alat komunikasi dari tahun ke tahun, saat ini sudah semakin canggih alat-alat komunikasi dan semakin

mempermudah manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan berbagai informasi dengan cepat seperti hiburan, permainan, video, musik, berita dan lain-lain. Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah gadget. Di Indonesia gadget merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya (Simamora, 2016). Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang

memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: Komputer, Handphone, tablet (Puji, 2017). Gadget saat ini merupakan salah satu teknologi yang pesat perkembangannya serta dilengkapi dengan berbagai fungsi khusus diantaranya seperti komputer dan smartphone. Gadget pada jaman seperti sekarang sudah sangat modern dan mudah untuk digunakan, salah satunya penggunaannya ialah anak-anak, tidak heran jika banyak ditemukan anak-anak yang sudah pandai dalam menggunakan gadget. Gadget juga mempunyai dampak positif dan dampak negatif yang dapat memunculkan kecemasan terhadap orang tua (Arfianto, 2017). Kecemasan orang tua dikarenakan penggunaan gadget dikalangan anakanak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Warisyah, 2015). Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan menjadi lebih pemarah, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuapi, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses

internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak. Lebih mengakhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuapun enggan (Chusna, 2017). Berdasarkan data penelitian baru menurut Parent Indonesia tahun 2013 yang dikeluarkan American Association of Pediatrics (AAP). Penelitian ini mengambil tajuk "penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anakanak zaman sekarang". Media yang paling umum digunakan anak adalah gadget, jumlah anak-anak yang menggunakan gadget meningkat hampir dua kali lipat dari 38% menjadi 72% (Warisyah, 2015). Dahulu, handphone dan tablet hanya digunakan untuk berkomunikasi dikalangan usia dewasa dan untuk mengurus urusan pekerjaan saja dan karena harga gadget yang mahal orang-orang yang memiliki pendapatan tinggi saja yang dapat memilikinya. Namun pada keadaan saat ini, bukan hanya dikalangan dewasa, tetapi usia remaja dan usia dini seperti anak usia prasekolah atau anak Taman kanak-kanak pun sudah menggunakan gadget karena faktor orang tua yang sibuk bekerja dan karena persaingan dipasar yang semakin tinggi harga gadget pun menjadi semakin murah. Sedangkan, aplikasi-aplikasi yang terdapat pada tablet atau smartphone tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan game. Pada kenyataannya, anak-anak akan menjadi lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya, karena ketika sudah menggunakan gadget anak-anak bisa sampai lupa waktu (Trinika, 2015).

Dari beberapa faktor dan dampak gadget terhadap anak, maka orangtua pasti akan merasa cemas dengan perilaku yang dapat terjadi pada anaknya. Namun adapula beberapa orang tua yang masih tidak mengetahui apa saja bahaya gadget terhadap anak ataupun memang dengan sengaja membiarkan anaknya untuk menggunakan gadget, sehingga adapula orangtua yang tidak memiliki kecemasan dengan dampak dari gadget itu sendiri. Berdasarkan hasil penelitian di Bandar Lampung tahun 2016, menunjukkan orang tua memiliki persepsi yang berbeda-beda tentang penggunaan gadget secara berlebihan memiliki dampak negatif bagi anak dan prilakunya mendatang. Presentase kategori setuju 50%, kategori kurang setuju 30,8% dan kategori tidak setuju 19,2%. Terdapat pula orang tua yang setuju bahwa kemampuan psikomotorik anak berkurang karena menggunakan gadget, anak menjadi sulit berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain karena dampak negatif dari gadget. Anak menjadi lebih asik dengan dunianya sendiri tanpa menghiraukan orang ataupun lingkungan disekitarnya (Simamora, 2016). Pada penelitian yang dilakukan di Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Malang tahun 2017 berjudul Gambaran Kecemasan Terhadap Pengaruh Gadget Bagi Usia Remaja Awal pada Orang Tua yang Bekerja Di Luar Rumah, dengan metode penelitian kualitatif didapatkan bahwa subjek mengalami kecemasan ringan (Arfianto, 2017). Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada hari jum'at, tanggal 22 Februari 2019, kepada orangtua anak usia 6-12 tahun yang menggunakan gadget di Kelurahan Harapan Baru Samarinda dan berdasarkan hasil wawancara dengan 8 dari 10 orangtua anak mengatakan sering merasa takut jika anaknya terlalu sering bermain gadget sampai lupa waktu. Orangtua anak merasakan nafsu makan berkurang, sulit untuk tidur, khawatir dengan kondisi anak kedepannya, takut akan terjadi hal buruk pada anaknya, dan terbangun di tengah

malam. Berdasarkan uraian yang ada di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada anak usia 6-12 tahun dikarenakan menurut teori Erikson tentang perkembangan psikososial manusianya, anak usia 6-12 tahun prilakunya sudah mulai terintegrasi. Anak yang sudah terlibat aktif dalam interaksi sosial akan mulai mengembangkan suatu perasaan bangga, kemampuan akademik anak yang berusia 6-12 tahun akan mulai berkembang dan juga kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain ataupun keluarga juga akan berkembang diusia ini. Tetapi dikarenakan sekarang banyak ditemukan anak yang menggunakan gadget pada usia ini, maka dikhawatirkan akan mengganggu pertumbuhan serta sikap pada anak. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Gambaran tingkat kecemasan Orangtua terhadap dampak negatif gadget pada anak usia 6-12 tahun Di Kelurahan Harapan Baru Samarinda"

METODE

Desain penelitian adalah kerangka kerja yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Desain penelitian memberikan gambaran tentang prosedur untuk mendapatkan informasi atau data yang diperlukan untuk menjawab seluruh pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, sebuah penelitian yang baik akan menghasilkan sebuah proses penelitian yang efektif dan efisien (Hadi, 2009) Adapun desain dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, yang menurut Sugiyono (2012) dikatakan metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. sedangkan deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2012). Tujuan digunakannya rancangan deskriptif dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tingkat kecemasan orang tua pada dampak negatif gadget pada

anak usia 6-12 tahun di Kelurahan Harapan Baru , Samarinda

HASIL

Pada bagian ini akan dipaparkan secara lengkap hasil penelitian Gambaran Tingkat Kecemasan Orangtua Terhadap Dampak Negatif Gadget pada Anak Usia 6-12 Tahun di Kelurahan Harapan Baru Samarinda Tahun 2019. Penelitian ini dilakukan pada bulan April hingga Mei 2019 dengan melibatkan 37 orang orangtua di Kelurahan Harapan Baru yang anaknya berusia 6-12 Tahun dan memiliki gadget. Penelitian dilakukan dengan cara orangtua responden mengisi langsung dengan menggunakan lembar kuesioner terhadap tingkat kecemasan yang dialami orangtua terhadap dampak negatif gadget.

1. Gambaran Kelurahan Harapan Baru Samarinda

Kelurahan Harapan Baru Samarinda terletak di Jalan Cipto Mangunkusumo, Kelurahan Harapan Baru, Kecamatan Loa Janan Ilir, Kota Samarinda Kalimantan Timur, Indonesia. Luas wilayah Kelurahan Harapan baru 6,33Km², dengan jumlah penduduk 12.102 jiwa pada tahun 2012, dan kepadatan 1.912 jiwa/Km². Kelurahan Harapan Baru merupakan Kelurahan yang berada di 3 jalan utama yang menjadi perlintasan Samarinda-Balikpapan, yakni Jalan Cipto Mangunkusumo, Jalan HAMM Rifadin, dan Jalan Kurnia Makmur sehingga Harapan Baru menjadi salah satu daerah yang berkembang pesat di Kota Samarinda. Fasilitas juga lengkap seperti sekolah, masjid, fasilitas kesehatan, tempat rekreasi, dan sebagainya. Serta penduduk di Kelurahan Harapan baru terdiri dari berbagai usia, salah satunya anak usia sekolah 6-12 tahun yaitu sebanyak 240 anak pada tahun 2019.

2. Gambaran Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini berjumlah 37 orang, Karakteristik responden meliputi usia, pekerjaan,

pendidikan dan peran sebagai orang tua yang datanya akan dijabarkan sebagai berikut :

- a. Karakteristik responden berdasarkan usia
 - Usia 17-25 tahun sebanyak 2 responden (5%), usia 26-35 tahun sebanyak 11 responden (30%), usia 36-45 tahun sebanyak 14 responden (38%), usia 46-55 tahun sebanyak 7 responden (19%), dan usia 56-65 tahun sebanyak 3 responden (8%).
 - b. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan
 - karakteristik responden berdasarkan pekerjaan yaitu PNS sebanyak 6 responden (16%), swasta sebanyak 13 responden (35%), wiraswasta sebanyak 8 responden (22%), dan tidak bekerja sebanyak 10 responden (27%).
 - c. Karakteristik Responden berdasarkan pendidikan
 - Karakteristik responden berdasarkan pendidikan yaitu SD sebanyak 5 responden (13%), SLTP sebanyak 10 responden (28%), SLTA sebanyak 15 responden (40%), dan PT sebanyak 7 responden (19%).
 - d. Karakteristik Responden Berdasarkan Peran Sebagai Orangtua
 - Karakteristik Responden berdasarkan peran sebagai orangtua yaitu Ayah sebanyak 10 responden (28%), dan Ibu sebanyak 27 responden (72%).
3. Gambaran Tingkat Kecemasan Responden Tingkat kecemasan responden meliputi tidak ada kecemasan, kecemasan ringan, kecemasan sedang, kecemasan berat, dan kecemasan berat sekali. Yang perhitungannya menggunakan kuisisioner HRS-A yang terdiri dari 56 pertanyaan yang meliputi 14 kelompok gejala kecemasan yang masing-masing dijabarkan secara lebih spesifik. Hasil

ukurannya jika skor < 14 artinya tidak ada kecemasan, skor 14-20 artinya kecemasan ringan, skor 21-27 artinya kecemasan sedang, skor 28-41 artinya kecemasan berat, skor 42-56 artinya kecemasan berat sekali/panik. Tingkat kecemasan diidentifikasi berdasarkan usia, pekerjaan, pendidikan dan peran sebagai orangtua.

a. Tingkat kecemasan berdasarkan usia

Hasil penelitian menunjukkan usia yang rentan mengalami kecemasan adalah usia 36-45 tahun. Dari 31 orang responden yang mengalami kecemasan, terdapat 11 responden yang mengalami kecemasan di rentang usia 36-45 tahun, dengan rincian cemas ringan 2 orang, cemas sedang 6 orang, dan cemas berat 3 orang. Sementara pada rentang usia 26-35 tahun, kecemasan dialami sebanyak 9 responden (cemas ringan 2 orang, cemas sedang 4 orang, dan cemas berat 2 orang). Pada rentang usia 46-55 tahun, kecemasan dialami sebanyak 6 responden, yaitu cemas ringan 4 orang dan cemas sedang 2 orang)

b. Tingkat kecemasan berdasarkan pekerjaan

Hasil penelitian didapatkan jenis pekerjaan responden yang paling banyak mengalami kecemasan adalah swasta yaitu sebanyak 16 responden (cemas ringan 6 orang, cemas sedang 7 orang, dan cemas berat 3 orang). Sedangkan responden yang tidak bekerja mengalami kecemasan hanya sebanyak 6 orang, Pegawai Negeri Sipil sebanyak 4 orang. Sisanya 11 responden tidak mengalami kecemasan.

c. Tingkat kecemasan berdasarkan pendidikan

Hasil penelitian didapatkan kecemasan lebih banyak dialami

oleh responden yang berpendidikan SMA yaitu 12 responden. Sedangkan lulusan perguruan tinggi hanya 6 responden, SMP 7 responden dan SD 1 orang. Sisanya 11 responden tidak mengalami kecemasan

d. Tingkat kecemasan berdasarkan peran sebagai orangtua.

Hasil penelitian didapatkan bahwa kecemasan lebih banyak dialami oleh responden yang berperan sebagai Ibu, yaitu sebanyak 19 responden. Sedangkan kecemasan yang dialami responden yang berperan sebagai ayah hanya 7 responden.

PEMBAHASAN

Gadget adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Gadget saat ini merupakan salah satu teknologi yang pesat perkembangannya serta dilengkapi dengan berbagai fungsi khusus diantaranya seperti komputer dan smartphone. Gadget pada jaman seperti sekarang sudah sangat modern dan mudah untuk digunakan, salah satunya penggunaannya ialah anak-anak, tidak heran jika banyak ditemukan anak-anak yang sudah pandai dalam menggunakan gadget. Gadget juga mempunyai dampak positif dan dampak negatif yang dapat memunculkan kecemasan terhadap orangtua (Arfianto, 2017). Kecemasan merupakan perasaan yang paling umum dialami oleh seseorang termasuk orangtua. Kecemasan diakibatkan oleh kepedulian yang berlebihan akan suatu masalah yang sedang dihadapi (nyata) ataupun yang dibayangkan mungkin terjadi. Terlebih pada jaman sekarang anak-anak akan menjadi lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya, karena ketika sudah menggunakan gadget anak-anak bisa sampai lupa waktu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Kelurahan Harapan Baru

Kota Samarinda, tingkat kecemasan responden berdasarkan usia, pekerjaan, pendidikan, dan peran sebagai orangtua berbeda-beda. Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa kecemasan yang dirasakan oleh responden berbeda-beda menurut usia, pekerjaan, pendidikan, dan peran responden itu sendiri. Tetapi yang tertinggi untuk usia yaitu responden mengalami kecemasan sedang sebanyak 6 responden (16%) berusia 36-45 tahun, untuk tingkat kecemasan berdasarkan pekerjaan yang tertinggi ialah kecemasan sedang sebanyak 5 responden (14%) pekerja swasta, Tingkat kecemasan tertinggi berdasarkan pendidikan ialah kecemasan sedang sebanyak 6 responden (16%) pendidikan SLTA, dan tingkat kecemasan tertinggi berdasarkan peran sebagai orangtua ialah kecemasan ringan sebanyak 10 responden (27%) yaitu peran sebagai ibu. Hasil pembagian kuisioner dengan menggunakan HRS-A yang berisi 56 pertanyaan yang meliputi 14 kelompok gejala kecemasan, yang banyak dirasakan oleh responden adalah pertanyaan tentang gejala perasaan ansietas yaitu sering merasa cemas dan memiliki firasat buruk. Responden merasakan cemas dan memiliki firasat buruk karena takut jika anaknya akan mengalami gangguan pada kesehatan matanya karena keseringan menggunakan gadget, menonton hal-hal yang tidak pas dengan usianya dan malas untuk belajar dan juga malas bersosialisasi dengan orang lain.

a. Gambaran tingkat kecemasan dilihat dari umur responden Berdasarkan penelitian tentang tingkat kecemasan yang dilakukan di Kelurahan Harapan Baru Kota Samarinda yang ditinjau dari umur responden didapatkan presentase tingkat kecemasan yang banyak dialami oleh responden ialah kecemasan sedang sebanyak 6 responden (16%) pada golongan usia 36-45 tahun. Berdasarkan asumsi peneliti bahwa tingkat kecemasan responden dipengaruhi oleh usia, karena semakin cukup usiatingkat kematangan dan kekuatan berpikir seseorang akan menjadi lebih matang. Hal ini sejalan

dengan teori yang dikemukakan oleh Na'im (2010) bahwa seorang individu yang memiliki kematangan pribadi akan lebih susah mengalami kecemasan, sebab individu mempunyai adaptasi yang besar terhadap suatu stressor, sedangkan individu yang kepribadiannya belum cukup matang lebih peka terhadap rangsang sehingga akan sangat mudah mengalami kecemasan.

b. Gambaran tingkat kecemasan dilihat dari pekerjaan responden Berdasarkan penelitian tentang tingkat kecemasan yang dilakukan di Kelurahan Harapan Baru Kota Samarinda yang ditinjau dari pekerjaan responden bahwa frekuensi terbanyak ialah responden yang bekerja swasta dengan kecemasan sedang sebanyak 5 responden (14%). Setelah dilakukan pendekatan pada responden yang bekerja swasta, responden merasa cemas dengan keadaan anaknya saat dia bekerja, karena tidak dapat memantau secara langsung apa yang dikerjakan oleh anaknya. Terlebih sekarang anaknya sudah mengenal gadget, membuat responden semakin khawatir. Keadaan ini yang mempengaruhi kecemasan responden karena tidak mampu selalu mengawasi anaknya. Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Narbuko (2002) bahwa pekerjaan merupakan kegiatan utama atau penghasil utama dalam kehidupan manusia. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arfianto (2017) bahwa pada penelitian ini responden yang bekerja swasta dilakukan pengambilan data menggunakan metode wawancara (studi kasus). Hasil penelitian didapatkan bahwa responden yang dijadikan subjek mengalami kecemasan ringan.

c. Gambaran tingkat kecemasan dilihat dari pendidikan responden Berdasarkan penelitian tentang tingkat kecemasan yang dilakukan di Kelurahan Harapan Baru Kota Samarinda yang ditinjau dari pendidikan terakhir responden didapatkan tingkat kecemasan responden yang tertinggi ialah kecemasan sedang sebanyak 6 responden (16%) pada pendidikan responden SLTA. Menurut asumsi peneliti, kecemasan seseorang itu dapat dipengaruhi oleh tingkat

pendidikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada responden dengan pendidikan terakhir SLTA bahwa responden cemas karena sering mendengar dan melihat berita-berita dari televisi, internet, koran dan sebagainya tentang dampak-dampak negatif yang dapat terjadi karena gadget. Menurut teori Kuncoroningrat, pendidikan kesehatan merupakan usaha kegiatan untuk membantu individu, kelompok, atau masyarakat dalam meningkatkan kemampuan baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk mencapai hidup yang optimal. Makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah ia menerima informasi, sehingga makin banyak lagi pengetahuan yang dimiliki. d. Gambaran tingkat kecemasan dilihat dari peran responden Berdasarkan penelitian tentang tingkat kecemasan yang dilakukan di Kelurahan Harapan Baru Kota Samarinda tentang dampak negatif gadget pada anak usia 6-12 tahun dilihat dari peran sebagai orangtua, kecemasan yang tertinggi dialami oleh ibu yaitu sebanyak 10 responden (27%) dengan kecemasan ringan. Hal ini disebabkan hubungan antara ibu dan anak begitu dekat sehingga ibu merasakan kecemasan yang lebih terhadap keadaan anaknya. Contohnya ketika anak terlalu asik menggunakan gadget untuk bermain game hingga lupa waktu maka ibu akan merasa khawatir dan menegur anaknya.

SIMPULAN

1. Tingkat kecemasan orangtua terhadap dampak negatif gadget pada anak usia 6-12 tahun berbeda-beda. Karakteristik yang dimiliki responden meliputi usia, pekerjaan, pendidikan, serta perannya sebagai orangtua membuat kecemasan menjadi berbeda antara orangtua yang satu dengan orangtua yang lain.
2. Pada tingkat kecemasan responden berdasarkan usia didapatkan tingkat kecemasan yang tertinggi pada responden berdasarkan usia adalah Kecemasan sedang pada usia 36-45 tahun sebanyak 6 responden (16%).

3. Berdasarkan pendidikan responden tingkat kecemasan yang paling dirasakan ialah kecemasan sedang pada responden yang bekerja swasta sebanyak 5 responden (14%). Kecemasan terjadi karena responden jarang dirumah mengawasi anaknya.
4. Tingkat kecemasan responden berdasarkan jenis pendidikan terakhirnya menunjukkan tingkat kecemasan tertinggi ialah kecemasan sedang berdasarkan pendidikan SLTA/SMA sebanyak 6 responden (16%).
5. Berdasarkan peran sebagai orangtua tingkat kecemasan yang paling banyak ialah tingkat kecemasan ringan pada Ibu-ibu sebanyak 10 responden (27%).
6. Jika dilihat tingkat kecemasan yang paling banyak terjadi meliputi usia, pekerjaan, pendidikan, serta peran sebagai orangtua, maka tingkat kecemasan yang paling banyak terjadi pada responden ialah tingkat kecemasan sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghamdi, Y. (2017). *Negative Effects of Technology on Children of Today Negative Effects of Technology on Children of Today Yasser Alghamdi Oakland University, (August), 0–13.* <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.35724.62089>. Diakses pada 20 Desember 2018.
- Arfianto, A. D. (2017). *Gambaran Kecemasan Terhadap Pengaruh Gadget Bagi Usia Remaja Awal Pada Orang Tua yang Bekerja di Luar Rumah (Karya Tulis Ilmiah)*. Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang. Diakses pada 11 November 2018.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian*, 17(2), 315–330. Retrieved from <https://www.google.co.id/url?q=http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/a>

- [rticle/download/842/586&sa=U&ved=2ahUKEwj74u094ndAhXNbX0KH4BYwQFjAAegQIBBAB&usg=AOvVaw2AY4LkiZy7f_Unc-DcqBWF](http://www.google.co.id/url?q=http://digilib.unila.ac.id/27131/3/SKRIPSI%2520TANPA%2520BAB%2520PEMBAHASAN.pdf&sa=U&ved=2ahUKEwi-14TWt5vdAhXVdH0KHdTMCPQQFjABegQICBAB&usg=AOvVaw1tboqHpW9A3bu8MocWaT33). Diakses pada 20 Desember 2018.
- Hawari, Dadang. (2011). *Manajemen Stres Cemas dan Depresi*. Jakarta : Balai Penerbit FKUI.
- Jafar, Nurhaedar. (2016). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Sekolah Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin*. Universitas Hasanudin Makassar. Retrieved from <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/50215/4/Chapter%20II.pdf> Diakses pada 12 Maret 2019.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2010). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nurhalimah. (2016). *Keperawatan Jiwa*. Jakarta : Kementrian Kesehatan Republik Indonesia
- Nursalam. (2013). *Konsep Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo :Zifatama Publishing.
- Purwanto, Teguh. (2015). *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Yogyakarta :Pustaka Pelajar.
- Rumbai, S., & Dharmasraya, K. (2010). *Penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar di jorong laras minang nagari kurnia selatan kecamatan sungai rumbai kabupaten dharmasraya*.
- Simamora, A. S. (2016). *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung (Skripsi)*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Universitas Lampung. Retrieved from <https://www.google.co.id/url?q=http://digilib.unila.ac.id/27131/3/SKRIPSI%2520TANPA%2520BAB%2520PEMBAHASAN.pdf&sa=U&ved=2ahUKEwi-14TWt5vdAhXVdH0KHdTMCPQQFjABegQICBAB&usg=AOvVaw1tboqHpW9A3bu8MocWaT33>. Diakses pada 11 November 2018.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suliswati. (2005). *Konsep Dasar Keperawatan Kesehatan Jiwa*. Jakarta : EGC.
- Sundus, M. (2018). *Journal of Depression and Anxiety The Impact of using Gadgets on Children*, 7(1), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>. Diakses pada
- Trinika, Y. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015 (Skripsi)*. PROGRAM STUDI KEPERAWATAN FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK 2015.
- Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah. (2012). *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung : Alfabeta.
- Usman, Mustafa Edwin Nasution Hardius Usman. (2006). *Proses Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Warisyah, Y. (2016). *Prosiding seminar nasional pendidikan, 2016* (November 2015).
- Wiartha, H. A. P. (2017). *Peran Orang Tua dalam Menanamkan Nilai-Nilai Agama Islam di Desa Winong Kalidawir Tulungagung. (Skripsi)*. Institsi Agama Islam Negeri Tulungagung. Retrieved from <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/6194/>. Diakses pada 12 Maret 2019.

Wiramihardja, Sutardjo A. (2007). *Pengantar Psikologi Abnormal*. Bandung : Refika Aditama.

Yusuf, A. Muri. (2014). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Yusuh,Ah. (2015). *Keperawatan Kesehatan Jiwa*. Jakarta : Salemba Medika