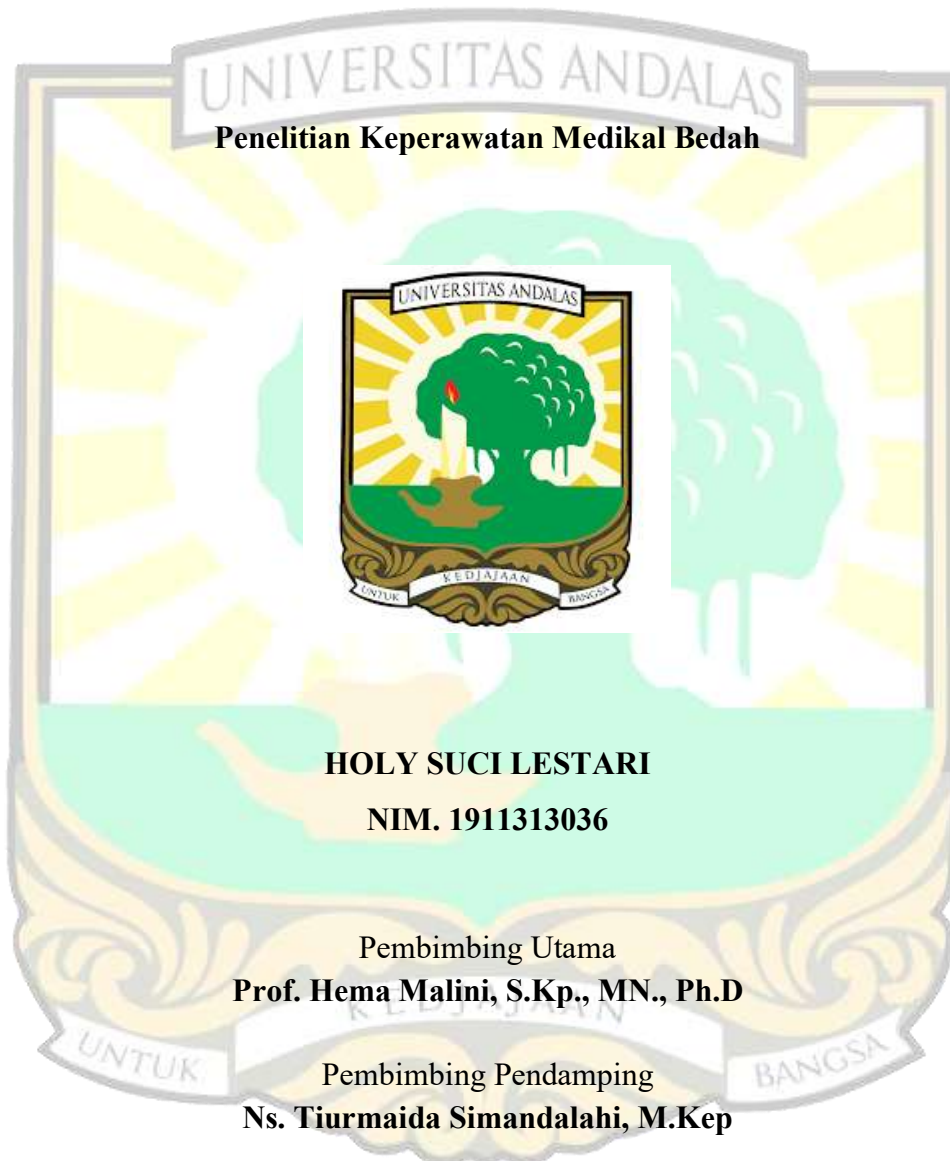


SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
POLA MAKAN PADA REMAJA DI SMP NEGERI 03
KECAMATAN PANGKALAN KOTO BARU
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**



HOLY SUCI LESTARI

NIM. 1911313036

Pembimbing Utama

Prof. Hema Malini, S.Kp., MN., Ph.D

Pembimbing Pendamping

Ns. Tiurmaida Simandalahi, M.Kep

FAKULTAS KEPERAWATAN

UNIVERSITAS ANDALAS

2024

FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ANDALAS
SKRIPSI, SEPTEMBER 2024

Nama : Holy Suci Lestari
NIM : 1911313036

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN POLA MAKAN
PADA REMAJA DI SMP N 03 KECAMATAN PANGKALAN KOTO BARU
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

ABSTRAK

Kecanduan bermain *game online* pada remaja mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Banyak remaja yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online*, yang berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan termasuk pola makan. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pola makan yaitu media elektronik seperti *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan pola makan pada remaja di SMP Negeri 03 Kecamatan Pangkalan Koto Baru, Kabupaten Lima Puluh Kota pada tahun 2024. Desain penelitian adalah deskriptif analitik dengan rancangan *cross-sectional*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII dengan jumlah total 120 siswa. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk mengambil 102 siswa sebagai sampel, yang memenuhi kriteria inklusi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner *Game Addiction Scale* (GAS) untuk mengukur tingkat kecanduan bermain *game online* dan kuesioner pola makan serta lembar *Qualitative Food Frequency Questionnaire* (Q-FFFQ) untuk mengidentifikasi jadwal, frekuensi dan jenis konsumsi makanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 51% responden mengalami kecanduan *game online* pada tingkat sedang dan 49% pada tingkat berat. Sebanyak 85% responden memiliki pola makan yang buruk. Uji statistik *chi-square* menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan pola makan pada remaja dengan *p-value* 0,033 ($p < 0,05$). Diharapkan kepada pihak sekolah untuk dapat memberikan edukasi dan sosialisasi tentang dampak dari pola makan yang buruk serta bahaya kecanduan bermain *game online* pada remaja dengan mengikutsertakan siswa dan orang tua siswa.

Kata Kunci: kecanduan bermain *game online*, pola makan, remaja
Daftar Pustaka : 47 (2013-2023)

FACULTY OF NURSING
UNIVERSITY OF ANDALAS
SKRIPSI, SEPTEMBER 2024

Name : Holy Suci Lestari
Registered Number : 1911313036

**THE RELATIONSHIP BETWEEN ADDICTION TO PLAYING ONLINE GAMES AND
EATING PATTERNS IN ADOLESCENTS AT SMP N 03 PANGKALAN KOTO BARU
DISTRICT, LIMA PULUH KOTA REGENCY**

ABSTRACT

Addiction to playing online games among teenagers has increased from year to year. Many teenagers spend hours playing online games, which has a negative impact on various aspects of life including diet. One factor that can influence eating patterns is electronic media such as online games. This study aims to analyze the relationship between addiction to playing online games and eating patterns among teenagers at SMP Negeri 03 Pangkalan Koto Baru District, Limapuluh Kota Regency in 2024. The research design is analytical descriptive with a cross-sectional design. The research population was all students in grades VII and VIII with a total of 120 students. Purposive sampling technique was used to take 102 students as samples, who met the inclusion criteria. The instruments used in this research were the Game Addiction Scale (GAS) questionnaire to measure the level of addiction to playing online games and an eating pattern questionnaire as well as a Qualitative Food Frequency Questionnaire (Q-FFFQ) sheet to identify the schedule, frequency and type of food consumption. The research results showed that 51% of respondents experienced online game addiction at a moderate level and 49% at a severe level. As many as 85% of respondents have poor eating patterns. The chi-square statistical test shows that there is a significant relationship between addiction to playing online games and eating patterns in adolescents with a p-value of 0.033 ($p < 0.05$). It is hoped that schools can provide education and outreach about the impact of poor diet and the dangers of addiction to playing online games in teenagers by involving students and their parents.

Keywords: online gaming addiction, eating patterns, adolescents
References : 47 (2013-2023)