

**HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN *GADGET* DENGAN
NAFSU MAKAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR ISLAM
TERPADU NURUL AZIZI KOTA MEDAN**

SKRIPSI



O L E H

ZUKHAIRA HAYATI
NIM: 0801202258

**PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

**HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN *GADGET* DENGAN
NAFSU MAKAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR ISLAM
TERPADU NURUL AZIZI KOTA MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Kesehatan Masyarakat (SKM)

OLEH:

**ZUKHAIRA HAYATI
NIM. 0801202258**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

**PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

**HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN GADGET DENGAN
NAFSU MAKAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR ISLAM
TERPADU NURUL AZIZI KOTA MEDAN**

ZUKHAIRA HAYATI

NIM. 0801202258

ABSTRAK

Latar Belakang: Durasi bermain *gadget* yang direkomendasikan oleh IDAI (Ikatan Dokter Anak Indonesia) dan WHO (*World Health Organization*) adalah tidak lebih dari 2 jam per hari. Studi yang dilakukan oleh Kim, Lee, dan Lim (2017) menemukan bahwa ketergantungan pada *smartphone* mempengaruhi perilaku makan seseorang. Survei awal menunjukkan anak di SDIT Nurul Azizi memiliki durasi bermain *gadget* yang tinggi dan tingkat nafsu makan yang rendah. **Tujuan Penelitian:** untuk mengetahui hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan nafsu makan pada anak. **Metode:** metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian observasional analitik dengan pendekatan *cross-sectional* atau potong lintang. Populasi pada penelitian ini adalah orang tua dan anak dengan usia 6-9 tahun yang bersekolah di SDIT Nurul Azizi Kota Medan berjumlah 180 orang dan sampel sebanyak 70 orang. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner durasi bermain *gadget* modifikasi kuesioner Nurmasari (2016) dan kuesioner nafsu makan *Children Eating Behaviour Questionnaire* (CEBQ) yang dilakukan pada bulan April - Juni 2024. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan menggunakan rumus *Slovin*. **Hasil:** berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif, durasi bermain *gadget* pada anak SDIT Nurul Azizi Medan memiliki persentase sebesar 60% dan termasuk ke dalam kategori lama, sedangkan tingkat nafsu makan memiliki persentase sebesar 62,9% dan termasuk ke dalam kategori rendah. Hasil uji *chi-square* menunjukkan nilai p sebesar $0,0001 < 0,005$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. **Kesimpulan:** pada penelitian ini terdapat hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan nafsu makan pada anak SDIT Nurul Azizi Kota Medan.

Kata kunci: durasi bermain *gadget*, nafsu makan, anak

**THE RELATIONSHIP BETWEEN THE DURATION OF SCREEN TIME AND
APPETITE IN CHILDREN AT NURUL AZIZI INTEGRATED
ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL IN MEDAN CITY**

ZUKHAIRA HAYATI
Student ID. 0801202258

ABSTRACT

Background: The recommended duration of screen time by IDAI (Indonesian Pediatric Association) and WHO (World Health Organization) is no more than 2 hours per day. A study conducted by Kim, Lee, and Lim (2017) found that smartphone dependence affects a person's eating behavior. The initial survey showed that children at SDIT Nurul Azizi have a high duration of gadget playing and low appetite levels. **Research Objective:** to determine the relationship between the duration of playing gadgets with appetite in children. **Method:** the research method used is quantitative method with analytic observational research type with cross-sectional approach. The population in this study were parents and children aged 6-9 years who attended SDIT Nurul Azizi Medan City totaling 180 people and a sample of 70 people. The instruments used were the gadget play duration questionnaire modified by Nurmasari (2016) and the Children Eating Behavior Questionnaire (CEBQ) appetite questionnaire which was conducted in April - June 2024. The sampling technique used was purposive sampling using the Slovin formula. **Results:** based on the results of descriptive statistical data analysis, the duration of playing gadgets in children of SDIT Nurul Azizi Medan has a percentage of 60% and is included in the long category, while the level of appetite has a percentage of 62.9% and is included in the low category. The chi-square test results showed a p value of $0.0001 < 0.005$ so H_1 was accepted and H_0 was rejected. **Conclusion:** in this study there is a relationship between the duration of playing gadgets with appetite in children of SDIT Nurul Azizi Medan City.

Keywords: screen time, appetite, children

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Zukhaira Hayati
NIM : 0801202258
Program Studi : Ilmu Kesehatan Masyarakat
Peminatan : Gizi
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 11 Mei 2002
Judul Skripsi : Hubungan Antara Durasi Bermain *Gadget* Dengan Nafsu Makan Pada Anak Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi Kota Medan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Srata 1 di Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat FKM UIN Sumatera Utara Medan.
2. Semua sumber yang saya gunakan dalam penelitian ini telah saya cantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat FKM UIN Sumatera Utara Medan.
3. Jika dikemudian hari terbukti bahwa karya ini bukan hasil karya saya atau merupakan jiplakan dari karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat FKM UIN Sumatera Utara Medan.

Medan, 23 Juli 2024

Hormat Saya,



ZUKHAIRA HAYATI
NIM. 0801202258

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Zukhaira Hayati
NIM : 0801202258

HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN *GADGET* DENGAN NAFSU MAKAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU NURUL AZIZI KOTA MEDAN

Dinyatakan bahwa skripsi dari mahasiswa ini telah disetujui, diperiksa, dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Medan, 23 Juli 2024

Disetujui,

Dosen Pembimbing Umum



Delfriana Ayu A., SST., M.Kes.
NIP. 198812102023212037

Dosen Pembimbing Integrasi



Muhammad Zali, Lc., M.H.I.
NIP. 198601112020121008

Ketua Program Studi
Ilmu Kesehatan Masyarakat FKM UINSU



Rapotan Hasibuan, S.K.M., M.Kes.
NIP. 199006062019031016

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul:
**HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN GADGET DENGAN
NAFSU MAKAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR ISLAM
TERPADU NURUL AZIZI KOTA MEDAN**

Yang dipersiapkan dan dipertahankan oleh:

ZUKHAIRA HAYATI
NIM: 0801202258

Telah Diuji dan Dipertahankan Tim Penguji Skripsi Pada Tanggal 23 Juli 2024 dan
Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Untuk Diterima

TIM PENGUJI
Ketua Penguji



Yulia Khairini Ashar, SKM., MKM.
NIP. 199307312019032018

Penguji I



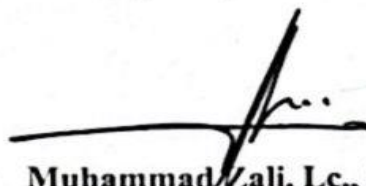
Delfriana Ayu A., SST., M.Kes
NIP. 198812102023212037

Penguji II



apt. Wahyudi, S.Farm., M.Si.
NIP. 199107202020121009

Penguji Integrasi Keislaman



Muhammad Zali, Lc., M.H.I.
NIP. 198601112020121008

Medan, 23 Juli 2024

Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat
Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Dekan

Prof. Dr. Mesiono, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197107272007011031



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

Nama : Zukhaira Hayati
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 11 Mei 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Jalan Eka Suka VII No. 24-A, Medan
Johor
Nomor Telepon : 0813-7318-6709
Alamat *e-mail* : zukhairahayati11@gmail.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Dr. Drs. H. Yanhar Jamaluddin, MAP.
Pekerjaan : Dosen
Nama Ibu : Hj. Ardiana Harun
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

III. RIWAYAT PENDIDIKAN

- Sekolah Dasar (SD) : Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi
Medan
- Sekolah Menengah Pertama (SMP) : SMP PGII 1 Bandung
- Sekolah Menengah Atas (SMA) : As-Syafi'iyah International School Medan
- Perguruan Tinggi : Fakultas Kesehatan Masyarakat UINSU
(Tahun 2020-2024)
Fakultas Sastra UISU (Tahun 2020-2024)

IV. PENGALAMAN MAGANG

1. Kuliah Kerja Nyata di Desa Pematang Johar Kabupaten Deli Serdang – Tahun 2023
2. Praktek Belajar Lapangan di Securai Utara Kabupaten Langkat – Tahun 2023
3. Latihan Kerja Peminatan di RSUD Dr. Pirngadi Medan – Tahun 2024

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur terhadap Allah SWT. karena berkat rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “**Hubungan Antara Durasi Bermain Gadget Dengan Nafsu Makan Pada Anak Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi Kota Medan**”. Penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana kesehatan masyarakat di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Penyusunan skripsi ini tidak akan sesuai tanpa bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu **Prof. Dr. Nurhayati, M.Ag.**, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak **Prof. Dr. Mesiono, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Bapak **Dr. Hasrat Efendi Samosir, M.A.**, selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Ibu **Dr. Asnil Aidah Ritonga, M.H.**, selaku Wakil Dekan II Bidang Kemahasiswaan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Irwansyah, M.H.**, selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
6. Bapak **Rapotan Hasibuan SKM., M.Kes.**, selaku Ketua Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
7. Ibu **Fitriani Pramita Gurning, SKM., M.Kes.**, selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
8. Ibu **Delfriana Ayu A, SST., M.Kes.**, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan, nasihat, serta saran kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak **Muhammad Zali, Lc., M.H.I.**, selaku Dosen Pembimbing Integrasi Keislaman yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

10. Bapak **apt. Wahyudi, S. Farm., M.Si.**, selaku Dosen Penguji II pada sidang skripsi.
11. Ibu **Yulia Khairina Ashar, S.K.M., M.K.M.**, selaku Ketua Penguji pada sidang skripsi.
12. Para Dosen dan Staff di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan pelajaran, bimbingan, dukungan, dan ilmu selama perkuliahan.
13. Bapak **Prof. Drs. Heru Santosa, M.S., Ph.D.**, selaku pembimbing dari luar lingkungan kampus Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang bersedia meluangkan waktu dan tenaga nya memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Ibu **Dra. Jauyah**, selaku guru di SDIT Nurul Azizi Medan yang memberikan saran dan dukungan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDIT Nurul Azizi Medan.
15. Bapak **Irwansyah, S.Pd.**, selaku Kepala Sekolah Dasar Islam Nurul Azizi Medan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi di SDIT Nurul Azizi Medan.
16. Ibu **Verawati, SE., dan Erlina Wati Hasibuan, SE.**, selaku pegawai administrasi dan tata usaha di SDIT Nurul Azizi Medan yang membantu penulis dalam kebutuhan data yang diperlukan pada penelitian skripsi ini.
17. Seluruh **orang tua murid kelas I, II, dan III dan adik adik kelas I, II, dan III** yang bersedia meluangkan waktunya menjadi responden pada penelitian skripsi ini.
18. **Bapak/Ibu Wali Kelas I, II, dan III** yang bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
19. Orang tua tercinta, **Dr. Drs. H. Yanhar Jamaluddin, MAP., dan Hj. Ardiana Harun** yang telah berjuang, mendo'akan, serta memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
20. Adik adik penulis **Muhammad Azka Ramadhan, Thalia Siti Zivana, Siti Zaahira Putri, dan Davina Khairin Ulfaza** yang memberikan hiburan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
21. **Shalia Permata, Adekha Herdiani Br. Butar-Butar, dan Suci Rahmadani** sahabat dunia akhirat yang telah sudi meluangkan waktunya, mendengar keluh kesah, menemani saat suka maupun duka, serta sering dibuat repot oleh penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
22. Kak **Indah Wahyuni, S.Tr. Ak.**, kakak sepupu rasa kakak kandung dari penulis yang selalu mendengarkan keluh kesah serta memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

23. **Roxen dan Haiiro** sebagai kendaraan yang penulis gunakan menempuh perjalanan menuju kampus selama 4 tahun untuk melaksanakan perkuliahan sehingga penulis bisa sampai pada tahap penyelesaian skripsi ini.
24. **Ridho Defvin Ananda Jonhuneddi** selaku *partner* penulis yang bersedia meluangkan waktunya mendengar keluh kesah, menemani saat suka maupun duka, dan sering dibuat repot oleh penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
25. Seluruh pihak yang belum disebutkan namanya satu persatu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung selama menjalani perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
26. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never gutting, for just being me at all times.*

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari skripsi ini, baik dari segi materi maupun teknik penyajiannya karena keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman penulis. Maka dari itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan penulis agar skripsi ini menjadi lebih bermanfaat bagi penulis sendiri dan seluruh pihak dikemudian hari.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Medan, 23 Juli 2024



Penulis

Zukhaira Hayati
NIM. 0801202258

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 <i>Gadget</i>	5
2.1.1 Pengertian <i>Gadget</i>	5
2.1.2 Dampak Positif <i>Gadget</i> Bagi Anak.....	5
2.1.3 Dampak Negatif <i>Gadget</i> Bagi Anak	7
2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Anak Bermain <i>Gadget</i>	8
2.1.5 Fokus Anak Dalam Bermain <i>Gadget</i> dan Kepemilikannya.....	10
2.1.6 Panduan Bermain <i>Gadget</i> Pada Anak.....	11
2.1.7 Klasifikasi Bermain <i>Gadget</i>	12
2.1.8 Metode Pengukuran Durasi Bermain <i>Gadget</i>	13
2.2 Nafsu Makan	13
2.2.1 Pengertian Nafsu Makan.....	13
2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Nafsu Makan Anak.....	14

2.2.3	Variasi Makan.....	16
2.2.4	Metode Pengukuran Nafsu Makan.....	19
2.3	Resiko Bermain <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Makan Anak	21
2.4	Hubungan Bermain <i>Gadget</i> Dengan Nafsu Makan.....	21
2.5	Kajian Integrasi Keislaman	23
2.5.1	Konsep Nafsu Makan dan <i>Gadget</i> Menurut Al-Qur'an dan Hadits	23
2.5.2	Kaidah Fiqih Tentang Nafsu Makan dan <i>Gadget</i>	25
2.6	Kerangka Teori.....	29
2.7	Kerangka Konsep	30
2.8	Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1	Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	31
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
3.3	Subjek Penelitian.....	31
3.3.1	Populasi	31
3.3.2	Sampel	31
3.4	Teknik Pengambilan Sampel.....	32
3.5	Variabel Penelitian	33
3.6	Definisi Operasional dan Aspek Pengukuran.....	33
3.7	Instrumen Penelitian.....	35
3.8	Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.8.1	Jenis Data.....	35
3.8.2	Prosedur Pengumpulan Data.....	36
3.9	Pengolahan dan Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Hasil Penelitian	38
4.1.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	38
4.1.2	Analisis Penelitian	41
4.1.3	Analisis Univariat.....	43
4.1.4	Analisis Bivariat	44
4.2	Pembahasan Penelitian.....	45
4.2.1	Hubungan Antara Durasi Bermain <i>Gadget</i> Dengan Nafsu Makan	45
4.3	Kajian Integrasi Keislaman	47

4.3.1	Konsep Hubungan Teknologi (<i>Gadget</i>) dan Nafsu Makan Menurut Al-Qur'an dan Hadits	47
4.3.2	Maqashid Syariah dan Kaidah Fiqih Tentang Tekonologi (<i>Gadget</i>) dan Nafsu Makan Pada Anak	51
BAB V PENUTUP		54
5.1	Kesimpulan	54
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN		61



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

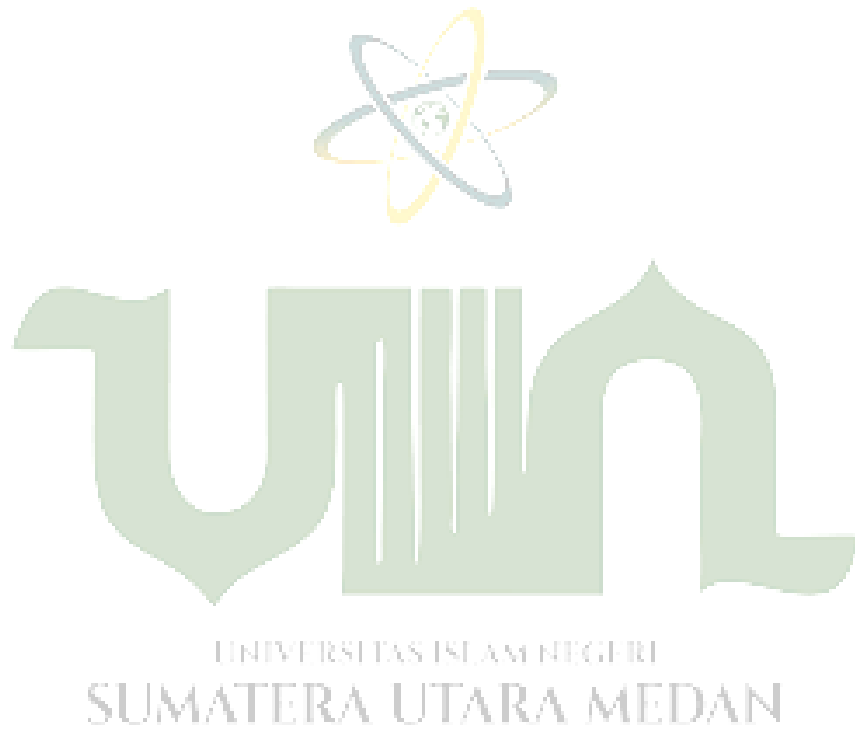
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional	34
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia Anak dan Orang Tua, Jenis Kelamin Anak, Pekerjaan Orang Tua, dan Pendidikan Orang Tua Pada Anak SDIT Nurul Azizi Tahun 2024.....	43
Tabel 4.2 Distribusi Durasi Bermain <i>Gadget</i>	44
Tabel 4.3 Distribusi Nafsu Makan	45
Tabel 4.4 Hasil Uji <i>Chi-Square</i> Untuk Melihat Hubungan Durasi Bermain <i>Gadget</i> Dengan Nafsu Makan.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tumpeng Gizi Seimbang	17
Gambar 2.2 Kerangka Teori	30
Gambar 2.3 Kerangka Konsep.....	30
Gambar 3.1 Alur Prosedur Pengumpulan Data.....	37
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SDIT Nurul Azizi Medan	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Instrumen Penelitian Berupa Kuesioner.....	61
Lampiran 2: Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Durasi Bermain <i>Gadget</i>	70
Lampiran 3: Analisis Data Statistik Menggunakan IBM SPSS <i>Statistics for Microsoft Windows</i> Versi 26	72
Lampiran 4: Tabel Analisis Data Statistik Deskriptif.....	75
Lampiran 5: Total Skor Data Kuesioner Variabel X (Durasi Bermain <i>Gadget</i>)	90
Lampiran 6: Total Skor Data Kuesioner Variabel Y (Nafsu Makan).....	93
Lampiran 7: Surat Izin Penelitian di SDIT Nurul Azizi Medan	96
Lampiran 8: Surat Balasan Telah Selesai Melakukan Penelitian di SDIT Nurul Azizi Medan	97
Lampiran 9: Foto Bersama Bapak Kepala SDIT Nurul Azizi Medan Untuk Izin Melakukan Penelitian di SDIT Nurul Azizi Medan	98
Lampiran 10: Dokumentasi Kegiatan Penelitian di SDIT Nurul Azizi Medan	99

