

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Wilayah Penelitian

SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman merupakan salah satu SD Muhammadiyah di wilayah kabupaten Sleman yang didirikan oleh Yayasan Persyarikatan Muhammadiyah. Pembinaan dilakukan oleh Majelis Dikdasmen PCM Kecamatan Depok bekerjasama dengan para pakar pendidikan yang tergabung dalam wadah Komite Sekolah. Pada tanggal 14 Mei 1999 berhasil meraih jenjang status disamakan berdasarkan SK Kakanwil Diknas DIY No: 018/I.13/PP/Kpts/99. Lokasi SD Muhammadiyah Condong Catur disebelah barat Kampus terpadu UPN Veteran Yogyakarta, Jl. Ring-Road Utara, tepatnya di Gorongan Condong Catur Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta.

SD Muhammadiyah Condong Catur ini memiliki jumlah pengajar sebanyak 45 guru tetap, 6 guru *freelance*. Serta memiliki 24 ruang kelas, 3 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang laboratorium sains, ruang laboratorium dan komputer serta, toko sekolah yang dikelola oleh Badan Usaha Milik Sekolah (BUMS) yang menyediakan berbagai peralatan siswa untuk menunjang belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah dan kantin sekolah. Kantin yang dimiliki SD Muhammadiyah Condong Catur ini digunakan siswa/siswi untuk

makan siang bersama. Dengan disediakannya fasilitas makan siang ketika istirahat di sekolah meminimalisir siswa/siswi untuk membeli jajan di luar sekolah, sehingga tidak terdapat satu penjual jajanan di sekitar sekolah dan juga membangun pola makan yang baik dan sehat. Dengan bangunan kantin yang luas sehingga mampu menampung siswa/siswi yang sedang beristirahat untuk makan siang dengan jadwal yang telah ditentukan. Terdapat beberapa pekerja di kantin yang bertugas untuk memasak dan menyiapkan yang diperlukan ketika siswa/siswi makan siang bersama. Menu yang disiapkan atau diolah pekerja di kantin sudah sesuai dengan menu seimbang.

SD Muhammadiyah Condong Catur memiliki aturan bahwa dilarang membawa *gadget* seperti handphone, laptop atau *i-pad* ke sekolah, dikarenakan bahwa dapat mengganggu aktivitas siswa/siswi di sekolah, seperti konsentrasi terhadap mata pelajaran menjadi terganggu. Sekolah telah memberikan fasilitas berupa lab komputer apabila siswa/siswi membutuhkan media informasi seperti harus terhubung dengan internet.

Jumlah siswa di sekolah ini berjumlah 958 siswa, yaitu terdiri dari kelas 1 berjumlah 160 siswa, kelas 2 berjumlah 158 siswa, kelas 3 berjumlah 161 siswa, kelas 4 berjumlah 160 siswa, kelas 5 berjumlah 160 siswa, dan kelas 6 berjumlah 158 siswa.

2. Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini berjumlah 97 siswa sekolah dasar yaitu kelas 4 dan 5 yang bersekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman. Hasil karakteristik responden dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui gambaran karakteristik responden penelitian berdasarkan jenis kelamin, usia, frekuensi bermain *video game*, durasi bermain *video game*, jumlah jenis permainan *video game* yang dimainkan dan media permainan yang digunakan. Gambaran karakteristik demografi responden disajikan pada tabel 10 sebagai berikut :

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Karakteristik Demografi Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman (N= 97)

No.	Karakteristik Responden	Frekuensi(n)	Persen(%)
1.	Jenis kelamin		
	Laki-laki	51	52,6
	Perempuan	46	47,4
2.	Usia		
	10	51	52,6
	11	38	39,2
	12	8	8,2

Sumber : Data Primer

Dari data yang diperoleh berdasarkan jenis kelamin responden siswa di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman jumlah jenis kelamin laki-laki lebih banyak yaitu 52,6%. Berdasarkan karakteristik usia 52,6% berusia 10 tahun dan 39,2% berusia 11 tahun

3. Analisis Univariat

- a. Distribusi frekuensi permainan *video game* pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

Gambaran distribusi frekuensi permainan *video game* pada siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman disajikan pada tabel 11 berikut :

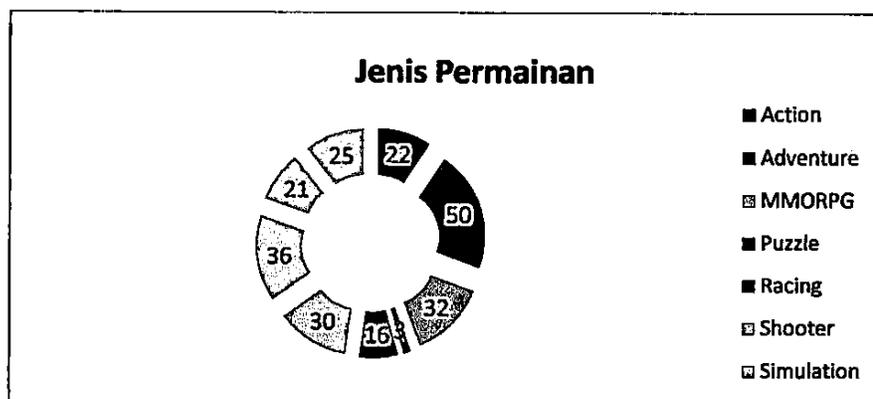
Tabel 11. Distribusi Frekuensi *Video Game* Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman (N= 97)

No.	Frekuensi <i>Video Game</i>	Frekuensi(n)	Persentase(%)
1.	Frekuensi		
	1x	15	15,5
	2x	28	28,9
	3x	28	28,9
	4x	6	6,2
	5x	18	18,6
	6x	1	1,0
	12x	1	1,0
2.	Durasi		
	1 jam	50	51,5
	1-2 jam	19	19,6
	2-3 jam	11	11,3
	3-4 jam	7	7,2
	4-5 jam	4	4,1
	5-6 jam	2	2,1
	8-9 jam	1	1,0
	9-10 jam	3	3,1
3.	Jumlah jenis permainan		
	1 jenis <i>game</i>	31	32,0
	2 jenis <i>game</i>	35	36,1
	3 jenis <i>game</i>	12	12,4
	4 jenis <i>game</i>	5	5,2
	5 jenis <i>game</i>	8	8,2
	6 jenis <i>game</i>	5	5,2
	8 jenis <i>game</i>	1	1,0

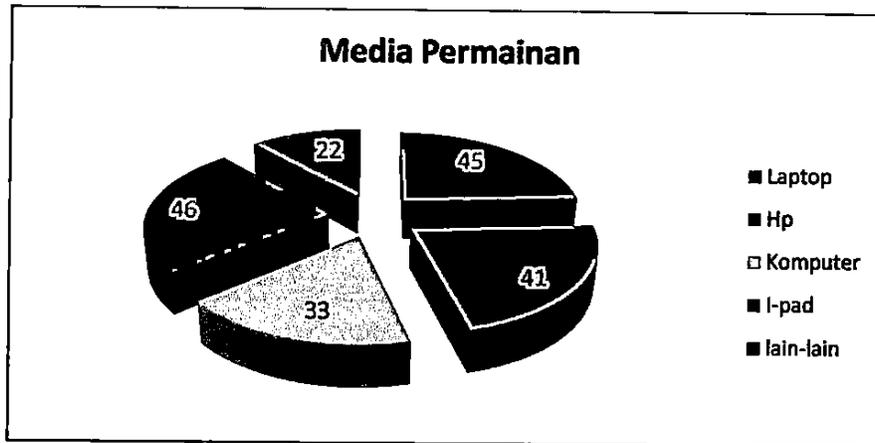
No.	Frekuensi <i>Video Game</i>	Frekuensi(n)	Persentase(%)
4.	Jumlah media permainan		
	1 media	48	49,5
	2 media	19	19,6
	3 media	21	21,6
	4 media	7	7,2
	5 media	2	2,1

Sumber : Data Primer

Data penggunaan *video game* yang diperoleh dari jumlah waktu bermain *video game* yang dilakukan responden terbanyak berjumlah 2-3 kali dalam sehari dengan jumlah responden yang sama yaitu 28 responden (28,9%), dalam sekali bermain responden menghabiskan paling banyak waktu 1 jam dengan jumlah responden sebanyak 50 responden (25,8%) dengan jenis permainan terbanyak yang dimainkan terdiri dari 2 jenis permainan berjumlah 35 responden (36,1%) dan terdapat 1 jenis media bermain *video* yang digunakan oleh 48 responden (49,5%). Dan berikut adalah data jenis permainan serta media yang sering digunakan oleh responden :



Gambar 1. Jenis Permainan *Video Game* Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman



Gambar 2. Media Permainan *Video Game* Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

Berdasarkan Gambar 1 di atas jenis permainan terbanyak yang dimainkan *adventure* dengan jumlah 50 responden. Media permainan terbanyak yang digunakan yaitu *I-pad* dengan jumlah 46 responden dan laptop dengan 45 responden.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Bermain *Video Game* Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman Penelitian (n=97)

Bermain <i>video game</i>	Frekuensi(n)	Persentase(%)
<i>Problematic</i>	43	44,3
<i>Non Problematic</i>	54	55,7
Total	97	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 12, diketahui bahwa kategori bermain *video game* responden di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman paling banyak yaitu kategori *non problematic* sebanyak 54 siswa dengan persentase 55,7%.

- b. Distribusi frekuensi pola makan pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

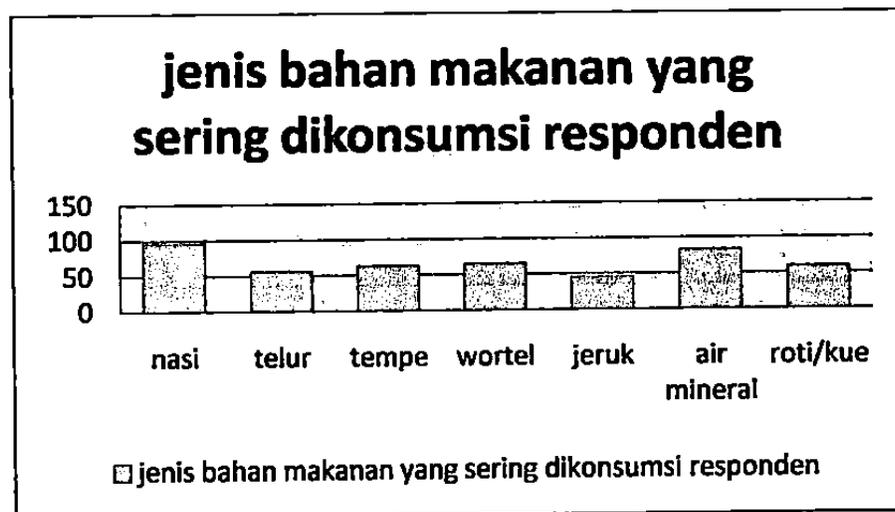
Gambaran distribusi frekuensi pola makan pada siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman disajikan pada tabel 13 berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Pola Makan Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman Penelitian (n=97)

Pola Makan	Frekuensi(n)	Persentase (%)
Sering	83	85,6
Sedang	11	11,3
Jarang	3	3,1
Total	97	100,0

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 13, diketahui bahwa pola makan responden di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman paling banyak yaitu kategori sering sebanyak 83 siswa dengan persentase 85,6%. Dan berikut adalah data bahan makanan yang sering dikonsumsi responden:



Gambar 3. Jenis Bahan Makanan yang Sering dikonsumsi responden

Jenis makanan pokok yang sering dikonsumsi responden adalah nasi dengan persentase 95%. Dan untuk lauk hewani yang sering dikonsumsi adalah telur dengan persentase 41% dan daging ayam dengan persentase 40%. Sedangkan lauk nabati yang sering dikonsumsi responden adalah tempe dengan persentase 45% dan tahu dengan persentase 35%. Dan untuk jenis sayur yang sering dikonsumsi adalah wortel dengan persentase 41%. Buah jeruk adalah jenis buah yang sering dikonsumsi responden dengan persentase yaitu 31%. Untuk jenis minuman yang sering dikonsumsi yaitu air mineral dengan persentase 34% dan jajanan kue/roti merupakan jenis jajanan yang dikonsumsi responden dengan persentase 34%.

- c. Distribusi frekuensi status gizi pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

Gambaran distribusi frekuensi status gizi pada siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman disajikan pada tabel 14 berikut:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Status Gizi Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman Penelitian (N=97)

Status Gizi	Frekuensi(n)	Persentase(%)
Gemuk	24	24,7
Normal	70	72,2
Kurus	3	3,1
Total	97	100,0

Berdasarkan tabel 14, diketahui bahwa status gizi responden di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman paling banyak yaitu kategori normal sebanyak 70 siswa dengan persentase 72,2%.

4. Analisis Bivariat

a. Distribusi responden berdasarkan permainan *video game*

dengan pola makan pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.

Gambaran distribusi permainan *video game* dengan pola makan pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman disajikan pada tabel 15 berikut:

Tabel 15. Distribusi Permainan *Video Game* Dengan Pola Makan Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman Penelitian (N=97)

<i>Video game</i>	Pola makan			Total
	Sering	Sedang	Jarang	
<i>Problematic</i>	37 (86,0%)	5 (11,6%)	1 (2,3%)	43(100%)
<i>Non problematic</i>	46 (85,2%)	6 (11,1%)	2 (3,7%)	54(100%)
Total				100%

Sumber : Data Primer

Dari data yang diperoleh berdasarkan tabel 15, *problem video game* yang dilihat dari kategori *problematic* dan pola makannya sering ada 37 siswa, dilihat dari kategori *problematic* terdapat 5 siswa yang dikatakan pola makannya sedang dan 1 siswa

problematic terdapat 46 siswa dengan pola makan sering, 6 siswa pola makannya sedang dan 2 siswa dengan pola makan jarang.

b. Distribusi responden berdasarkan permainan *video game*

dengan pola makan pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.

Gambaran distribusi permainan *video game* dengan status gizi pada siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman disajikan pada tabel 16 berikut:

Tabel 16. Distribusi Permainan *Video Game* Dengan Status Gizi Responden Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman Penelitian (N=97)

<i>Video game</i>	Status gizi			Total
	Gemuk	Normal	Kurus	
<i>Problematic</i>	9(20,9%)	32(74,4%)	2(4,7%)	67(100%)
<i>Non problematic</i>	15(27,8%)	38(70,4%)	1(1,9%)	30(100%)
Total				100%

Sumber : Data Primer

Dari data yang diperoleh berdasarkan tabel 16, *problem video game* yang dilihat dari kategori *problematic* dan status gizi gemuk ada 9 siswa, dilihat dari kategori *problematic* terdapat 32 siswa yang dikatakan status gizinya normal dan 2 siswa status gizinya kurus/kurang. Sedangkan apabila dilihat dari kategori *non problematic* terdapat 15 siswa dengan status gizi gemuk, 38 siswa status gizinya normal dan 1 siswa dengan status gizinya kurus/kurang.

5. Analisis *Chi-Square*

a. Analisis *chi-square* permainan *video game*

dengan pola makan pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.

Hubungan antara variabel penelitian permainan *video game* dengan pola makan pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 17. Analisis Chi-Square Permainan *Video Game* Dengan Pola Makan Responden (N=97)

Variabel	Pola makan						P-Value
	Sering		Sedang		Jarang		
	n	%	n	%	n	%	
<i>Video Game</i> <i>Problematic</i>	37	86,0	5	11,6	1	2,3	0,926
<i>Video Game</i> <i>Non Problematic</i>	46	85,2	6	11,1	2	3,7	
Total	83	85,6	11	11,3	3	3,1	

Sumber : Data Primer

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil korelasi antara variabel *video game* dengan pola makan menunjukkan nilai (*p-value*) 0,926 lebih besar dari pada (*alpha*) 0,05. Berdasarkan kriteria nilai uji *chi-square* tersebut menunjukkan bahwa hipotesis tidak diterima dan mempunyai makna bahwa tidak terdapat hubungan antara hubungan permainan *video game* dengan pola

- b. Analisis *chi-square* permainan *video game* dengan status gizi pada siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

Hubungan antara variabel penelitian permainan *video game* dengan status gizi pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 18. Analisis *Chi-Square* Permainan *Video Game* Dengan Status Gizi Responden (N=97)

Variabel		Status gizi						P-Value
		Kurus		Normal		Gemuk		
		n	%	n	%	n	%	
<i>Video Game</i>	<i>Problematic</i>	2	4,7	32	74,7	9	20,9	0,573
	<i>Non Problematic</i>	1	1,9	38	70,4	15	13,4	
Total		3	3,1	70	72,2	24	24,7	97

Sumber : Data Primer

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil korelasi antara variabel *video game* dengan pola makan menunjukkan nilai (*p-value*) 0,573 lebih besar dari pada (*alpha*) 0,05. Berdasarkan kriteria nilai uji *chi-square* tersebut menunjukkan bahwa hipotesis tidak diterima dan mempunyai makna bahwa tidak terdapat hubungan antara hubungan permainan *video game* dengan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur

B. Pembahasan

1. Karakteristik responden

a. Usia dan jenis kelamin responden

Umur responden pada penelitian ini mayoritas adalah berusia 10 tahun sebanyak 52,6% dan usia 11 tahun sebanyak 39,2%. Anak usia sekolah mulai terikat dengan kelompok sosial dan melakukan aktivitas kesukaan mereka secara bersama seperti aktivitas bermain yang meningkat dan kebutuhan energi yang meningkat untuk mencukupi kebutuhan aktivitas fisiknya (Wong [2008], Fauziah [2013] dan Damanik [2010]).

Pada usia tersebut karakteristik permainan anak menurut karakter sosial mereka termasuk dalam *cooperative play* yaitu permainan yang terorganisir, terencana, ada tujuan, terdapat aturan-aturan dalam permainan. Selain itu pada usia tersebut anak lebih bisa memahami dan mematuhi aturan-aturan yang dibuat dalam permainan, sehingga mereka lebih mudah memiliki kecenderungan berperilaku *addictive* (Wong, 2009). Mayoritas jenis kelamin responden pada penelitian ini adalah laki-laki sebanyak 51 responden (52,6%), sedangkan responden perempuan sebanyak 46 (47,4%). Menurut data *Environment Software Association* (ESA) (2013) menunjukkan bahwa persentase penggunaan *video game*

2. *Video Game* anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

Rata-rata frekuensi responden dalam bermain *video game* pada penelitian ini yaitu 2-3 kali dalam sehari sebanyak 56 responden dengan durasi bermain selama 60 menit atau 1 jam yaitu sebanyak 50 responden. Dan 48 responden rata-rata menggunakan 1 jenis media dalam bermain *video game*, yang digunakan diantaranya seperti laptop, *handphone*, *computer* dan *i-pad*. Dan media yang paling sering digunakan yaitu *i-pad*. Karena *i-pad* fungsinya yang *portable* yaitu mudah dibawa kemana saja dan juga layarnya lebih lebar dibandingkan *handphone* sehingga lebih mudah digunakan untuk bermain *game*. Berdasarkan jenis permainan *video game* responden rata-rata sering memainkan 2 jenis *game* diantaranya seperti *action*, *adventure*, MMORPP, *puzzle*, *racing*, *shooter*, *simulation*, *sport* dan *strategy*. Dengan jenis permainan yang sering digunakan yaitu *adventure*.

Berdasarkan penelitian Pentz, *et al* (2011) menyatakan bahwa 20 sampai 30 responden mengatakan bermain *video game* 2,5 jam per hari. Dan penelitian lain menyatakan level tertinggi frekuensi bermain *video game* selama 20,5 jam/per minggu (Pentz, *et al* cited Gentile, *et al* 2011).

Namun, pada penelitian Suangga (2012) dijelaskan bahwa

dijadikan responden, frekuensi dalam bermain *video game* sering kali hanya pada hari libur, satu atau dua kali sebulan, atau hanya sesekali tapi bisa berjam-jam.

Berdasarkan kategori bermain *video game* angka *problematic* pada siswa di SD Muhammadiyah Condong Catur tergolong tinggi. Walaupun, berdasarkan penelitian ini didapatkan bahwa angka *non problematic* lebih banyak. Hal ini didukung hasil penelitian dari Malahayati (2012) yaitu dari total 106 responden di SD Mekarjaya, Depok, ditemukan 69 (65,1%) kebiasaan bermain *video game* siswa dengan kategori normal atau *non problematic*, dimana durasi dalam sekali bermain siswa di SD Mekarjaya, Depok yaitu 1-2 jam dan menyimpulkan bahwa belum memperlihatkan tanda kecanduan. Namun, walaupun demikian angka *problematic* di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman ini tergolong cukup tinggi, karena angka *problematic* sudah mencapai 44,3%. Berdasarkan penelitian lain Gentile (2009) menyatakan, bahwa lebih dari 8% *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan tanda kecanduan atau *problematic video game*. Dan, Griffiths (2008) mengungkapkan bahwa bermain *video game* 24 jam perhari selama 1 minggu dapat dikatakan dalam kategori *problematic*. Lamanya responden bermain *video game* disebabkan adanya tingkatan dalam permainan (*level game*) yang diselesaikan.

responden ingin terus melanjutkan permainan yang mereka mainkan.

3. Pola Makan anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

Berdasarkan hasil analisa data pola makan pada penelitian ini yaitu sebanyak 83 siswa dengan kategori pola makan sering, 11 siswa dengan pola makan sedang dan 3 siswa dengan pola makan jarang.

Pada penelitian pola makan ini ditemukan hasil, bahwa rata-rata 97 responden mengkonsumsi makanan pokok, lauk hewani, lauk nabati, sayur, buah-buahan, minuman, jajanan sebanyak 3 kali dalam sehari. Dengan presentase masing-masing siswa yang mengkonsumsi makan pokok 3 kali dalam sehari sebanyak 82 siswa dengan menu yang banyak dikonsumsi yaitu nasi. Siswa yang mengkonsumsi lauk hewani sebanyak 78 siswa dengan menu yang sering dikonsumsi yaitu telur, lauk nabati dikonsumsi sebanyak 59 siswa dengan menu yang sering dikonsumsi yaitu tempe, sayur dikonsumsi sebanyak 78 siswa dengan menu yang sering dikonsumsi yaitu wortel, buah-buahan dikonsumsi sebanyak 73 siswa dengan menu yang sering dikonsumsi yaitu apel, minuman dikonsumsi sebanyak 92 siswa

banyaknya siswa yang mengkonsumsi jajan sebanyak 80 siswa dengan menu yang sering dikonsumsi yaitu kue atau roti.

Menurut penelitian yang dilakukan Haryani (2002) pola makan anak sekolah di pedesaan cenderung lebih sehat dibandingkan dengan perkotaan. Anak di daerah perkotaan mengkonsumsi makanan yang mengandung karbohidrat lebih banyak dan lebih sering dibandingkan dengan anak di pedesaan. Jika anak di pedesaan mengkonsumsi makanan manis 1-3 kali dalam sehari, maka anak di perkotaan >3 kali dalam sehari.

Sedangkan hasil penelitian Sari (2008) menjelaskan bahwa 6 responden (12,2%) dari 49 total responden dengan kategori pola makan sering dan 43 responden (87,8%) dengan kategori pola makan sedang .

Menurut Hajirin (2012) Anak dengan pola makan kurang, cukup maupun baik itu tergantung dari kebiasaan anaknya sehari-hari. Dari penjelasan orang tua atau keluarga, kebiasaan anak yang suka memilih-milih makanan, ada juga yang malas makan atau makannya sedikit , tidak menghabiskan makan , dan suka jajan. Orang tua atau keluarga juga ada yang memberi makan sedikit demi sedikit jika anak malas makan, memberi sayuran kalau bisa setiap kali makan , buah, makanan selingan (misalnya roti atau biskuit) dan juga susu walaupun masih ada saja anak yang memilih-

Menurut *United Nations of Children's Fund* (UNICEF) (2002) seorang anak perlu makan minimal 3 kali sehari dengan tambahan 2 kali makan selingan. Apabila seorang anak masih ingin menambah, maka perlu diberi tambahan dan setiap kali makan dapat memberikan kalori, protein, vitamin dan mineral yang dibutuhkan tubuh.

Menurut Moehji (2003) pada usia anak sekolah (6 sampai 12 tahun) banyak yang mempengaruhi pola makan mereka, seperti pengalaman-pengalaman baru kegembiraan di sekolah. Selain itu, faktor ekonomi dari orang tua sangat berpengaruh terhadap konsumsi makanan mereka.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pola makan responden di SD muhammadiyah Condong Catur, Sleman dapat dikategorikan dalam kriteria sering karena salah satu faktor pola makan yang mempengaruhinya yaitu faktor ekonomi dari orangtua responden yang bisa dikategorikan dalam kalangan yang menengah, sehingga orang tua sangat memperhatikan pola makan serta jenis-jenis makanan yang dikonsumsi anak-anaknya, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan presentasi yang cukup tinggi dalam mengkonsumsi jenis-jenis makanan seperti makanan pokok, lauk hewani, lauk nabati, sayur, buah-buahan, minuman, jajanan.

siang di sekolah, dimana menu yang disediakan sudah memenuhi nutrisi yang cukup bagi anak usia sekolah.

4. Status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

Dari hasil analisa status gizi, didapatkan hasil siswa dengan status gizi normal yaitu 70 siswa, 24 siswa dengan status gizi gemuk dan 3 siswa dengan status gizi kurus. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Alatas (2011) diperoleh hasil bahwa dari 75 responden anak usia sekolah (7-12 tahun), terdapat 27 responden memiliki status BMI kurang, dan 46 responden memiliki status BMI normal. Berdasarkan data RISKESDAS (2010) status gizi anak usia 6-12 tahun di D.I Yogyakarta yaitu 5,9% dengan status gizi kurus, 83,5% status gizi normal dan 7,8% dengan kategori status gizi gemuk.

Gizi sangat menentukan karakter pertumbuhan. Begitu pentingnya makanan bagi anak sehingga orang tua harus senantiasa memperhatikan dan menyediakan makanan bergizi. Pertumbuhan fisik sering digunakan sebagai indikator status gizi anak (Irianto, 2007).

Faktor yang mempengaruhi status gizi salah satunya yaitu faktor tidak langsung meliputi ketahanan pangan yang

konsumsi pangan. Aspek ketersediaan pangan bergantung pada sumber daya alam, fisik dan sumber daya manusia (Depkes,2005). Berdasarkan teori yang dijelaskan diatas bahwa dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi bahwa status gizi di SD Muhammadiyah Condong Catur tergolong normal yaitu karena ketersediaan konsumsi pangan di SD tersebut, yaitu dengan disediakan menu makan siang beserta *snack* dari pihak sekolah setiap harinya.

5. Hubungan *video game* dengan pola makan anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

Dari hasil analisa pada tabel 15, *problem video game* yang dilihat dari kategori *problematic* dan pola makannya sering ada 37 siswa, dilihat dari kategori *problematic* terdapat 5 siswa yang dikatakan pola makannya sedang dan 1 siswa pola makannya jarang. Sedangkan apabila dilihat dari kategori *non problematic* terdapat 46 siswa dengan pola makan sering, 6 siswa pola makannya sedang dan 2 siswa dengan pola makan jarang.

Berdasarkan analisis chi-square pada tabel 17, diperoleh nilai nilai (*p-value*) 0,926 lebih besar dari pada (*alpha*) 0,05, sehingga hipotesis tidak dapat diterima. Dengan demikian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara permainan *video*

peneliti menarik kesimpulan bahwa permainan *video game* tidak mempengaruhi pola makan siswa.

Namun, berdasarkan penelitian pentz (2011), dijelaskan bahwa dengan menggunakan 1005 responden kelas 4 di 28 sekolah didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan antara permainan *video game* dengan HCLN (*High Calorie Low Nutrient Food*) dengan nilai $p < 0.001$. Dijelaskan juga bahwa anak yang gemar bermain *video game* dengan pola makan yang sering dan mengkonsumsi HCLN (*High Calorie Low Nutrient Food*) yaitu yang terdiri dari tingginya supan lemak, gula, snack dan juga berbagai macam minuman menunjukkan bahwa signifikan dapat menjadikan resiko obesitas. Hal ini disebabkan karena perilaku menetap yang dilakukan anak-anak. Dimana anak-anak memilih untuk bermain *video game* atau menonton televisi dibandingkan melakukan aktivitas fisik lainnya, seperti olahraga.

6. Hubungan *Video game* dengan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

Dari hasil analisis pada tabel 16, *problem video game* yang dilihat dari kategori *problematic* dan status gizi gemuk ada 9 siswa (20,9%), dilihat dari kategori *problematic* terdapat 32 siswa (74,4%) yang dikatakan status gizinya normal dan 2 siswa (4,7%) status gizinya kurus/kurang. Sedangkan apabila dilihat dari kategori

11. terdapat 15 siswa (27,8%) dengan status gizi

gemuk, 38 siswa (70,4%) status gizinya normal dan 1 siswa (1,9%) dengan status gizinya kurus/kurang. Dalam hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan pola makan yang baik dapat mempengaruhi keadaan status gizi seseorang. Pada pembahasan sebelumnya telah dijelaskan bahwa pola makan responden SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman tergolong sering dan hal tersebut sangat berpengaruh terhadap keadaan status gizi responden dimana 72,2% dengan status gizi normal.

Berdasarkan analisis *chi-square* pada tabel 18, diperoleh nilai nilai (*p-value*) 0,573 lebih besar dari pada (*alpha*) 0,05, sehingga hipotesis tidak dapat diterima. Dengan demikian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara permainan *video game* dengan status gizi siswa. Dari hasil analisa *chi-square* peneliti menarik kesimpulan bahwa permainan *video game* tidak mempengaruhi status gizi siswa.

Pada penelitian ini ditemukan juga 9 siswa (20,9%) memiliki status gizi gemuk dengan kategori *problematic* bermain *video game*, hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa anak yang memiliki kategori *problematic* dalam bermain *video game* memiliki resiko memiliki status gizi lebih atau obesitas pada anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Aprilia(2011) dengan menggunakan 103 responden yaitu 52 anak sebagai kelompok kasus dan 51 anak sebagai kelompok kontrol. Diperoleh

hasil bahwa kebiasaan menonton televisi atau bermain *video game* lebih dari 2 jam secara statistik signifikan menyebabkan terjadinya obesitas pada anak dengan nilai $p= 0.000$.

Mekanisme menonton televisi atau bermain *video game* terhadap terjadinya obesitas pada anak yaitu waktu yang anak-anak gunakan untuk menonton televisi atau bermain *video game* menggantikan waktu yang seharusnya dapat mereka gunakan untuk melakukan aktivitas fisik, anak-anak memiliki kecenderungan memakan snack yang kurang sehat ketika menonton televisi atau bermain *video game* dan menonton televisi atau bermain *video game* mengakibatkan rendahnya kecepatan metabolisme tubuh saat menonton televisi atau bermain *video game* lebih rendah bila dibandingkan kecepatan metabolisme tubuh saat tidur (Lajunen 2007).

C. Kekuatan dan Kelemahan Penelitian

1. Kekuatan Penelitian

Kekuatan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sejauh pengetahuan peneliti belum pernah dilakukan penelitian yang menghubungkan pola makan dan status gizi dengan permainan *video game* siswa Sekolah Dasar.
- b. Penelitian ini bukan semata penelitian deskriptif tetapi juga

2. Kelemahan Penelitian

Kelemahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini hanya menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian tanpa menggunakan metode wawancara untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
- b. Peneliti tidak mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi pola makan responden.
- c. Peneliti tidak dapat melakukan pengukuran TB/BB secara mandiri
... dibantu oleh tim melalui teman satu angkatan dalam