

**HUBUNGAN PERMAINAN *VIDEO GAME* DENGAN
POLA MAKAN DAN STATUS GIZI ANAK USIA SEKOLAH DI SD
MUHAMMADIYAH CONDONG CATUR, SLEMAN**

Karya Tulis Ilmiah

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Derajat Sarjana Keperawatan Pada
Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



ITA PURNAMAWATI

20100320132

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN

Karya Tulis Ilmiah

**HUBUNGAN PERMAINAN VIDEO GAME DENGAN POLA MAKAN
DAN STATUS GIZI ANAK USIA SEKOLAH DI SD MUHAMMADIYAH
CONDONG CATUR, SLEMAN**

Telah disetujui untuk diseminarkan dan diujikan pada tanggal:

18 Juli 2014

Oleh:

ITA PURNAMAWATI

NIM 2010032013

Penguji:

Romdzati, S.Kep. Ns., MNS

Ferika Indarwati, S.Kep. Ns., M.Ng

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ita Purnamawati

NIM : 20100320132

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas : Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UMY

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Karya Tulis Ilmiah yang penulis tulis ini benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir Karya Tulis Ilmiah ini.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Karya Tulis Ilmiah ini hasil jiplakan, maka penulis bersedia menerima sanksi atas perbuatan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis ini dipersembahkan kepada :

Allah SWT, yang Maha Segalanya...

Rasulku Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa tuntunan dan pedoman yang haqiqi...

Ayahanda tercinta Alm. H. M. Basir Basiran, yang telah memberikan nasihat-nasihat serta membimbingku hingga dewasa, walaupun ayahanda tidak sempat turut merasakan kebahagiaan dalam keberhasilan pembuatan karya tulis ilmiah ini, namun aku percaya ayahanda selalu mendoakanku yang terbaik dari tempat terindah disisi ALLAH SWT. TERIMAKASIH AYAH...

Ibundaku tercinta Hj. Siti Khotijah Marsoliyah, yang telah membimbingku dengan penuh kesabaran, mendoakanku setiap waktu, serta memberikan dukungan yang tiada henti baik materil maupun spiritual. Ibu adalah segalanya bagiku. TERIMAKASIH IBU...

Kakak-kakaku tersayang Nilmawati, S.E.,M.Si, Rudiyanto, S.H,

berbuat salah, selalu memberikan semangat dan selalu membantu baik materil maupun spiritual. TERIMAKASIH KAKAK...

Kakak-kakak iparku Dwi Dono Rokhman, S.T, Riana Panjian Sari, S.P, Prihutomo Ari Wibowo, S.P dan Sakinah Listiara S.Kom yang selalu memberikan dukungan dan do'a. TERIMAKASIH KAKAK IPARKU...

Keponakan-keponakanku tersayang Faiz, Nindya, Amar, Khaliqa dan Sheza yang telah membuat arti mempunyai dan menyayangi seorang keponakan. TERIMAKASIH KEPONAKANKU...

Sahabat satu payung KTI ku indri dan Bey. Terutama sahabatku Indri yang selalu menemaniku, membantuku dikala kesulitan serta mendukung dan menghiburku dikala aku terjatuh. Tidak ada sedikitpun waktu yang tidak kita lewati bersama dalam menulis KTI ini. Jangan pernah lupakan saat senang maupun duka kita ketika proses pembuatan kti ini sampai saat ini. TERIMAKASIH INDRI...

Sahabat-sahabatku tersayang Afi, Anin, Elyn, Farida, Kunak dan Priska,

membutuhkan kalian, yang selalu memberikan dukungan dikala aku terjatuh dan yang selalu mewarnai hari-hariku. Bersama kalian aku merasa nyaman, kalian yang terbaik. TERIMAKASIH SAHABAT-SAHABATKU...

Teman satu bimbinganku, Esa, Ihya, Arka, Gabun. Terutama Esa dan Ihya yang telah membantu proses pengambilan dataku hingga selesai, selalu mendukungku dan selalu membantu dikala aku membutuhkan kalian.

TERIMAKASIH ESA & IHYA...

Teman-teman PSIK 2010 yang telah memberikan dukungan dalam proses penulisan KTI ini. TERIMAKASIH SEMUANYA...

Untuk setiap orang yang hadir dalam kehidupanku, yang telah menjadi rangkaian cerita hidupku, memberikan pembelajaran pada setiap pertemuan,

----- Allah yang telah menolong langkah dalam hidup kita. TERIMAKASIH

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “Hubungan Permainan *Video Game* Dengan Pola Makan Dan Status Gizi Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman”. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia – Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian dan menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah.
2. dr. Ardi Pramono, Sp.An, selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Ibu Sri Sumaryani, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Mat., HNC, selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Ibu Romdzati, S.Kep., Ns., MNS selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta inspirasi dan gagasan bagi penulis dalam penulisan karya tulis ilmiah ini.
5. Ibu Farida Indarwati, S.Kep., Ns., MNS selaku pembimbing karya tulis ilmiah

6. Keluarga tercinta atas semua kasih sayang, kerja keras, dukungan psikologis dan finansial, serta doa beliau sehingga penulis bisa menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.
7. Segenap dosen Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan yang telah memberikan dukungan dan bimbingan secara tidak langsung kepada penulis selama mengerjakan Karya Tulis Ilmiah ini.
8. Seluruh teman-teman seperjuangan Program Studi Ilmu Keperawatan angkatan 2010.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan Karya Tulis ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal ini karena keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengetahuan yang dimiliki penulis, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pembaca untuk kesempurnaan penulisan dimasa mendatang sangat kami harapkan. Semoga karya tulis Ilmiah ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkan. *Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.*

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 18 Juli 2014

Penulis



Ita Purnamawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SKEMA.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR SINGKATAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat penelitian.....	8
E. Penelitian Terkait	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	11
1. Anak Sekolah Dasar	11
2. Pola Makan	14
a. Definisi Pola Makan.....	14
b. Pola Makan Anak Usia Sekolah.....	15
c. Frekuensi Makan	15
1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pola Makan	16

e. Pengaturan Makan Anak.....	18
f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengaturan Makan.....	19
g. Tujuan Pemberian Makan Anak.....	19
h. Jenis Bahan Makanan atau Komponen Zat Gizi.....	20
i. Karakteristik Makanan yang Dikonsumsi Anak	26
j. Masalah utama terkait dengan pola konsumsi makananan	27
3. Status Gizi	29
a. Definisi Status Gizi	29
b. Status Gizi Anak Usia Sekolah	29
c. Faktor Yang Mempengaruhi Status Gizi.....	31
d. Penilaian Status Gizi	32
e. Antropometri Gizi	33
f. Klasifikasi Status Gizi.....	33
4. Video Game	34
a. Definisi Video Game.....	34
b. Macam-macam Video Game.....	35
c. Tipe Permainan	35
d. Dampak Negatif Video Game	38
B. Kerangka konsep	44
C. Hipotesis	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Populasi Dan Sampel Penelitian	46
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	48
D. Variabel Dan Definisi Operasional	48
E. Instrument Penelitian.....	51
F. Cara Pengumpulan Data.....	54
G. Uji Validitas Dan Reliabilitas.....	56
H. Analisa Data	59
I. Etik Penelitian	61

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Hasil Penelitian	64
B. Pembahasan.....	76
C. Kekuatan dan Kelemahan Penelitian	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	01

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Kebutuhan protein per Hari (Pudjiadi dalam Aziz, 2006)	21
Tabel 2. Kebutuhan energi per Hari (Pudjiadi dalam Aziz, 2006).	22
Tabel 3. Kebutuhan cairan pada bayi dan anak (Behrman, RE, dkk dalam Aziz 2006)	23
Tabel 4. Jenis vitamin, sumber, dan fungsi (Aziz, 2006)	23
Tabel 5. Jenis mineral, sumber, dan fungsi (Aziz, 2006)	25
Tabel 6. Klasifikasi Status Gizi anak usia 5-18 tahun (KEPMENKES, 2010)	33
Tabel 7. Standar Penilaian Status Gizi Berdasar IMT Menurut Umur (WHO 2007)	50
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Pola Makan	52
Tabel 9. Kisi-kisi instrument PVP (<i>problem video game playing</i>)	53
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Karakteristik Demografi	66
Tabel 11. Distribusi Frekuensi <i>Video Game</i>	67
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Bermain <i>Video Game</i>	69
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Pola Makan	70
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Status Gizi	71
Tabel 15. Distribusi Permainan <i>Video Game</i> Dengan Pola Makan	72
Tabel 16. Distribusi Permainan <i>Video Game</i> Dengan Status Gizi	73
Tabel 17. Analisis Chi-Square Permainan <i>Video Game</i>	74

Tabel 18 Analisis *Chi-Square* Derminas *Video Game*

75

DAFTAR SKEMA

Skema 1 Konsep dasar

Hal

44

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Jenis permainan <i>video game</i>	68
Gambar 2. Media permainan <i>video game</i>	69
Gambar 3. Jenis bahan makanan yang sering dikonsumsi responden	70

DAFTAR SINGKATAN

BUMS	Badan Usaha Milik Sekolah
BMI	<i>Body Mass Index</i>
Depkes	Departemen Kesehatan
FMRI	<i>Functional Magnetic Resonance Imaging</i>
ESA	<i>Environment Software Association</i>
HCLN	<i>High Calorie Low Nutrient Food</i>
IMT/U	Indeks Masa Tubuh
MMORPG	<i>Massively Multi Role Playing Game</i>
PC	<i>Personal Computer</i>
PS	<i>PlayStation</i>
PTM	Penyakit tidak menular
PVP	<i>Problem Video Game Playing</i>
RISKESDAS	Riset Kesehatan Dasar
TB/U	Tinggi Badan/Umur
UNICEF	<i>United Nations of Children's Fund</i>
WHO	<i>World Health Organization</i>

Hubungan Permainan *Video Game* dengan Pola Makan dan Status Gizi pada Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

Ita Purnamawati¹, Romdzati², Ferika Indarwati³

Karya Tulis Ilmiah, Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

INTISARI

Anak usia sekolah memiliki karakteristik bermain yaitu terlibat dalam kelompok sosial dan bermain bersama. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak. Permainan anak yang dulu dilakukan secara tradisional, kini telah berubah dengan hadirnya *gadget*, yang dapat dipergunakan untuk bermain *video game*. Anak yang gemar bermain *video game* dan sudah dikategorikan *addicted* dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari mereka terutama terkait dengan pola makan dan yang berdampak juga pada status gizi mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain *video game* dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman. Penelitian ini adalah penelitian korelasional, menggunakan desain *cross sectional* dengan mengambil 97 sampel. Analisa data menggunakan uji statistik *Chi-Square*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis kelamin laki-laki lebih banyak dibandingkan perempuan dan paling banyak responden berusia 10 tahun. Frekuensi bermain responden sebanyak 2-3x dalam sehari dengan durasi sekali bermain selama 1 jam. Kategori *non problematic* banyak ditemukan yaitu 54 responden. Pola makan responden paling banyak tergolong sering dan keadaan status gizi paling banyak yaitu dalam kategori normal. Dan hasil korelasi menunjukkan bahwa tidak adanya hubungan bermain *video game* dengan pola makan maupun status gizi pada anak usia sekolah. Nilai signifikansi hasil korelasi antara variabel *video game* dengan pola makan yaitu $p= 0,926$ dan pada variabel *video game* dengan status gizi yaitu $p= 0,573$.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah tidak ada hubungan yang signifikan antara bermain *video game* dengan pola makan dan juga bermain *video game* dengan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman. Saran bagi peneliti selanjutnya agar melibatkan orangtua dalam pengumpulan data.