

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa kanak-kanak menengah dan akhir (*middle and late childhood*) masa perkembangan pada 6-11 tahun, dimana masa ini anak masuk dalam kelompok anak usia sekolah. Pada masa kanak-kanak menengah dan akhir melibatkan pertumbuhan yang lambat dan konsisten (Santrock, 2011). Anak usia sekolah menjalani kehidupan yang penuh tuntutan dan tantangan. Di usia ini anak-anak mulai terikat dengan kelompok sosial yang lebih besar dengan menjalin hubungan bersama teman sebaya yang ada di lingkungan mereka (Wong, 2008). Fauziah (2013), mengungkapkan lingkungan sosial pada anak dapat mempengaruhi perilaku dalam bersosialisasi dengan melakukan aktivitas kesukaan mereka secara bersama seperti bermain dalam kelompok usia mereka sebagai bentuk kesenangan yang mereka rasakan.

Menurut Soetjiningsih (1998) bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Melalui media bermain anak dapat belajar menghadapi lingkungan objek, waktu, ruang, struktur, dan orang di dalamnya. Mereka belajar bagaimana mengadaptasi diri sendiri pada tuntutan sosial yang dibebankan pada mereka (Wong, 2008).

Permainan anak yang dulu hanya dapat dilakukan secara tradisional dan sederhana seperti menebak puzzle di atas papan sederhana

kini dapat dilakukan di depan layar komputer dengan pilihan permainan yang lebih variatif. Pilihan yang lebih banyak inilah yang menyebabkan sebagian besar anak-anak beralih dari permainan tradisional ke permainan di depan layar komputer, atau lebih dikenal dengan sebutan *video game* (Suangga, dkk 2013)

Environment Software Association (ESA) (2013) menunjukkan bahwa data demografi pengguna *video game* di Amerika yaitu sekitar 58% dengan persentase penggunaan *video game* terkait *gender* terdiri dari 55% laki-laki dan 45% perempuan. Terkait dengan usia bahwa 36% pengguna *video game* berusia < 18 tahun, 32% berusia 18-35 tahun, dan usia 36+ dengan persentase yaitu 32%. Media yang digunakan untuk bermain *game* berbagai jenis diantaranya 36% menggunakan *smartphone* dan sekitar 25% menggunakan *wireless device*. Jenis permainan *games* yang sering digunakan para *gamers* yaitu tipe *online games* dengan persentase 34%. Untuk jenis *game action, sports, strategy, role-playing* sebanyak 26%, 19% jenis *game casual* dan *social games*, dan 14% jenis *game persistent multi-player universe*.

Sanditaria, dkk (2013) mengemukakan dari hasil penelitian dengan menggunakan 71 responden anak usia sekolah yang bermain *game online* dimana 38% responden termasuk dalam kategori tidak adiksi dan 62% responden termasuk dalam kategori adiksi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan komputer sebagai media bermain *game online* dapat menimbulkan dampak negatif bagi anak. *Game* pun mulai dianggap sebagai

sesuatu yang *addict*. Para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi *game* dan bertahan di sana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *game online*. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang *addicted* dengan *game online* menghabiskan waktu sia-sia demi *game* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya (Yanto, 2011).

Suzanne Roberts dari Westside Counseling Services dalam Warta Kesra (2012), mengungkapkan *game* mengambil alih kehidupan anak. Anak lebih memilih bermain *video game* dibandingkan makan. Karena anak usia sekolah membangun pola makan yang terlepas dari pengawasan orangtua. Diperiode ini anak usia sekolah tampak lebih langsing daripada anak prasekolah. Rata-rata tinggi badan meningkat 5 cm per tahun dan berat badan yang lebih bervariasi, meningkat 2-3,5 kg per tahun (Potter & Perry, 2009). Pada proses pertumbuhan ini anak diperkenalkan pada pola makan yang baik dan teratur, serta membutuhkan makanan yang memiliki asupan gizi dan nutrisi yang seimbang agar pertumbuhan anak usia sekolah berjalan optimal (Waladow, dkk 2013)..

Faktor yang mempengaruhi keadaan gizi anak sekolah yaitu mereka memilih serta menentukan makanan yang disukai atau tidak disukai dan lupa diri ketika sedang bermain, sehingga anak-anak tidak ingin mengkonsumsi makanan (Qurahman 2010). Anak yang gemar bermain *video game* dengan frekuensi dan durasi bermain yang cukup lama beresiko memiliki status gizi kurang karena terlalu fokus bermain

game. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, anak yang bermain *video game* >5 jam sehari dan tidak berkeinginan mengkonsumsi makanan ketika bermain memiliki IMT = 13,7. *World Health Organization* (WHO) (2007) mengungkapkan bahwa IMT = 13,7 termasuk dalam kategori status gizi kurus. Menurut Sutiari, dkk (2010) masalah gizi terdiri dari gizi kurang dan gizi lebih. Masalah gizi kurang banyak dihubungkan dengan penyakit-penyakit infeksi, sedangkan masalah gizi lebih dianggap sebagai sinyal pertama dari munculnya kelompok penyakit-penyakit non-infeksi (*Non Communicable Diseases*) yang sekarang ini banyak terjadi di negara-negara maju maupun negara-negara sedang berkembang.

Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) (2010), mengungkapkan bahwa status gizi pada anak usia 6-18 tahun juga dilakukan penilaian yang sama dengan mengelompokkan menjadi tiga yaitu untuk anak usia 6-12 tahun, 13-15 tahun, dan 16-18 tahun. Secara nasional prevalensi anak pendek untuk ketiga kelompok masih tinggi, yaitu di atas 30%, tertinggi pada kelompok anak 6-12 tahun (35,8%). Prevalensi kekurusan pada anak yaitu sekitar 12,2% terdiri dari 4,6% sangat kurus dan 7,6% kurus. Di DI Yogyakarta untuk kategori status gizi Tinggi Badan/Umur (TB/U) umur 6-12 tahun ditemukan 6,8% sangat pendek dan 16,3% kategori pendek. Dan prevalensi status gizi kategori Indeks Masa Tubuh (IMT/U) ditemukan

Berdasarkan hasil *survey* pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 22 dan 23 Januari 2014 di SD Muhammadiyah Condong Catur yang berlokasi di wilayah Kabupaten Sleman, kemudian pada tanggal 28 Januari *survey* dilakukan di SD Muhammadiyah Suronatan yang berlokasi di Kota Yogyakarta, dan pada tanggal 29 Januari 2014 dilakukan di SD Muhammadiyah Tamantirta, Kelurahan Kasihan, Kabupaten Bantul. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas 4 dan 5 yang gemar bermain *video game*.

Berdasarkan *survey* yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah Condong Catur yang terdiri dari 8 kelas yaitu 4A, 4B, 4C, 4D dan 5A, 5B, 5C, 5D ditemukan bahwa 93% siswa siswi gemar bermain *video game*. Dengan total siswa yaitu 320 dan yang gemar bermain *video game* berjumlah 290 siswa siswi. Dan untuk siswa siswi di SD Muhammadiyah Suronatan yang terdiri dari kelas 4 kelas yaitu 4A, 4B, dan 5A, 5B dengan total siswa siswi yaitu 155 dengan jumlah yang gemar bermain *video game* berjumlah 113 dengan persentase 71%. Dan untuk di SD Muhammadiyah Tamantirta yang terdiri dari kelas 4 dan 5 dengan total jumlah siswa yaitu 31 dan 16 siswa siswi yang gemar bermain *video game* dengan persentase yaitu 51%.

Hasil wawancara secara acak dilakukan oleh peneliti kepada 30 siswa siswi yang gemar bermain *video game*, dari ketiga SD tersebut diperoleh hasil bahwa frekuensi siswa siswi dalam bermain *video game*

diteliti 100% gemar bermain game setiap hari 20% siswa siswi

bermain 3-5 kali seminggu, dan 10% bermain 2 kali dalam seminggu. Dengan durasi bermainnya yaitu 53,3% siswa siswi bermain selama 1-2 jam sekali main, 20% bermain hingga 3-5 jam dan 30% siswa siswi bermain hingga >5 jam. Media bermain *game* yang siswa siswi gunakan yaitu seperti laptop, komputer, PS, tablet dan juga HP. Jenis permainan yang sering dimainkan tergantung dari jenis kelamin anak, anak perempuan cenderung memainkan jenis permainan *action* dimana jenis *game* ini membuat seolah-olah pemain berada di dalamnya seperti *minion*, *uno*, *tempelran*, masak-masak, *fashion dll*. Anak laki-laki lebih menyukai jenis permainan *racing* (balapan), *shooter* (tembak-tembak), *action* (perang-perangan), *Massively Multi Role Playing Game* (MMORPG) yaitu *game* yang dimainkan secara *online* dan *PlayStation* (PS). Dan terkait dengan pola makan dan status gizi terdapat 46,6% siswa siswi mengatakan sering menunda waktu makan, sehingga frekuensi makan yang seharusnya makan 3 kali dalam sehari menjadi berkurang menjadi 1-2 kali dalam sehari karena lebih memilih fokus untuk bermain *game*. Dan juga frekuensi makan tersebut tergantung menu makanan yang disediakan orang tua di rumah, apabila menu yang disediakan tidak sesuai dengan selera makan mereka, maka frekuensi makannya pun menjadi lebih berkurang. Untuk data tentang status gizi, setelah dilakukan pengukuran BB dan TB kemudian peneliti mencari IMT menurut umur dari siswa siswi tersebut. Berdasarkan WHO (2007) standar penilaian status gizi umur 8-18 tahun diperoleh hasil yaitu dari 30 siswa siswi 20%

dikategorikan kurus, 53,3% normal, dan 26,6% berada dalam kategori gemuk.

Berdasarkan teori dan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan bermain *video games* dengan pola makan dan status gizi pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur karena tingginya angka kejadian siswa siswi yang bermain *video game* yaitu sebesar 93%.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut : Apakah terdapat hubungan bermain *video game* dengan pola makan pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman? dan Apakah terdapat hubungan bermain *video game* dengan status gizi pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan bermain *video game* dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengidentifikasi permainan *video game* pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.
- b. Untuk mengetahui pola makan pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.
- c. Untuk mengetahui status gizi pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.
- d. Untuk mengetahui hubungan bermain *video game* dengan pola makan anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.
- e. Untuk mengetahui hubungan bermain *video game* dengan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Keperawatan

Mendapatkan ilmu pengetahuan yang mendalam tentang hubungan bermain *video game* dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah.

2. Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang pola makan dan status gizi

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan dasar untuk penelitian lanjutan yang terkait dengan *video game*.

E. Penelitian Terkait

Penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah :

1. Aprilia (2011) dalam penelitiannya yang berjudul : Hubungan durasi menonton televisi dan *video* atau bermain *video game* terhadap terjadinya obesitas pada anak menyatakan bahwa penelitian tersebut menggunakan desain penelitian analitik observasional dengan menggunakan rancangan studi *case-control*. Subjek penelitian melibatkan 103 anak yang dibagi kedalam dua kelompok, yaitu 52 anak kelompok kasus dan 51 anak kelompok kontrol. Kelompok kasus adalah anak yang mengalami obesitas atau memiliki BMI \geq persentil ke 95 sedangkan kelompok kontrol adalah anak dengan BMI normal. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa kebiasaan menonton televisi atau *video* dan bermain *video game* lebih dari 2 jam secara statistik signifikan menyebabkan terjadinya obesitas pada anak. Perbedaan dengan penelitian kami adalah terletak pada variabel yaitu pada penelitian ini adalah pola makan dan status gizi, dan responden yang digunakan yaitu anak usia sekolah
2. Suangga, dkk (2013) dalam penelitiannya yang berjudul : hubungan

SD Asy Syifa 1 Bandung menyatakan bahwa penelitian tersebut menggunakan penelitian dirancang dengan metode korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dan alat pemeriksaan *visus* dasar. Sampel penelitian sejumlah 85 orang. Analisis bivariat dilakukan untuk mengidentifikasi hubungan dari kedua variabel. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain *video game* dengan *school myopia* pada siswa-siswi SD Asy Syifa 1 Bandung. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada variabel yaitu pada penelitian ini adalah pola makan dan status gizi.

3. Purwanto (2009) dalam penelitiannya yang berjudul : hubungan antara pola makan pagi dan status gizi dengan prestasi belajar siswa kelas 4 sekolah dasar di SD Mejjing 2 Patukan Gamping Sleman Yogyakarta. Menyatakan bahwa penelitian tersebut menggunakan penelitian dirancang dengan metode *cross sectional* dengan pendekatan kuantitatif. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji *Chi-square*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu siswa kelas 4 SD. Sampel dalam penelitian ini adalah populasi yang memenuhi kriteria inklusi berjumlah 30 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan yang bermakna antara pola makan pagi dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Perbedaan dengan penelitian kami yaitu pada penelitian