

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

Naskah Publikasi

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**

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Naskah Publikasi
HUBUNGAN PERMAINAN *VIDEO GAME* DENGAN POLA MAKAN
DAN STYTUS 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 20100320132

Penguji :

Romdzati, S.Kep. Ns, MNS ()
Ferika Indarwati, S.Kep. Ns, M.Ng ()

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan



(Sri Sumaryani, S.Kep.Ns.,M.Kep., Sp.Mat., HNC)

Pernyataan

Dengan ini kami selaku pembimbing karya tulis ilmiah mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta :

Nama : Ita Purnamawati
No Mahasiswa : 20100320132
Judul : Hubungan Permainan *Video Game* dengan Pola Makan dan Status Gizi Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

Setuju/tidak setuju*) naskah ringkasan penelitian yang disusun oleh yang bersangkutan dipublikasikan dengan/tanpa*) mencantumkan nama pembimbing sebagai co-author.

Demikian harap maklum.

Yogyakarta, 18 Juli 2014

Pembimbing



Romdzati, S.Kep.,Ns.,MNS

Mahasiswa



Ita Purnamawati

*) coret yang tidak perlu

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.

Kata kunci : Anak usia sekolah, *video game*, pola makan, status gizi

1 Mahasiswa PSIK UMY

2 Dosen Pengajar PSIK UMY

3 Dosen Pengajar PSIK UMY

The Relation Between Play Video Game with Eat Pattern and Nutritional Status on School Age at Muhammadiyah Condong Catur Elementary School

Ita Purnamawati¹, Romdzati², Ferika Indarwati³

Student Research Project, School of Nursing Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

ABSTRACT

School age is the stage of development of 6-11 years. At this stage, children are involved in social and group activities like playing together. Playing is an important element for a child's development. Children played used traditional game ago, but now have been changed by the presence of the gadget, which can be used to play video games. Children who love to play video games and have been categorized addicted can affect their daily activities, especially related to eat pattern and who also have an impact on their nutritional status.

This aims the study is to determine the relationship of playing video games with eat pattern and nutritional status of school-age in SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman. This is a correlational study, using a cross sectional design and take the sample of 97 school-age children who are in SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman. Analyze data using statistical test Chi-Square.

The results showed that male sex more than women and most respondents aged 10 years. Frequency of respondents play as much as 2-3 times a day with a duration once played for 1 hour. Non-problematic category is found that 54 respondents. Diet respondents most often classified as a often and nutritional status at most that in the normal category. The results of corellation showed that no relationship to play video games with eat pattern and nutritional status of school-age children. Significance of the correlation between the value of the variable results with a eat pattern of video games is the value of $p= 0,959$. And the significance of the results of the correlation between the value of video games with variable nutritional status is with $p= 0,244$.

The conclusion of this research is no significant relationship between playing video games with eat pattern and also playing video games with the nutritional status of school-age children Muhammadiyah Condong Catur elementary School. For further research to involve parents in the data collection.

Keywords : *School Age, video games, eat pattern, nutritional status*

¹*Nursing Student, School of Nursing Faculty of Medicine, Muhammadiyah University of Yogyakarta*

²*Lecturer at Nursing, School of Nursing Muhammadiyah University of Yogyakarta*

³*Lecturer at Nursing, School of Nursing Muhammadiyah University of Yogyakarta*

PENDAHULUAN

Menurut Santrock¹ 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. Di usia ini anak-anak mulai terikat dengan kelompok sosial yang lebih besar dengan menjalin hubungan bersama teman sebaya yang ada di lingkungan dan mereka melakukan aktivitas kesukaan mereka secara bersama seperti bermain dalam kelompok usia mereka^{2,3}. Soetjiningsih⁴ mengemukakan bahwa 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.

Permainan anak yang dulu hanya dapat dilakukan secara tradisional dan sederhana, seperti menata *puzzle* di atas papan sederhana, kini dapat dilakukan di depan layar komputer dengan pilihan permainan yang lebih variatif⁵. *Environment Software Association (ESA)*⁶ menunjukkan bahwa data demografi pengguna *video game* di Amerika terkait dengan usia bahwa 36% pengguna *video game* berusia < 18 tahun, 32% berusia 18-35 tahun, dan usia 36+ dengan persentase yaitu 32%. Sanditaria, dkk⁷ 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. 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 kewajibannya⁸. *Game* mengambil alih kehidupan anak. Anak lebih memilih bermain *video game* dibandingkan makan⁹.

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 tahun¹⁰. 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 optimal¹¹. 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 mengonsumsi makanan¹². Anak yang gemar bermain *video game* dengan frekuensi dan durasi bermain yang cukup lama beresiko memiliki status gizi kurus karena terlalu fokus bermain *game*. Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS)¹³ mengungkapkan 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 2,7% sangat kurus, 5,9% kurus dan 7,8% gemuk.

Penelitian ini secara umum untuk mengetahui hubungan bermain *video game* dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman. Dan tujuan khusus penelitian ini adalah (1) Untuk mengidentifikasi permainan *video game* pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman, (2) Untuk mengetahui pola makan pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman, (3) mengetahui status gizi pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman, (4) mengetahui hubungan bermain *video game* dengan pola makan anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman, (5) mengetahui hubungan bermain *video game* dengan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan *cross sectional design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi kelas 4 dan 5 yang gemar bermain *video game*. Teknik dalam pengambilan sampel ini menggunakan *purposive random sampling* dan pengambilan sampel berdasarkan kriteria eksklusi dan inklusi.

Sampel diambil sebanyak 97 responden kelas 4 dan 5 yang gemar bermain *video game*. Variable dalam penelitian ini adalah pola makan dan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur sebagai variabel *dependent* dan bermain *video game* sebagai variabel *independent*. Hasil pengukuran pola makan dikategorikan dengan skala ordinal yaitu sering, sedang dan jarang. Kategori sedang jika interpretasinya 76-100%, kategori sedang jika interpretasinya 55-75%, kategori jarang jika interpretasinya < 55%. Sedangkan untuk hasil pengukuran status gizi dikategorikan dengan skala ordinal yaitu sesuai standar penilaian status gizi berdasar IMT menurut umur yaitu kurus, normal dan gemuk. Dan untuk hasil pengukuran *video game* dikategorikan dengan skala nominal yaitu *problematic* dan non *problematic*. Kategori *problematic* jika interpretasinya ≥ 5 jawaban ya dan kategori non *problematic* jika interpretasinya ≤ 4 jawaban ya. Instrumen penelitian ini kuesioner untuk pola makan dan *video game*. Untuk instrumen status gizi digunakan timbangan untuk mengukur BB dan *microtoise* untuk mengukur tinggi badan. Uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara bermain *video game* dengan pola makan dan status gizi adalah *Chi-Square* karena distribusi data yang digunakan tidak normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil tentang karakteristik responden dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui gambaran umum responden penelitian berdasarkan usia dan jenis kelamin.

Adapun karakteristik responden adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Demografi Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

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. Anak usia sekolah mulai terikat dengan kelompok sosial dan melakukan aktifitas kesukaan mereka secara bersama seperti aktifitas bermain yang meningkat dan kebutuhan energi yang meningkat untuk mencukupi kebutuhan aktivitas fisiknya^{3,2,14}. 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*³.

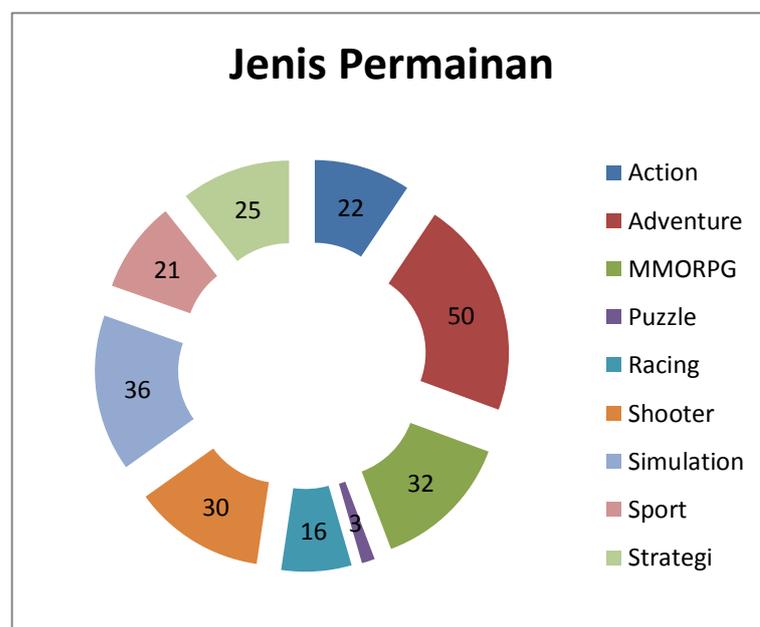
Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Video Game* Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

No.	Frekuensi <i>Video Game</i>	Frekuensi (n)	Persen (%)
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
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

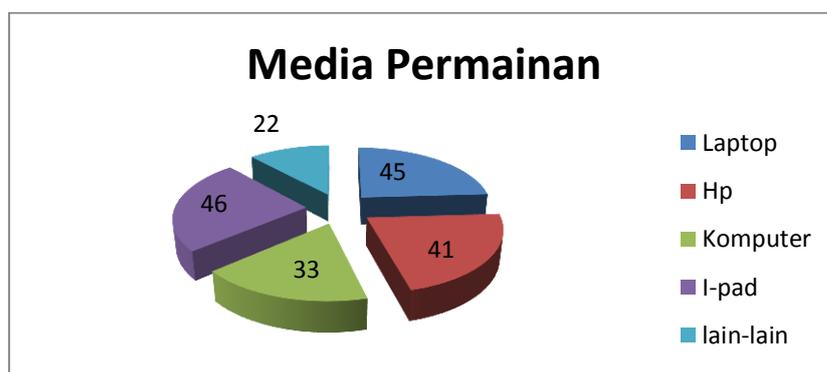
bermain responden menghabiskan paling banyak waktu 1 jam dengan jumlah responden sebanyak 50 responden (25,8%) dengan jenis permainan terbanyak yang dimainkan terdiri dari 2 jenis permainan berjumlah 35 responden (36,1%) pada 1 jenis media bermain video yang digunakan oleh 48 responden (49,5%). Berdasarkan penelitian Pentz, *et al*¹⁵ 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 minggu¹⁵. Namun, pada penelitian Suangga⁵ dijelaskan bahwa lebih dari setengah responden yaitu 44 siswa dari 85 siswa yang 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. 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

Sumber : Data Primer

Berdasarkan Gambar 1 di atas jenis permainan terbanyak yang dimainkan *adventure* dengan jumlah 50 responden.



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

Sumber : Data Primer

Berdasarkan Gambar 2 di atas media permainan terbanyak yang digunakan yaitu I-pad dengan jumlah 46 responden dan laptop dengan 45 responden.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Bermain *Video Game* Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

Penelitian (n=97)

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

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 3, 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%. Namun berdasarkan kategori bermain *video game* angka *problematic* pada siswa di SD Muhammadiyah Condong Catur juga tergolong tinggi yaitu ditemukan 44 siswa dengan kategori *problematic*. Griffiths¹⁶ 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. Setiap level

permainan yang dapat diselesaikan menjadikan responden ingin terus melanjutkan permainan yang mereka mainkan.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pola Makan Siswa SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman

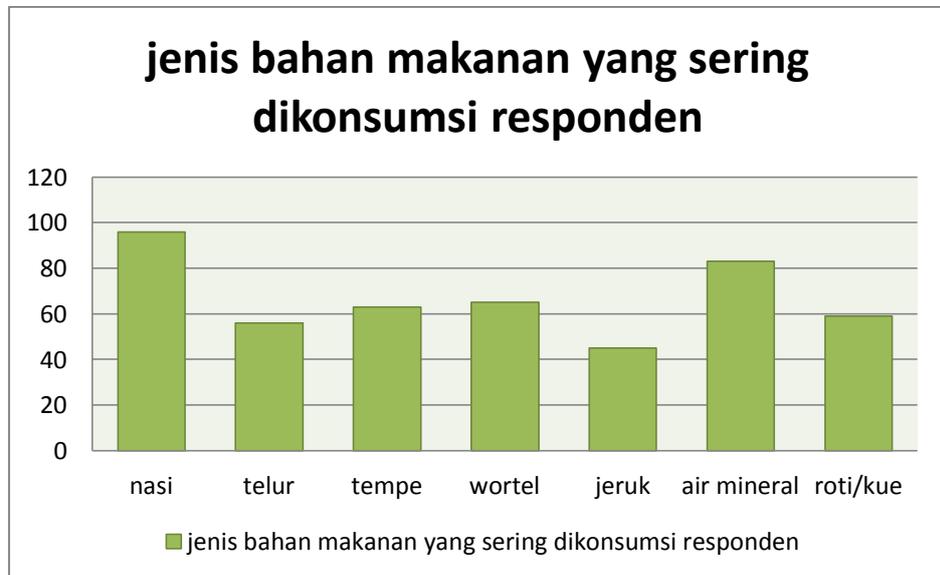
Penelitian (n=97)

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

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa pola makan responden di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman paling banyak yaitu kategori sering sebanyak 83 siswa dengan persentase 85,6%. 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. Siswa yang mengkonsumsi lauk hewani sebanyak 78, lauk nabati dikonsumsi sebanyak 59 siswa, sayur dikonsumsi sebanyak 78 siswa, buah-buahan dikonsumsi sebanyak 73 siswa, minuman dikonsumsi sebanyak 92 siswa dan banyaknya siswa yang mengkonsumsi jajan sebanyak 80 siswa.

Hal ini didukung dalam penjelasan dalam tabel berikut sebagai berikut:



Jenis makanan pokok yang sering dikonsumsi responden adalah nasi dengan persentase 95%. Dan untuk lauk hewani yang sering dikonsumsi adalah telur dengan persentase 41%. Sedangkan tempe merupakan lauk nabati yang sering dikonsumsi responden dengan persentase 45%. Jenis sayur yang sering dikonsumsi responden adalah wortel dengan persentase 41%. Dan jeruk merupakan jenis buah yang sering dikonsumsi responden dengan persentase 31%. Serta untuk jenis minuman yang sering dikonsumsi responden adalah air putih dengan persentase 70%. Sedangkan jenis jajanan yang sering dikonsumsi responden adalah kue/roti dengan persentase 34%.

Menurut penelitian yang dilakukan Haryani¹⁷, 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.

Menurut Hajirin¹⁸ 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-milih makanan atau malas makan.

Menurut UNICEF¹⁹ 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 Moehji²⁰ 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. Dan juga pihak sekolah yang menyediakan fasilitas berupa makan siang di sekolah, dimana menu yang disediakan sudah memenuhi nutrisi yang cukup bagi anak usia sekolah.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Status Gizi Responden Penelitian (N=97)

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

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa status gizi responden di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman paling banyak yaitu kategori normal sebanyak 70 siswa dengan persentase 72,2%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Alatas²¹ 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 RISKESDAS¹³ 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 anak²².

Faktor yang mempengaruhi status gizi salah satunya yaitu faktor tidak langsung meliputi ketahanan pangan yang menyangkut tiga hal mendasar yaitu : akses, ketersediaan dan konsumsi pangan. Aspek ketersediaan pangan bergantung pada sumber daya alam, fisik dan sumber daya manusia²³. 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.

Tabel 6. Distribusi Permainan Video Game Dengan Pola Makan Responden Penelitian (N=97)

Video game	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 (85,27%)	6(11,1%)	2(3,7%)	54(100%)
Total				100%

Sumber : Data Primer

Dari hasil analisa pada tabel 6, 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.

Tabel 7. Analisis Chi-Square Permainan *Video Game*

Variabel		Pola makan (<i>Dependen</i>)						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>(Independen)</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

Berdasarkan analisis chi-square pada tabel 7, diperoleh nilai nilai (*p-value*) 0,952 lebih besar dari pada (*alpha*) 0,05, sehingga hipotesis tidak dapat diterima. Dengan demikian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara permainan *video game* dengan pola makan siswa. Dari hasil analisa *chi-square* peneliti menarik kesimpulan bahwa permainan *video game* tidak mempengaruhi pola makan siswa.

Namun, berdasarkan penelitian pentz¹⁵ 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.

Tabel 8. Distribusi Permainan Video Game Dengan Status Gizi Responden Penelitian (N=97)

Video game	Status gizi			Total
	Gemuk	Normal	Kurus	
<i>Problematic</i>	9(20,9%)	32(74,4%)	2(4,7%)	43(100%)
<i>Non problematic</i>	15(27,8%)	38(70,4%)	1(1,9%)	54(100%)
Total				100%

Sumber : Data Primer

Dari hasil analisis pada tabel 8, *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 *non problematic* 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 yogyakarta tergolong sering dan hal tersebut sangat berpengaruh terhadap keadaan status gizi responden dimana 72,2% dengan status gizi normal.

Tabel 9. Analisis Chi-Square Permainan Video Game

Dengan Status Gizi Responden (N=97)

Variabel		Status gizi (<i>Dependen</i>)						P-Value
		Kurus		Normal		Gemuk		
		n	%	n	%	n	%	
<i>Video Game (Independen)</i>	<i>Problematic</i>	2	4,7	32	74,4	9	20,9	0,573
	<i>Non Problematic</i>	1	1,9	38	70,4	15	27,8	
	Total	3	3,1	70	72,2	24	24,7	

Sumber : Data Primer

Berdasarkan analisis chi-square pada tabel 9, 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 Aprilia²⁴ 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 tidur²⁵.

DAFTAR PUSTAKA

1. Santrock W. John. (2011). *Masa perkembangan anak*. (11th ed.) Salemba: Jakarta.
2. Fauziah (2013). Pengaruh Lingkungan Game Online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1(3): 1-16 ISSN 0000-0000. <http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id>. Diakses 19 Desember 2013.
3. Wong (2009). *Buku ajar keperawatan pediatrik*. EGC: Jakarta
4. Soetjningsih.(1995). *Tumbuh kembang anak*. EGC: Jakarta.
5. Suangga anisa, dkk.(2013). *Hubungan aktivitas bermain video game dengan school myopia pada siswa-siswi sd asy syifa 1 bandung*. Karya Tulis Ilmiah Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran.
6. Entertainment Software Association.(2013). Essential facts about the computer and video game industry. *Sales, Demographic and Usage Data*.http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf. diakses 8 Januari 2014.
7. Sanditaria. (2012). *Adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online jatimangor sumedang*. Karya Tulis Ilmiah Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran.
8. Yanto (2011). *Pengaruh game online terhadap perilaku remaja*. Studi Kasus Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Andalas.
9. WARTA KESRA. Pengetahuan & budaya.edisi 161 | 15-29 Februari 2012.
10. Potter & Perry. (2010). *Fundamental keperawatan buku 3 edisi 7* . Jakarta: Salemba medika.
11. Waladow, dkk(2013). Hubungan pola makan dengan status gizi pada anak usia 3-5 tahun di wilayah kerja puskesmas tompaso kecamatan tompaso. *Ejournal Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado*. <http://www.ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/2184> Diakses 22 Januari 2014
12. Qurahman.(2010).Hubungan perilaku hidup sehat dan gizi seimbang dengan status gizi anak sekolah dasar negeri bulukantil di ngoresan surakarta.Skripsi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta. eprints.uns.ac.id/7353/1/125990308201008491.pdf. Diakses 13 Februari 2014
13. RISKESDAS.Badan penelitian dan pengembangan kesehatan kementerian kesehatanRI. (2010).http://www.litbang.depkes.go.id/sites/.../buku.../Laporan_riskesdas_2010.pdf. Diakses 25 Januari 2014.
14. Damanik, H.M. (2010). *Pola Makan dan Status Gizi Anak Sekolah Dasar di Desa Perbukitan dan di Desa Tepi Danau Kecamatan Pangururan Kabupaten Samosir*. Universitas Sumatera Utara: Medan. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/22464/7/Cover.pdf>. Diakses 3 Juni 2014

15. Pentz, M., Donna, S., Chih, P., Nathaniel, R.(2011). High Calorie, Low Nutrient Food/Beverage Intake and Video Gaming in Children as Potential Signals for Addictive Behavior. *International Journal of Environmental Research and Public Health*: ISSN 1660-4601. www.mdpi.com/journal/ijerph. Diakses tanggal 22 Mei 2014.
16. Griffiths MD.(2000). Does Internet and computer “addiction” exist? Some case. study evidence. *Cyberpsychol and Behav*: 3(2):211–218.
17. Haryani, W., Hadi, H., Hendrartini, Y.(2002). *Hubungan antara Konsumsi Karbohidrat dengan Tingkat Keparahan Gigi pada Anak Usia Pra Sekolah di Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta*. Berita Kedokteran Masyarakat XVIII(2). Universitas Gajah Mada: Yogyakarta.
18. Hajirin (2012) .*Hubungan pola makan dengan tumbuh kembang anak usia 1-5 tahun di posyandu wijaya kusuma dusun 1 geblagan kecamatan kasihan bantul yogyakarta*. Karya Tulis Ilmiah FK UMY.
19. UNICEF (1998). *Dalam gizi Dalam Angka* (Depkes, 2005)
20. Moehji, S.(2003). Ilmu gizi II.*Penanggulangan gizi buruk*.Jakarta: Jakarta Bhratara.
21. Alatas.(2011).Status Gizi Anak Usia Sekolah (7-12 tahun) dan Hubungannya dengan Tingkat Asupan Kalsium Harian DI Yayasan Kampungkids Pejaten Jakarta Selatan.KTI FK Universitas Indonesia.
22. Irianto, D P. (2007). *Panduan Gizi Lengkap Keluarga dan Olahraga*. Yogyakarta : Penerbit CV. Andi Offset.
23. Aprilia.(2011).*Hubungan Durasi Menonton Televisi dan video atau bermain video game terhadap terjadinya obesitas pada anak*. KTI FKIK Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
24. Lajunen,H., Rahkonen, A., Pulkkinen, L., et al (2007). Are computer and cell phone use associated with body mass index and overweight? A population study among twin adolescents. *BMC Public Health*, 10.1186/1471-2458-7-24. <http://www.biomedcentral.com/>. Diakses 23 Mei 2014.