

**PROGAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG  
Skripsi, September 2015**

**ABSTRAK**

**Jemilatun Asih**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP POLA MAKAN ANAK USIA SEKOLAH DI RW 02 KELURAHAN JOMBLANG KOTA SEMARANG  
47 Hal + 7 tabel + 3 gambar**

**Latarbelakang :** Kesenangan mengakses *game online* dengan penggunaan waktu yang dominan dalam sehari-hari akan menyisakan waktu yang sedikit bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas yang lain seperti makan, minum, belajar dan berinteraksi dengan orang lain. Perubahan perilaku ini dapat mengganggu kesehatan anak baik secara fisik maupun psikis. Dampak gangguan kesehatan fisik disebabkan oleh perubahan pola makan, dimana anak-anak yang tidak dapat mengatur waktu dengan baik menyebabkan perubahan pola makan yang tidak teratur sehingga dapat mengganggu kesehatan fisiknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap pola makan anak usia sekolah di rw 02 kelurahan jomblang kota semarang.

**Metode :** Desain dalam penelitian ini menggunakan *Crosssectional*. Pengambilan sampel menggunakan konsekutif sampling dengan jumlah sampel sebanyak 30 responden. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner pola makan anak dan kuesioner *game online* kemudian dianalisis menggunakan uji chi-square.

**Hasil :** Anak yang bermain *game online* mayoritas pada kategori cukup yang berjumlah 20 responden (66.7%). Mayoritas responden memiliki pola makan pada kategori cukup yang berjumlah 17 responden (56.7%). Didapatkan hasil  $p= 0.007$  dari hasil tersebut menunjukkan bahwa  $p \text{ value} < 0.05$

**Simpulan :** Terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap pola makan anak usia sekolah di RW 02 Kelurahan Jomblang Kota Semarang.

**Kata kunci :** *Game online*, pola makan anak

**DaftarPustaka :** 32 (2001-2013)

**UNDERGRADUATE NURSING STUDY PROGRAM  
FACULTY OF NURSING SCIENCE  
SULTAN AGUNG ISLAMIC UNIVERSITY SEMARANG  
Mini Thesis , September 2015**

**ABSTRACT**

**Jemilatun Asih**

**INFLUENCE GAME ONLINE TO DIET IN SCHOOL AGE CHILDREN  
VILLAGES RW 02 JOMBLANG CITY SEMARANG  
47 page + 7 table + 3 image**

**Background** : Pleasure access online gaming with the dominant use of time in everyday will leave little time for the children to perform other activities such as eating , drinking , learn and interact with others . These behavioral changes can harm the health of children both physically and psychologically . The impact of physical health problems caused by changes in diet, where children who can not manage time well cause a change in the pattern of irregular eating so as to interfere with his physical health . This study aims to determine the influence of online gaming addiction to diet of school-age children in 02 villages rw Jomblang Semarang.

**Methods**: In this study using cross sectional . Sampling using consecutive sampling with a sample size of 30 respondents . The instrument used was a questionnaire diet of children and questionnaires online games then analyzed using chi-square test.

**Result** : Children who play games online majority in enough categories totaling 20 respondents ( 66.7 % ) . The majority of respondents have a sufficient diet category totaling 17 respondents ( 56.7 % ) .  $P = 0.007$  results obtained from these results showed that the p value of  $<0.05$

**Conclusion** : There is the influence of online gaming addiction to the diet of children of school age in RW 02 Kelurahan Jomblang Semarang .

**Keywords** : online games, the diet of children

**Bibliography** : 37 (2001-2013)