

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, M. dan Wirjatmadi, B. (2016). *Pengantar Gizi Masyarakat*. Jakarta: PT Fajar Indrapratama Mandiri.
- Affiliated Program For Children Development (Klinik Perkembangan Anak)*. (2004). Jenis Kesulitan Makan Anak. Universitas Georgetown.
- Alamiyah, S. S, Zamzamy, A., dan Rasyidah, R. (2017). *Pendampingan dan Pengawasan dalam Bermain Media Gadget pada Anak Usia TK (Taman Kanak-Kanak)*. Surabaya: CSGS (Cakra Studi Global Strategis).
- Al-Zarqa, Muasthafa Ahmad. (2000). *Hukum Islam dan Perubahan Sosial: Studi Komparatif Delapan Mazhab Fiqh*. Jakarta: Riora Cipta.
- American Academy of Pediatrics and Public Education Committee (AAP)*. (2001). Children, Adolescents, and Television. *Pediatr* 4(1): 1–15.
- Astuti, Retno Dewi. (2005). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemandirian Siswa dalam Belajar pada Siswa kelas XI SMA Negeri Simpiuh Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2005/2006. *Bimbingan dan konseling FIP UNNES*: Tidak Diterbitkan.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2022). Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2019. *Technopreneur*. Hasil Survey.
- Arali. (2011). Nafsu Makan dan Faktor yang Mempengaruhinya. Artikel Penelitian.
- Asif, A. R. dan Rahmadi, F. A. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*. 6(2). hal. 148–157.
- Baharuddin, N. F. (2020). Hubungan Bermain *Gadget* dengan Perubahan Perkembangan Psikososial Anak Usia 7-12 Tahun di SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar. *Stikes Panakkukang Makassar*.
- Bintoro, J. M., Kusumaningdyah, Purwani, O. (2019). Laboratorium Komunitas Kreatif di Surakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis. *Jurnal Senthong*. hal. 851- 862. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Cahyaningrum. (2015). Leptin Sebagai Indikator Obesitas, Sandubaya Mataram. *Jurnal Kesehatan Prima I*. (1): 1364–71.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak, *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. 17(2). hal. 316–329.

- Dahlan, S. (2016). *Statistik Untuk Kedokteran dan Kesehatan: Deskriptif, Bivariat, dan Univariat*. Jakarta: Epidemiologi Indonesia.
- Damayanti, R. (2017). Hubungan Bermain *Gadget* dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN di Kecamatan Godean. *Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*.
- Departemen Kesehatan RI. (2003). *Pedoman Umum Gizi Seimbang (Panduan untuk Petugas)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Bina Kesehatan Masyarakat.
- Djamil, Fathurrahman. (1999). *Filsafat Hukum Islam*. Ciputat: Logos Wacana Ilmu.
- Dr. dr. Meta Hanindita, Sp.A.(K). (2023). *234 Fakta Tentang Masalah Makan Pada Anak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Enang Sudrajat. (2007). *Departemen Agama RI Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman*. Bandung : Syamil Quran. hlm. 532.
- Erlindawati dan Novianti, Rika. (2020). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Pendapatan, Kesadaran dan Pelayanan Terhadap Tingkat Motivasi Masyarakat Dalam Membayar Pajak Bumi dan bangunan. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*: Vol. 9, No.1: 65-79.
- Frahasini, Astuti, T. M. P. dan Atmaja, H. T. (2018). The Impact of The Use of *Gadgets* in School of School Age Towards Children's Social Behavior in Semata Village. *Journal of Educational Social Studies*. 7 (2). pp. 161–168. Available at: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/26842>.
- Genc S, Gurdol F, Kanzamar-Ozer M, Ince N, Ozcelik F et al. (2014). *The Analytical Performance of Four Different Glycated Hemoglobin Methods*. In: *Medical Chemistry*. P: 501-05.
- Graha, Chairinniza. (2008). *Keberhasilan Anak di Tangan Orang Tua*. PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia-Jakarta.
- Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan Bermain *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik. Universitas Diponegoro.
- Guyton, A.C., & Hall, J.E. (2007). *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran (Textbook of Medical Physiology)*.
- Hawadi R. A. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo. hal 43-45.
- Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI). (2019). *Rekomendasi Menatap Layar Elektronik. Hasil Survey*.
- Ippjian, M. L., Johnston. C. S. (2016). *Smartphone technology facilitates dietary change in healthy adults*. *Nutrition*, 33.
- Irianto, DP. (2007). *Panduan Gizi Lengkap: Keluarga dan Olahragawan*. CV. Andi offset. Yogyakarta.

- Irmayati. (2018). Pengembangan Buku Ajar Mikrobiologi Berbasis Literasi Sains pada Mahasiswa Jurusan Biologi FMIPA UNIMED. (*Thesis*). Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan. Medan.
- Jamni, T. (2019). Dampak Gawai dan Status Gizi pada Remaja di SMK Negeri 1 Lhoknga dan Poltekkes Aceh 2019. *Jurnal SAGO Gizi dan Kesehatan*. 1(2), p. 208.
- Jusiene, R, dkk. (2019). *Screen Use During Meals Among Young Children: Exploration of Associated Variables*. *Medicina (Kaunas)*, 55(10): 688.
- Judarwanto, Widodo. (2005). *Mengatasi Kesulitan Makan Pada Anak*. Jakarta: Puspa Sehat.
- Jurdawanto, Widodo. (2010). Perilaku Makan Anak Sekolah. *Artikel Klinik Khusus Kesulitan Makan Pada Anak*.
- Kartika Wijaya. (2019). Hubungan Intensitas Bermain *Smartphone* dengan Perilaku Makan pada Emerging Adults. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya* Vol.8 No.1.
- Kim, Y., Lee, N., Lim, Y. (2017). *Gender differences in the association of smartphone addiction with food group consumption among korean adolescents*. *Public Health*, 145, 132-135.
- Kurniasih. dkk. (2010). *Sehat dan Bugar Berkat Gizi Seimbang*. Jakarta PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kusharto, Clara M. dan Supariasa I Dewa Nyoman. (2014). *Survei Konsumsi Gizi*. GRAHA ILMU. Yogyakarta.
- Kusumawati, E., Fathurrahman, T., dan Tizar, E. S. (2020). Hubungan antara Kebiasaan Makan Fast Food, Durasi Bermain *Gadget* dan Riwayat Keluarga dengan Obesitas pada Anak Usia Sekolah (Studi di SDN 84 Kendari). *Jurnal Kedokteran & Kesehatan* 6 (2): 87–92.
- Laszczyk, W. A. (2013). *Children, Adolescents, and the Media*. *Klinika Oczna* 45(4): 339–42.
- Linggarsih, H. D. (2020) Gambaran Pengetahuan, Sikap dan Pola Makan Remaja Pengguna Media Sosial di SMAN Kota Bengkulu Tahun 2020. *Poltekkes Kemenkes Bengkulu Program*.
- Lubis, Gustina. (2005). Masalah Makan pada Anak. *Majalah Kedokteran Andalas*. No.1 Vol. 29.
- Lubis, Y. T. (2018). Hubungan Penerapan Prinsip Gizi Seimbang dengan Status Gizi pada Mahasiswa Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Medan. *Politeknik Kesehatan Medan*.
- Mardalena, K., Yuhasriati, & Amalia, D. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di PAUD Nurul Hidayah Lampuuk Aceh. 5(1), 36–45.

- Meule, A., Vögele, C. (2013). *The psychology of eating. Specialty Grand Challenge Article*, 4 (215). Axel Cleeremans, Université Libre de Bruxelles, Belgium.
- Mutmainnah, A. (2019). Dampak Bermain *Gadget* di Kalangan Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu (Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran). *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro*.
- Nasir, A., Muhith, A. dan Ideputri, M. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan: Konsep Pembuatan Karya Tulis dan Thesis untuk Mahasiswa Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Notoatmodjo, S. (2012b). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nurmasari, A. (2016). Hubungan Intensitas Bermain *Gadget* dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. Universitas Airlangga.
- Nur Sri Rahayu, Elan, Sima Mulyadi. (2021). Analisis Bermain *Gadget* Pada Anak Usia Disini. *Jurnal PAUD Agapedia*. Vol.5 No. 2 Desember 2021 page 202-210.
- Par'i, H.M. (2016). *Penilaian Status Gizi: Dilengkapi Proses Asuhan Gizi Terstandar*. Jakarta: EGC.
- Park, S. & Park, K. S. (2014). *Family Stigma: A Concept Analysis*. Vol. 8, issue 3.
- Pearson, N, dkk. (2018). *Clustering and correlates of screen-time and eating behaviours among young children*. BMC Public Health (2018) 18:753.
- Pintautami, Jatuwarih. (2011). Pengaruh Suplementasi Zink Terhadap Nafsu Makan pada Anak. *Jurnal Mutiara Medika*. Vol 11 No 3. Hal 144-149.
- Polit, D. F. (2010). *Essentials of Nursing Research*. 7th.Ed. China: Tatano Beck.
- Proverawati, A. dan Wati, E. K. (2011). *Ilmu Gizi Untuk Keperawatan & Gizi Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Putri, D. A. (2019). Pengaruh Lama Bermain *Gadget* terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun. Stikes Bhakti Husada Madiun.
- R. Agusli. (2008). *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. Jakarta: Mediakita. Hal 12.
- Rahman Hadi, Lalu Sumardi. (2023). Bermain *Gadget* Oleh Anak Usia Dini. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*. Vol 6 No 2. Hal 1062-1066.
- Raisuni, Ahmad. (1999). *Nazhariyat al-Maqasyid 'Inda al-Syatibi*. Rabath: Dar al-Aman.

- Rideout, V. (2013). *Ero to Eight: Electronic Media Inthe Lives of Infants, Toddlers and Preschoolers. Common Sense Media Research Study.*
- Rosiyanti, H. dan Muthmainnah, R. N. (2018). Bermain *Gadget* sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar, *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1), pp. 25–26. doi: 10.24853/fbc.4.1.25-36.
- Saifullah, M. (2017). Hubungan Bermain *Gadget* terhadap Pola Tidur Pada Anak Sekolah di UPT SDN Gadingrejo II Pasuruan, Perpustakaan Universitas Airlangga. Universitas Airlangga Surabaya.
- Sanjur, D. Rodriguez, M. (1997). *Assessing Food Consumption. Selected Issues in Data Collection Analysis. Division of Nutritional Sciences, CoMaterial Management unity Nutrition Program, College of Human Ecology.* Cornell University.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan Bermain *Gadget* dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu XII* (80).
- Sarah, F., dan Pujonarti, S. A. (2013). *Overweight* Pada Siswa SD Marsudirini Matraman. Jakarta Timur Tahun 2013. *Jurnal Kesehatan Masyarakat.*
- Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak Bermain *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191.
- Sherwood, Lauralee. (2010). *Human Physiology: from Cells to Systems*, 7th Edition. Belmont; Brooks Cole, Cengage Learning.
- Siswanto, J. (2018). Dampak Lingkungan Sosial terhadap Kenakalan Remaja. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Snooks, M. K. (2009). *Health Psychology: Biological, Psychological, and Sociocultural Perspective.* USA: Jones and Barlett Publisher.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: ALFABETA.
- Sulistyoningsih, H. (2011). *Gizi Untuk Kesehatan Ibu dan Ana.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Supariasa, dkk. (2002). *Penilaian Status Gizi.* Jakarta. Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Suwaid, M. N. A. H. (2010). *Prophetic Parenting: Cara Nabi SAW Mendidik Anak.* Pro-U Media.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Bermain *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538.

- Tanjung, F. S, Huriyati, E., dan Ismail, D. (2017). *Intensity of Gadget Use Among Overweight Preschool Children in Yogyakarta. BKM Journal of Community Medicine Public Health* 33(12): 603–8.
- Trinika, Y., Nurfianti, A., dan Irsan, A. (2015). Pengaruh Bermain *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. Universitas Tanjungpura.
- Wahyuningsih, R. (2020). Pemberdayaan Teman Sebaya dalam Meningkatkan Pengetahuan Gizi Remaja Kelebihan Berat Badan. *Jurnal Gizi Prima (Prime Nutrition Journal)*. 5(2), pp. 125–128. doi: 10.32807/jgp.v5i2.204.
- Wardle, J. (2001). *Development of the Children's Eating Behaviour Questionnaire. J Child Psychol Psychiatry*. 42:963–70.
- World Health Organization (WHO), American Academy of Pediatric (AAP). (2019). Rekomendasi Menatap Layar Elektronik. Hasil Survey.
- Yuanda, B. F., Ilmiawan, M. I., dan Andriani, R. (2022). Hubungan antara Durasi Penggunaan Gawai terhadap Status Gizi Anak Usia Prasekolah Taman Kanak-kanak di Kota Pontianak. *Sari Pediatri* 23(5): 318.
- Yu, et al. (1997). *Vitamin-Mineral Supplement Use Among Presechool Children in The United State. Pediatrics* Vol. 100, No.5, P-e4. Nov.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Instrumen Penelitian Berupa Kuesioner

PERNYATAAN PERSETUJUAN (*INFORMED CONSENT*)

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Saya Zukhaira Hayati, mahasiswa program studi Ilmu Kesehatan Masyarakat Peminatan Gizi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Saya sedang melakukan penelitian tentang **Hubungan Antara Durasi Bermain Gadget Dengan Nafsu Makan Pada Anak Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi Kota Medan**. Penelitian ini merupakan tugas akhir saya dalam menempuh pendidikan S1 Kesehatan Masyarakat.

Terkait hal tersebut, dengan segenap kerendahan hati saya mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Saya mohon Bapak/Ibu untuk mengisi kuesioner dengan benar dan jujur. Apapun jawaban Bapak/Ibu tidak akan mempengaruhi nilai anak di sekolah. Semua informasi yang Bapak/Ibu berikan akan dirahasiakan dan hanya akan dipergunakan dalam penelitian ini. Bila Bapak/Ibu bersedia, silahkan menandatangani lembar persetujuan ini sebagai bukti kesediaan Bapak/Ibu.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Medan, Maret 2024

.....
(Isikan nama)

KUESIONER PENELITIAN

Hubungan Antara Durasi Bermain *Gadget* Dengan Nafsu Makan Pada Anak Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi Kota Medan

A. Identitas Responden

1. Orang Tua (Ayah/Ibu) *coret salah satu

Lingkari salah satu Jawaban yang benar!

Nama :

Usia : a. 30-40 tahun

b. 40-50 tahun

Jenis Kelamin : L/P

Pekerjaan : a. PNS/TNI/POLRI

b. Karyawan Swasta

c. Ibu Rumah Tangga

d. Guru/Dosen

e. Dll (sebutkan) :

Pendidikan : a. SD

b. SMP

c. SMA

d. Perguruan Tinggi

No. Hp/WA :

2. Anak

Nama :

Usia :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Anak ke dari bersaudara

BB/TB :

B. Durasi Bermain *Gadget*

Isilah jawaban dengan memberikan tanda silang (X) pada kolom jawaban yang Anda anggap paling benar.

1. Apakah anak sering memainkan *gadget*?

a. Ya, sering (setiap hari)

- b. Kadang-kadang (4-6 hari/minggu)
 - c. Jarang (1-3 hari/minggu)
2. Sejak usia berapa anak memainkan *gadget*?
 - a. 1-2 tahun
 - b. 3-4 tahun
 - c. >5 tahun
3. *Gadget* milik siapa yang digunakan anak?
 - a. Orang tua
 - b. Sendiri
 - c. Kerabat/saudara
4. Siapa yang pertama kali memperkenalkan *gadget* pada anak?
 - a. Orang tua
 - b. Saudara
 - c. Teman
5. Jenis *gadget* apa yang dimainkan oleh anak?
 - a. *Smartphone*
 - b. Tablet/iPad
 - c. Laptop
6. Apa yang dilakukan anak ketika memainkan *gadget*?
 - a. Menonton youtube
 - b. Bermain game
 - c. Belajar
7. Dalam satu hari berapa lama anak memainkan *gadget*?
 - a. >2 jam
 - b. <2 jam
8. Apakah anak memainkan *gadget* ketika sedang sendiri?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
9. Apakah orang tua mengawasi anak ketika bermain *gadget*?
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
10. Apakah anak harus menggunakan distraksi *gadget* saat makan?

- a. Ya
- b. Kadang-kadang
- c. Tidak

11. Apakah anak melupakan jam makan nya dengan adanya *gadget*?

- a. Ya
- b. Kadang-kadang
- c. Tidak

12. Apakah dengan menggunakan *gadget* sambil makan, nafsu makan anak lebih banyak dibandingkan tidak menggunakan *gadget*?

- a. Ya
- b. Kadang-kadang
- c. Tidak

C. Nafsu Makan

Baca pernyataan dengan baik dan isilah dengan memberi tanda *check list* (√) pada poin jawaban yang dipilih!

NO	PERNYATAAN	TIDAK PERNAH	JARANG	KADANG-KADANG	SERING	SELALU
Enjoyment of Food (Kenikmatan Makanan) (EF)						
1	Anak saya menyukai kegiatan makan.					
2	Anak saya suka makanan.					
3	Anak saya menunjukkan ketertarikan terhadap makanan					
4	Anak saya menanti waktu makan.					
Food Responsiveness (Daya Tanggap Terhadap Makanan) (FR)						
5	Anak saya selalu					

	meminta makanan.					
6	Apabila diperbolehkan, anak saya akan menyimpan/mengunyah dengan lama makanan di mulutnya.					
7	Apabila tidak diterapkan waktu makan, maka anak saya akan selalu makan.					
8	Apabila diperbolehkan, anak saya akan makan terlalu banyak.					
9	Apabila anak saya kenyang, anak saya masih dapat untuk makan <i>snack</i> /makanan yang disukainya.					
<i>Desire to Drink (Keinginan untuk Minum) (DD)</i>						
10	Jika diberi kesempatan, anak saya akan selalu minum.					
11	Jika diberi kesempatan, anak saya akan minum					

	terus menerus sepanjang hari.					
12	Anak saya selalu meminta untuk minum.					
Emotional Overating (Emosional Makan Berlebihan) (EO)						
13	Anak saya makan banyak ketika sedang khawatir.					
14	Anak saya makan lebih banyak ketika kesal.					
15	Anak saya makan lebih banyak ketika cemas.					
16	Anak saya makan lebih banyak ketika ia tidak punya hal lain untuk dilakukan.					
Satiety Responsiveness (Responsif Rasa Kenyang) (SR)						
17	Anak saya dapat kenyang dengan cepat.					
18	Anak saya memiliki nafsu makan yang besar.					
19	Anak saya meninggalkan makanan sisa pada saat selesai makan.					
20	Anak saya kenyang sebelum					

	makanan nya habis.					
21	Anak saya tidak dapat makan apabila ia telah mengonsumsi <i>snack</i> /jajanan sebelum makan besar.					
22	Anak saya makan dengan lambat.					
23	Anak saya membutuhkan lebih dari 30 menit untuk menyelesaikan makanan.					
24	Anak saya menghabiskan makanan nya dengan cepat.					
25	Anak saya makan lebih banyak dan lebih lambat selama makan.					
Food Fussiness (Kerewelan Pada Makanan) (FF)						
26	Anak saya suka untuk mencoba makanan baru.					
27	Anak saya menyukai banyak ragam makanan.					

28	Anak saya tertarik untuk mencoba makanan yang belum pernah dicoba.					
29	Anak saya menolak makanan pada saat awal mencoba.					
30	Anak saya dapat memutuskan untuk membenci suatu makanan padahal belum pernah mencobanya.					
31	Anak saya susah untuk dipuaskan dengan makanan.					
<i>Emotional Underating (Kurang Makan Secara Emosional) (EU)</i>						
32	Anak saya makan lebih sedikit saat kecewa.					
33	Anak saya makan lebih sedikit saat marah.					
34	Anak saya makan lebih sedikit saat lelah.					
35	Anak saya makan lebih banyak saat ia bahagia.					

Keterangan:

Total =

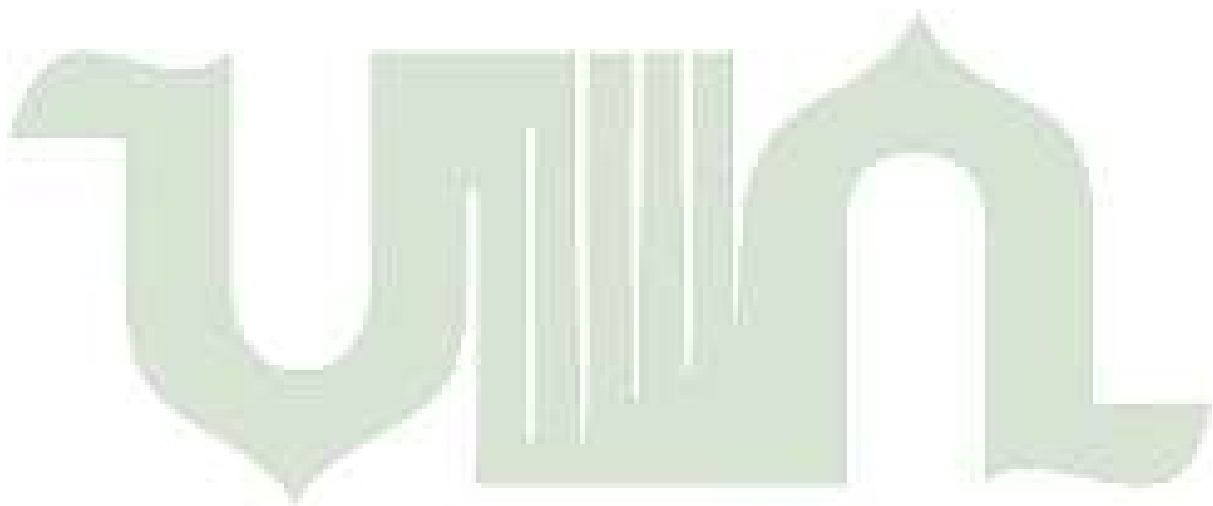
Skor 0 = Tidak pernah

Skor 1 = Jarang

Skor 2 = Kadang-kadang

Skor 3 = Sering

Skor 4 = Selalu



UNIVERSITAS ISLAM
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 2: Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Durasi Bermain *Gadget*

Correlations

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	total
P1 Pearson Correlation	1	.124	.462	.267	.620*	.526*	.215	.394	.608*	-.124	.319	.228	.666**
P1 Sig. (2-tailed)		.647	.071	.318	.010	.036	.424	.131	.012	.647	.067	.670	.005
P1 N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P2 Pearson Correlation	.124	1	.149	.512*	.200	.573*	.192	.195	.238	.067	.207	.115	.546*
P2 Sig. (2-tailed)	.647		.582	.043	.458	.020	.475	.469	.374	.806	.252	.092	.029
P2 N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P3 Pearson Correlation	.462	.149	1	.321	.447	.359	.258	.171	.415	.447	.072	.192	.560*
P3 Sig. (2-tailed)	.071	.582		.226	.082	.173	.334	.527	.110	.082	.779	.374	0.24
P3 N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P4 Pearson Correlation	.267	.512*	.321	1	.594*	.781*	.319	.461	.252	.471	.020	.250	.771*
P4 Sig. (2-tailed)	.318	.043	.226		.015	.000	.228	.072	.346	.066	.029	.806	.000
P4 N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P5 Pearson Correlation	.620*	.200	.447	.594*	1	.481	.115	.229	.344	.333	.424	.012	.654**
P5 Sig. (2-tailed)	.010	.458	.082	.015		.059	.670	.394	.191	.207	.374	.207	.006
P5 N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P6 Pearson Correlation	.526*	.573*	.359	.781**	.481	1	.516*	.656**	.574*	.160	-.124	.333	.907**
P6 Sig. (2-tailed)	.036	.020	.173	.000	.059		.041	.006	.020	.553	.481	.226	.000
P6 N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P7 Pearson Correlation	.215	.192	.258	.319	.115	.516*	1	.925**	.413	.115	.082	.250	.629**
P7 Sig. (2-tailed)	.424	.475	.334	.228	.670	.041		.000	.020	.553	.071	.582	.009
P7 N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P8 Pearson Correlation	.394	.195	.171	.461	.229	.656**	.925**	1	.435	.076	.207	.238	.724**
P8 Sig. (2-tailed)	.131	.469	.527	.072	.394	.006	.000		.092	.779	.374	.215	.002
P8 N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P9 Pearson Correlation	.608*	.238	.415	.252	.344	.574*	.413	.435	1	-.238	.066	.192	.664**
P9 Sig. (2-tailed)	.012	.374	.110	.346	.191	.020	.112	.092		.374	.010	.173	.005
P9 N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P10 Pearson Correlation	-.124	.067	.447	.471	.333	.160	.115	.076	-.238	1	.318	.149	.250
P10 Sig. (2-tailed)	.647	.806	.082	.066	.207	.553	.670	.779	.374		.110	.200	.350
P10 N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P11 Pearson Correlation	.012	.195	.359	.475	.082	.321	.043	.149	.071	.173	.258	.131	.560*
P11 Sig. (2-tailed)	.647	.374	.527	.228	.059	.228	.527	.374		.458	.071	.200	.029
P11 N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P12 Pearson Correlation	.149	.573*	.200	.192	.238	.394	.229	.779	.334	.067	.000	.424	.654**
P12 Sig. (2-tailed)	.082	.319	.207	.192	.620*	.215	.000	.447	.334	.173	-.238	.043	.006
P12 N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
total Pearson Correlation	.666**	.546*	.560*	.771**	.654**	.907**	.629**	.724**	.664**	.871*	.766**	.250	1

Sig. (2-tailed)	.005	.029	.024	.000	.006	.000	.009	.002	.005	.350	.041	.020
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	16	100.0
	Excluded ^a	0	0
	Total	16	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of items
.846	12

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pertanyaan 1	12.75	13.267	.534	.835
Pertanyaan 2	12.31	14.229	.399	.847
Pertanyaan 3	12.88	15.183	.478	.838
Pertanyaan 4	12.56	12.529	.670	.819
Pertanyaan 5	12.75	14.600	.576	.830
Pertanyaan 6	12.56	12.129	.867	.796
Pertanyaan 7	12.38	14.383	.533	.832
Pertanyaan 8	12.31	13.563	.634	.823
Pertanyaan 9	12.56	13.996	.565	.829
Pertanyaan 10	14.06	16.496	.192	.853
Pertanyaan 11	12.42	12.335	.357	.877
Pertanyaan 12	14.88	14.436	.567	.862

Lampiran 3: Analisis Data Statistik Menggunakan IBM SPSS *Statistics for Microsoft Windows* Versi 26

1. Tabel Frekuensi

		Kelas			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	Kelas I	28	40.0	40.0	40.0
	Kelas II	22	31.4	31.4	100.0
	Kelas III	20	28.6	28.6	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Usia Anak			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	6 tahun	2	2.9	2.9	2.9
	7 tahun	26	37.1	37.1	100.0
	8 tahun	23	32.9	32.9	100.0
	9 tahun	19	27.1	27.1	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Usia Orang Tua			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	30 – 40 tahun	57	81.4	81.4	81.4
	40 – 50 tahun	13	18.6	18.6	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Jenis Kelamin Anak			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	Laki – laki	34	48.6	48.6	48.6
	Perempuan	36	51.4	51.4	100.0
	Total	70	100.0	32.9	

Pekerjaan Orang Tua

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PNS/TNI/POLRI	7	10.0	10.0	10.0
	Karyawan Swasta	23	32.9	32.9	100.0
	Ibu Rumah Tangga	40	57.1	57.1	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pendidikan Orang Tua

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tamatan SMA	3	4.3	4.3	4.3
	Tamatan Perguruan Tinggi	67	95.7	95.7	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Durasi Bermain Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Singkat < 2 jam	28	40.0	40.0	40.0
	Lama > 2 jam	42	60.0	60.0	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Nafsu Makan Pada Anak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nafsu Makan Rendah	44	62.9	62.9	62.9
	Nafsu Makan Tinggi	26	37.1	37.1	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

2. Descriptive

Descriptive Statistics

		Durasi Main Gadget	Nafsu Makan Pada Anak
N	Valid	70	70
	Missing	0	0
Mean		1.60	1.37
Median		2.00	1.00

Mode	2	1
Std. Deviation	.493	.487
Variance	.243	.237
Minimum	1	1
Maximum	2	2
Sum	112	96

3. Chi-square Test

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	.500 ^a	1	.004
Continuity Correction ^b	.207	1	.650
Likelihood Ratio	.504	1	.478
Fisher's Exact Test			
Linear-by-Linear Association	.493	1	.483
N of Valid Cases	70		

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 10.40.

b. Computed only for a 2x2 table

4. Analisis Bivariat Durasi Bermain *Gadget* dengan Nafsu Makan

Durasi Bermain *Gadget* * Nafsu Makan Pada Anak Crosstabulation

Count

		Nafsu Makan Pada Anak		Total
		Nafsu Makan Rendah	Nafsu Makan Tinggi	
Durasi Main <i>Gadget</i>	Singkat < 2 jam	19	9	28
	Lama > 2 jam	25	17	42
Total		44	26	70

Lampiran 4: Tabel Analisis Data Statistik Deskriptif Kuesioner

Pertanyaan 1: Apakah anak sering memainkan gadget?

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Ya, sering (setiap hari)	40	57,1%
2	Kadang-kadang (4-6 hari/minggu)	6	8,6%
3	Jarang (1-3 hari/minggu)	24	34,3%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pertanyaan 2: Sejak usia berapa anak memainkan gadget?

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	1-2 tahun	7	10%
2	3-4 tahun	36	51,4%
3	>5 tahun	27	38,6%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pertanyaan 3: Gadget milik siapa yang digunakan anak?

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Orang tua	62	88,6%
2	Sendiri	8	11,4%
3	Saudara	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pertanyaan 4: Siapa yang pertama kali memperkenalkan gadget pada anak?

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Orang tua	44	62,9%
2	Saudara	22	31,4%
3	Teman	4	5,7%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pertanyaan 5: Jenis *gadget* apa yang dimainkan oleh anak?

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	<i>Smartphone</i>	57	81,4%
2	Tablet/iPad	13	18,6%
3	Laptop	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pertanyaan 6: Apa yang dilakukan anak ketika memainkan *gadget*?

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Menonton <i>youtube</i> /Tiktok	33	47,1%
2	Bermain <i>game</i>	36	51,4%
3	Belajar	1	1,4%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pertanyaan 7: Dalam satu hari berapa lama anak memainkan *gadget*?

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	>2 jam	43	61,4%
2	<2 jam	27	38,6%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pertanyaan 8: Apakah anak memainkan *gadget* ketika sedang sendiri?

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Ya	11	15,7%
2	Kadang-kadang	39	55,7%
3	Tidak	20	28,6%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pertanyaan 9: Apakah orang tua mengawasi anak ketika bermain *gadget*?

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Ya	60	85,7%
2	Kadang-kadang	10	14,3%
3	Tidak	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pertanyaan 10: Apakah anak harus menggunakan distraksi *gadget* saat makan?

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Ya	47	67,1%
2	Kadang-kadang	18	25,7%
3	Tidak	5	7,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pertanyaan 11: Apakah anak melupakan jam makan nya dengan adanya *gadget*?

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Ya	0	0%
2	Kadang-kadang	37	52,9%
3	Tidak	33	47,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pertanyaan 12: Apakah dengan menggunakan *gadget* sambil makan, nafsu makan anak lebih banyak dibandingkan tidak menggunakan *gadget*?

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Ya	47	67,1%
2	Kadang-kadang	18	25,7%
3	Tidak	5	7,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 1: Anak saya menyukai kegiatan makan

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Jarang	0	0%
3	Kadang-kadang	32	45,7%
4	Sering	22	31,4%
5	Selalu	16	22,9%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 2: Anak saya suka makanan

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Jarang	0	0%
3	Kadang-kadang	28	40%
4	Sering	15	21,4%
5	Selalu	27	38,6%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 3: Anak saya menunjukkan ketertarikan terhadap makanan

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Jarang	0	0%
3	Kadang-kadang	32	45,7%
4	Sering	11	15,7%
5	Selalu	27	38,6%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 4: Anak saya menantikan waktu makan

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Jarang	0	0%
3	Kadang-kadang	39	55,7%
4	Sering	11	15,7%
5	Selalu	20	28,6%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 5: Anak saya selalu meminta makanan

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Jarang	11	15,7%
3	Kadang-kadang	19	27,1%
4	Sering	26	37,1%
5	Selalu	14	20%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 6: Apabila diperbolehkan, anak saya akan menyimpan/mengunyah dengan lama makanan di mulutnya

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	38	54,3%
2	Jarang	25	35,7%
3	Kadang-kadang	1	1,4%
4	Sering	0	0%
5	Selalu	6	8,6%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 7: Apabila tidak diterapkan waktu makan, maka anak saya akan selalu makan

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	7	10%
2	Jarang	14	20%
3	Kadang-kadang	18	25,7%
4	Sering	27	38,6%
5	Selalu	4	5,7%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 8: Apabila diperbolehkan, anak saya akan makan terlalu banyak

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	30	42,9%
2	Jarang	7	10%
3	Kadang-kadang	23	32,9%
4	Sering	6	8,6%
5	Selalu	4	5,7%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 9: Apabila anak saya kenyang, anak saya masih dapat untuk makan snack/makanan yang disukainya

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	14	20%
2	Jarang	1	1,4%
3	Kadang-kadang	6	8,6%
4	Sering	44	62,9%
5	Selalu	5	7,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 10: Jika diberi kesempatan, anak saya akan selalu minum

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Jarang	19	27,1%
3	Kadang-kadang	33	47,1%
4	Sering	13	18,6%
5	Selalu	5	7,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 11: Jika diberi kesempatan, anak saya akan minum terus menerus sepanjang hari.

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	12	17,1%
2	Jarang	28	40%
3	Kadang-kadang	24	34,3%
4	Sering	1	1,4%
5	Selalu	5	7,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 12: Anak saya selalu meminta untuk minum

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Jarang	17	24,3%
3	Kadang-kadang	40	57,1%
4	Sering	13	18,6%
5	Selalu	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 13: Anak saya makan banyak ketika sedang khawatir

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	61	87,1%
2	Jarang	4	5,7%
3	Kadang-kadang	0	0%
4	Sering	5	7,1%
5	Selalu	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 14: Anak saya makan lebih banyak ketika kesal

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	65	92,9%
2	Jarang	5	7,1%
3	Kadang-kadang	0	0%
4	Sering	0	0%
5	Selalu	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 15: Anak saya makan lebih banyak ketika cemas

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	55	78,6%
2	Jarang	10	14,3%
3	Kadang-kadang	0	0%
4	Sering	5	7,1%
5	Selalu	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 16: Anak saya makan lebih banyak ketika ia tidak punya hal lain untuk dilakukan

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	43	61,4%
2	Jarang	11	15,7%
3	Kadang-kadang	10	14,3%
4	Sering	6	8,6%
5	Selalu	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 17: Anak saya dapat kenyang dengan cepat

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	1	1,4%
2	Jarang	16	22,9%
3	Kadang-kadang	26	37,1%
4	Sering	27	38,6%
5	Selalu	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 18: Anak saya memiliki nafsu makan yang besar

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	11	15,7%
2	Jarang	0	0%
3	Kadang-kadang	52	74,3%
4	Sering	2	2,9%
5	Selalu	5	7,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 19: Anak saya meninggalkan makanan sisa pada saat selesai makan

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	1	1,4%
2	Jarang	17	24,3%
3	Kadang-kadang	18	25,7%
4	Sering	34	48,6%
5	Selalu	1	1,4%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 20: Anak saya kenyang sebelum makan nya habis

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	6	8,6%
2	Jarang	17	24,3%
3	Kadang-kadang	19	27,1%
4	Sering	23	32,9%
5	Selalu	5	7,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 21: Anak saya tidak dapat makan apabila ia telah mengonsumsi snack/jajanan sebelum makan besar

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	2	2,9%
2	Jarang	11	15,7%
3	Kadang-kadang	47	67,1%
4	Sering	5	7,1%
5	Selalu	5	7,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 22: Anak saya makan dengan lambat

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	2	2,9%
2	Jarang	14	20%
3	Kadang-kadang	15	21,4%
4	Sering	34	48,6%
5	Selalu	5	7,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 23: Anak saya membutuhkan lebih dari 30 menit untuk menyelesaikan makan

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	20	28,6%
2	Jarang	27	38,6%
3	Kadang-kadang	18	25,7%
4	Sering	5	7,1%
5	Selalu	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 24: Anak saya menghabiskan makanannya dengan cepat

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Jarang	25	35,7%
3	Kadang-kadang	38	54,3%
4	Sering	6	8,6%
5	Selalu	1	1,4%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 25: Anak saya makan lebih banyak dan lebih lambat selama makan

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	2	2,9%
2	Jarang	14	20%
3	Kadang-kadang	49	70%
4	Sering	5	7,1%
5	Selalu	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 26: Anak saya suka untuk mencoba makanan baru

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	6	8,6%
2	Jarang	28	40%
3	Kadang-kadang	15	21,4%
4	Sering	16	22,9%
5	Selalu	5	7,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 27: Anak saya menyukai banyak ragam makanan

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	16	22,9%
2	Jarang	30	42,9%
3	Kadang-kadang	9	12,9%
4	Sering	11	15,7%
5	Selalu	4	5,7%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 28: Anak saya tertarik untuk mencoba makanan yang belum pernah dicoba

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Jarang	35	50%
3	Kadang-kadang	20	28,6%
4	Sering	10	14,3%
5	Selalu	5	7,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 29: Anak saya menolak makanan pada saat awal mencoba

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	1	1,4%
2	Jarang	33	47,1%
3	Kadang-kadang	18	25,7%
4	Sering	12	17,1%
5	Selalu	6	8,6%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 30: Anak saya dapat memutuskan untuk mmebenci suatu makanan padahal belum pernah mencobanya

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	6	8,6%
2	Jarang	22	31,4%
3	Kadang-kadang	13	18,6%
4	Sering	23	32,9%
5	Selalu	6	8,6%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 31: Anak saya susah untuk dipuaskan dengan makanan

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	6	8,6%
2	Jarang	9	12,9%
3	Kadang-kadang	38	54,3%
4	Sering	10	14,3%
5	Selalu	7	10%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 32: Anak saya makan lebih sedikit saat kecewa

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	35	50%
2	Jarang	15	21,4%
3	Kadang-kadang	8	11,4%
4	Sering	12	17,1%
5	Selalu	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 33: Anak saya makan lebih sedikit saat marah

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	35	50%
2	Jarang	11	15,7%
3	Kadang-kadang	14	20%
4	Sering	5	7,1%
5	Selalu	5	7,1%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

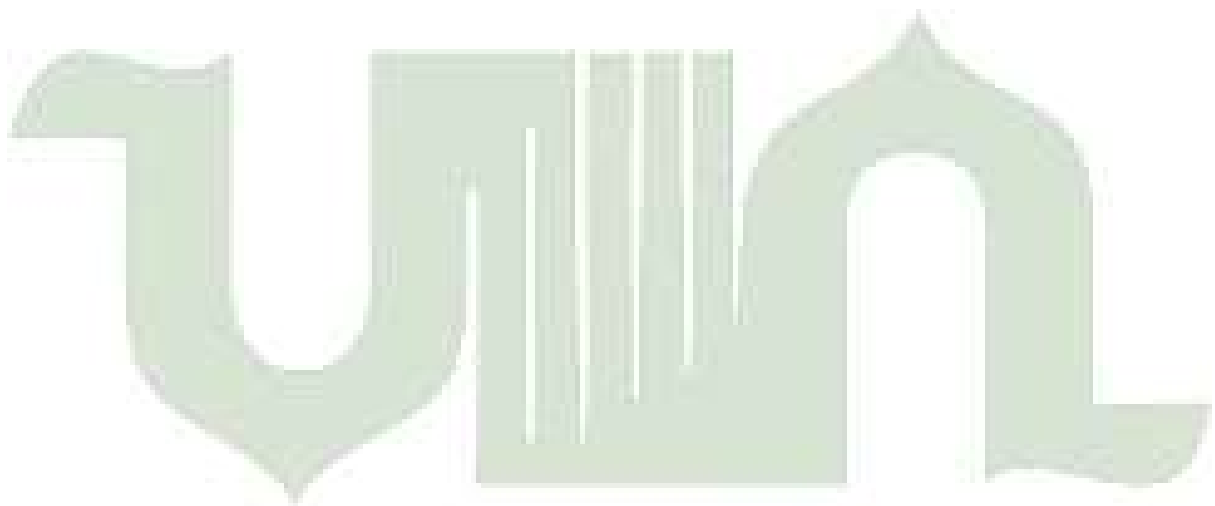
Pernyataan 34: Anak saya makan lebih sedikit saat lelah

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	23	32,9%
2	Jarang	1	1,4%
3	Kadang-kadang	38	54,3%
4	Sering	8	11,4%
5	Selalu	0	0%
Jumlah		70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Pernyataan 35: Anak saya makan lebih banyak saat ia bahagia

No.	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak pernah	43	61,4%
2	Jarang	16	22,9%
3	Kadang-kadang	6	8,6%
4	Sering	5	7,1%
5	Selalu	0	0%
Jumlah		70	100%



UNIVERSITAS ISLAM
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 5: Total Skor Data Kuesioner Variabel X (Durasi Bermain *Gadget*)

No.	Nama	Kelas	Jawaban		Total
			≤ 2 jam per hari (S)	>2 jam per hari (L)	
1.	Responden 1	I-A	√		S
2.	Responden 2	I-A		√	L
3.	Responden 3	I-A	√		S
4.	Responden 4	I-A	√		S
5.	Responden 5	I-A		√	L
6.	Responden 6	I-A	√		S
7.	Responden 7	I-A		√	L
8.	Responden 8	I-A	√		S
9.	Responden 9	I-A		√	L
10.	Responden 10	I-A	√		S
11.	Responden 11	I-A		√	L
12.	Responden 12	I-A	√		S
13.	Responden 13	I-A	√		S
14.	Responden 14	I-A		√	L
15.	Responden 15	I-B	√		S
16.	Responden 16	I-B	√		S
17.	Responden 17	I-B		√	L
18.	Responden 18	I-B		√	L
19.	Responden 19	I-B		√	L
20.	Responden 20	I-B	√		S
21.	Responden 21	I-B		√	L
22.	Responden 22	I-B	√		S
23.	Responden 23	I-B		√	L
24.	Responden 24	I-B		√	L
25.	Responden 25	I-B		√	L
26.	Responden 26	I-B		√	L
27.	Responden 27	I-B		√	L

28.	Responden 28	I-B		√	L
29.	Responden 29	II-A		√	L
30.	Responden 30	II-A		√	L
31.	Responden 31	II-A		√	L
32.	Responden 32	II-A	√		S
33.	Responden 33	II-A	√		S
34.	Responden 34	II-A	√		S
35.	Responden 35	II-A	√		S
36.	Responden 36	II-A	√		S
37.	Responden 37	II-A	√		S
38.	Responden 38	II-A	√		S
39.	Responden 39	II-A	√		S
40.	Responden 40	II-B		√	L
41.	Responden 41	II-B		√	L
42.	Responden 42	II-B		√	L
43.	Responden 43	II-B	√		S
44.	Responden 44	II-B	√		S
45.	Responden 45	II-B		√	L
46.	Responden 46	II-B		√	L
47.	Responden 47	II-B	√		S
48.	Responden 48	II-B		√	L
49.	Responden 49	II-B	√		S
50.	Responden 50	II-B		√	L
51.	Responden 51	III-A		√	L
52.	Responden 52	III-A		√	L
53.	Responden 53	III-A		√	L
54.	Responden 54	III-A		√	L
55.	Responden 55	III-A		√	L
56.	Responden 56	III-A		√	L
57.	Responden 57	III-A		√	L
58.	Responden 58	III-A		√	L
59.	Responden 59	III-A	√		S

60.	Responden 60	III-A		√	L
61.	Responden 61	III-B	√		S
62.	Responden 62	III-B		√	L
63.	Responden 63	III-B		√	L
64.	Responden 64	III-B		√	L
65.	Responden 65	III-B		√	L
66.	Responden 66	III-B		√	L
67.	Responden 67	III-B		√	L
68.	Responden 68	III-B		√	L
69.	Responden 69	III-B	√		S
70.	Responden 70	III-B		√	L
Jumlah ≤ 2 jam per hari (S)					28
Jumlah >2 jam per hari (L)					42
Total					70

Sumber: Data Primer, 2024



Lampiran 6: Total Skor Data Kuesioner Variabel Y (Nafsu Makan)

NO	Nama	Kelas	Kategori				Skor	Hasil
			FR	EO	EF	EU		
1.	Responden 1	I-A	5	0	16	8	$5 < 24$	R
2.	Responden 2	I-A	14	9	12	11	$23 \geq 23$	T
3.	Responden 3	I-A	9	0	14	2	$9 < 16$	R
4.	Responden 4	I-A	8	0	11	6	$8 < 17$	R
5.	Responden 5	I-A	2	3	8	7	$5 < 15$	R
6.	Responden 6	I-A	10	0	16	0	$10 < 16$	R
7.	Responden 7	I-A	10	0	8	0	$10 < 8$	R
8.	Responden 8	I-A	9	1	14	5	$10 < 19$	R
9.	Responden 9	I-A	11	2	16	5	$13 < 21$	R
10.	Responden 10	I-A	8	0	16	1	$8 < 17$	R
11.	Responden 11	I-A	6	1	8	9	$7 < 17$	R
12.	Responden 12	I-A	9	0	16	0	$9 < 16$	R
13.	Responden 13	I-A	9	2	9	0	$11 \geq 9$	T
14.	Responden 14	I-A	12	1	9	0	$13 \geq 9$	T
15.	Responden 15	I-B	12	10	12	10	$22 \geq 22$	T
16.	Responden 16	I-B	14	10	12	10	$24 \geq 22$	T
17.	Responden 17	I-B	10	0	8	0	$10 \geq 8$	T
18.	Responden 18	I-B	10	0	8	0	$10 \geq 8$	T
19.	Responden 19	I-B	10	0	8	0	$10 \geq 8$	T
20.	Responden 20	I-B	9	2	9	0	$11 \geq 9$	T
21.	Responden 21	I-B	9	0	14	2	$9 < 16$	R
22.	Responden 22	I-B	9	2	9	0	$11 \geq 9$	T
23.	Responden 23	I-B	10	0	8	0	$10 \geq 8$	T
24.	Responden 24	I-B	10	0	8	0	$10 \geq 8$	T
25.	Responden 25	I-B	10	0	8	0	$10 \geq 8$	T
26.	Responden 26	I-B	9	0	14	2	$9 < 16$	R
27.	Responden 27	I-B	5	1	8	8	$6 < 16$	R
28.	Responden 28	I-B	9	0	14	2	$9 < 16$	R
29.	Responden 29	II-A	6	1	8	9	$7 < 17$	R

30.	Responden 30	II-A	9	0	14	2	$9 < 16$	R
31.	Responden 31	II-A	9	0	14	2	$9 < 16$	R
32.	Responden 32	II-A	5	0	16	8	$5 < 24$	R
33.	Responden 33	II-A	12	0	11	6	$12 < 17$	R
34.	Responden 34	II-A	12	0	11	6	$12 < 17$	R
35.	Responden 35	II-A	5	0	16	8	$5 < 24$	R
36.	Responden 36	II-A	12	0	11	6	$12 < 17$	R
37.	Responden 37	II-A	12	0	11	6	$12 < 17$	R
38.	Responden 38	II-A	5	0	16	8	$5 < 24$	R
39.	Responden 39	II-A	14	10	12	10	$24 > 22$	T
40.	Responden 40	II-B	12	1	9	0	$13 > 9$	T
41.	Responden 41	II-B	12	1	9	0	$13 > 9$	T
42.	Responden 42	II-B	12	1	9	0	$13 > 9$	T
43.	Responden 43	II-B	14	10	12	10	$24 > 22$	T
44.	Responden 44	II-B	9	0	16	8	$9 < 24$	T
45.	Responden 45	II-B	9	0	14	2	$9 < 16$	R
46.	Responden 46	II-B	6	1	8	9	$7 < 17$	R
47.	Responden 47	II-B	5	0	16	8	$5 < 24$	R
48.	Responden 48	II-B	14	2	16	5	$16 < 21$	R
49.	Responden 49	II-B	5	0	16	8	$5 < 24$	R
50.	Responden 50	II-B	14	2	16	5	$16 < 21$	R
51.	Responden 51	III-A	2	3	8	7	$5 < 15$	R
52.	Responden 52	III-A	2	3	8	7	$5 < 15$	R
53.	Responden 53	III-A	9	0	14	2	$9 < 16$	R
54.	Responden 54	III-A	9	0	14	2	$9 < 16$	R
55.	Responden 55	III-A	2	3	8	7	$5 < 15$	R
56.	Responden 56	III-A	12	1	9	0	$13 > 9$	T
57.	Responden 57	III-A	10	0	8	0	$10 > 8$	T
58.	Responden 58	III-A	10	0	8	0	$10 > 8$	T
59.	Responden 59	III-A	5	0	16	8	$5 < 24$	R
60.	Responden 60	III-A	9	3	14	2	$12 < 16$	R
61.	Responden 61	III-B	9	2	9	0	$11 > 9$	T

62.	Responden 62	III-B	2	3	8	7	$5 < 15$	R
63.	Responden 63	III-B	10	0	8	0	$10 > 8$	T
64.	Responden 64	III-B	6	1	8	9	$7 < 17$	R
65.	Responden 65	III-B	10	0	8	0	$10 > 8$	T
66.	Responden 66	III-B	14	2	16	5	$16 < 21$	R
67.	Responden 67	III-B	10	0	8	0	$10 > 8$	T
68.	Responden 68	III-B	9	0	14	2	$9 < 16$	R
69.	Responden 69	III-B	12	0	11	6	$12 < 17$	R
70.	Responden 70	III-B	2	3	8	7	$5 < 15$	R
Jumlah Nafsu Makan Rendah (R)								44
Jumlah Nafsu Makan Tinggi (T)								26
Total								70



Lampiran 7: Surat Izin Penelitian di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi Medan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B.348/Un.11/KM I/PP.00.9/02/2024

13 Februari 2024

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala SDIT Nurul Azizi Medan

Assalamulaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Zukhaira Hayati
NIM : 0801202258
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 11 Mei 2002
Program Studi : Ilmu Kesehatan Masyarakat
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Jl. Eka Suka Gg. Eka Suka VII No. 24A Kelurahan Gedung Johor
Kecamatan Medan Johor

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di SDIT Nurul Azizi Jl. Suka Elok No. 10 Kel. Suka Maju, Kec. Medan Johor Kota Medan, Sumatera Utara 20148, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Nafsu Makan Pada Anak

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 13 Februari 2024

a.n. DEKAN

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan



Digitally Signed

Dr. Hasrat Efendi Samosir, MA

NIP. 197311122000031002

Tembusan:

- Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat UIN Sumatera Utara Medan

Lampiran 8: Surat balasan telah selesai melakukan penelitian di SDIT Nurul Azizi Medan



YAYASAN WAKAF NOOR BALQIS SDIT NURUL 'AZIZI

SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU

Jl. Suka Elok No. 10 Medan, Telp. (061) 7862858 Fax. (061) 7862395

Bismillahirrahmanirrahim

SURAT KETERANGAN

Nomor: 37/E/SDIT_NAZ/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irwansyah, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD IT Nurul 'Azizi
Alamat : Jl. Suka Elok No 10
NPSN/NSS : 10258460/002076008040

Menerangkan bahwa:

Nama : Zukhaira Hayati
NIM : 0801202258
Prodi : Kesehatan Masyarakat
Universitas : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Nama tersebut di atas telah selesai melakukan penelitian di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul'Azizi

Demikianlah surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 20 Juni 2024

Ka. SD IT Nurul 'Azizi

Irwansyah, S.Pd

Lampiran 9: Foto Bersama Bapak Kepala SDIT Nurul Azizi Kota Medan Untuk Izin Melakukan Penelitian di SDIT Nurul Azizi



Lampiran 10: Dokumentasi Kegiatan Penelitian di SDIT Nurul Azizi Medan

1. Foto Pintu Masuk SDIT Nurul Azizi Medan



2. Foto Gedung SDIT Nurul Azizi



3. Foto Tampak Depan Kantor dan Ruang Administrasi



4. Foto Ruang Kelas I, II, dan III SDIT Nurul Azizi Medan



SUMAT

EDAN

5. Foto Bersama Orang Tua, Wali Kelas, dan Siswa/i



6. Foto Suasana Pengisian Kuesioner

