

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Handphone mempunyai fungsi yang semakin beragam, antara lain digunakan menyimpan data, fasilitas pencari informasi (berita, hiburan, dan informasi lain) dari internet, dan memainkan permainan (Octaviani, 2014). Teknologi *handphone* mempunyai dampak positif yaitu sangat mempermudah komunikasi terhadap orang/ kelompok, sebagai hiburan penghilang stres, terdapat juga dampak negatif yaitu membuat siswa malas belajar, mengganggu konsentrasi belajar siswa, melupakan tugas dan kewajiban, mengganggu perkembangan anak, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku, dan pemborosan (Uswatun, 2011). Sejalannya perkembangan teknologi, *handphone* digunakan untuk permainan yang berbasis elektronik seperti *video game*.

Video game adalah jenis permainan yang tidak asing lagi dimainkan oleh semua kalangan termasuk anak usia sekolah. *Environment Software Association* (ESA) tahun 2013 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%. Hasil survei tahun *Research Lab* di *Lowa State University* menyatakan bahwa lebih dari 8% *Gamer* berusia 8-18 tahun, survei tersebut diketahui kurang dari 90 % responden bermain *video game*, rata-rata

responden menghabiskan waktu bermain *game* untuk laki-laki 16,4 jam dan perempuan 9 jam tiap minggunya (Gentile, 2009).

Menurut Purnamawati (2014) pada penelitiannya menyatakan sebanyak 97 responden berdasarkan karakteristik usia 52,6% berusia 10 tahun dan 39,2% berusia 11 tahun. Berdasarkan jenis kelamin, jumlah laki-laki yaitu 52,6% dan perempuan 47,4%, lebih banyak laki-laki yang bermain *video game* dan usia yang banyak bermain *video game* menurut persentasenya berusia 10 tahun. Anak usia sekolah karakter sosial termasuk dalam *cooperative play* yaitu permainan yang terorganisir, terencana, ada tujuan, terdapat aturan-aturan dalam permainan, sehingga lebih mudah memiliki kecenderungan berperilaku *addictive* (Wong, 2009).

Menurut Santrock (2011) usia sekolah 6-11 tahun termasuk dalam rentang masa kanak-kanak pertengahan dan akhir (*middle and last childhood*), melibatkan pertumbuhan yang lambat dan konsisten. Pada usia ini anak-anak mulai terikat dengan kelompok sosial yang lebih besar. Bermain adalah kegiatan yang diulang-ulang untuk mendapatkan sesuatu kesenangan dan pencapaian tertentu sesuai yang diinginkan (Tedjasaputra, 2008). Menjalin hubungan bersama teman sebaya yang ada di lingkungan. Fungsi bermain diantaranya untuk perkembangan sensorimotor, perkembangan intelektual, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri, manfaat terapeutik, dan nilai moral (Wong, 2010). Salah satunya melakukan aktivitas kesukaan seperti bermain dalam kelompok usianya. Anak-anak lebih suka bermain permainan zaman dulu maupun permainan zaman sekarang seperti *video game*.

Berdasarkan penelitian Aprilia (2011) bahwa kebiasaan bermain *video game* atau menonton televisi lebih dari 2 jam secara statistik signifikan menyebabkan terjadinya obesitas pada anak dengan nilai $p=0.000$. Terjadinya obesitas dikarenakan aktivitas fisik anak digantikan oleh menonton televisi dan bermain *video game*. Mengakibatkan metabolisme tubuh anak lebih rendah dibandingkan dengan metabolisme tubuh saat tidur (Lajunen, Rahkonen, & Pulkkinen, 2007). Hal yang berpengaruh status gizi anak usia sekolah adalah memilih makan yang disukai atau tidak disukai dan lupa saat bermain (Qurahman, 2010).

Studi pendahuluan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Golan Tepus Kudus pada tanggal 30 Agustus 2016. Hasil dalam wawancara 10 dari 25 siswa kelas 5 didapatkan hasil bahwa siswa menggunakan *handphone* untuk bermain *video game*, selanjutnya hasil dari pengukuran status gizi dengan *Z-Score* berdasarkan IMT/Usia menyatakan bahwa 2 siswa “sangat kurus”, 1 siswa “kurus”, 2 siswa “normal”, 5 siswa “gemuk”. Hasil dalam wawancara 10 dari 25 siswa kelas 6 didapatkan hasil bahwa siswa menggunakan *handphone* untuk bermain *video game*, selanjutnya hasil dari pengukuran status gizi dengan *Z-Score* berdasarkan IMT/Usia menyatakan bahwa 1 siswa “sangat kurus”, 3 siswa “kurus”, 2 siswa “normal”, 4 siswa “gemuk”. Gambaran pola makan siswa kelas 5 dan 6 kebanyakan tiga-empat kali sehari ditambah dengan makanan ringan/ cemilan.

Berdasarkan fenomena diatas, siswa sekolah sudah menggunakan *handphone* semua, sebagian digunakan untuk bermain *video game*, peneliti tertarik untuk meneliti hubungan kebiasaan bermain *video game*

menggunakan *handphone* dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah kelas 5-6 di SD Negeri 1 Golan Tepus Kudus.

B. Perumusan Masalah

Teknologi yang semakin berkembang membuat *handphone* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetapi juga untuk bermain *video game*, sebagai pengganti aktivitas bermian anak usia sekolah. Dapat dirumuskan masalah yaitu: “Bagaimana hubungan kebiasaan bermain *video game* menggunakan media *handphone* dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah kelas (5-6) di SDN 1 Golan Tepus Kudus ? “.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengidentifikasi hubungan kebiasaan bermain *video game* menggunakan *handphone* dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah kelas (5-6) di SDN 1 Golan Tepus Kudus.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin responden di SDN 1 Golan Tepus Kudus.
- b. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan usia responden di SDN 1 Golan Tepus Kudus.
- c. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan kelas responden di SDN 1 Golan Tepus Kudus.

- d. Mengidentifikasi kebiasaan bermain *video game* menggunakan *handphone* berdasarkan frekuensi bermain *video game* anak usia sekolah kelas (5-6) di SDN 1 Golan Tepus Kudus.
- e. Mengidentifikasi pola makan anak usia sekolah kelas (5-6) di SDN 1 Golan Tepus Kudus.
- f. Mengidentifikasi status gizi anak usia sekolah kelas (5-6) di SDN 1 Golan Tepus Kudus.
- g. Mengidentifikasi hubungan kebiasaan bermain *video game* menggunakan *handphone* dengan pola makan anak usia sekolah kelas (5-6) di SDN 1 Golan Tepus Kudus.
- h. Mengidentifikasi hubungan kebiasaan bermain *video game* menggunakan *handphone* dengan status gizi anak usia sekolah kelas (5-6) di SDN 1 Golan Tepus Kudus.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Profesi

Sebagai informasi dan pemahaman bagi tenaga medis dan perawat tentang hubungan kebiasaan bermain *video game* menggunakan *handphone* dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah kelas (5-6) sehingga dapat menyusun strategi yang tepat dalam rangka pemberian penyuluhan, pencegahan dan intervensi.

2. Bagi Sekolah Dasar Negeri

Memberikan informasi agar pihak sekolah dasar melakukan pengawasan kepada siswa yang menggunakan *handphone* untuk memberikan pemahaman/ edukasi dampak positif dan negatif dari *handphone*.

3. Bagi institusi Fakultas Ilmu keperawatan UNISSULA

Memberikan kajian pengetahuan dan pemahaman tentang hubungan kebiasaan bermain *video game* menggunakan *handphone* dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah kelas (5-6) dan untuk pengembangan penelitian yang selanjutnya.

4. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi bagi masyarakat, khususnya para orang tua agar mengontrol, mendampingi dan membatasi anak saat menggunakan perangkat teknologi khususnya *handphone*.