

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
MOTTO.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SKEMA.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Teori.....	7
1. <i>Video Game</i>	7
a. Pengertian <i>Video Game</i>	7
b. Perangkat Elektronik <i>Video Game</i>	8
c. Dampak Bermain <i>Video Game</i>	8
d. Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i>	9
2. Anak Usia Sekolah.....	11
a. Pengertian Anak Usia Sekolah.....	11
b. Perkembangan Anak Usia Sekolah.....	11
3. Pola Makan Anak Usia Sekolah.....	14
4. Status Gizi Anak Usia Sekolah.....	19
a. Pengertian status gizi anak.....	19
b. Penilaian status gizi.....	20
d. Standar WHO Anthro Plus 2007.....	23
B. Kerangka Teori.....	24
C. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Kerangka Konsep.....	26
B. Variabel Penelitian.....	26
C. Jenis dan Desain Penelitian.....	27

D.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	27
1.	Populasi.....	27
2.	Sampel.....	27
3.	Teknik pengambilan sampel (<i>total sampling</i>).....	27
E.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
F.	Definisi Operasional dan Definisi Istilah.....	29
G.	Instrumen/ Alat Pengumpulan Data.....	30
1.	Instrumen Penelitian.....	30
2.	Uji validitas dan Reliabilitas.....	30
H.	Metode Pengumpulan Data.....	32
I.	Rencana Analisa Data.....	35
J.	Etika Penelitian.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		39
A.	Pengantar Bab.....	39
B.	Analisa Univariat.....	39
C.	Analisa Bivariat.....	42
BAB V PEMBAHASAN.....		44
A.	Pengantar Bab.....	44
B.	Interpretasi dan Diskusi Hasil.....	44
C.	Keterbatasan Penelitian.....	51
D.	Implikasi Keperawatan.....	51
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....		52
A.	Kesimpulan.....	52
B.	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....		55
LAMPIRAN.....		59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Definisi Operasional.....	29
Tabel 3.2. <i>Blue Print</i> Kuesioner.....	32
Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Responden.....	29
Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Usia Resopenden	40
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Kelas Responden	40
Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i>	41
Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Pola Makan.....	41
Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Status Gizi Berdasarkan <i>Z Score</i> berkaitan IMT/U responden	42
Tabel 4.7. Hasil Uji Statistik Somers'd Hubungan Kebiasaan bermain Video Game Menggunakan <i>Handphone</i> Dengan Pola Makan Anak Di SD N Golan Tepus Kudus	43
Tabel 4.8. Hasil Uji Statistik <i>Somers'd</i> Hubungan Kebiasaan bermain <i>Video Game</i> Menggunakan <i>Handphone</i> Dengan Status Gizi Di SD N Golan Tepus Kudus	44

DAFTAR SKEMA

Skema 2.1. Kerangka Teori.....	24
Skema 3.1. Kerangka konsep.....	26
Skema 3.2. Alur penelitian.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2. Jadwal Penelitian
- Lampiran 3. Surat Ijin Survey Pendahuluan Dari Akademik UNISSULA
- Lampiran 4. Surat Jawaban Ijin Survey Dari SD Negeri 1 Golan Tepus Kudus
- Lampiran 5. Surat Permohonan Kepada Orang Tua Responden
- Lampiran 6. Kuesioner
- Lampiran 7. Tabel Z-Score berdasarkan IMT menurut umur
- Lampiran 8. Surat Ijin Validitas Dari Akademik UNISSULA
- Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian Dari Akademik UNISSULA
- Lampiran 10. Surat Jawaban Ijin Penelitian Dari SD Negeri 1 Golan Tepus
Kudus
- Lampiran 11. Hasil Analisis Data Penelitian
- Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 13. Catatan Hasil Konsultasi/Bimbingan
- Lampiran 14. Surat Keterangan Lolos Uji Etik