



KECEMASAN ORANG TUA DALAM MENGHADAPI ANAK KECANDUAN GADGET

Lilik Setiawan

Prodi D3 Keperawatan Stikes Karya Husada Kediri

Email Korespondensi: liliks1975@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia sekolah dasar dapat menyebabkan kecanduan yang berdampak pada perkembangan fisik dan emosional anak. Kecanduan gadget pada anak dapat membuat orang tua menjadi cemas karena dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget itu sendiri. Tujuan Penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat kecemasan orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget di Desa Jatipunggur. Desain Penelitian ini yaitu penelitian deskriptif, untuk populasi sebanyak 136 responden, dan sampel sebanyak 33 responden, menggunakan Teknik Purposive Sampling, dengan instrument kuesioner Hamilton Anxiety Rating Scale (HARS). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 21 Maret s/d 08 April 2023, dengan variabel tingkat kecemasan orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget di Desa Jatipunggur, Hasil Penelitian dari 33 responden menunjukkan bahwa hampir setengah dari responden yaitu 11 responden (33%) tidak mengalami kecemasan (normal) dan hampir setengah dari responden yaitu 13 responden (40%) mengalami kecemasan ringan dan hampir setengah dari responden yaitu 9 responden (27%) mengalami kecemasan sedang. Tingkat kecemasan orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, faktor pendukung, pernah atau tidak pernah mendapat informasi tentang anak kecanduan gadget dan kecemasan dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget, beserta sumber mendapat informasi tersebut. Di harapkan kepada responden agar segera mengambil tindakan terkait penggunaan gadget pada anak dengan cara mengawasi anak, mendampingi anak saat bermain gadget, memberikan contoh sikap yang baik dan mengatur batasan waktu, agar anak tidak kecanduan dan orang tua tidak menjadi cemas.

Kata kunci: Kecemasan, Orang tua, Gadget

ABSTRACT

Excessive use of gadgets in elementary school-age children can cause addiction which affects the physical and emotional development of children. Gadget addiction in children can make parents anxious because of the negative impact caused by the gadget itself. The aim of the research is to find out how the level of anxiety of parents in dealing with children who are addicted to gadgets in Jatipunggur Village. The design of this research is descriptive research, for a population of 136 respondents, and a sample of 33 respondents, using a purposive sampling technique, with the Hamilton Anxiety Rating Scale (HARS) questionnaire instrument.

The research was conducted from March 21 to April 8, 2023, with a variable of the level of anxiety of parents in dealing with children who are addicted to gadgets in Jatipunggur Village. Research results from 33 respondents showed that almost half of the respondents, namely 11 respondents (33%) did not experience anxiety (normal) and almost half of the respondents, namely 13 respondents (40%) experienced mild anxiety and almost half of the respondents, namely 9 respondents (27%) experienced moderate anxiety. The level of anxiety of parents in dealing with children who are addicted to gadgets is influenced by several factors, namely age, gender, education, work, supporting factors, sources of having or never received information about children addicted to gadgets and anxiety in dealing with children who are addicted to gadgets, along with sources of information. that information. He appealed to respondents to immediately take action regarding the use of gadgets in children by supervising children, accompanying children when playing gadgets, setting an example of good behavior and setting time limits, so that children are not addicted and parents do not become anxious.

Keywords: Anxiety, Parents, Gadgets

PENDAHULUAN

Teknologi gadget adalah sebuah perangkat dengan fungsi unik yang berkaitan dengan kemajuan teknologi modern. Smartphone, laptop, tablet, kamera adalah contoh gadget (Masturi et al., 2021). Teknologi gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, banyak anak-anak zaman sekarang sudah menggunakan gadget pribadi dan menikmati berbagai fitur aplikasi gadget, termasuk menonton youtube, bermain game, membuat video, dan sebagainya (Masturi et al., 2021). Orang tua merupakan sebuah keluarga terdiri dari ayah dan ibu yang memainkan peran penting dalam sarana dan prasarana untuk anak mereka. Dalam memenuhi kebutuhan anaknya, orang tua selalu berupaya memberikan fasilitas terbaik kepada anak, termasuk memberikan fasilitas gadget (Juliansyah, 2020).

Namun, penggunaan teknologi gadget pada anak terkadang menimbulkan kecemasan pada orang tua. Kecemasan merupakan kondisi kesehatan mental yang ditandai dengan perasaan khawatir, cemas, atau takut yang cukup berlebihan (Gumantan et al., 2020). Karena kecanggihan fitur yang disediakan oleh gadget membuat anak menjadi tertarik bermain dan akan menimbulkan perilaku konsumtif yang berlebih pada anak atau mengakibatkan kecanduan (Ariston et al., 2018). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “kecanduan” berarti suatu hiburan yang dapat menimbulkan efek ketagihan (Athfal et al., 2022).

Kecemasan orang tua muncul saat anaknya mulai kecanduan gadget. Orang tua merasa cemas karena anaknya terlalu lama dalam bermain gadget. Takut dan khawatir jika anaknya tidak fokus belajar, menjadi malas, insomnia, nilai sekolah turun, sering membantah, berbohong, tidak mempunyai teman, masalah kesehatan mata, dan tidak memperhatikan tugas yang diberikan di sekolah maupun di rumah (Wulandari & Hermiati, 2019).

Menurut survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020), lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama dalam sehari. Hingga 55% dari anak-anak menghabiskan waktu untuk bermain game di gadget mereka, baik game online maupun offline (Adinda et al., 2021). Statistik Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APLII) tahun 2017 54,68% penduduk Indonesia atau 143,26 juta telah menggunakan internet. Remaja merupakan kelompok usia di Indonesia yang paling banyak menggunakan internet, anak-anak pun juga termasuk. Menurut survei ini 43,89% pengguna internet di Indonesia rata-rata mengunjungi web setidaknya 1-3 jam. Lebih dari 24,68% penggunaan lebih dari 7 jam, 29,63% penggunaan 4 hingga 7 jam (Rohana & Hartini, 2020).

Di Indonesia, jumlah pecandu gadget meningkat dari 79 juta pada tahun 2013 menjadi 176 juta pada tahun 2014, meningkat 123% dari total 1,4 miliar pengguna gadget di Indonesia.

Menurut laporan, ada 6 juta pengguna pada tahun 2017 dengan sekitar 40% di antaranya adalah remaja dan anak (Harahap & Dewi, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 83 Pekanbaru pada bulan Februari 2020. Tingkat kecanduan gadget tinggi terjadi pada sikap kurang toleransi 56,7%, tingkat kecanduan gadget rendah yang mengalami kecenderungan kehidupan sosial dan dunia maya 60,0%, kategori rendah memiliki gangguan hidup sehari-hari 56,7% (Rahmawati et al., 2021).

menyenangkan, misalnya kebun binatang, pantai, atau taman bermain. Lalu yang kelima, mengajak anak untuk bermain bersama teman sebayanya, seperti bermain lompat tali, boneka, kelereng, dan lain-lain. Dan yang terakhir membuat anak menjadi lebih produktif dengan mendaftarkan anak ke les musik, les berenang, les matematika, les menggambar, pencak silat dan lain-lain (Masturi et al., 2021).³ Peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian, karena uraian di atas mengenai tingkat kecemasan orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah semua Orang Tua yang menghadapi anak kecanduan gadget. Sampel, Peneliti menggunakan Teknik *Purposive sampling*. Pengukuran menggunakan HARS (*Hamilton Anxiety Rating Scale*).

HASIL PENELITIAN

Data ini menyajikan Tingkat Kecemasan Orang Tua dalam Menghadapi Anak yang Kecanduan Gadget.

Tabel 5.1 Tingkat Kecemasan Orang Tua dalam Menghadapi Anak yang Kecanduan Gadget di Desa Jatipungkur pada tanggal 21 Maret s/d 08 April 2023.

No	Tingkat Kecemasan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Normal	11	33%
2	Ringan	13	40%
3	Sedang	9	27%
4	Berat	0	0
5	Berat Sekali	0	0
Jumlah		33	100%

Sumber data : Kuesioner, lilik Setiawan, Tanggal 20 Maret – 08 April 2023

Berdasarkan tabel 5.1 diatas didapatkan dari 33 responden menunjukkan bahwa hampir setengah dari responden yaitu 11 responden (33%) tidak mengalami kecemasan (normal) dan hampir setengah dari responden yaitu 13 responden (40%) mengalami kecemasan ringan dan hampir setengah dari responden yaitu 9 responden (27%) mengalami kecemasan sedang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 21 Maret s/d 08 April 2023 tentang Tingkat Kecemasan Orang Tua dalam Menghadapi Anak yang Kecanduan Gadget di Desa Jatipungkur, dengan responden sebanyak 33 responden. Menunjukkan bahwa hampir setengah dari responden yaitu 11 responden (33%) tidak mengalami kecemasan (normal) dan hampir setengah dari responden yaitu 13 responden (40%) mengalami kecemasan ringan dan hampir

setengah dari responden yaitu 9 responden (27%) mengalami kecemasan sedang dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget.

Menurut Hayat 2017, Kecemasan adalah perasaan yang menyakitkan dan tidak menyenangkan. Orang yang merasa cemas dapat mengganggu keseimbangan pribadinya, contoh merasa tegang, khawatir, berdebar-debar, takut, gelisah, berkeringat, dan sebagainya. Menurut Gail W. Stuart (dikutip dalam Annisa & Ifdil, 2016), mengemukakan bahwa ada beberapa tingkat kecemasan yaitu kecemasan ringan, sedang, berat, dan berat sekali. Menurut Freud (dikutip dalam Zahara, 2017), kecemasan muncul dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu terjadi perbedaan pendapat yang saling bertentangan, gagal mencapai tujuan tertentu, lalu ancaman fisik atau ancaman terhadap harga diri seseorang. Sedangkan menurut Untari (dikutip dalam Adriano Ximenes, 2019) kecemasan juga dipengaruhi oleh faktor usia, semakin tua usia seseorang, semakin dewasa dan berpengalaman mereka jadinya. Jenis kelamin, wanita lebih rentan dibandingkan pria untuk mengalami kecemasan. Dikarenakan wanita memiliki perasaan yang lebih sensitif. Pendidikan, kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah akan dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya. Pekerjaan merupakan sumber utama kehidupan keluarga, tipe kepribadian, status kesehatan, perasaan seseorang, mekanisme koping individu dan nilai budaya atau spiritual.

Menurut Weinstein (2010), Kecanduan gadget didefinisikan sebagai penggunaan elektronik yang berlebihan atau kompulsif yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan gadget cenderung lebih menyukai kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan, seperti anak yang suka gadget lebih suka bermain gadget daripada belajar. Menurut Adriano Ximenes 2019, kecemasan tercipta karena terlalu memperdulikan suatu situasi (aktual atau imajiner) atau apa yang mungkin terjadi. Sebagian besar orang tua mengalami kecemasan dan takut saat anak-anak mereka menghabiskan begitu banyak waktu bermain dengan gadget. Karena orang tua khawatir jika anak banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget, mereka menjadi tidak berprestasi, atau jika prestasinya menurun, dia akan gagal dalam studinya, dan tidak memiliki sikap positif dalam hidup.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa hampir setengah dari responden yaitu 11 responden (33%) tidak mengalami kecemasan dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget. Menurut Atkinson (dikutip dalam Harini, 2013) menyatakan strategi untuk mengatasi kecemasan, yaitu pertama-tama berfokus pada masalah, di mana individu memeriksa peristiwa yang dapat menimbulkan kecemasan dan mengambil tindakan untuk mengubah atau menghindarinya. Peneliti menemukan pernyataan dari responden yang mengatakan bahwa ketika menghadapi anaknya yang kecanduan gadget, orang tua memilih tindakan tegas dengan mengajarkan anak untuk disiplin, memisahkan waktu antara belajar, beribadah, makan, istirahat atau tidur, dan bermain gadget. Responden menyatakan awalnya cemas saat anak sering bermain gadget, namun ketika anak menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya dan berperilaku baik, responden menjadi tidak cemas.

Peneliti percaya bahwa kecemasan yang dirasakan oleh orang tua disebabkan oleh perilaku dan kebiasaan negatif dari gadget, yang menyebabkan anak-anak tersebut menjadi ketagihan, dan mengganggu prestasi akademik mereka. Maka dari itu orang tua harus memberikan pengawasan saat anak bermain gadget. Melakukan pendekatan dengan anak untuk membuat kesepakatan dengan mereka. Jika disampaikan dengan cara yang baik dan tidak mengancam, mereka akan tetap mengikuti aturan yang ditetapkan oleh orang tuanya. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Bintoro 2019 (dikutip dalam Adriano Ximenes, 2019), yang menyatakan bahwa upaya memerangi kecanduan gadget dapat dilakukan dengan cara mengawasi anak saat bermain gadget, membatasi waktu bermain gadget, dan memberikan contoh positif. Jika orang tua melakukan hal ini, intensitas bermain gadget akan berkurang. Untuk mengurangi kecemasan orang tua akibat anak yang kecanduan gadget, pastikan anak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan saat mereka di rumah, sekolah, maupun di tempat lain, dan orang tua memberikan

konsekuensi jika anak tidak memenuhi tanggung jawabnya.

Menurut Wulandari & Hermiati, 2019 dalam penggunaan gadget, orang tua harus menetapkan aturan dasar tertentu untuk anak-anak mereka. Sangat penting untuk menggunakan gadget secara efisien dengan memberikan arahan kepada anak-anak tentang cara menggunakan gadget dengan benar, serta manfaat positif dari teknologi, dapat meningkatkan kapasitas intelektual mereka, tergantung pada isi konten yang diberikan. Sehingga anak-anak juga bisa mengontrol penggunaan gadgetnya. Dalam hasil penelitian responden memilih mengatasi rasa kecemasannya dengan cara memberi tindakan yang tegas dan menerapkan aturan kepada anak agar anak menjadi disiplin.

Faktor pendukung lainnya yang menyebabkan tidak timbulnya rasa kecemasan adalah sumber informasi. Menurut Dari 2018 sumber informasi adalah bahan, dokumen, atau kumpulan tulisan yang menyediakan peristiwa, berita, atau data yang disusun dalam kategori yang bermanfaat bagi penggunaannya. Sumber informasi bisa didapat dari internet, media elektronik, literatur, dan sebagainya. Secara umum, fungsi informasi antaralain menambah pengetahuan bagi pengguna, menanggapi ketidakpastian, dan berbagai tujuan lain dalam pendidikan dan masyarakat.

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh dari responden mendapatkan informasi tentang anak yang kecanduan gadget sebanyak 25 responden (76%) dan bahwa hampir seluruh responden mendapatkan informasi dari internet sebanyak 24 responden (73%).

Menurut hasil penelitian Miharja & Fitrianti 2019 menyatakan bahwa responden sering mendengar dan melihat berita tentang dampak buruk gadget di televisi, internet, surat kabar, dan sebagainya. Dari hasil penelitian, responden mengatakan mendapat informasi dari internet mengenai kecanduan gadget kepada anak, sehingga responden memilih tindakan lebih tegas dalam penggunaan gadget pada anak dan sebisa mungkin mengontrol waktu untuk anak bermain gadget.

Menurut Dini (dikutip dalam Halawa, 2021) pengawasan orang tua terhadap anak sangat penting, ketika anak bermain game online, orang tua dapat mengumpulkan informasi tentang game online pada gadget yang digunakan, sehingga orang tua nanti bisa memberikan contoh yang positif untuk anaknya tentang penggunaan gadget, dan membatasi game online yang dimainkan berdasarkan usia anak. Anak tidak akan lagi mengalami adiksi atau tingkat kecanduan gadget berkurang sehingga dapat mengurangi kecemasan pada orang tua.

Hasil selanjutnya didapatkan hampir setengah dari responden yaitu 13 responden (40%) mengalami kecemasan ringan. Menurut Miharja & Fitrianti, 2019 besarnya kecemasan responden dipengaruhi oleh usia, karena semakin matang tingkat usia maka daya pikir seseorang menjadi lebih matang. Hal ini sesuai dengan teori Na'im 2010 bahwa individu dengan kematangan usia yang lebih, kecil kemungkinannya untuk mengalami kecemasan karena memiliki adaptasi atau pengalaman yang lebih besar terhadap stressor, sedangkan individu dengan kepribadian yang belum matang lebih sensitif terhadap rangsangan dan lebih cenderung mengalami kecemasan. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan sebagian besar responden yaitu 21 responden (64%) berusia 31-40. Usia muda lebih rentan mengalami masalah kecemasan daripada orang yang usianya lebih tua. Karena biasanya orang yang lebih muda kondisi emosinya belum stabil suka *overthinking* dalam menghadapi sesuatu. Responden menyatakan cemas melihat anak terus bermain gadget, sering mengabaikan tugas yang diberikan, dan hanya bermalas-malasan.

Faktor yang mempengaruhi selanjutnya yaitu pekerjaan. Menurut Untari 2014 (dalam Adriano Ximenes, 2019) faktor yang mempengaruhi kecemasan salah satunya yaitu pekerjaan, menurutnya tanggung jawab untuk mempertahankan kehidupan dan penghasil utama dalam keluarga adalah dengan bekerja. Dari data umum menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden tidak bekerja atau berperan sebagai ibu rumah tangga sebanyak 22 responden (67%).

Menurut Halawa, 2021 mayoritas orang tua yang tidak bekerja mengalami tingkat kecemasan ringan. Menurut statistik ketenagakerjaan, sebagian besar orang tua tidak bekerja atau sebagai ibu rumah tangga, yaitu 10 orang (42%), yang menunjukkan bahwa mereka berada di rumah dan telah menemani anak-anak mereka dan berkomunikasi dengan anak-anak mereka tentang bahaya bermain gadget. Dengan kehadiran orang tua di rumah, mereka dapat mengawasi anak-anak mereka, memberikan waktu untuk menemani anak-anak mereka bermain gadget, dan kebanyakan dari mereka mengalami tingkat kecemasan ringan dalam penelitian ini. Responden menyatakan membagi waktu kapan anak bermain gadget, belajar dan istirahat. Menurut Adriano Ximenes 2019, orang tua dengan tingkat kecemasan ringan menunjukkan rasa tidak begitu khawatir terhadap penggunaan gadget. Karena setiap anak didampingi dan diajarkan fungsi gadget yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan sekolah.

Hasil selanjutnya ditemukan bahwa hampir setengah dari responden yaitu 9 responden (27%) mengalami kecemasan sedang dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget yang dipengaruhi oleh jenis kelamin. Menurut Issac Nugraha, 2020 faktor yang mempengaruhi kecemasan yaitu dari jenis kelamin. Wanita lebih rentan dibandingkan pria untuk mengalami kecemasan. Kejadian ini dapat dijelaskan dengan fakta bahwa wanita memiliki perasaan yang lebih sensitif. Pria melihat suatu peristiwa secara lebih luas, sementara wanita melihatnya lebih dekat.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh responden yaitu 28 responden (85%) berjenis kelamin perempuan. Sejalan dengan penelitian Miharja & Fitrianti 2019, bahwa yang memiliki kecemasan yaitu yang berjenis kelamin perempuan yang berperan sebagai ibu, sebanyak 10 responden 27% dikarenakan kedekatan batin ibu dan anak, sehingga ibu lebih mengerti dan mengetahui kondisi anak. Responden mengatakan saat anak terlalu asik menggunakan gadget hingga lupa waktu, ibu akan menegurnya.

Menurut Furwanti 2014 (dikutip dalam Amiman et al., 2019) mayoritas responden yang rentan mengalami kecemasan adalah perempuan. Dalam menanggapi suatu peristiwa perempuan lebih mengutamakan perasaannya dan mengikuti kata hati, sedangkan laki-laki lebih berpikir secara logika. Sehingga perempuan lebih rentan cemas karena memikirkan perasaannya yang terkadang terlalu berlebihan.

Faktor selanjutnya dipengaruhi oleh pendidikan. Menurut Kuncoroningrat (dikutip dalam Miharja & Fitrianti, 2019), pendidikan adalah kegiatan yang bertujuan untuk membantu orang, kelompok, atau masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan kemampuannya agar dapat hidup lebih baik. Semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin mudah baginya untuk menerima informasi dan dengan demikian memperoleh lebih banyak pengetahuan dan dapat mengelola dengan baik. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir setengah dari responden berpendidikan terakhir SMP sebanyak 13 responden (40%). Responden menyatakan merasa cemas melihat informasi diluar sana tentang anak yang kecanduan gadget, sehingga membuat responden lebih tegas dalam mengambil sikap.

Menurut Stuart (dikutip dalam Halawa, 2021) kecemasan berkembang menjadi kecemasan sedang ketika seseorang menghadapi masalah signifikan yang melebihi persoalan yang lain, dan menghasilkan perhatian selektif namun dapat melakukan apapun yang diarahkan. Menurut Binus 2018, orang tua merasa cemas karena mereka khawatir anaknya membuang-buang waktu bermain gadget daripada belajar dan merencanakan masa depan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian Tingkat Kecemasan Orang Tua dalam Menghadapi Anak yang Kecanduan Gadget di Desa Jatipunggur, dapat diambil kesimpulan bahwa hampir setengah dari responden mengalami kecemasan ringan.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai data dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang cara mencegah terjadinya kecemasan dalam menghadapi anak

yang kecanduan gadget dan sebagai pengalaman pertama dalam melakukan penelitian.

Diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan atau pertimbangan dalam mengantisipasi banyaknya anak usia sekolah yang menggunakan gadget dan memberikan penyuluhan tentang pengendalian diri yang efektif dan sosialisasi pencegahan kecanduan gadget pada anak.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan para orang tua dapat lebih bijak dalam memberikan gadget kepada anaknya, serta meningkatkan pendampingan, pengawasan, dan membimbing anak dalam segala aktivitas yang dilakukan anak, termasuk dalam bermain gadget, agar tidak terjadi kecanduan gadget dan agar remaja terlibat dalam interaksi sosial yang positif.

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pemahaman dan memberikan informasi bagaimana cara mengurangi kecemasan saat menghadapi anak yang kecanduan gadget.

Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai titik awal untuk penelitian selanjutnya tentang penggunaan gawai yang tepat untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak dan kecemasan pada orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan ., Proceedings, Vol: I No:(November), 1–17.
<https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/538/478>
- Adiningtias, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 4(1), 28–40.
<https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Adriano Ximenes. (2019). Hubungan Ansietas Orang Tua Dengan Penggunaan Gadget Pada Siswa Smp N 3 Gamping Sleman Yogyakarta. Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta, 5.
- Amiman, S. P., Katuuk, M., & Malara, R. (2019). Gambaran Tingkat Kecemasan Pasien Di Instalasi Gawat Darurat. Jurnal Keperawatan, 7(2).
<https://doi.org/10.35790/jkp.v7i2.24472>
- Annisa, D. F., & Irdil, I. (2016). Konsep Kecemasan (Anxiety) pada Lanjut Usia (Lansia). Konselor, 5(2), 93. <https://doi.org/10.24036/02016526480-0-00>
- Anggraini, E. (2019). Mengatasi kecanduan gadget pada Anak. Serayu Publishing.
- Arini, L. D. D., Ifalahma, D., & Sumarna, A. (2021). Studi Literatur Pelaksanaan Informed Consent Atas. SIKesNas, 1–5.
- Athfal, R., Masa, D. I., Pratiwi, W., & Pautina, A. R. (2022). Kecanduan Penggunaan Gadget,... 03, 1–25.
- Ayun, Q. (2017). Bahasa Lisan dan Bahasa Tulisan Anak Usia Dini.
- Azzahra, R., Fitriani, W., Desmita, D., & Warmansyah, J. (2021). Keterlibatan Orang Tua di Minangkabau dalam PAUD pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1549–1561.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1796>
- Bintari, R. H. (2021). Kecanduan Gadget di Masa Pandemi covid-19 pada Siswa Kelas XII MIPA SMAN 1 Sutojayan Kabupaten Blitar. Jurnal Kesehatan Hesti Wira Sakti, 8(2).
<https://doi.org/10.47794/jkhws.v8i2.294>
https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media
- Chandratika, D., & Purnawati, S. (2018). Gangguan Cemas Pada Mahasiswa Semester I Dan Vii Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Udayana. E-Jurnal Medika Udayana, 1–12.
<http://ojs.unud.ac.id/index.php/eum/article/view/11931>
- Chrisnawati, G., & Aldino, T. (2019). Aplikasi pengukuran tingkat kecemasan berdasarkan

- skala hars berbasis android. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(2), 277–282.
- Dari, W. (2018). Analisis Ketepatan Sumber Informasi dalam Penyelesaian Tugas Perkuliahan oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Angkatan 2015.
- Diferiansyah, O., Septa, T., & Lisiswanti, R. (2016). Gangguan Cemas Menyeluruh. *J Medula Unila*, 5(2), 63–68.
- Dinata, O. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial. *Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial*, 4(9), 15.
- Dwi Marsela, R., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 3(2), 65–69.
http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling
- Eklesia, R. C., Londa, J. W., & Mingkid, E. (2020). Peran komunikasi orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini di kelurahan karombasan utara. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(3).
- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior. *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, 6(1), 15–24. <https://www.lp2msasbabel.ac.id/jurnal/index.php/stu/article/view/1980>
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Tingkat Kecemasan Seseorang Terhadap Pemberlakuan New Normal Dan Pengetahuan Terhadap Imunitas Tubuh. *Sport Science and Education Journal*, 1(2), 18–27. <https://doi.org/10.33365/ssej.v1i2.718>
- Halawa, A. (2021). Kecanduan Game Online Pada Remaja Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Keperawatan*, 10(2), 38– 53.
- Handayani, L. T. (2018). Kajian Etik Penelitian Dalam Bidang Kesehatan Dengan Melibatkan Manusia Sebagai Subyek. *The Indonesian Journal of Health Science*, 10(1), 47–54. <https://doi.org/10.32528/the.v10i1.1454>
- Harahap, L. A. A., & Dewi, I. S. (2021). Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Sociodrama dalam Mengurangi Kecanduan Gadget pada Siswa. *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 98–105.
<https://doi.org/10.32505/syifaulqulub.v2i2.3665>
- Harini, N. (2013). Terapi warna untuk mengurangi kecemasan. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(2), 291–303.
- Hayat, A. (2017). Kecemasan dan Metode Pengendaliannya. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 12(1), 52–63. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v12i1.301>
- Heryana, A. (2020). Etik Penelitian.
https://www.researchgate.net/publication/342751890Etika_Penelitian
- Hidayat, A. A. (2021). Cara Mudah Menghitung Besar Sampel. Health Books Publishing.
- Ikhsan, M., Winarso, W., Baskoro, E. P., Disai, W. I., Dariyo, A., Basaria, D., Yanti, D., & Yunita, H. (2019). Analisis Gender Terhadap Kecemasan Matematika Dan. *Journal of Mathematics Science and Education*, 2(1), 23–36.
- Isu, R. J., & Lopo, F. L. (2021). Pengaruh Upacara Rumah Adat Terhadap Ketertinggalan Pendidikan Anak di Desa Oenbit. *Retorika: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 16– 33. <https://doi.org/10.37478/rjpbsi.v2i2.1448>
- Juliansyah, M. A. (2020). Makna dan Alasan Dibalik Orang Tua Memberikan Fasilitas Gadget Kepada Anak Usia Dini. *Jprmedcom*, 2(2), 20–34.
- Masturi, H., Hasanawi, A., & Hasanawi, A. (2021). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1–208.
- 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), 103–111.
- Nasrudin, J. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan: Buku ajar praktis cara membuat

- penelitian. Pantera Publishing.
- Ngewa, H. M. (2021). Peran Orang Tua dalam Pengasuhan Anak. *YAA BUNAYYA*, 1(1), 96–115.
- Nugraha, A. D. (2020). Memahami Kecemasan: Perspektif Psikologi Islam. *IJIP : Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(1), 1–22. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i1.1-22>
- Nurchahyo, B. H., & Khasanah, I. (2016). Analisis Pengaruh Persepsi Harga, Kualitas Pelayanan, Lokasi, dan Word of Mouth terhadap Keputusan Pembelian. *Diponegoro Journal of Management*, 5, 1–16.
- Nurdin, I., Hartati, S., & others. (2019). Metodologi penelitian sosial. Media Sahabat Cendekia.
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di Sdn 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), 137. <https://doi.org/10.31596/jcu.v9i2.594>
- Rahmawati, N., Herlina, H., & Hasneli N., Y. (2021). Gambaran Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Sekolah. *Jkep*, 6(2), 135–145. <https://doi.org/10.32668/jkep.v6i2.445>
- Rakhmawati, D., & Lestari, F. W. (2020). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget Socialization the Harmful Effects of Gadgets Addiction. 1(3), 159–164.
- Ramadhan, M., & others. (2021). Metode Penelitian. Cipta Media Nusantara.
- Ridwan, M., Arifin, Z., & Yulianto, Y. (2016). Rancang Bangun E-Voting Dengan Menggunakan Keamanan Algoritma Rivest Shamir Adleman (RSA) Berbasis Web (Studi Kasus : Pemilihan Ketua Bem Fmipa). *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 11(2), 22. <https://doi.org/10.30872/jim.v11i2.210>
- Rinaldi, M., & Gustina, I. (2022). Pengantar Statistika. Larispa.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen. Deepublish.
- Ruli, E. (2020). Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 143–146. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/428>
- Sari, D. (2017). Peran Orangtua dalam Memotivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 25 November 2017*, November, 1–43.
- Setiabudy, R. (2015). Etika Penelitian: Apa Dan Bagaimana? *Majalah Kedokteran Andalas*, 37, 20–25.
- Sulistyorini, A., Muchsin, E. N., Novikahwati, D., & others. (2022). Penelitian Peran Suami Pada Pelaksanaan Pap Smear Dalam Upaya Deteksi Dini Ca Cervix. *Prosiding SPIKesNas: Seminar Publikasi Ilmiah Kesehatan Nasional*, 1(01), 26–33.
- Sutisna, I. (2020). Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), 1–15. <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/4610/Teknik-Analisis-Data-Penelitian-Kuantitatif.pdf>
- Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2017). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Tanjung, H., & Rachmalia, N. Y. (2019). Pengaruh Kelelahan Kerja dan Beban Kerja terhadap Komitmen Organisasional pada Petugas Pemadam Kebakaran Kabupaten Aceh Tengah. *Kebaruan Dan Kode Etik Penelitian*, 1(3), 95–108.
- Utami, A. C. N., & Santoso, T. R. (2021). Pola Asuh Orang Tua Dan Kenakalan Remaja. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 4(1), 1–15.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>



Zahara, F. (2017). Keywords : Anxiety , Hypertension. 2(1), 42–53.