

Abstrak

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER

PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Skripsi, Agustus 2022

Awaliya Dias Putranto

Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Dengan Pola Makan Pada Anak Usia 10-12 Tahun Di Sdn Dabasah 3 Bondowoso Berbasis *Uses And Gratifications Reserch Model*.

+3 Bagan + 11 Tabel + 17 Lampiran

ABSTRAK

Pola makan yang tidak sehat dengan mengkonsumsi makanan instan dan frekuensi makan tidak teratur dapat disebabkan oleh aktivitas bermain salah satunya *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan aktivitas bermain game online dengan pola makan pada anak usia sekolah berbasis *Uses and Gratification Research Model*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional dengan pendekatan *cross sectional* yang dilakukan terhadap anak usia sekolah di SDN Dabasah 3 Bondowoso dengan melibatkan sebanyak 112 siswa-siswi. Siswa-siswi dipilih secara acak dengan teknik *simple random sampling*. Data diambil dengan metode observasi dan analisis menggunakan *statistic komputer* berupa uji regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan anak usia sekolah yang bermain *game online* lebih dari 2 jam lebih besar 27,6% daripada anak yang bermain 1-2 jam dengan jenis game yang sering dimainkan adalah jenis game menembak sebanyak 43,8% dan mayoritas menunjukkan pola makan tidak sehat sebesar 50,9% . Analisis *statistic* menunjukkan bahwa ada hubungan antara waktu bermain dan jenis game dengan pola makan pada anak usia 10-12 tahun di SDN Dabasah 3 Bondowoso dengan nilai $Sig < 0,05\%$. Oleh karena itu perlu adanya edukasi kepada anak terkait penggunaan waktu bermain *game online* yang efektif dengan batas waktu normal yaitu 1-2 jam untuk mencegah pola makan tidak sehat hal ini dikarenakan tinggi rendahnya intensitas waktu bermain *game online* sangat berpengaruh terhadap pola makan anak.

Kata kunci : Anak usia 10-12 tahun, Game Online, Jenis Game, Pola Makan, *Uses and gratifications Reserch Model*.

Abstract

MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF JEMBER

NURSING UNDERGRADUATE PROGRAM

FACULTY OF HEALTH SCIENCE

Skripsi, August 2022

Awaliya Dias Putranto

The Relationship of Online Game Playing Activities with Eating Patterns in Children aged 10-12 Years at SDN Dabasah 3 Bondowoso Based on the Uses And Gratifications Research Model

+3 Charts + 11 Tables + 17 Attachment

Abstract

An unsustainable diet healthy with instant consumed the food frequency of meals and irregular can be caused by the activity of playing one of them is online games. This study aims to to know the relationship the activity of playing online games with a pattern of feeding on school age children based uses and gratification research model. A design used in this research was with the approach of correlational cross sectional was done with school-age children in sdn dabasah 3 bondowoso by involving as many as 112 children. Children of the randomly selected but simple technique random sampling. Data taken with the observation and statistic analysis using the computer in the form of multiple linear regression. The research results show of school age children play online games more than 2 hours than larger 27,6 % children playing 1-2 hours of the game often played is kind of games shoot as many as 43,8 % and the majority show unhealthy diet of 50,9 %. Hence the need of education children related use of time playing games online that effective with a time limit for normal that is 1-2 hours to prevent unhealthy diet it because the low intensity high time playing online games would influence the child diet.

Keywords : Children aged 10-12 years, Online games, Kind of games, Diet, Uses and gratifications research model.