

Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan tingkat Kecemasan Orang Tua yang memiliki Anak Usia 3-6 tahun

The relationship between intensity of gadget use and the level anxiety of parents with children 3-6 years old

¹Mihrawaty S. Antu, ¹Nur Ayun R. Yusuf, ¹Gusti Pandi Liputo, ¹Fatia Ali

¹Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Negeri Gorontalo

ARTICLE INFO

Article history :

Received :30-07-2023

Accepted :01-12-2023

Keywords :

Anxiety, Gadget, Age
School

Kata Kunci :

Kecemasan, Gadget, Usia
sekolah

Correspondence :

Mihrawaty S. Antu

Email: mihrawaty@ung.ac.id

ABSTRACT

Technological progress is growing rapidly, especially the use of digital technology in the form of gadgets has been crazy about all walks of life, including children. The use of gadgets in children is currently very concerning, where the intensity of children's gadget use has exceeded normal limits both in frequency and frequency to spectacle. So that it causes feelings of anxiety in parents. The purpose of this study is to determine the relationship between the intensity of using gadgets and the anxiety level of parents who have children aged 3-6 years in Jaya Bakti village. This research is a quantitative research with a cross sectional approach. The sampling technique used purposive sampling with a total sample of 50 respondents. Data analysis used the Pearson Correlation test. The results of the study obtained a p value = 0.004, which means that there is a relationship between the intensity of using gadgets and the anxiety level of parents who have children aged 3-6 years in Jaya Bakti Village. It is hoped that parents can control, supervise, accompany and provide time limits for the intensity of using gadgets for children, so that they can reduce parents' anxiety levels.

ABSTRAK

Kemajuan teknologi semakin berkembang pesat, khususnya penggunaan teknologi digital berupa gadget telah banyak digilai oleh semua kalangan termasuk anak-anak. Penggunaan gadget pada anak saat ini sangat memprihatinkan, dimana intensitas penggunaan gadget anak telah melebihi batas normal baik durasi maupun frekuensi hingga tontonan. Sehingga hal tersebut menyebabkan timbulnya perasaan kecemasan pada orang tua. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget dengan tingkat kecemasan orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun di desa Jaya Bakti. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan Cross Sectional. Teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 50 responden. Analisis data menggunakan uji Korelasi Pearson. Hasil penelitian didapatkan nilai p value = 0,004 yang artinya terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan tingkat kecemasan orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun di Desa Jaya Bakti. Diharapkan orang tua dapat mengontrol, mengawasi, menemani serta memberikan batasan waktu intensitas penggunaan gadget pada anak, sehingga dapat mengurangi tingkat kecemasan orang tua.

PENDAHULUAN

Jumlah anak di dunia berdasarkan data statistika tahun 2022 mengalami peningkatan setiap tahunnya. Pada tahun 2021 jumlah anak di dunia sekitar 1,9 miliar atau sekitar 25,3%, kemudian saat ini mengalami peningkatan menjadi 2,2 miliar jumlah anak dari total populasi di dunia yang berkisar 7,9 miliar. Data Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2021 terdapat 30,83 juta anak usia dini atau usia prasekolah di Indonesia. Dari jumlah tersebut terbagi menjadi 13,56% anak usia < 1 tahun, 57,16% anak usia 1-4 tahun, dan 29,28% anak usia 5-6 tahun (1).

Dalam menjalankan perannya terhadap perkembangan anak, orang tua tidak terlepas dari pengaruh kemajuan teknologi digital yang semakin berkembang pesat. Dimana penggunaan teknologi digital berupa gadget semakin banyak digilai oleh semua kalangan, baik dewasa, remaja, hingga anak-anak, hal tersebut membuat orang tua mulai melupakan perannya dalam perkembangan kognitif anak, dimana sekarang ini hampir semua orang tua telah memberikan gadget berupa smartphone kepada anaknya untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta hiburan bagi anaknya ketika orang tua sedang sibuk dengan pekerjaannya (2).

Gadget merupakan alat elektronik kecil yang dipenuhi dengan fitur-fitur aplikasi yang menarik perhatian penggunaannya. Gadget terdiri dari beberapa jenis, yaitu *smartphone* atau *iPhone*, *laptop* atau *tab*, *komputer*, dan *video game*. Gadget memiliki beberapa kegunaan sebagai berikut, media komunikasi, hiburan dan edukasi, interaksi sosial jarak jauh, pembelajaran dan pengetahuan. Berdasarkan data survei terbaru, pengguna *gadget* di dunia sudah

melebihi sebagian penduduk yang ada di dunia.

Menurut data, pengguna *gadget* yang dilaporkan oleh *Stock Apps* pada bulan Juli 2021, yaitu sebanyak 5,3 miliar atau sekitar 67% dari sebagian total penduduk di dunia yang mencapai 7,9 miliar (2).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Common Sense Media* kepada 350 orang tua yang berada di Philadelphia, Amerika Serikat, didapatkan bahwa anak-anak yang masih berusia 4 tahun sudah menggunakan *gadget* (*handphone*) pribadi tanpa adanya pengawasan dari orang tuanya. Terdapat 33% orang tua mengatakan bahwa anaknya yang berusia 3-4 tahun menggunakan lebih dari satu *gadget* (*handphone*), 25% orang tua mengatakan bahwa mereka meninggalkan anaknya sendirian menggunakan *gadget* saat akan tidur, 70% orang tua mengatakan bahwa mengizinkan anaknya yang masih berusia 6 bulan sampai 4 tahun untuk menggunakan *gadget* ketika mereka melakukan pekerjaan rumah, 42% orang tua mengatakan bahwa anaknya yang berusia 1 tahun menggunakan *gadget* hanya untuk menonton video dan bermain game, serta 65% orang tua memberikan *gadget* untuk menenangkan anak mereka ketika berada di tempat keramaian (3).

Indonesia dinobatkan sebagai Negara peringkat ke-4 terbesar dengan pengguna *Gadget* di dunia sekitar (61,7%), setelah Tiongkok (66%), India (35,4%), dan Amerika Serikat (82,2%). Data pengguna *gadget* di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang sangat drastis, yaitu dimulai dari tahun 2014 terdapat sekitar 47 juta jiwa yang dimana sekitar 79,5% pengguna *gadget* berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja. Lalu, pada bulan Januari tahun 2018 pengguna aktif *gadget* yang dipublikasikan oleh Hootsuite sekitar 177,9 juta jiwa dari total penduduk 265,4 juta jiwa. Dan pada tahun 2019, tercatat data yang dipublish oleh Statistik sekitar 190 juta jiwa pengguna *gadget*. Kemudian, pada tahun 2020 pengguna *gadget* semakin bertambah yaitu sekitar 175,4 juta jiwa dari total penduduk 272,1 juta jiwa. serta pada tahun 2021 pengguna *gadget* berkisar 89% dari total penduduk di Indonesia (4).

Berdasarkan hasil survei Badan Pusat Statistik (BPS) didapatkan bahwa jumlah pengguna *gadget* di setiap tahunnya mengalami peningkatan khususnya di daerah Sulawesi Tengah dengan pengguna berkisar 2.260.280 orang. Serta mendapatkan peringkat ke-5 dengan pengguna *gadget* terbanyak di Indonesia yaitu sekitar 88,72%. Sedangkan untuk Desa Jaya Bakti memiliki populasi penduduk sekitar 5022 jiwa dengan 1.322 kepala keluarga yang menghuni desa tersebut. Jumlah populasi penduduk berdasarkan usia, yaitu : anak-anak sekitar 275 jiwa, remaja-dewasa sekitar 4069 jiwa, dan dewasa tua sekitar 228 jiwa (5).

Gadget mempunyai dampak positif maupun dampak negatif yang mengakibatkan kecemasan terhadap orangtua. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah meningkatkan keterampilan motorik, kemampuan kognitif, media hiburan, menambah pengetahuan, dan media komunikasi anak. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang lebih dari 1 jam/hari, diantaranya gangguan pemusatan, penglihatan dan pendengaran, anak menjadi acuh dengan lingkungan sekitar, terpapar radiasi, dan anak menjadi sulit diajak berkomunikasi (6). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Miharja & Fitrianti, salah satu dampak negatif *gadget* yang paling sering terjadi adalah kecemasan yang dirasakan oleh orang tua (7).

Adapun kecemasan merupakan perasaan yang tidak menyenangkan dan mengganggu yang dialami oleh orangtua. Bentuk kecemasan yang dirasakan oleh orang tua ketika membiarkan anaknya menggunakan *gadget* antara lain khawatir, gelisah, *overthinking*, *pusing*, tidak bisa tenang. Kecemasan juga dirasakan oleh anak yang dijauhkan dari *gadget*, dimana anak akan cemas berkepanjangan, apatis, menghindar dari orang disekelilingnya, sikap bermusuhan, gelisah, gangguan tidur, menangis dan rewel, berontak, mengamuk, serta gangguan pola makan (8).

Kecemasan yang timbul akibat penggunaan *gadget* pada anak-anak saat ini sangat memprihatinkan, terlebih pada zaman sekarang anak-anak akan lebih cepat beradaptasi dan menguasai *gadget* dibandingkan orang tua serta anak akan lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain game daripada belajar ataupun bermain di luar rumah dengan anak seusianya, karena saat menggunakan *gadget* anak-anak bisa sampai lupa waktu. Hal yang paling membuat orang tua cemas ketika membiarkan anaknya menggunakan *gadget* tanpa pengawasan yaitu ketika anak menonton video yang tidak sesuai dengan usianya yang menampilkan hal-hal yang tidak sepatutnya untuk ditonton, akan tetapi orang tua tidak dapat mencegah hal tersebut. Dimana hal tersebut tidak sesuai dengan keinginan orang tua akan tetapi, orang tua tetap memberikan *gadget* pada anak karena dilihat dari berbagai hal, seperti kesibukan orang tua itu sendiri, anak yang rewel, anak yang sulit makan, serta lingkungan disekitar anak yang mayoritas menggunakan *gadget* (9).

Berdasarkan data prevalensi *World Health Organization* (WHO) tahun 2017, masalah kesehatan jiwa yang paling umum terjadi adalah gangguan kecemasan yaitu sebanyak 4,4% dan depresi sebanyak 3,6% dari populasi global. Prevalensi kecemasan di Negara berkembang pada usia dewasa sebanyak 50 juta jiwa. Sedangkan di Indonesia angka kejadian gangguan kecemasan sekitar 39 juta jiwa dari 238 juta jiwa penduduk Indonesia (9).

Berdasarkan latar belakang tersebut, sehingga membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Hubungan Intensitas penggunaan Gadget dengan tingkat Kecemasan Orang Tua yang memiliki Anak Usia 3-6 tahun di Desa Jaya Bakti.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan pendekatan *cross sectional* menekankan pada waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen (10). Penelitian ini dilakukan di Desa Jaya Bakti, Kecamatan Pagimana, Provinsi Sulawesi Tengah, pada tanggal 4 Mei sampai 15 Mei 2022. Adapun data primer dalam penelitian ini adalah data yang didapatkan dari hasil pengisian kuesioner oleh responden dalam penelitian.

Instrumen digunakan peneliti dalam mengumpulkan atau memperoleh data, baik berupa angket atau kuesioner, dan lembar observasi. Kuesioner Intensitas Penggunaan *Gadget* yang diadaptasi dari penelitian Khotimah, (2019) dan tingkat kecemasan diukur dengan menggunakan alat ukur (instrumen) yang dikenal dengan nama Hamilton Rating Scale for Anxiety (HRS-A).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik Responden

Tabel 1. Karakteristik Responden

No	Variabel	(N)	(%)
Usia			
1	17-25 tahun	29	58.00.00
2	26-35 tahun	21	42.00.00
Total		50	100.00.00
JK			
1	Laki-laki	12	24%
2	Perempuan	38	76%
Total		50	100.00.00
Pekerjaan			
1	Wiraswasta	19	38%
2	Nelayan	9	18%
3	IRT	22	44%
Total		50	100.00.00
Pendidikan			
1	SD	9	18%
2	SMP	15	30%
3	SMA	19	38%
4	D3/S1	7	14%
Total		50	100.00.00
Penggunaan Gadget			
1	Rendah	15	30%
2	Sedang	19	38%
3	Tinggi	16	32%

Kecemasan			
1	Berat	14	28%
2	Sedang	20	40%
3	Ringan	16	32%

Pada tabel 1 diperoleh data bahwa usia responden terbanyak berada di rentang usia 17-25 tahun sebanyak 29 responden (58.0%), jenis kelamin responden terbanyak yaitu jenis kelamin perempuan atau seorang ibu sebanyak 38 responden (76.0%), pekerjaan responden terbanyak yaitu sebagai IRT sebanyak 22 orang (44.0%), sebaliknya sebagian kecil responden rata-rata memiliki pekerjaan sebagai nelayan sebanyak 9 responden (18.0%), pendidikan terakhir responden terbanyak yaitu pendidikan SMA sebanyak 19 orang (38.0%), sebaliknya sebagian kecil responden rata-rata memiliki pendidikan yaitu S1/D3 sebanyak 7 responden (14.0%), kategori intensitas penggunaan *gadget* terbanyak yaitu pada kategori sedang sebanyak 19 anak (38.0%), sebaliknya sebagian kecil kategori intensitas penggunaan *gadget* yaitu pada kategori rendah sebanyak 15 anak (30.0%). Dan kategori tingkat kecemasan orang tua terbanyak yaitu pada kategori sedang sebanyak 20 responden (40.0%), sebaliknya sebagian kecil kategori tingkat kecemasan orang tua yaitu pada kategori berat sebanyak 14 responden (28.0%).

Tabel 2. Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua yang memiliki Anak Usia 3-6 tahun di Desa Jaya Bakti

Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Tingkat Kecemasan Orang Tua						
	Ringan		Sedang		Berat		<i>P Value</i>
	(N)	(%)	(N)	(%)	(N)	(%)	
Rendah	9	60.00.00	4	26.07.00	2	13.03	
Sedang	4	21.01	11	57.09.00	4	21.01	
Tinggi	3	18.08	5	31.03.00	8	50.00.00	0,004
	16	32.00.00	20	40.00.00	14	28.00.00	
Total	50				100.00.00		

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 2 didapatkan data bahwa dari 50 responden, terdapat intensitas penggunaan *gadget* rendah dengan tingkat kecemasan orang tua ringan sebanyak 9 responden (60.0%), intensitas penggunaan *gadget* rendah dengan tingkat kecemasan orang tua sedang sebanyak 4 responden (26.7%), dan intensitas penggunaan *gadget* rendah dengan tingkat kecemasan orang tua berat sebanyak 2 responden (13.3%). Kemudian responden yang intensitas penggunaan *gadget* sedang dengan tingkat kecemasan orang tua ringan sebanyak 4 responden (21.1%), intensitas penggunaan *gadget* sedang dengan tingkat kecemasan orang tua sedang sebanyak 11 responden (57.9%), dan intensitas penggunaan *gadget* sedang dengan tingkat kecemasan orang tua berat sebanyak 4 responden (21.1%). Kemudian responden yang intensitas penggunaan *gadget* tinggi dengan tingkat kecemasan orang tua ringan sebanyak 3 responden (18.8%), intensitas penggunaan *gadget* tinggi dengan tingkat kecemasan orang tua sedang sebanyak 5 responden (31.3%), dan intensitas penggunaan *gadget* tinggi dengan tingkat kecemasan orang tua berat sebanyak 8 responden (50.0%). Didapatkan bahwa nilai *P value* sebesar 0,004. Karena nilai *P value* lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$) maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi *pearson*, dapat disimpulkan bahwa H_0 tidak berkorelasi (tidak ada hubungan) dan H_a berkorelasi (ada hubungan). Dengan demikian, dapat diartikan bahwa intensitas penggunaan *gadget* dengan tingkat kecemasan berkorelasi atau berhubungan secara positif dengan derajat hubungan atau korelasi lemah.

PEMBAHASAN

Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan tingkat Kecemasan Orang Tua yang memiliki Anak Usia 3-6 tahun di Desa Jaya Bakti

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa intensitas penggunaan gadget sedang dengan tingkat kecemasan sedang sebanyak 11 responden (57,9%). Intensitas penggunaan gadget sedang dengan tingkat kecemasan orang tua sedang merupakan hal yang wajar terjadi karena penggunaan gadget pada anak masih dalam pengawasan orang tua, dimana orang tua masih memberikan perhatian penuh terhadap batasan waktu penggunaan gadget, mendampingi anak, serta mengontrol tontonan anak ke tontonan yang edukatif. Sehingga hal tersebut membuat orang tua tidak terlalu cemas (cemas sedang) ketika melepaskan anak bermain gadget, dikarenakan masih dalam pengawasan serta pantauan orang tua (11).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Finatika (2019), yang mengemukakan bahwa dalam memperkenalkan gadget pada anak, orang tua perlu mengetahui aplikasi serta tontonan apa saja yang baik untuk anak serta melakukan pengawasan ketika anak memakai gadget, sehingga anak tidak akan mempelajari ataupun menonton yang tidak sesuai dengan usia anak serta orang tua dapat meminimalisir perasaan cemas yang dirasakan ketika anak sedang menggunakan gadget (12).

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa intensitas penggunaan gadget tinggi dengan tingkat kecemasan ringan sebanyak 3 responden (18,8%). Intensitas penggunaan gadget tinggi dengan tingkat kecemasan orang tua ringan seringkali terjadi karena orang tua sekarang ini telah membiasakan anak sejak dini dalam menggunakan gadget sebagai bentuk hiburan anak ketika sedang rewel atau saat orang tua sibuk dengan pekerjaannya. Dan orang tua dengan cemas rendah cenderung selalu menggunakan gadget dalam keadaan apapun seperti ketika sedang bersama anak sehingga ketika anak meminta gadget orang tua akan langsung memberikannya karena merasa bahwa hal itu sudah biasa di era teknologi sekarang ini. Hal tersebut yang membuat orang tua tidak merasakan cemas ketika anak menggunakan gadget karena masih dalam pengawasan dan pendampingan dari orang tua (11).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mustikawati (2019), menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget tinggi disebabkan karena anak kurang memperdulikan bagaimana pentingnya aktivitas di lingkungan sekitar serta anak hanya berfokus pada gadgetnya. Hal ini berdampak pada anak dimana anak akan mengalami masalah kesehatan yang mengganggu kondisinya seperti anak menjadi cenderung pribadi yang tertutup, kesehatan mata terganggu karena sering menatap layar gadget, gangguan tidur, suka menyendiri, lebih asik dengan gadgetnya daripada lingkungan sekitar, serta terpapar radiasi dan ancaman *cyberbullying* (13). Delima, dkk (2015), dalam penelitiannya menuliskan bahwa orang tua sudah terbiasa dan tidak merasakan perasaan cemas ketika memberikan gadget pada anak ketika mereka sibuk dengan kegiatannya, sehingga anak bisa lebih leluasa menggunakan gadget melalui pertimbangan dari orang tua (14).

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa intensitas penggunaan gadget rendah dengan tingkat kecemasan berat sebanyak 2 responden (13,3%). Intensitas penggunaan gadget rendah dengan tingkat kecemasan orang tua berat sering juga terjadi karena orang tua yang memiliki cemas berat cenderung khawatir ketika anak sedang menggunakan gadget tetapi tidak didampingi, diawasi dan diarahkan untuk memilih tontonan yang sesuai dengan usia anak dikarenakan orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya. Hal inilah yang membuat orang tua tetap cemas meskipun intensitas penggunaan gadget pada anak dalam kategori rendah (11).

Bentuk kecemasan yang berlebihan dari orang tua kepada anaknya disebabkan karena orang tua merasa takut anak menonton tayangan yang tidak sesuai dengan usianya. Gangguan kecemasan yang dialami oleh orang tua terjadi karena perilaku dan kebiasaan anak yang sangat memprihatinkan, dimana anak lebih memilih untuk bermain gadget dibandingkan melakukan aktivitas ataupun bermain diluar rumah dengan teman sebayanya (9).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sujianti (2018), menyatakan bahwa pada saat anak menggunakan gadget mereka akan memilih bermain pada gadget yang disukainya dan menjadikan gadget sebagai sarana bermain. Penggunaan gadget pada anak-anak memiliki dampak negatif yang akan mengakibatkan terganggunya perkembangan anak apabila tanpa pengawasan dari orang tua. Anak yang cenderung sering menggunakan gadget menyebabkan interaksi sosial anak menjadi terganggu dimana ketika anak bertemu dengan teman sebayanya anak tidak akan terbiasa bermain dengan leluasa dikarenakan anak memikirkan permainan yang lebih asik yang ada pada gadgetnya. Anak yang terbiasa menggunakan gadget tanpa pengawasan akan mengakibatkan cara berpikir dan perilaku anak sehari-hari menjadi terganggu, dibarengi dengan fitur-fitur aplikasi dan tontonan anak yang tidak sesuai dengan usianya akan beresiko merusak psikologis anak. Untuk itu,

pendampingan orang tua sangat diperlukan ketika anak sedang menggunakan gadget (15).

Hasil penelitian ini menggunakan uji korelasi pearson dengan tingkat kesalahan (α) 5% atau 0,05. Setelah dilakukan uji korelasi pearson dengan menggunakan SPSS, didapatkan nilai *P value* sebesar 0,004. Karena nilai *P value* lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$) maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi pearson, dapat disimpulkan bahwa H_0 tidak berkorelasi (tidak ada hubungan) dan H_a berkorelasi (ada hubungan). Dengan demikian, dapat diartikan bahwa ada hubungan intensitas penggunaan gadget dengan tingkat kecemasan orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun di desa Jaya Bakti dengan hubungan secara positif dan derajat hubungan atau korelasi lemah.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ximenes (2019), diperoleh hasil nilai signifikansi *p-value* sebesar 0,001 ($0,001 < 0,05$) yang berarti bahwa ada hubungan antara ansietas orang tua dengan penggunaan gadget pada siswa SMPN 3 Gamping. Mengemukakan bahwa kecemasan orang tua mempengaruhi penggunaan gadget siswa sehingga menyebabkan orang tua cenderung khawatir terhadap anak mereka ketika sedang menggunakan gadget (16).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan tingkat Kecemasan Orang Tua yang memiliki Anak Usia 3-6 tahun di Desa Jaya Bakti” dapat disimpulkan bahwa : 3. Ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan tingkat kecemasan orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun di Desa Jaya Bakti, yang dibuktikan dengan menggunakan uji korelasi pearson dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0.05$ ($p < \alpha$) didapatkan nilai $p = 0,004$ ($0,004 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau hipotesis diterima. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa intensitas penggunaan gadget dengan tingkat kecemasan berhubungan secara positif dengan derajat hubungan atau korelasi lemah.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua mengenai pentingnya peran orang tua dalam mengontrol, mengawasi, menemani serta memberikan batasan waktu intensitas penggunaan gadget sehingga orang tua dapat menerapkan beberapa hal tersebut kepada anaknya yang dapat mengurangi tingkat kecemasan orang tua. Bagi peneliti selanjutnya bisa menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang berfokus pada intensitas penggunaan gadget dengan tingkat kecemasan orang tua dengan metode, desain, dan pengambilan sampel penelitian yang berbeda. Serta dapat menambahkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi tingkat kecemasan orang tua, selain intensitas penggunaan gadget. Berikut beberapa faktor lain yang mempengaruhi kecemasan orang tua, yaitu faktor pendidikan anak, tumbuh kembang anak, nutrisi anak, lingkungan anak, pola asuh, serta kecanduan gadget pada anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Pemerintah Desa Jaya Bakti dan semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini baik yang secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kusnandar, V. B. (2021). Persentase Anak Usia Dini di Indonesia. Jakarta : Badan Pusat Statistik (BPS).
2. Hijriyani, Y., S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16- 28.
3. Setianingsih, Ardani, A., W., & Khayati, F., N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat meningkatkan resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191-205.
4. Hanum, Z. (2021). Kemenkominfo : 89% Penduduk Indonesia gunakan Smartphone.
5. Javier, F. B. (2021). 10 Provinsi dengan Rumah Tangga pemilik Ponsel terbanyak. Jakarta : Badan Pusat Statistik (BPS).
6. Sundus, M. (2018). The Impact of Using Gadgets on Children. *Journal Depress Anxiety*, 7(1), 1-3.
7. Fitria, I. (2019). Hubungan antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Man 1 Bengkalis. Skripsi. UIN SUSKA Riau. Riau.
8. Mustofa, B. (2016). Dasar-dasar Pendidikan Anak Prasekolah. Yogyakarta : Penerbit Parama Ilmu.
9. Arfianto, A. D. (2017). “Gambaran Kecemasan Terhadap Pengaruh Gadget Bagi Usia Remaja Awal Pada Orang Tua yang Bekerja di Luar Rumah”. Skripsi. Malang : Politeknik Kesehatan Kemenkes.
10. Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung : Alfabeta, CV.

11. Nugraha, A., Izah, N., Nurul Hidayah, S., Zulfiana, E., & Qudriani, M. (2019). The effect of Gadget on speech development of toddlers. *Journal of Physics : Conference Series*, 1175(1), 12203.
12. Finatika, R., & Mustikawati, N. (2019). Hubungan antara Tingkat Kecemasan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah SD Muhammadiyah Ambokembang. Skripsi. UNIV Muhammadiyah Pekalongan Pekalongan.
13. Miharja, E., & Fitrianti, D. (2019). Gambaran Tingkat Kecemasan Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Gadget pada Anak Usia 6-12 tahun di Kelurahan Harapan Baru Samarinda. *Jurnal Kesehatan Pasak Bumi Kalimantan*, 2(2), 2654-5241.
14. Delima, R., Arianti, N., K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna untuk Aplikasi Permainan Edukasi bagi Anak Usia 4-6 tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1), 565-569.
15. Sujianti. (2018). Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 54-65.
16. Ximenes, A. (2019). Hubungan Ansietas Orang Tua dengan Penggunaan Gadget pada Siswa SMPN 3 Gamping Sleman Yogyakarta. Skripsi. Universitas Ayisyiyah. Yogyakarta.