

HUBUNGAN LITERASI DIGITAL DENGAN KECEMASAN ORANG TUA TERHADAP AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE ANAK DI SD PLUS AL-GHIFARI KOTA BANDUNG

Dilla Indah Sari^{1*}, Mamat Lukman², Nenden Nur Asriyani Maryam³

¹⁻³Fakultas Keperawatan, Universitas Padjadjaran

Email Korespondensi: dilla22002@mail.unpad.ac.id

Disubmit: 08 April 2025 Diterima: 29 Juli 2026 Diterbitkan: 01 Agustus 2026
Doi: <https://doi.org/10.33024/mnj.v8i8.25532>

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has made online gaming a popular activity among elementary school children, which often triggers anxiety in parents regarding the negative impacts on child development. Parental digital literacy is hypothesized to play a role in shaping psychological responses to these challenges. The purpose of this study was to determine the relationship between digital literacy and parental anxiety levels regarding children's online gaming activities at SD Plus Al-Ghifari, Bandung. A quantitative correlational study with a cross-sectional approach was conducted in March 2026. A total of 84 parents of 4th and 5th-grade students were recruited using purposive sampling. Data were collected using the Digital Literacy Scale (25 items, Cronbach's alpha 0.950) and the State-Trait Anxiety Inventory Form Y-2 (STAI-T) Indonesian version (20 items, Cronbach's alpha 0.91), then analyzed using univariate (frequency distribution) and bivariate (Spearman's rank correlation) analyses. The results showed that 76 respondents (90,5%) had high digital literacy, while 38 respondents (45.2%,) had moderate anxiety and 28 respondents (33,3%) had severe anxiety. Spearman's correlation test showed a significant negative relationship between digital literacy and parental anxiety ($p = -0.460$, $p = 0.000$). This study concludes that higher digital literacy is associated with lower anxiety levels. However, high digital literacy does not automatically guarantee low anxiety, as cognitive and ethical dimensions as well as trait anxiety also play a role. It is recommended that community nurses develop holistic digital literacy interventions and facilitate support groups for parents.

Keywords: Digital Literacy, Parental Anxiety, Online Gaming, Elementary School Children, Digital Parenting.

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah meningkatkan paparan game online pada anak usia sekolah dasar, sehingga orang tua perlu literasi digital yang memadai karena keterbatasan literasi digital dapat menyulitkan pengawasan dan memicu kecemasan orang tua. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara literasi digital dan kecemasan orang tua terhadap aktivitas bermain game online anak di SD Plus Al Ghifari. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasional dengan pendekatan cross-sectional pada Maret 2026. Sebanyak 84

orang tua siswa kelas 4 dan 5 direkrut menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan Skala Literasi Digital dan STAI-T versi Indonesia, kemudian dianalisis secara univariat (distribusi frekuensi) dan bivariat (korelasi Spearman). Hasil penelitian menunjukkan 76 responden (90,5%) memiliki literasi digital tinggi, sedangkan 38 responden (45,2%) mengalami kecemasan sedang dan 28 responden (33,3%) mengalami kecemasan berat. Uji korelasi Spearman menunjukkan hubungan negatif yang signifikan antara literasi digital dan kecemasan orang tua ($p = -0,460$, $p = 0,000$). Penelitian ini menyimpulkan bahwa semakin tinggi literasi digital, semakin rendah kecemasan yang dialami. Namun, literasi digital yang tinggi tidak secara otomatis menjamin kecemasan rendah karena dimensi kognitif, etika, dan trait anxiety turut berperan. Disarankan bagi perawat komunitas untuk mengembangkan intervensi peningkatan literasi digital secara holistik dan memfasilitasi kelompok dukungan bagi orang tua.

Kata Kunci: Literasi Digital, Kecemasan Orang Tua, Game Online, Anak Usia Sekolah Dasar, Pengasuhan Digital.

PENDAHULUAN

Dalam sepuluh tahun terakhir, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan. Transformasi digital menjadikan teknologi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan sejak usia dini (Plekhanov et al., 2023). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang mengalami pertumbuhan pesat adalah game online, yang saat ini menjadi salah satu aktivitas digital paling populer di dunia.

Berdasarkan laporan Statista (2025), sekitar 82,1% pengguna internet di seluruh dunia memainkan game online melalui berbagai perangkat digital, dengan Asia Tenggara sebagai kawasan dengan tingkat partisipasi tertinggi. Indonesia menempati posisi kedua dengan tingkat keterlibatan mencapai 95,1% pengguna internet. Pada kelompok anak usia sekolah dasar, intensitas bermain game online menunjukkan tren yang semakin meningkat. Data Badan Pusat Statistik (2024) menunjukkan bahwa 46,2% anak usia 0-18 tahun di Indonesia merupakan pengguna aktif game online, sementara survei

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2020) melaporkan bahwa sekitar 55% anak Indonesia aktif bermain game online.

Anak usia sekolah dasar, khususnya pada rentang usia 9-12 tahun, berada pada fase akhir masa kanak-kanak yang ditandai dengan peningkatan kemampuan berpikir logis, regulasi emosi, serta kemandirian dalam menggunakan perangkat digital (Santrock, 2012). Pada fase ini, anak cenderung lebih aktif dan mandiri dalam mengakses game online, sehingga intensitas penggunaan meningkat dan kontrol langsung dari orang tua relatif berkurang. Kondisi tersebut dapat memunculkan kekhawatiran dan kecemasan orang tua terhadap aktivitas bermain game online anak.

Intensitas bermain game online yang berlebihan terbukti berisiko menimbulkan berbagai dampak negatif, baik secara fisik maupun psikologis, termasuk gangguan tidur, stres, penurunan konsentrasi belajar, masalah emosional serta berkurangnya interaksi sosial pada anak (Kurnia et al., 2023; Rajab et al., 2020; Saquib et al., 2017). Kondisi ini tidak hanya mempengaruhi anak, tetapi juga

berpotensi meningkatkan tekanan emosional pada orang tua, terutama terkait dampaknya terhadap kesehatan fisik dan psikososial anak (Alshehri & Mohamed, 2019).

Dalam konteks ini, kapasitas orang tua dalam memahami dunia digital, yang dikenal sebagai literasi digital, menjadi aspek yang krusial. Literasi digital orang tua mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi secara kritis, aman, dan bertanggung jawab (Lindriany et al., 2022). Tingkat literasi digital yang dimiliki orang tua akan memengaruhi cara mereka memaknai aktivitas bermain game online anak, termasuk dalam menilai risiko dan dampak yang mungkin timbul. Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa tingkat literasi digital orang tua masih tergolong rendah, dengan sebagian besar hanya menguasai keterampilan teknis tanpa diimbangi pemahaman yang memadai mengenai risiko perilaku digital anak (Bahtiar & Andriansyah, 2025). Keterbatasan pemahaman tersebut dapat menimbulkan ketidakpastian dan rasa kehilangan kontrol, yang dapat memicu kecemasan (Gabrito et al., 2023; Kurniawan, 2022).

Fenomena tersebut juga tampak pada konteks lokal di Kecamatan Arcamanik, Kota Bandung. Penelitian Putri (2023) menunjukkan bahwa wilayah ini memiliki prevalensi gangguan mental emosional anak yang relatif tinggi, yaitu sebesar 15,10% (n=1.728). Penelitian At Thariq (2024) melaporkan bahwa dari 247 anak usia sekolah dasar, sebanyak 33,16% berada pada kategori kecanduan game online sedang dan 11,3% pada kategori tinggi. SD Plus Al Ghifari tercatat sebagai sekolah dengan proporsi kecanduan kategori sedang tertinggi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa di sekolah tersebut berada pada fase

penggunaan game online yang intens dan berisiko berkembang menjadi kecanduan, yang berpotensi memperkuat kekhawatiran dan kecemasan orang tua.

Dalam perspektif keperawatan komunitas, kecemasan orang tua merupakan masalah psikososial keluarga. Kecemasan yang tidak dikelola secara adaptif dapat mengganggu pola komunikasi, menurunkan keharmonisan, serta mengancam stabilitas emosional keluarga (Feroze et al., 2022). Meskipun berbagai penelitian telah membahas dampak game online terhadap anak dan peran orang tua dalam pengasuhan digital, sebagian besar studi masih berfokus pada perilaku anak, tingkat kecanduan, dan prestasi akademik. Penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara literasi digital dengan kecemasan orang tua terhadap aktivitas bermain game online anak, khususnya pada anak usia 9-12 tahun di lingkungan sekolah dasar perkotaan, masih terbatas. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara literasi digital dengan kecemasan orang tua terhadap aktivitas bermain game online anak di SD Plus Al Ghifari.

KAJIAN PUSTAKA

Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara kritis, aman, dan bertanggung jawab (Calvani et al., 2008; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). Dalam konteks pengasuhan, literasi digital orang tua mencakup tiga dimensi utama, yaitu dimensi teknologi yang berkaitan dengan keterampilan operasional penggunaan perangkat digital,

dimensi kognitif yang mencakup kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi secara kritis, serta dimensi etika yang meliputi kesadaran akan keamanan, privasi, dan tanggung jawab sosial dalam berinteraksi di ruang digital (Nurhayati, 2023; Wiratmo, 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa orang tua dengan literasi digital yang baik cenderung lebih mampu mengawasi aktivitas bermain game online anak, mengatur durasi bermain, serta membangun komunikasi yang terbuka dengan anak mengenai penggunaan teknologi (Fajar et al., 2025; Sembiring, 2024). Sebaliknya, keterbatasan literasi digital berkaitan erat dengan peningkatan stres pengasuhan dan kecemasan orang tua, karena keterbatasan pemahaman terhadap dunia digital menyebabkan orang tua merasa kehilangan kendali atas aktivitas online anak (Dewi et al., 2024; Gabrito et al., 2023).

Kecemasan orang tua dalam pengasuhan digital, yang juga dikenal sebagai digital parenting anxiety, merupakan respons psikologis berupa kekhawatiran, ketegangan emosional, dan tekanan mental yang berkaitan langsung dengan kesejahteraan serta perilaku digital anak, terutama aktivitas bermain game online (Sweeney & Wilson, 2023). Teori kecemasan yang dikemukakan oleh Spielberger (1983) membedakan kecemasan menjadi dua dimensi, yaitu state anxiety yang bersifat situasional dan sementara, serta trait anxiety yang merupakan kecenderungan kepribadian yang relatif menetap dalam mempersepsikan ancaman. Dalam konteks pengasuhan digital, kecemasan orang tua seringkali bersifat sebagai *trait anxiety*, di mana individu memiliki kecenderungan stabil untuk merespons berbagai situasi yang

berkaitan dengan aktivitas digital anak sebagai sesuatu yang mengancam (Turen & Bagceli, 2025). Sementara itu, *Roy Adaptation Model* (RAM) memandang kecemasan sebagai respons maladaptif yang muncul akibat ketidakmampuan individu dalam mengelola stresor lingkungan (Pardede, 2020). Dalam kerangka ini, aktivitas bermain game online anak diposisikan sebagai stimulus fokal yang memasuki sistem keluarga, sementara literasi digital orang tua berperan sebagai mekanisme koping kognitif (cognator subsystem) yang memperkuat kapasitas adaptasi orang tua terhadap tuntutan pengasuhan di era digital. Dengan demikian, secara teoritis literasi digital berhubungan negatif dengan kecemasan orang tua.

Penelitian terdahulu oleh Miharja & Fitrianti (2019) dan Kurniawan (2022) menemukan bahwa sebagian besar orang tua mengalami kecemasan dalam kategori sedang hingga berat terkait penggunaan gadget pada anak, terutama kekhawatiran akan potensi kecanduan, gangguan belajar, dan penurunan interaksi sosial. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji peran literasi digital sebagai faktor yang memengaruhi kecemasan. Studi yang dilakukan oleh Mazman Akar & Ozer (2025) serta Turen & Bagceli Kahraman (2025) menunjukkan bahwa literasi digital orang tua berhubungan dengan pola pengasuhan digital yang lebih protektif dan berkontribusi dalam menurunkan kecenderungan kecanduan *game online* pada anak. Meskipun demikian, penelitian yang secara langsung menganalisis hubungan antara tingkat literasi digital orang tua dan tingkat kecemasan terhadap aktivitas bermain *game online* anak masih sangat terbatas, terutama dalam

konteks sekolah dasar perkotaan di Indonesia. Oleh karena itu, kajian pustaka ini mengindikasikan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diuji lebih lanjut.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif deskriptif korelatif dengan pendekatan *cross-sectional* yang dilakukan di SD Plus Al Ghifari, Kecamatan Arcamanik, Kota Bandung pada bulan Maret 2026. Populasi adalah seluruh orang tua atau wali siswa kelas 4 dan 5 yang berjumlah 216 orang. Jumlah sampel minimal dihitung menggunakan software G*Power versi 3.1.9.7 dengan uji korelasi dua arah, $\alpha=0,05$, effect size 0,30, power 0,80, menghasilkan minimal 84 responden. Teknik purposive sampling digunakan dengan kriteria inklusi: orang tua siswa SD Plus Al Ghifari, memiliki anak yang aktif bermain game online (minimal 1 jam per hari atau ≥ 4 hari dalam seminggu selama 6 bulan terakhir), dan bersedia menjadi responden. Kriteria eksklusi: pengisian kuesioner tidak lengkap atau tidak memiliki akses perangkat digital. Penelitian telah mendapat persetujuan etik dari Komite Etik Penelitian dengan nomor: 014/KEPK/FITKes-Unjani/III/2026. Instrumen yang

digunakan adalah Skala Literasi Digital yang dikembangkan oleh Nurhayati (2023) berdasarkan kerangka *Instant Digital Competence Assessment* (Calvani et al., 2008) yang terdiri dari 25 item dengan skala Likert 1-4 (sangat tidak setuju hingga sangat setuju), telah diuji validitas (r hitung 0,419-0,834) dan reliabilitas (*Alpha Cronbach* 0,950). Tingkat kecemasan diukur menggunakan *State-Trait Anxiety Inventory Form Y-2* (STAI-T) versi Bahasa Indonesia yang diadaptasi oleh Pratiwi & Ningsih (2022), terdiri dari 20 item dengan skala Likert 1-4 (tidak pernah hingga selalu), memiliki validitas konstruk 0,65-0,88 dan reliabilitas *Alpha Cronbach* 0,91. Pengumpulan data dilakukan secara daring melalui *Google Form* selama 10 hari (7-16 Maret 2026). Tautan kuesioner didistribusikan melalui grup WhatsApp kelas, dengan proses screening otomatis menggunakan fitur "*go to section based on answer*" untuk memastikan kriteria inklusi. Data yang terkumpul dianalisis secara univariat menggunakan distribusi frekuensi dan bivariat menggunakan uji korelasi Spearman (Spearman's ρ^*) karena data literasi digital tidak berdistribusi normal ($p=0,026$) sedangkan kecemasan normal ($p=0,200$), dengan tingkat signifikansi $\alpha=0,05$.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Karakteristik Responden

Variabel	Hasil Ukur	Frekuensi	Persentase (%)
Usia	26-35 tahun	21	25%
	36-45 tahun	49	58,3%
	46-55 tahun	14	16,7%
Jenis Kelamin	Laki-laki	17	20,2%
	Perempuan	67	79,8%

Variabel	Hasil Ukur	Frekuensi	Persentase (%)
Status dalam keluarga	Ayah	17	20,2%
	Ibu	66	78,6%
	Wali	1	1,2%
Pendidikan Terakhir	SMA/SMK	13	15,5%
	Diploma	18	21,4%
	Sarjana	53	63,1%
Pekerjaan	PNS	19	22,6%
	Karyawan Swasta	25	29,8%
	Wirausaha	14	16,7%
	Tidak Bekerja	16	19%
	Lainnya	10	11,9%
Penghasilan keluarga per bulan	< Rp 2.000.000	2	2,4%
	Rp 2.000.000 - Rp 4.000.000	16	19%
	Rp 4.000.000 - Rp 6.000.000	30	35,7%
	> Rp 6.000.000	36	42,9%
Total		84	100%

Berdasarkan tabel 1. Distribusi karakteristik responden, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada rentang usia 36-45 tahun sebanyak 49 orang (58,3%), diikuti usia 26-35 tahun sebanyak 21 orang (25,0%) dan usia 46-55 tahun sebanyak 14 orang (16,7%). Hampir seluruh responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 67 orang (79,8%), dan sebagian besar berperan sebagai ibu sebanyak 66 orang (78,6%), sedangkan ayah sebanyak 17 orang (20,2%) dan wali sebanyak 1 orang (1,2%).

Berdasarkan tingkat pendidikan, sebagian besar responden berpendidikan sarjana sebanyak 53 orang (63,1%), diikuti diploma sebanyak 18 orang (21,4%) dan SMA/ sederajat sebanyak 13 orang (15,5%). Berdasarkan pekerjaan, hampir sepertiga

responden bekerja sebagai karyawan swasta sebanyak 25 orang (29,8%), diikuti PNS sebanyak 19 orang (22,6%), tidak bekerja sebanyak 16 orang (19,0%), wirausaha sebanyak 14 orang (16,7%), dan pekerjaan lainnya sebanyak 10 orang (11,9%).

Berdasarkan penghasilan keluarga, hampir setengahnya memiliki penghasilan lebih dari Rp6.000.000 sebanyak 36 orang (42,9%), diikuti penghasilan Rp4.000.000-Rp6.000.000 sebanyak 30 orang (35,7%), Rp2.000.000-Rp4.000.000 sebanyak 16 orang (19,0%), dan sebagian kecil di bawah Rp2.000.000 sebanyak 2 orang (2,4%). Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merupakan ibu usia dewasa madya, berpendidikan tinggi, memiliki pekerjaan, serta berasal dari keluarga dengan tingkat ekonomi menengah ke atas.

Tabel 2. Distribusi Tingkat Literasi Digital Orang Tua

Kategori Literasi Digital	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah (<40)	1	1,2%
Sedang (40-59%)	7	8,3%
Tinggi (≥60)	76	90,5%
Total	84	100%

Berdasarkan Tabel 2. Distribusi Tingkat Literasi Digital Orang Tua diatas, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat literasi digital dalam kategori tinggi sebanyak 76 orang (90,5%). Sebagian kecil

responden berada pada kategori sedang sebanyak 7 orang (8,3%), dan sangat sedikit pada kategori rendah sebanyak 1 orang (1,2%). Rata-rata skor literasi digital responden adalah 81,27 dengan standar deviasi 14,65 dan rentang nilai 36-100.

Tabel 3. Distribusi Tingkat Kecemasan Orang Tua (n=84)

Kategori Literasi Digital	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Normal/Ringan (20-39)	18	21,4%
Sedang (40-49)	38	45,2%
Berat (50-80)	28	33,33%
Total	84	100%

Berdasarkan Tabel 3. Distribusi Tingkat Kecemasan Orang Tua di atas, hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir setengah dari responden mengalami tingkat kecemasan sedang sebanyak 38 orang (45,2%), diikuti kecemasan

berat sebanyak 28 orang (33,3%), dan sebagian kecil berada pada kategori normal atau ringan sebanyak 18 orang (21,4%). Rata-rata skor kecemasan responden adalah 45,67 dengan standar deviasi 8,60 dan rentang nilai 26-66.

Tabel 4. Hubungan Literasi Digital dengan Kecemasan Orang Tua terhadap Aktivitas Bermain *Game Online* Anak

Literasi Digital	Tingkat Kecemasan						p-value	Rho
	Normal/ Ringan		Sedang		Berat			
	f	%	f	%	f	%		
Rendah	0	0%	0	0%	1	3,6%	0,000	-0,460
Sedang	1	5,6%	0	0%	6	21,4%		
Tinggi	17	94,4%	38	100%	21	75%		
Total	18		38		28		84	

Berdasarkan tabel 4 di atas, hasil menunjukkan bahwa pada responden dengan tingkat

kecemasan normal/ringan, hampir seluruhnya memiliki literasi digital tingkat tinggi yaitu sebanyak 17

mahasiswa (94,4%), diikuti oleh literasi digital tingkat sedang sebanyak 1 mahasiswa (5,6%), dan tidak ada responden (0%) dengan literasi digital tingkat rendah. Pada responden dengan tingkat kecemasan sedang, seluruhnya memiliki literasi digital tingkat tinggi yaitu sebanyak 38 mahasiswa (100%), sementara tidak ada responden dengan literasi digital sedang maupun rendah. Pada responden dengan tingkat kecemasan berat, sebagian besar memiliki literasi digital tingkat tinggi yaitu sebanyak 21 mahasiswa (75%), kemudian literasi digital tingkat sedang sebanyak 6 mahasiswa (21,4%), dan

literasi digital tingkat rendah sebanyak 1 mahasiswa (3,6%).

Hasil uji analisis data bivariat menggunakan uji korelasi *Spearman Rank* menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara literasi digital dengan tingkat kecemasan pada orang tua ($p\text{-value} = 0,000$). Nilai koefisien korelasi $\rho = -0,460$ menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel bersifat negatif dengan kekuatan hubungan sedang, artinya semakin tinggi tingkat literasi digital maka semakin rendah tingkat kecemasan orang tua.

PEMBAHASAN

Karakteristik Demografi

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar responden berada pada rentang usia 36-45 tahun yaitu sebanyak 49 orang (58,3%), berjenis kelamin perempuan sebanyak 67 orang (79,8%), serta berstatus sebagai ibu sebanyak 66 orang (78,6%). Tingkat pendidikan responden didominasi oleh sarjana sebanyak 53 orang (65,1%), dengan pekerjaan terbanyak sebagai karyawan swasta yaitu 25 orang (29,8%). Penghasilan keluarga per bulan sebagian besar berada pada kategori > Rp 6.000.000 sebanyak 36 orang (42,9%).

Karakteristik ini menunjukkan bahwa orang tua siswa kelas 4 dan 5 SD Plus Al-Ghifari secara umum berada pada kelompok sosial ekonomi menengah ke atas dengan latar belakang pendidikan yang baik. Tingginya tingkat pendidikan secara teoritis mendukung kapasitas kognitif dalam mengakses, memahami, dan mengevaluasi informasi digital (Halawa, 2021). Selain itu, penghasilan yang stabil memungkinkan akses terhadap perangkat digital dan internet yang

memadai sebagai prasyarat literasi digital (Shi et al., 2024).

Dominasi peran ibu dalam pengasuhan juga terlihat cukup kuat. Sebagian besar responden merupakan ibu, yang mengindikasikan bahwa tanggung jawab pengasuhan digital lebih banyak berada pada ibu. Kedekatan emosional ibu dengan anak membuat mereka lebih responsif terhadap perubahan perilaku anak, khususnya dalam penggunaan gadget (Miharja & Fitrianti, 2019).

Penelitian Trumello et al. (2022) menunjukkan bahwa ibu cenderung mengalami tingkat stres pengasuhan yang lebih tinggi dibandingkan ayah dalam menghadapi tantangan digital. Hal ini disebabkan karena ibu lebih sering berperan sebagai pengawas utama aktivitas daring anak. Kondisi tersebut dapat meningkatkan kerentanan terhadap kecemasan, terutama ketika ibu merasa tidak memiliki kapasitas yang cukup dalam mengelola aktivitas digital anak.

Tingkat Literasi Digital Orang Tua

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar responden memiliki tingkat literasi digital dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 76 orang (90,5%), dengan nilai rata-rata skor 81,27 (SD = 14,65). Hal ini menunjukkan bahwa orang tua secara umum telah memiliki kemampuan yang baik dalam memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi digital secara kritis, aman, dan bertanggung jawab.

Tingginya literasi digital ini sejalan dengan karakteristik responden yang mayoritas berpendidikan sarjana dan berada pada tingkat sosial ekonomi menengah ke atas (Shi et al., 2024). Kondisi tersebut memungkinkan orang tua memiliki akses yang lebih baik terhadap teknologi serta pengalaman dalam penggunaannya.

Jika ditinjau berdasarkan dimensi literasi digital, yaitu teknologi, kognitif, dan etika, terlihat adanya perbedaan capaian pada masing-masing dimensi. Dimensi teknologi menunjukkan nilai paling tinggi, terutama pada kemampuan mengenali permasalahan teknis serta melakukan pertukaran informasi melalui perangkat digital. Hal ini dapat dipahami karena penggunaan teknologi telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari.

Namun, pada dimensi kognitif, khususnya dalam kemampuan mengelola data dan memverifikasi informasi, masih ditemukan variasi jawaban. Sebagian responden memiliki skor lebih rendah, yang menunjukkan bahwa tidak semua orang tua memiliki kemampuan berpikir kritis dalam menilai informasi digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fernando dan Setyawan (2025) yang menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis,

tetapi juga kemampuan memahami dan mengevaluasi informasi.

Pada dimensi etika, juga ditemukan variasi skor yang cukup besar, terutama terkait kesadaran keamanan digital dan empati dalam interaksi virtual. Beberapa responden dengan literasi digital tinggi namun mengalami kecemasan berat menunjukkan nilai yang lebih rendah pada aspek ini. Keterbatasan pada dimensi kognitif dan etika dapat memicu persepsi ancaman yang berlebihan, sehingga berkontribusi terhadap munculnya kecemasan.

Penelitian Fajar et al. (2025) menunjukkan bahwa keterbatasan literasi digital pada orang tua berdampak pada kurang optimalnya pengawasan terhadap aktivitas anak. Orang tua cenderung hanya membatasi waktu penggunaan tanpa memahami isi permainan. Kondisi ini menciptakan paradoks, di mana kontrol telah dilakukan, tetapi risiko tetap ada. Situasi serupa juga dapat terjadi pada orang tua dengan literasi tinggi jika hanya berfokus pada aspek teknis.

Tingkat Kecemasan Orang Tua

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas responden berada pada kategori kecemasan sedang hingga berat yaitu sebanyak 66 orang (78,5%). Rinciannya adalah kecemasan sedang sebanyak 38 orang (45,2%) dan kecemasan berat sebanyak 28 orang (33,3%), dengan rata-rata skor 45,67 (SD = 8,60).

Hasil analisis pada item kuesioner menunjukkan bahwa kecemasan banyak berkaitan dengan kekhawatiran terhadap masa depan serta perasaan tidak mampu menghadapi permasalahan. Hal ini menunjukkan bahwa kecemasan tidak hanya berfokus pada kondisi saat ini, tetapi juga pada dampak jangka panjang, seperti prestasi

akademik dan risiko kecanduan (Liu & Xie, 2024).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Miharja dan Fitrianti (2019) serta Kurniawan (2022), yang menunjukkan bahwa orang tua sering mengalami kecemasan terkait penggunaan gadget pada anak. Kekhawatiran tersebut meliputi potensi kecanduan, gangguan belajar, dan menurunnya interaksi sosial. Penelitian Tan et al. (2025) juga menunjukkan bahwa kecemasan orang tua di wilayah perkotaan cenderung tinggi, terutama terkait paparan konten negatif.

Selain aspek psikologis, kecemasan juga muncul dalam bentuk gejala fisiologis seperti ketegangan otot dan gangguan tidur. Hal ini menunjukkan bahwa kecemasan yang dialami tidak hanya bersifat emosional tetapi juga berdampak pada kondisi fisik. Penelitian Zhang et al. (2024) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa kecemasan kronis berhubungan dengan keluhan psikosomatis.

Hubungan Literasi Digital dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua terhadap Aktivitas Bermain *Game Online* Anak di SD Plus Al-Ghifari

Hasil uji korelasi Spearman menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara literasi digital dan tingkat kecemasan orang tua ($p\text{-value} = 0,000$; $\rho = -0,460$). Hal ini berarti semakin tinggi literasi digital, maka kecemasan cenderung semakin rendah.

Namun demikian, masih terdapat responden dengan literasi digital tinggi yang mengalami kecemasan berat. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital tidak secara langsung menjamin rendahnya kecemasan.

Salah satu faktor yang memengaruhi adalah ketidakseimbangan antar dimensi literasi digital. Kemampuan teknis yang tinggi tidak selalu diikuti kemampuan kognitif dan etika. Penelitian Rahayu et al. (2024) menunjukkan bahwa individu dengan kemampuan evaluatif rendah cenderung lebih rentan mengalami kecemasan karena ketidakpastian dalam menilai risiko.

Selain itu, aspek etika digital yang belum optimal juga berperan. Orang tua dengan kesadaran keamanan digital rendah cenderung memiliki kekhawatiran lebih tinggi terhadap risiko digital pada anak. Kondisi ini dapat meningkatkan kecemasan dalam jangka panjang.

Faktor kepribadian seperti *trait anxiety* juga memengaruhi. Individu dengan kecenderungan kecemasan tinggi tetap berpotensi mengalami kecemasan meskipun memiliki literasi digital yang baik (Nurmalia et al., 2021; Turen & Bagceli, 2025).

Di samping itu, faktor lain seperti tingkat kecanduan game anak, dukungan sosial, dan pengalaman sebelumnya juga turut berperan (Christie et al., 2023; Dewi et al., 2024; Park & Lee, 2022). Intensitas bermain game bahkan dapat menjadi mediator dalam hubungan antara literasi digital dan kecemasan (Fernando & Setyawan, 2025).

Keunikan Temuan Penelitian

Penelitian ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tingginya literasi digital dengan masih tingginya tingkat kecemasan. Dalam perspektif Roy Adaptation Model, literasi digital merupakan bagian dari mekanisme koping kognitif.

Namun, efektivitas koping ini dipengaruhi oleh keseimbangan dengan respons fisiologis dan

lingkungan. Jika respons stres lebih dominan, maka kemampuan kognitif dapat terganggu. Hal ini menyebabkan kecemasan tetap tinggi meskipun literasi digital baik.

Penelitian Sweeney dan Wilson (2023) menunjukkan bahwa kecemasan tidak hanya dipengaruhi oleh aspek kognitif, tetapi juga respons fisiologis. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital saja belum cukup tanpa pengelolaan emosi.

Implikasi dalam Keperawatan

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting dalam praktik keperawatan komunitas. Upaya peningkatan literasi digital perlu mencakup aspek kognitif dan etika, tidak hanya teknis.

Perawat juga perlu mempertimbangkan faktor psikologis seperti regulasi emosi dan *trait anxiety* dalam merancang intervensi. Pendekatan seperti *mindfulness-based parenting* dapat menjadi alternatif.

Selain itu, dukungan sosial melalui kelompok orang tua juga penting untuk menurunkan kecemasan. Pendekatan berbasis keluarga (*family-centered care*) diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pengasuhan dan kesejahteraan keluarga secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Diketahui dari hasil penelitian pada orang tua siswa kelas 4 dan 5 SD Plus Al-Ghifari Kecamatan Arcamanik Kota Bandung, sebagian besar responden berada pada rentang usia 36-45 tahun, berjenis kelamin perempuan, dan berperan sebagai ibu dengan latar belakang pendidikan sarjana serta kondisi sosial ekonomi menengah ke atas. Sebagian besar responden memiliki tingkat literasi digital kategori tinggi

dengan rata-rata skor 81,27, namun masih terdapat kesenjangan pada dimensi kognitif dan etika. Sementara itu, sebagian besar responden mengalami tingkat kecemasan pada kategori sedang hingga berat dengan rata-rata skor 45,67. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara literasi digital dan tingkat kecemasan orang tua dengan nilai *p-value* 0,000 dan koefisien korelasi sebesar -0,460, yang berarti semakin tinggi literasi digital maka semakin rendah tingkat kecemasan, dengan kekuatan hubungan pada kategori sedang.

SARAN

Bagi institusi pendidikan, diharapkan dapat meningkatkan literasi digital orang tua melalui program edukasi seperti seminar atau workshop yang tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi secara teknis, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi serta pemahaman etika digital, termasuk keamanan, privasi, dan interaksi yang sehat di dunia maya. Selain itu, sekolah diharapkan dapat memfasilitasi forum komunikasi antara guru dan orang tua untuk mendiskusikan tantangan dalam pengasuhan digital, sehingga orang tua mendapatkan dukungan dan kecemasan dapat berkurang.

Bagi institusi keperawatan, diharapkan perawat komunitas dapat mengembangkan intervensi yang berfokus pada peningkatan literasi digital secara menyeluruh, baik dari aspek teknis, kognitif, maupun etika, serta memberikan edukasi terkait manajemen stres dan regulasi emosi pada orang tua. Selain itu, perawat diharapkan dapat memfasilitasi kelompok dukungan bagi orang tua untuk berbagi pengalaman dalam menghadapi

pengasuhan digital, serta menerapkan pendekatan berbasis keluarga guna meningkatkan efektivitas pengasuhan dan menurunkan tingkat kecemasan.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan desain penelitian longitudinal atau eksperimental guna mengetahui hubungan sebab-akibat secara lebih mendalam antara literasi digital dan tingkat kecemasan orang tua. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan instrumen yang lebih spesifik, seperti pengukuran kecemasan situasional dan data objektif terkait intensitas bermain game anak, serta menganalisis variabel lain seperti tingkat kecanduan game, dukungan sosial, regulasi emosi, dan trait anxiety. Penggunaan metode kombinasi antara kuantitatif dan kualitatif juga disarankan untuk menggali pengalaman orang tua secara lebih komprehensif, serta memperluas cakupan penelitian dengan sampel yang lebih beragam agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akar, S. G. M., & Özer, M. (2025). *Digital Game Addiction in Elementary Students: The Impact of Digital Literacy, Parental Styles, and Background Variables*. 9(1), 149-160.
- Alshehri, A. G., & Mohamed, A. M. A. S. (2019). The Relationship Between Electronic Gaming and Health, Social Relationships, and Physical Activity Among Males in Saudi Arabia. *American Journal of Men's Health*, 13(4). <https://doi.org/10.1177/1557988319873512>
- Bahtiar, N. S. I., & Andriansyah, A. (2025). Literasi Digital Orang Tua terhadap Anak Usia Dini dalam Penggunaan Smartphone di Desa Bilajeng Kabupaten Pinrang. *Journal of Communication Sciences (JCoS)*, 7(1), 49-55. <https://doi.org/10.55638/jcos.v7i1.1531>
- BPS. (2024). *Statistik Indonesia 2024*.
- Calvani, A., Cartelli, A., Fini, A., & Ranieri, M. (2008). *Models and Instruments for Assessing Digital Competence at School*. 4(september 2008), 183-193. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511554445.007>
- Christie, H., Rosie, C. H., Jon, M., Neil, I. B., Underwood, J. F. G., & Halligan, S. L. (2023). *Exploring the Perceived Impact of Parental PTSD on Parents and Parenting Behaviours – A Qualitative Study*. 3378-3388. <https://doi.org/10.1007/s10826-023-02614-z>
- Dewi, I. P., Darmawan, D., Jakarta, U. N., & Street, R. M. (2024). *Analysis of Parents' Digital Literacy Abilities and Its Influence on Internet Use in Early Childhood and Adolescents*. 19(2).
- Fajar, D. P., Mulyana, D., Dida, S., & Raksanagara, A. (2025). *Parental Digital Illiteracy and Communication Paradox in Children ' s Video Game Practices: Case Study from Malang City , Indonesia*. 1-21.
- Fernando, E. J., & Setyawan, S. (2025). *Digital Literacy in The Family (A Case Study of Parenting Patterns in Enforcing Video Game Consumption Rules)*. 16(2), 133-150.
- Feroze, R., Hussain, A., Tariq, M., & Toor, A. W. (2022). Parental and Children Anxiety in

- Paediatric Dental Procedures Under General Anaesthesia. *Pakistan Armed Forces Medical Journal*, 72(2), 645-648. <https://doi.org/10.51253/pafmj.v72i2.5841>
- Gabrito, R. C., Ibañez, R. Y., Frederick Velza, J. P., Campus, C., & Espinosa Sr, E. B. (2023). Impact of Online Gaming on the Academic Performance of DEBESMSCAT-Cawayan Campus Students. *Scientific Journal of Informatics*, 10(4), 423. <https://doi.org/10.15294/sji.v10i4.45007>
- Halawa, A. (2021). *Kecanduan Game Online pada Remaja dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua*. 20.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Materi Pendukung Literasi Digital*.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2020). *Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak pada Masa Pandemi Covid-19*.
- Kurnia, I. D., Ardi, B. M., Krisnana, I., & Nastiti, A. A. (2023). *The Correlation Between Parents Interaction Conflict with Online Game Addiction in Adolescents*. 18(1), 9-15.
- Kurniawan, D. K. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online Pada Remaja Terhadap Perkembangan Psikolog Anak Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua*. 3(2), 135-146. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30596%2Fjppp.v3i2.10835>
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35-49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>
- Liu, J., & Xie, T. (2024). *behavioral sciences Parental Phubbing Behavior and Adolescents ' Online Gaming Time: The Mediating Role of Electronic Health Literacy*.
- Miharja, E., & Fitrianti, D. (2019). *Gambaran Tingkat Kecemasan Orangtua Terhadap Dampak Negatif Gadget pada Anak Usia 6-12 Tahun di Kelurahan Harapan Baru Samarinda*. 2(2), 103-111.
- Nurhayati, U. (2023). *Pengaruh Pemahaman Literasi Digital terhadap Stres Orang Tua Dalam Pengasuhan*.
- Nurmalia, P. H., Putri, A. M., Artini, I., & Pramesti, W. (2021). *Hubungan Karakteristik Orang Tua dengan Stres Pengasuhan Orang Tua yang Memiliki Anak Retardasi Mental di SLB Se-Bandar Lampung Tahun 2019-2020*. 18(1), 934-951.
- Pardede, J. A. (2020). *Teori Dan Model Adaptasi Sister Calista Roy: Pendekatan Keperawatan*.
- Park, G., & Lee, O. N. (2022). *The Moderating Effect of Social Support on Parental Stress and Depression in Mothers of Children with Disabilities*. 2022.
- Plekhanov, D., Franke, H., & Netland, T. H. (2023). Digital transformation: A review and research agenda. *European Management Journal*, 41(6), 821-844. <https://doi.org/10.1016/j.emj.2022.09.007>
- Rahayu, L., Rizky, M., Putera, A. B. S., & Adriyani, A. (2024). *Analisis Kasus Ketergantungan Manusia Terhadap Media Digital dalam Media System Dependency Theory*. 1(2), 137-143.
- Rajab, M. H., Gazal, A. M., & Alkattan, K. (2020). *Challenges*

- to Online Medical Education During the COVID-19 Pandemic. *Cureus*, 12(7). <https://doi.org/10.7759/cureus.8966>
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development* (13th ed.).
- Saquib, N., Saquib, J., Wahid, A. W., Ahmed, A. A., Dhuhayr, H. E., Zaghloul, M. S., Ewid, M., & Al-Mazrou, A. (2017). Video Game Addiction and Psychological Distress Among Expatriate Adolescents in Saudi Arabia. *Addictive Behaviors Reports*, 6(September), 112-117. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2017.09.003>
- Sembiring, S. (2024). *Parental Digital Literacy: Protecting Children from Online Risks Literasi Digital Orang Tua: Melindungi Anak dari Risiko Online*. 288, 211-223.
- Shi, X., He, J., & Niu, G. (2024). *The Association between Family Socioeconomic Status and Children ' s Digital Literacy: The Explanatory Role of Parental Mediation*. 386-395.
- Spielberger, C. D. (1983). *State-Trait Anxiety Inventory for Adults*. 0-75.
- Sweeney, S., & Wilson, C. (2023). Parental anxiety and offspring development: A systematic review. *Journal of Affective Disorders*, 327(February), 64-78. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2023.01.128>
- Tan, C. Y., Xu, N., Liang, M., & Li, L. (2025). *Meta-analysis of associations between digital parenting and children ' s digital wellbeing*. 48(February). <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2025.100699>
- Trumello, C., Ballarotto, G., Ricciardi, P., Paciello, M., Marino, V., Morelli, M., Tambelli, R., & Babore, A. (2022). *Mothers and fathers of pre-school children: a study on parenting stress and child ' s emotional-behavioral difficulties*.
- Türen, Ş., & Bağçeli, P. (2025). The Predictive Relationships Between Children's Digital Game Addiction Tendencies and Mothers' Digital Parenting Awareness and Digital Literacy Levels. *Education and Information Technologies*, 30(3), 3115-3144. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12932-4>
- Wiratmo, L. B. (2020). Kompetensi Literasi Digital Orang Tua dan Pola Pendampingan pada Anak dalam Pemanfaatan Media Digital. *Representamen*, 6(02). <https://doi.org/10.30996/representamen.v6i02.4269>
- Zhang, Y., Stewart, C., Ranjan, Y., & Conde, P. (2024). Large-Scale Digital Phenotyping: Identifying Depression and Anxiety Indicators in A General UK Population With Over 10,000 Participants. *Cornell University*. <https://arxiv.org/abs/2409.16339>