

TUGAS AKHIR

GAMBARAN STATUS GIZI DAN KECANDUAN *GADGET* SISWA SMAN 1 SALIMPAUNG KABUPATEN TANAH DATAR TAHUN 2023

*Diajukan ke Program Studi D-III Gizi Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang
Sebagai Persyaratan dalam Menyelesaikan Pendidikan Diploma III Politeknik
Kesehatan Kemenkes Padang*



Oleh:

HANIFA WILDANI

NIM. 202110094

PRODI D 3 GIZI

JURUSAN GIZI

POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES PADANG

TAHUN 2023

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Hanifa Wildani
NIM : 202110094
Tempat/Tanggal Lahir : Salimpaung/ 19 Agustus 2001
Status Perkawinan : Belum Menikah
Agama : Islam
Alamat E-mail : hanifawildani06@gmail.com
Nama Orang Tua
Ayah : Junaidi (Alm)
Ibu : Neliarti
Alamat : Nan IX Salimpaung, Kecamatan Salimpaung,
Kabupaten Tanah Datar

Riwayat Pendidikan

No.	Pendidikan	Tahun Ajaran
1.	SDN 08 Salimpaung	2008 – 2013
2.	MTsN Batusangkar	2014 – 2017
3.	MAN 2 Tanah Datar	2018 – 2020
4.	Prodi D – III Gizi, Jurusan Gizi, Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Padang	2020 – 2023

PERSETUJUAN PEMBIMBING

TUGAS AKHIR

"Gambaran Status Gizi dan Kecanduan *Gadget* Siswa SMAN 1 Salimpaung
Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023"

Oleh :

HANIFA WILDANI

202110094

Tugas Akhir ini telah diperiksa, disetujui oleh pembimbing Tugas Akhir dan telah siap untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi Diploma Tiga Gizi Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Padang

Padang, 22 Mei 2023

Menyetujui :

Pembimbing Utama

Ir. Zulferi MP.d
NIP : 19581211 198803 1002

Pembimbing Pendamping

Dr. Gusnedi, STP, MPH
NIP : 19710530 199403 1001



Ketua Jurusan Gizi

Rina Hasniyati, SKM, M.Kes
NIP : 197612112005012001

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

"Gambaran Status Gizi dan Kecanduan *Gadget* Siswa SMAN 1 Salimponang
Kabupaten Tanah Darat Tahun 2023"

Disusun Oleh :

HANIFA WILDANI
202110094

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Pada Tanggal : 05 Juni 2023

Ketua

Marni Handayani, S.SiT, M.Kes

NIP : 19630218 198603 2 001

Anggota

Andrafikar, SKM, M.Kes

NIP : 19731220 199803 2 001

Anggota

Ir. Zulferi MP.d

NIP : 19581211 198803 1002

Anggota

Dr. Gusnedi, STP, MPH

NIP : 19710530 199403 1001

Padang, 15 Juni 2023
Ketua Jurusan Gizi

Rina Hasniyati, SKM, M.Kes

NIP : 197612112005012001

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama Lengkap : Hanifa Wildani
NIM : 202110094
Tanggal Lahir : 19 Agustus 2001
Tahun Masuk : 2020
Peminatan : Gizi Masyarakat
Nama Pembimbing Utama : Ir. Zulferi MP.d
Nama Pembimbing Pendamping : Dr. Gusnedi, STP, MPH
Nama Ketua Dewan Penguji : Marni Handayani,S.SiT, M.Kes
Nama Anggota Dewan penguji : Andrafikar,SKM, M.Kes

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam hasil Tugas Akhir saya yang berjudul :

“Gambaran Status Gizi dan Kecanduan *Gadget* Siswa SMAN 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023”

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Padang, 2023

Hanifa Wildani
NIM.202110094

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PENYERAHAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Poltekkes Kemenkes Padang RI, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hanifa Wildani

Nim : 202110094

Program Studi : D III Gizi

Jurusan : Gizi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Poltekkes Kemenkes Padang Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right) atas Tugas Akhir saya yang berjudul **“Gambaran Status Gizi dan Kecanduan *Gadget* Siswa SMAN 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Poltekkes Kemenkes Padang berhak menyimpan, mengalih media atau formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padang
Pada Tanggal : Mei 2023
Yang Menyatakan

Hanifa Wildani
(202110094)

POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES RI PADANG

PROGRAM STUDI D-III GIZI

Karya Tulis Ilmiah, Mei 2023

Hanifa Wildani

“Gambaran Status Gizi dan Kecanduan *Gadget* Siswa SMAN 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023”

Isi : vi + 66 Halaman + 10 Tabel + 9 Lampiran

ABSTRAK

Masalah gizi yang terjadi pada masa remaja yaitu gizi kurang, overweight dan obesitas. Berdasarkan RISKESDAS tahun 2018 prevalensi remaja usia 13-15 tahun yang mempunyai status gizi kurus sebesar 8,7%, gizi lebih sebesar 11,2%, dan obesitas sebesar 4,8%. Prevalensi remaja usia 16 – 18 tahun yang mempunyai status gizi kurus sebesar 8,1%, gizi lebih sebesar 9,5%, dan obesitas sebesar 4,0%. Berdasarkan data BPS Indonesia tahun 2018 sampai 2020 persentase penggunaan *gadget* umur 5 tahun ke atas Provinsi Sumatera Barat menduduki peringkat ke 15 dari 34 provinsi dengan presentasi 72,8% dan berdasarkan BPS Sumatera Barat persentase penggunaan *gadget* umur 5 tahun ke atas tahun 2018 sampai 2020 Kabupaten Tanah Datar peringkat 10 besar. Tujuan dari penelitian ini yaitu kaitan penggunaan *gadget* yang tinggi terdapat pada siswa yang status gizi baik (57,1%).

Jenis penelitian ini *deskriptif* dengan racangan *cross sectional study*. Dilakukan di SMAN 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar. Dari bulan Januari 2023 sampai dengan bulan Mei 2023. Populasi berjumlah 350 orang dengan sampel berjumlah 56 orang yang diambil dengan teknik *proportional random sampling*. Metode pengumpulan data adalah observasi, pengukuran berat badan, dan tinggi badan, pengisian kuesioner, dokumentasi, dan data dianalisis secara univariat.

Hasil penelitian ini menunjukkan gizi kurang sebanyak 14,3%, gizi baik 78,6%, dan gizi lebih sebanyak 7,1%. Tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi sebanyak 78,6%, dan tingkat kecanduan *gadget* yang rendah sebanyak 21,4%.

Disarankan kepada remaja untuk meningkatkan pengetahuan tentang status gizi dengan mengikuti penyuluhan terhadap gizi pada remaja, dan memahami faktor – faktor negatif terhadap kecanduan *gadget*.

Kata Kunci : Status Gizi, Kecanduan *Gadget*
Daftar Pustaka : 21

**POLYTECHNIC OF HEALTH, MINISTRY OF HEALTH OF THE
REPUBLIC OF INDONESIA, PADANG**

Scientific Writing, May 2023

Hanifa Wildani

**"An Overview of the Nutritional Status and Gadget Addiction of Students of
SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar Regency in 2023"**

Contents : vi + 66 Pages + 10 Tables + 9 Attachments

ABSTRACT

Nutritional problems that occur in adolescence are malnutrition, overweight and obesity. Based on the 2018 RISKESDAS prevalence of adolescents aged 13-15 years who have a thin nutritional status of 8.7%, 11.2% of overweight, and obesity of 4.8%. The prevalence of adolescents aged 16-18 years who have underweight nutritional status is 8.1%, 9.5% overweight, and 4.0% obese. Based on BPS Indonesia data from 2018 to 2020, the percentage of using gadgets aged 5 years and over, West Sumatra Province is ranked 15th out of 34 provinces with a presentation of 72.8% and based on BPS West Sumatra, the percentage of using gadgets aged 5 years and over from 2018 to 2020, Tanah Datar Regency ranks in the top 10. The purpose of this study is the high use of gadgets found in students with good nutritional status (57.1%).

This type of research is descriptive with a cross sectional study design. Conducted at SMAN 1 Salimpaung, Tanah Datar District. From January 2023 to May 2023. The population totaled 350 people with a sample of 56 people who were taken using a proportional random sampling technique. Methods of data collection were observation, measurement of body weight and height, filling out questionnaires, documentation, and data were analyzed univariately.

The results of this study showed that malnutrition was 14.3%, good nutrition was 78.6%, and excess nutrition was 7.1%. The high gadget addiction rate is 78.6%, and the low gadget addiction rate is 21.4%.

It is recommended for adolescents to increase their knowledge about nutritional status by attending counseling on nutrition for adolescents, and understanding the negative factors of gadget addiction.

Keywords : Nutritional Status, Gadget Addiction

Bibliography : 21

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dalam kurun waktu yang telah ditetapkan. Judul Tugas Akhir. **“ Gambaran Status Gizi dan Kecanduan *Gadget* Siswa SMA Negeri 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023 ”**

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan, pengarahan, tuntunan dari Bapak Ir. Zulferi, M.Pd selaku pembimbing utama dan Bapak Dr.Gusnedi,STP,MPH selaku pembimbing pendamping dan berbagai pihak lainnya yang penulis terima, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Ucapan terimakasih ini juga penulis tujukan kepada:

1. Ibu Renidayati,S.Kp.M.Kep.Sp.Jiwa selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Padang.
2. Ibu Rina Hasniyati, SKM, M.Kes selaku Ketua Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Padang.
3. Ibu Hermita Bus Umar, SKM, M.KM selaku Ketua Prodi DIII Gizi Poltekkes Kemenkes Padang.
4. Ibu Marni Handayani,S.SiT, M.Kes selaku Pembimbing Akademik.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta Civitas Akademika Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Padang.

6. Keluarga terutama Ibu yang selalu mendo'akan memberikan kasih sayang serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Kakak-kakak, sahabat, teman-teman dan orang-orang terdekat yang telah ikut membantu memberikan ide, saran dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menyadari akan keterbatasan kemampuan yang ada, sehingga penulis merasa masih ada yang belum sempurna kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan Tugas Akhir ini.

Padang,2023

(Hanifa Wildani)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
HALAMAN PENGESAHAN	
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PENYERAHAN	
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
1. Tujuan Umum.....	3
2. Tujuan Khusus.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
1. Bagi Peneliti	3
2. Bagi Instansi Pendidikan.....	3
3. Bagi Sekolah.....	4
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Status Gizi	
1. Pengertian Status Gizi	5
2. Faktor Yang Mempengaruhi Status Gizi.....	6
3. Metode Penilaian Status Gizi	6
B. Kecanduan <i>Gadget</i>	
1. Pengertian Kecanduan <i>Gadget</i>	9
2. Faktor - Faktor Kecanduan <i>Gadget</i>	10
3. Aspek - Aspek Kecanduan <i>Gadget</i>	13
4. Dampak Kecanduan <i>Gadget</i>	14

C. Kerangka Teori.....	15
D. Alur Fikir	16
E. Defenisi Operasional.....	17

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	18
B. Lokasi dan Waktu.....	18
C. Populasi dan Sampel.....	18
D. Teknik Pengumpulan Data.....	19
E. Teknik Pengolahan Data	23
F. Teknik Analisis Data	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Keterbatasan	26
B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	26
C. Gambaran Umum Responden.....	27
D. Hasil Analisis Univariat.....	29
E. Pembahasan	36

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	41
B. Saran	41

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Ambang Batas IMT	5
Tabel 2 Defenisi Operasionl	17
Tabel 3 Gambaran Umum Responden.....	27
Tabel 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Status Gizi di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023	29
Tabel 5 Distribusi Frekuensi Z-Score (Max,Min,Mean) Responden Berdasarkan Status Gizi di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023	30
Tabel 6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kecanduan Gadget di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023	30
Tabel 7 Distribusi Frekuensi Pertanyaan Kecanduan Gadget di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023	32
Tabel 8 Hubungan Status Gizi dengan Kecanduan Gadget	33
Tabel 9 Distribusi Frekuensi Responden Kecanduan Gadget Berdasarkan Karakteristik Umum Orang Tua di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023	34
Tabel 10 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan Gadget di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Persetujuan Responden	45
Lampiran 2 Kuesioner.....	46
Lampiran 3 Master Tabel	50
Lampiran 4 Hasil Pengolahan Data Univariat.....	52
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Kampus	62
Lampiran 6 Surat Rekomendasi Penelitian dari KESBANGPOL.....	63
Lampiran 7 Lembaran Konsultasi Pembimbing 1	64
Lampiran 8 Lembaran Konsultasi Pembimbing 2	65
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	66

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Siswa atau siswi adalah masa transisi antara masa kanak – kanak dan masa dewasa melibatkan perubahan fisik maupun emosional, perubahan tersebut dapat menimbulkan masalah dan perilaku remaja, seperti perilaku makan yang baik mengarah ke perilaku makan yang sehat atau cenderung mengarah ke perilaku makan yang tidak sehat sehingga berdampak ke status gizi siswa.¹

Status gizi adalah keadaan tubuh sebagai akibat interaksi antara asupan energi dan protein serta zat – zat gizi esensial lainnya dengan keadaan kesehatan tubuh. Masalah gizi yang dapat terjadi pada masa remaja yaitu gizi kurang, overweight dan obesitas. Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) tahun 2018 prevalensi remaja usia 13-15 tahun yang mempunyai status gizi kurus sebesar 8,7%, gizi lebih sebesar 11,2%, dan obesitas sebesar 4,8%. Prevalensi remaja usia 16 – 18 tahun yang mempunyai status gizi kurus sebesar 8,1%, gizi lebih sebesar 9,5%, dan obesitas sebesar 4,0%.

Status gizi baik atau status gizi optimal terjadi bila tubuh memperoleh cukup zat-zat gizi secara efisien, sehingga memungkinkan pertumbuhan fisik, perkembangan otak, kemampuan kerja dan kesehatan secara umum pada tingkat setinggi mungkin. Hal ini menjelaskan bahwa tingkat aktifitas fisik berkontribusi terhadap kejadian berat badan yang berlebihan terutama kebiasaan duduk terus menerus, menonton televisi, penggunaan *gadget* dan alat – alat berteknologi tinggi lainnya.²

Kecanduan *gadget* adalah pemakaian yang tak terkendali, kelalaian dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari dan secara konstan memeriksa *gadget*-nya. Siswa yang kecanduan *gadget* memiliki masalah yang besar dalam mengelola diri dengan baik. Jika dilakukan secara terus-menerus tanpa ada kesadaran untuk berubah, maka akan menjadi kebiasaan (perilaku yang tidak baik) dan peran orang tua juga berpengaruh terhadap kecanduan *gadget*.³

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat terjadinya peningkatan penggunaan internet dari 66,22% pada tahun 2018 menjadi 78,18% pada tahun 2020. Akses terhadap internet biasanya dilakukan menggunakan *gadget*. Berdasarkan data penggunaan *gadget*, terdapat 18,83% rumah tangga di Indonesia memiliki minimal satu komputer.⁴

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Indonesia tahun 2018 sampai 2020 persentase penggunaan *gadget* umur 5 tahun ke atas Provinsi Sumatera Barat menduduki peringkat ke 15 dari 34 provinsi dengan presentasi 72,8% dan berdasarkan Badan Pusat Statistik Sumatera Barat persentase penggunaan *gadget* umur 5 tahun ke atas tahun 2018 sampai 2020 Kabupaten Tanah Datar menduduki peringkat 10 besar.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui penyebaran kuesioner dengan aplikasi *google form* kepada siswa SMAN 1 Salimpaung pada tanggal 29 Oktober 2022 sebanyak 15 orang, dilihat dari frekuensi penggunaan *gadget* dalam 1 kali pemakaian > 30 menit sebanyak 93,3 %, serta status gizi siswa tidak normal dengan persentase 52%.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis melakukan penelitian tentang "Gambaran Status Gizi dan Kecanduan *Gadget* Siswa SMAN 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar tahun 2023".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana gambaran status gizi dan kecanduan *gadget* pada siswa SMAN 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui gambaran status gizi dan kecanduan *gadget* pada siswa SMAN 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketuainya distribusi siswa SMAN 1 Salimpaung, Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023 berdasarkan status gizi.
- b. Diketuainya distribusi siswa SMAN 1 Salimpaung, Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023 berdasarkan kecanduan *gadget*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan peneliti dalam melakukan penelitian di lapangan dan menerapkan ilmu yang telah di pelajari.

2. Bagi Instansi Pendidikan

Sebagai bahan masukan untuk penelitian lebih lanjut dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan.

3. Bagi Sekolah

Memberi gambaran mengenai keadaan status gizi SMAN 1 Salimpaung, Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan teori – teori yang mendukung, penelitian ini di lakukan di Kabupaten Tanah Datar Kecamatan Salimpaung untuk mengetahui Gambaran Status Gizi dan Kecanduan *Gadget* pada Siswa SMAN 1 Salimpaung, Kabupaten Tanah Datar tahun 2023. Variabel independen adalah status gizi, kecanduan *gadget*.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Status Gizi

a. Pengertian status gizi

Status gizi adalah gambaran individu sebagai akibat dari asupan gizi sehari-hari dan dapat diketahui melalui pengukuran beberapa parameter, lalu dibandingkan dengan standar. Dengan mengetahui status gizi, dapat dilakukan upaya untuk memperbaiki tingkat kesehatan pada masyarakat. Setiap individu membutuhkan asupan zat gizi yang berbeda antar individu, hal ini tergantung pada usia orang tersebut, jenis kelamin, aktivitas tubuh dalam sehari, berat badan, dan lainnya.¹

Cara menentukan status gizi pada remaja yaitu menggunakan Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U) karena anak usia lebih dari 5 tahun sampai dengan 18 tahun.⁵

Tabel 1. Indeks Massa berdasarkan Umur (IMT/U)

Indeks	Kategori Status Gizi	Ambang Batas (Z – Score)
Umur (IMT/U) anak usia 5 – 18 tahun	Gizi Kurang	-3 SD sd < -2 SD
	Gizi Baik	-2 Sd sd + 1 SD
	Gizi Lebih	+1 SD sd +2 SD
	Obesitas	>+ 2 SD

Sumber : PMK No. 2 tahun 2020.⁵

b. Faktor yang memengaruhi status gizi

Beberapa faktor yang mempengaruhi status gizi remaja yaitu pola konsumsi, penyakit infeksi, pekerjaan, aktivitas fisik, pendapatan dan pendidikan orang tua. Pekerjaan berpengaruh terhadap kehidupan keluarga untuk menunjang kehidupan keluarga. Pendapatan juga berpengaruh apabila seseorang taraf ekonominya rendah maka akan berpengaruh dengan daya beli konsumsi keluarga. Selain pekerjaan, pendapatan, pendidikan orang tua juga akan mempengaruhi status gizi anaknya.

Semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua cenderung mempunyai anak dengan status gizi yang baik. Karena pendidikan mempengaruhi kondisi ekonomi keluarga serta melatar belakangi pemilihan barang - barang konsumsi termasuk makanan. Apabila seseorang memiliki pendidikan yang baik maka lebih muda menerima yang terbaik untuk anaknya, termasuk mempertimbangkan status gizi anaknya.

Pengetahuan gizi sebaiknya diberikan sejak dini sehingga dapat memberikan kesan yang mendalam dan dapat menuntun anak khususnya remaja dalam memilih makanan yang sehat dan jauh dari penyakit infeksi sehingga tidak mempengaruhi status gizi pada remaja.⁶

c. Metode Penilaian Status Gizi

Penilaian status gizi dilakukan dengan 2 cara yaitu secara langsung dan

secara tidak langsung.

1. Penilaian secara langsung di lakukan dengan 4 cara yaitu : ⁷

1) Antropometri

Antropometri merupakan ukuran tubuh manusia yang berhubungan dengan pengukuran dimensi tubuh dan komposisi tubuh dari berbagai tingkat umur dan tingkat gizi. Antropometri digunakan untuk melihat ketidak seimbangan asupan protein dan energi yang terlihat pada pola pertumbuhan fisik dan proporsi jaringan tubuh.

2) Klinis

Pemeriksaan klinis didasarkan atas perubahan-perubahan yang terjadi yang di hubungkan dengan ketidak cukupan zat gizi yang dapat dilihat pada jaringan epitel seperti kulit, mata, rambut, dan mukosa oral atau pada organ-organ yang dekat dengan permukaan tubuh. Metode ini digunakan untuk survei klinis yang mendeteksi secara cepat tanda klinis umum dari kekurangan salah satu atau lebih zat gizi melalui pemeriksaan fisik yaitu tanda dan gejala .

3) Biokimia

Penilaian status gizi secara biokimia adalah pemeriksaan spesimen yang di uji secara laboratoris yang dilakukan pada berbagai macam jaringan tubuh seperti darah, urine, tinja, dan lain-lain.

4) Biofisik

Penilaian status gizi secara biofisik adalah metode penentuan status gizi dengan melihat kemampuan fungsi dan melihat perubahan struktur dari jaringan.

2. Penilaian secara tidak langsung di lakukan dengan cara⁸:

1) Survei Konsumsi Pangan

Survei konsumsi pangan adalah metode yang di gunakan untuk menentukan status gizi dengan cara melihat dan menggambarkan jumlah, jenis berbagai zat gizi pada masyarakat, keluarga dan individu.

2) Statistik Vital

Statistik vital adalah metode yang di gunakan untuk menganalisis beberapa statistik kesehatan seperti angka kematian berdasarkan umur dan kematian akibat penyakit tertentu dan data lainnya yang berhubungan dengan gizi.

3) Faktor ekologi

Bengoa mengungkapkan bahwa malnutrisi merupakan masalah ekologi sebagai hasil beberapa faktor seperti faktor fisik, biologis, dan lingkungan budaya. Jumlah makanan yang tersedia sangat bergantung pada ekologi ini. Maka faktor ekologi di anggap dapat untuk mengetahui penyebab malnutrisi di suatu masyarakat.

B. Kecanduan *Gadget*

a. Pengertian Kecanduan *Gadget*

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Gawai atau gadget* adalah suatu peranti atau instrument yang mempunyai kegunaan praktis yang secara mendetail di bentuk lebih canggih dengan perbandingannya adalah teknologi yang tercipta sebelumnya, *gadget* adalah barang elektronik yang berteknologi kecil yang menyerupai computer mini yang setiap tahunnya mengalami perkembangan dengan inovasi dan kecanggihan yang baru. Berkembangnya *gadget* di Indonesia memunculkan reaksi yang berbeda dari pengguna gadget satu dengan yang lainnya.⁹

Kecanduan *gadget* merupakan penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari – hari penggunanya, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung *apatis* terhadap sekitar dan sering kali marah apabila ada seseorang yang mengganggunya. Saputra (2016) menyebutkan di Indonesia kecanduan internet pada remaja sebesar 42,4%.¹⁰ Durasi penggunaan *gadget* menurut Dr. Chris Rowan, Anggota Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Kanada (Asosiasi Dokter Anak, 2017) dapat di bagi menjadi 3 yaitu penggunaan tinggi > 2 jam per hari, sedang 2 jam per hari, rendah < 2 jam per hari dan dikategorikan dalam jam belajar-*weekdays*, diluar jam belajar-*weekdays*, dan saat *weekend*.¹¹

Hasil penelitian yang dilakukan Fajar Sri Tanjung, dkk mengenai intensitas penggunaan *gadget* di Yogyakarta, tahun 2017 menunjukkan

bahwa pada kalangan anak-anak dan remaja, bermain komputer, *gadget*, video *game*, dan penggunaan internet ternyata memiliki kaitan dengan kelebihan berat badan. Ketidak seimbangan energi akibat terlalu banyak menonton televisi ,berain *gadget* dan bermain video *game* sehingga kurangnya aktivitas fisik ternyata juga berhubungan dengan peningkatan IMT/U anak.¹²

b. Faktor – Faktor Kecanduan *Gadget*

Faktor kecanduan *gadget* terhadap perilaku sosial.¹³

1) Faktor internal

Faktor internal yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan *gadget* adalah faktor kontrol diri yang rendah dan intensitas penggunaan *gadget* yang lama. *asention seeking* ini artinya adalah kebosanan, sedangkan kontrol diri berarti seseorang yang tidak bisa mengontrol diri untuk suatu hal yang berkaitan dengan kesenangan.

2) Faktor *situasional*

Faktor *situasional* yang menyebabkan peserta didik kecanduan *gadget* adalah suasana yang tidak nyaman, merasa kesepian, mengalami kesedihan, stres, dan tidak adanya kegiatan ketika waktu luang. Berdasarkan beberapa uraian pertanyaan yang telah diajukan dapat disimpulkan bahwa ketika saat libur sekolah siswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. Walaupun orangtua selalu menegur anaknya dalam menggunakan *gadget*, peserta didik

kecanduan *gadget* masih saja suka melebihi batas waktu yang telah ditentukan.

3) Faktor sosial

a) Interaksi Sosial

Terjadinya proses *asosiatif* yang berupa *simpati*, *empati*, dan bentuk kerjasama siswa kurang. Interaksi sosial berkurang karena siswa lebih senang berbicara lewat *gadget* dari pada berbicara langsung dengan teman maupun gurunya. Jadi faktor interaksi sosial sangat mempengaruhi siswa kecanduan *gadget* yang dapat mempengaruhi perilaku siswa.

b) Komunikasi

Sebagai syarat terjadinya interaksi sosial, komunikasi ditinjau dari asal-usul katanya yang berarti ‘hubungan’ (*comunicare*). Komunikasi melibatkan pengiriman dan penerimaan pesan. Apabila terjadi secara berkesinambungan maka terjadi pertukaran pesan. Siswa merasa senang ketika berkomunikasi melalui *gadget*, komunikasi yang terjadi saat siswa meminta izin tidak masuk sekolah, bertanya tentang tugas kepada guru, chattingan dengan teman, mengomentari saat gurunya atau temannya membuat status pada *whatsapp*. Dari faktor sosial kecanduan *gadget* yaitu interaksi sosial, komunikasi ada kaitannya dengan perilaku sosial peserta didik yaitu pada perilaku kesopanan terhadap guru, dan orangtua.

4) Faktor eksternal

Faktor eksternal atau faktor luar yang menjadikan penyebab utama siswa ketergantungan atau kecanduan *gadget* ialah faktor media. Faktor ini terkait dengan tingginya keterbukaan media tentang telepon seluler dan banyak sekali fasilitasnya. Fasilitas dari *gadget* itu sendiri diantaranya aplikasi-aplikasi seperti *game online*, *tiktok*, *WhatsApp*, dll. Selain itu faktor eksternal juga berasal dari keluarga dan lingkungan (masyarakat, teman sebaya, dan kemajuan teknologi).

a) Orang tua

Salah satu faktor eksternal atau faktor luar dari peserta didik kecanduan *gadget* yaitu dari kurangnya pengawasan orangtua. Faktor eksternal orang tua dalam kecanduan *gadget* yang berkaitan dengan perilaku sosialnya yaitu pada perilaku peserta didik dalam kesopanannya terhadap orang lain yang lebih tua karena kurangnya didikan dan rendahnya tingkat pendidikan dari orangtuanya.

b) Penggunaan aplikasi

Banyak fitur-fitur aplikasi pada *gedget* yang membuat peserta didik merasa senang sampai menggunakan *gadget* berjam-jam. Peserta didik yang kecanduan *gadget* disebabkan oleh aplikasi atau fasilitas yang menarik pada *gadget*, seperti *tiktok*, *capcut*, *youtube*, dan *game*.

c) Keluaran *gadget* terbaru

Dengan semakin canggihnya teknologi membuat *gadget* terus-menerus mengeluarkan versi terbaru, yang membuat penggunanya ingin selalu mengganti *gadget* dengan yang terbaru.

c. Aspek – aspek kecanduan *gadget*

Aspek – aspek kecanduan *gadget* terdiri dari 5 aspek, yaitu¹³ :

- 1) *Daily-life Disturbance* yang merupakan gangguan kehidupan sehari-hari mencakup hilangnya pekerjaan yang sudah direncanakan, mengalami kesulitan konsentrasi di dalam kelas atau saat bekerja, penglihatan menjadi buram, nyeri pada pergelangan tangan dan di belakang leher serta terjadinya gangguan tidur.
- 2) *Withdrawal*, yaitu rasa tidak sabar, gelisah, dan tidak mampu tanpa *gadget*, selalu mengingat *gadget* meskipun tidak menggunakannya, tidak pernah berhenti menggunakan *gadget* dan menjadi tersinggung apabila diganggu saat sedang menggunakan *gadget*.
- 3) *Cyberspace-oriented relationship*, hal ini mencakup pertanyaan mengenai seseorang yang merasa hubungan dengan teman yang dikenalnya melalui *gadget* menjadi jauh lebih akrab dari pada hubungan dengan teman di kehidupan nyata, mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak menggunakan *gadget* dan selalu memeriksa *gadget*.
- 4) *Overuse*, yaitu penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol, lebih memilih mencari sesuatu lewat *gadget* daripada meminta bantuan

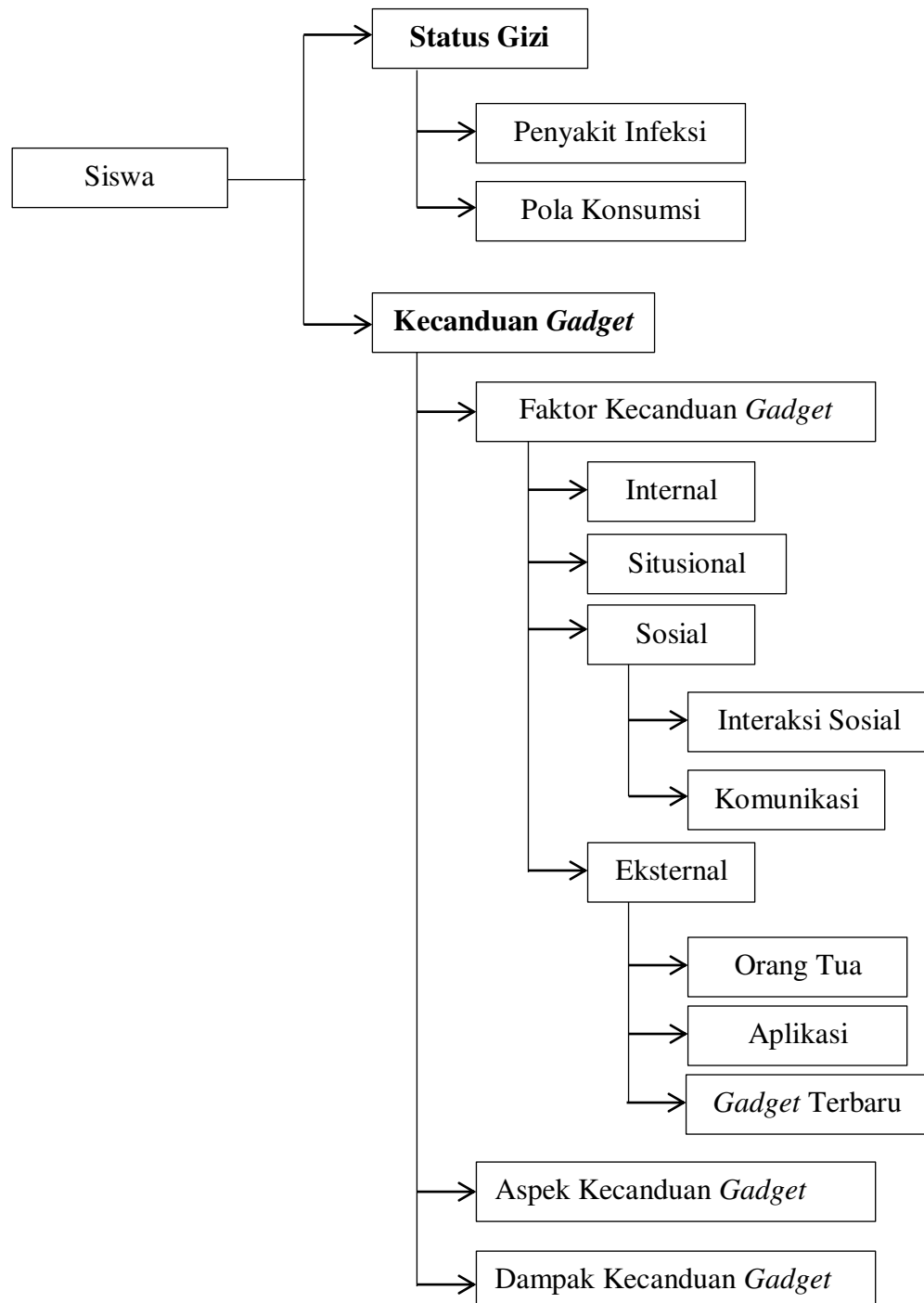
orang lain, selalu mempersiapkan alat pengisi daya *gadget*, dan dorongan untuk kembali menggunakan *gadget* setelah berhenti menggunakannya.

- 5) *Tolerance*, yaitu selalu berusaha untuk mengontrol agar tidak menggunakan *gadget* akan tetapi selalu gagal melakukannya.

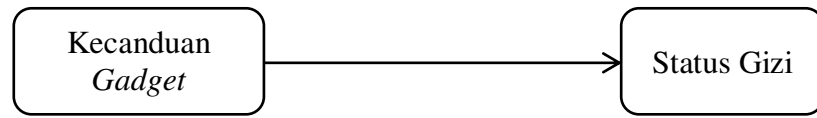
d. Dampak kecanduan *gadget*⁶:

- 1) Dampak positif penggunaan *gadget*.
 - a) Mempermudah komunikasi.
 - b) Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.
 - c) Memperoleh informasi dengan mudah.
 - d) Sebagai hiburan.
- 2) Dampak negatif penggunaan *gadget*¹⁴.
 - a) Terbuangnya waktu.
 - b) Lemahnya perkembangan otak.
 - c) Menurunnya norma agama dan pendidikan.
 - d) Mengganggu kesehatan serta.
 - e) Timbulnya rasa individualisme.

C. Kerangka Teori



Sumber : Wicaksana A, 2016 yang telah di modifikasi.¹³

D. Alur Fikir

E. Defenisi Operasional

Tabel 2. Defenisi Operasional

Variabel	Defenisi Operasional	Cara ukur	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
Status Gizi	Keadaan status gizi seseorang berdasarkan IMT yang diukur dengan cara menimbang berat badan dan tinggi badan.	Antropometri	Timbangan Microtoise	Kategori IMT/U : - Gizi kurang – 3 SD sd < -2 SD - Gizi baik – 2 SD sd + 1 SD - Gizi lebih + 1 SD sd + 2 SD - Obesitas > +2 SD <i>Sumber : PMK NO.2 Tahun 2020</i>	Ordinal
Kecanduan <i>gadget</i>	Perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap <i>gadget</i> yang memungkinkan menjadi masalah sosial.	Pengisian Kuesioner	<i>Smartphone Scale Short Version (SAS-SV)</i>	Tingkat kecanduan yang tinggi : - Laki – laki : Jika Skor > 31 - Perempuan : Jika Skor > 33 - Skor 31 (tinggi) dan 33 (tinggi) Tingkat kecanduan yang rendah : - Laki – laki : Jika Skor < 31 - Perempuan : Jika Skor < 33 <i>Sumber : Kwon, dkk (2013b)</i>	Nominal

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Desain studi yang digunakan adalah *cross sectional study*. Rancangan penelitian survei *cross sectional study* adalah suatu penelitian untuk pendekatan, observasi atau pengumpulan data secara langsung pada waktu yang bersamaan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa/siswi SMAN 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar dari bulan Januari sampai dengan bulan Mei 2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Berdasarkan data tahun ajaran 2022/2023 populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswa SMAN 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar kelas X dan XI adalah 350 orang. Perbedaan kesibukan dan untuk persiapan ujian akhir pada siswa kelas XII membuat pihak sekolah tidak memberikan izin untuk melakukan penelitian, sehingga tidak dapat digunakan untuk mewakili populasi.

2. Sampel

Sampel pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus finit. **Rumus Finit, yaitu :**

$$n = \frac{(Z_{1-\alpha/2})^2 \times P(1-P)N}{d^2(N-1) + (Z_{1-\alpha/2})^2 \times P(1-P)}$$

$$n = \frac{(1,64)^2 \times 0,5 (1 - 0,5)350}{0,1^2(350 - 1) + (1,64)^2 \times 0,5 (1 - 0,5)}$$

$$n = \frac{235,34}{4,1624} = 56 \text{ orang}$$

Keterangan :

- n : Jumlah sampel
 N : Jumlah populasi (350 orang)
 d : Derajat akurasi/presisi (10%)
 P : Proposi suatu kejadian (0,5)
 $Z_{1-\alpha/2}$: Derajat kepercayaan 90% (1.64)

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yaitu *proportional random sampling* yaitu dengan menggunakan aplikasi *Lucky Wheel*. Sampel untuk penelitian ini didapatkan yaitu 56 orang dihitung menggunakan rumus *finit*.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang pengumpulannya di lakukan langsung oleh peneliti melalui pengukuran dan penimbangan serta wawancara melalui kuesioner yang di lakukan oleh peneliti, meliputi :

a) Identitas sampel

Identitas sampel yaitu nama, umur, jenis kelamin, kelas dan tanggal lahir dengan mengajukan kuesioner.

b) Status gizi

Penentuan status gizi, peneliti menggunakan instrument berat badan, tinggi badan yang di klasifikan berdasarkan Indeks Massa Tubuh dengan rumus : $IMT = \frac{BB (kg)}{TB (m)^2}$ Berat badan di ukur menggunakan timbangan digital dengan ketelitian 0,1 kg dan tinggi badan peneliti menggunakan *microtoise* dengan ketelitian 0,1 cm.

Langkah – langkah pengukuran berat badan (BB) :¹⁵

a. Persiapan alat :

- 1) Letakkan timbangan digital pada posisi yang rata atau datar dan keras.
- 2) Pastikan alat timbangan menunjukkan angka “00.00” sebelum melakukan penimbangan.

b. Persiapan klien

- 1) Mintalah responden untuk mengeluarkan benda yang ada di kantong atau yang memberatkan tubuh responden ketika akan melakukan penimbangan

c. Penimbangan

- 1) Mintalah responden untuk berdiri ditengah-tengah alat timbang.
- 2) Pastikan posisi badan responden dalam keadaan berdiri tegak, mata/kepala lurus ke depan dan kaki tidak menekuk.
- 3) Setelah responden berdiri dengan benar, secara otomatis alat akan menunjukkan hasil penimbangan.
- 4) Catatlah hasil penimbangan tersebut dengan ketelitian 0,1 kg.

Langkah – langkah pengukuran tinggi badan (TB)

a. **Persiapan alat** : Sebelum mengukur tinggi badan, terlebih dahulu lakukan persiapan alat ukur sebagai berikut :

- 1) Tempelkan alat pengukur pada bagian dinding dengan bagian yang lebih panjang menempel di lantai dan bagian yang lebih pendek menempel di tembok. Tarik meteran pengukur ke atas hingga pewawancara bisa melihat angka 0 pada garis merah di kaca pengukur yang menempel di lantai (pewawancara harus berlutut untuk melihat angka 0 sehingga membutuhkan bantuan orang lain untuk menahan ujung atas meteran pengukur).
- 2) Tempelkan ujung atas alat pengukur menggunakan paku.
- 3) Setelah bagian atas sudah menempel maka meteran alat pengukur dapat ditarik ke atas dan pengukuran tinggi badan siap dilakukan.

b. Cara pengukuran tinggi badan.

- 1) Mintalah responden untuk melepaskan alas kaki dan perhiasan rambut yang dapat mempengaruhi hasil pengukuran tinggi badan responden.
- 2) Pewawancara berlutut dengan lutut sebelah kanan disebelah kiri responden tersebut.
- 3) Tempatkan kedua kaki responden secara merata dan menempel pada alat ukur. Dorong kedua kaki anak hingga menempel pada alat ukur dan pastikan kaki responden lurus dengan tumit dan betis

menempel pada papan ukur.

4) Mintalah responden untuk memandang lurus ke arah depan.

Pastikan garis pandang anak sejajar dengan tanah.

5) Mintalah responden untuk mengambil nafas panjang.

6) Turunkan meteran alat pengukur hingga pas diatas kepala responden. Pastikan pewawancara menekan rambut responden.

Jika posisi responden sudah benar, baca dan catatlah hasil pengukuran dengan ketelitian 0,1cm.

c) Kecanduan *gadget*

Pengumpulan data kecanduan *gadget* dengan instrument kuesioner SAS – SV (*Smartphone Addiction Scale Short Version*) ada 10 pertanyaan, mencakup 3 pertanyaan *daily-life disturbance* (soal no 1 – 3), 4 pertanyaan *withdrawl* (soal no 4 – 7). 1 pertanyaan *cyberspace-oriented relationship* (soal no 8), 1 pertanyaan *overuse* (soal no 9) dan 1 pertanyaan *tolerance* (soal no 10). Setiap pertanyaan diberi skor antara 1 – 6.¹⁶

Menggunakan alternatif jawaban dengan pemverian skor yaitu Sangat Setuju (6), Setuju (5), Agak Setuju (4), Kurang Setuju (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1). Dikatakan kecanduan apabila hasil penjumlahan > 31 poin untuk laki –laki dan > 33 poin untuk perempuan. Tidak kecanduan apabila jumlah hasilnya < 31 poin untuk laki – laki dan < 33 poin untuk perempuan.

2. Data Sekunder

Data sekunder dari penelitian ini di dapatkan dari pihak SMA Negeri 1 Salimpaung mengenai jumlah siswa dan gambaran umum sekolah.

E. Teknik Pengolahan Data

Data status gizi diolah dengan Z-Score dengan parameter IMT/U dan kecanduan gadget menggunakan kuesioner yang diolah secara manual dan komputerisasi dengan menggunakan program SPSS. Pengolahan data dapat dilakukan setelah terkumpulnya data primer yang dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Editing (Pemeriksaan data)

Kegiatan ini di lakukan peneliti dengan pengecekan identitas responden dan memeriksa kembali data yang telah di masukkan dalam kuesioner apakah jawaban sudah jelas atau lengkap. Tujuan editing ini adalah untuk melengkapi data yang masih kurang maupun memeriksa kesalahan untuk di perbaiki dan di tanyakan kembali pada responden.

2. Coding (Pemberian kode)

Pengkodean data adalah mengklasifikasikan jawaban – jawaban dari para responden ke dalam kategori, yang biasanya klasifikasi di lakukan dengan memberi kode pada masing – masing jawaban. Hasil dari setiap item di nilai sesuai dengan kategori penilaian. Coding bertujuan mempermudah analisa dan pemasukan data.

1) Status Gizi

1 = Gizi kurang $- 3 \text{ SD}$ sd $< -2 \text{ SD}$

2 = Gizi baik $- 2 \text{ SD}$ sd $+ 1 \text{ SD}$

3 = Gizi lebih $+ 1 \text{ SD}$ sd $+ 2 \text{ SD}$

4 = Obesitas $> +2 \text{ SD}$

2) Kecanduan *gadget*

1 = Tingkat kecanduan tinggi, apabila laki – laki > 31 , perempuan > 33

2 = Tingkat kecanduan rendah, apabila laki – laki < 31 , perempuan < 33

3) Kecanduan *gadget* berdasarkan pendidikan orang tua

1 = Tidak sekolah

2 = SD/ sederajat

3 = SLTP/ sederajat

4 = SLTA/ sederajat

5 = Akademik/ perguruan tinggi

4) Kecanduan *gadget* berdasarkan pendapatan orang tua

1 = Golongan atas Rp. $> 2.600.000$

2 = Golongan menengah Rp. $1.500.000 - Rp. 2.500.000$ /bulan.

3 = Golongan bawah Rp. $< 1.500.000$ /bulan.

5) Kecanduan *gadget* berdasarkan durasi penggunaan *gadget*

1 = Tinggi > 2 jam/hari

2 = Sedang 2 jam/hari

3 = Rendah < 2 jam/hari

3. Entri

Merupakan memasukan data berat badan, tinggi badan, umur, dan hasil kuesioner ke dalam master tabel dengan memasuki kode jawaban pada program data. Adapun program data yang digunakan meliputi program SPSS.

4. Cleaning (Pembersihan data)

Merupakan kegiatan pengecekan kembali data yang sudah di entri. Kesalahan tersebut terjadi pada saat kita memasukan data ke program computer dengan maksud kuesioner, kelogisan dan dengan melihat distribusi frekuensi variabel .

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan mengubah data hasil penelitian menjadi informasi yang dapat digunakan untuk mengambil kesimpulan dalam suatu penelitian. Untuk menganalisis data dilakukan analisis univariat. Analisis univariat adalah analisis tiap variabel dari hasil penelitian dalam bentuk distribusi dan presentase dari tiap variabel. Analisis univariat bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik dari variabel penelitian. Data tersebut meliputi karakteristik status gizi, dan kecanduan *gadget* siswa SMAN 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar tahun 2023.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Keterbatasan Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI di SMAN 1 Salimpaung yang berjumlah 350 orang, namun pada saat melakukan penelitian waktu yang disediakan sekolah terbatas dan susah untuk mengumpulkan siswa di satu tempat yang di jadikan responden dalam penelitian ini karena teknik pengambilan sampel menggunakan *Proportional Random Sampling* yaitu pengambilan sampel dengan acak sebanyak 56 orang sesuai dengan kebutuhan sampel penelitian. Penelitian ini berlangsung selama 2 hari.

B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMAN 1 Salimpaung merupakan sekolah menengah ke atas yang terletak di Kecamatan Salimpaung, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat, sekolah ini satu – satunya SMA di Kecamatan Salimpaung. Terdapat dua kantin di SMAN 1 Salimpaung, pada umumnya siswa berbelanja saat istirahat berlangsung di kantin sekolah, hanya ada beberapa siswa yang membawa bekal dari rumah. Macam makanan yang dibeli siswa adalah nasi goreng, soto, lontong, dan mie instan. Jumlah siswa di SMAN 1 Salimpaung tahun 2023 berjumlah 350 orang yang terdiri atas 113 orang siswa laki – laki dan 237 orang siswa perempuan.

SMAN 1 Salimpaung ini dipimpin oleh Kepala Sekolah, dan struktur sekolah yang terdiri dari kepala tata usaha, wakil bidang kurikulum, wakil bidang sarana, wakil bidang kesiswaan, wakil bidang humas. Fasilitas pendidikan terdiri dari atas 18 ruang belajar mengajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang labor bahasa, 1 ruang labor pratikum biologi, 1 ruang labor pratikum kimia, 1 ruang labor pratikum fisika, 1 ruang labor komputer, 1 ruang pustaka, 1 ruang UKS, 1 ruang mushala, 1 ruang majelis guru, 1 ruang tata usaha, 1 ruang OSIS, dan 1 ruang bimbingan konseling. Hal ini sangat membantu dalam proses belajar mengajar menjadi lancar.

C. Gambaran Umum Responden

Berdasarkan hasil analisa data yang dilakukan, maka di dapatkan frekuensi gambaran umum responden dapat dilihat di Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023

Jenis Kelamin	n	%
Laki – Laki	17	30,4
Perempuan	39	69,6
Umur	n	%
15 tahun	4	7,1
16 tahun	20	35,7
17 tahun	22	39,3
18 tahun	10	17,9
Kelas	n	%
Kelas 10	29	51,8
Kelas 11	27	48,2

Pendidikan Terakhir	n	%
Ayah		
Tidak sekolah	1	1,8
SD/ sederajat	9	16,1
SMP/ sederajat	19	33,9
SMA/ sederajat	23	41,1
Perguruan tinggi	4	7,1
Pendidikan Terakhir		
Ibu		
Tidak sekolah	0	0,0
SD/ sederajat	8	14,3
SMP/ sederajat	20	35,7
SMA/ sederajat	25	44,6
Perguruan tinggi	3	5,4
Pendapata Orang		
Tua Responden		
Golongan Atas	3	5,4
Golongan Menengah	11	19,6
Golongan Bawah	42	75,0
Jumlah ART		
2 ART	3	5,4
3 ART	10	17,9
> 4 ART	43	76,8
Total	56	100

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui lebih dari setengah (69,6%) berjenis kelamin perempuan, berdasarkan umur responden yang paling banyak (39,3%) berumur 17 tahun, berdasarkan kelas lebih dari setengah (51,8%) responden penelitian ini berada di kelas 10, berdasarkan pendidikan terakhir ayah responden hamper setengah (41,1%) tamatan SMA/ sederajat, berdasarkan pendidikan terakhir ibu responden hamper setengah (44,6%) tamatan SMA/ sederajat, berdasarkan rata – rata

pendapatan orang tua responden lebih dari setengah (75%) dengan rata – rata pendapat golongan bawah, dan berdasarkan jumlah anggota rumah tangga responden lebih dari setengah (76,8%) dengan jumlah > 4 orang anggota rumah tangga.

D. Hasil Analisis Univariat

Berdasarkan hasil analisa data, didapatkan distribusi frekuensi status gizi, dan kecanduan *gadget* siswa SMAN 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar tahun 2023.

1. Status gizi

a. Status Gizi

Berdasarkan hasil analisa data, didapatkan frekuensi status gizi siswa menurut IMT/U di olah menggunakan Z-Score dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Status Gizi di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023

Status gizi	n	%
Status gizi kurang	8	14,3
Status gizi baik	44	78,6
Status gizi lebih	4	7,1
Total	56	100

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui 8 orang (14,3%) responden yang status gizi kurang, dan status gizi lebih 4 orang (7,1%)

b. Z-Score

Berdasarkan hasil analisa data, didapatkan data maximum, minimum, dan mean siswa berdasarkan Z-Score dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 . Distribusi Frekuensi Z-Score (Max,Min,Mean) Responden Berdasarkan Status Gizi di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023

Z-score	n
Mean	1,93
Minimum	1
Maximum	2
Total	56

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui Rata – rata Z-Score responden yaitu 1,93 (Status gizi baik), minimum dari data Z-Score yaitu gizi kurang (1), dan nilai maximum dari data Z-Score yaitu gizi baik (2).

2. Kecanduan *gadget*

c. Tingkat Kecanduan *Gadget*

Berdasarkan hasil analisa data, didapatkan frekuensi kecanduan *gadget* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kecanduan *Gadget* di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023

Kecanduan <i>gadget</i>	n	%
Tinggi	44	78,6
Rendah	12	21,4
Total	56	100

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui lebih dari setengah (78,6%) responden memiliki tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi. Dengan ketentuan jika dikatakan tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi apabila hasil skor laki – laki > 31 serta perempuan > 33 .

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Pertanyaan Kecanduan *Gadget* di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023

Pernyataan	SS	S	AS	KS	TS	STS	n
Karena pnggunaan gadget saya sulit melakukan pekerjaan.	9	25	11	3	7	1	56
Saya merasa sulit berkonsentrasi saat di kelas.	3	13	19	12	7	2	56
Saya merasakan nyeri pada pergelangan tangan	8	22	4	9	12	1	56
Saya tidak sanggup apabila saya diharuskan untuk tidak memeiliki gadget.	4	24	7	15	5	1	56
Saya merasa tidak sabaran dan gelisah saat saya tidak memegang gadget milik saya.	-	14	9	21	11	1	56
Saya berfikir tentang gadget, bahkan saat saya tidak menggunakannya.	1	5	15	19	15	1	56
Saya tidak akan pernah berhenti menggunakan gadget	1	10	14	17	13	1	56
Saya memeriksa gadget saya secara berkala	7	21	7	8	11	2	56
Saya selalu menggunakan gadget lebih lama	3	19	29	8	6	-	56
Orang – orang di sekitar saya memberitahu saya bahwa saya menggunakan gadget secara berlebihan.	1	23	5	12	7	8	56

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui bahwa rata – rata jawaban dari responden terdapat pada kategori setuju, karena pernyataan pada kuesioner tersebut berpeluang besar terjadi dalam kehidupan sehari siswa SMAN 1 Salimpaung.

d. Hubungan status gizi dengan kecanduan *gadget*

Berdasarkan hasil analisa data, didapatkan bahwa hubungan status gizi dengan kecanduan *gadget* pada siswa SMAN 1 Salimpaung dapat dilihat Tabel 8.

Tabel 8. Hubungan status gizi dengan kecanduan *gadget* di SMAN 1 Salimpaung, Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023

Status Gizi	Tingkat Kecanduan				Total	
	Tinggi		Rendah			
	n	%	n	%	n	%
Kurang	8	14,3	0	0	8	14,3
Baik	32	57,1	12	21,4	44	78,6
Lebih	4	7,1	0	0	4	7,1
Total	44	78,6	12	21,4	56	100

Berdasarkan Tabel 8 dapat dilihat bahwa responden yang memiliki tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi lebih banyak ditemukan pada status gizi baik sebanyak 32 orang (57,1%) dibandingkan dengan status gizi yang kurang 8 orang (14,3%) dan status gizi lebih 4 orang (7,1%).

e. Kecanduan *gadget* berdasarkan gambaran umum orang tua

Berdasarkan hasil analisa data, didapatkan frekuensi kecanduan *gadget* berdasarkan gambaran umum orang tua dapat dilihat Tabel 9.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Responden Kecanduan *Gadget* Berdasarkan Karakteristik Umum Orang Tua di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023

Karakteristik Orang Tua	Kecanduan <i>Gadget</i> (n=56)					
	Tinggi		Rendah		Total	
	n	%	n	%	n	%
Pendidikan Ayah						
Tidak sekolah	0	0	1	1,8	1	1,8
SD/ sederajat	9	16,1	0	0	9	16,1
SMP/ sederajat	13	23,2	6	10,7	19	33,9
SMA/ sederajat	19	33,9	4	7,1	23	41,1
Perguruan tinggi	3	5,4	1	1,8	4	7,1
Pendidikan Ibu						
SD/ sederajat	6	10,7	2	3,6	8	14,3
SMP/ sederajat	15	26,8	5	8,9	20	35,7
SMA/ sederajat	20	35,7	5	8,9	25	44,6
Perguruan tinggi	3	5,4	0	0	3	5,4
Rata-Rata						
Pendapatan Orang Tua						
Golongan atas	1	1,8	2	3,6	3	5,4
Golongan menengah	7	12,5	4	7,1	11	19,6
Golongan bawah	36	64,3	6	10,7	42	75,0

Berdasarkan Tabel 9 dapat diketahui sebagian besar (33,9%) kecanduan penggunaan *gadget* yang tinggi terdapat pada tingkat pendidikan terakhir ayah yaitu SMA, sebagian besar (35,7%) kecanduan penggunaan *gadget* yang tinggi terdapat pada tingkat pendidikan terakhir ibu yaitu SMA. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui sebagian besar (64,3 %) kecanduan penggunaan *gadget* yang tinggi terdapat pada pendapatan orang tua dengan kategori bawah (Rp. < 1.500.000).

f. Kecanduan *gadget* berdasarkan durasi penggunaan *gadget*

Berdasarkan hasil analisa data, didapatkan frekuensi kecanduan *gadget* berdasarkan pendapatan orang tua dapat dilihat pada Tabel 10

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan *Gadget* di SMAN 1 Salimpaung Tahun 2023

Durasi penggunaan <i>gadget</i>	n	%
Saat jam belajar		
Tinggi	33	58,9
Sedang	9	15,1
Rendah	14	25,0
Diluar jam belajar		
Tinggi	46	82,1
Sedang	4	7,1
Rendah	6	10,7
Saat <i>Weekend</i>		
Tinggi	48	85,7
Sedang	4	7,1
Rendah	4	7,1
Total	56	100

Berdasarkan Tabel 10 dapat diketahui 33 orang siswa (58,9%) rdengan kecanduan *gadget* yang tinggi saat jam belajar, hampir seluruh siswa 46 orang (82,1%) dengan tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi diluar jam belajar, dan hampir seluruh siswa 48 orang (85,7%) tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi saat *weekend*.

E. Pembahasan

1. Status gizi

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Salimpaung didapatkan hasil bahwa 44 siswa (78,6%) status gizi yang baik, status gizi kurang 8 siswa (14,3%), dan status gizi lebih 4 siswa (7,1%).

Berdasarkan hasil penelitian status gizi setempat bahwa rata – rata siswa SMAN 1 Lintau Buo Kabupaten Tanah Datar memiliki status gizi yang normal. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Bintoro, Kuntjoro (2021) kebanyakan siswa memiliki status gizi baik sebanyak 21 orang (71%), status gizi kurang sebanyak 1 siswa (3,2%), status gizi lebih sebanyak 3 orang (9,7%), dan status gizi obesitas sebanyak 5 orang (16,1%).¹⁷

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa siswa SMAN 1 Salimpaung lebih dari setengah (78,6%) memiliki status gizi yang baik, jika dibandingkan dengan penelitian Bintoro, Kuntjoro (2021) terdapat 5 orang (16,1%) siswa memiliki status gizi obesitas sedangkan siswa SMAN 1 Salimpaung tidak ada yang memiliki status gizi obesitas.

Faktor – faktor lain yang berpengaruh terhadap status gizi remaja terdapat 2 faktor yaitu secara langsung yaitu asupan dan penyakit infeksi, sedangkan faktor tidak langsung yaitu ekonomi, ketersediaan pangan, pelayanan kesehatan, pengetahuan, dan aktifitas

fisik. SMAN 1 Salimpaung merupakan suatu daerah yang masih tergolong perdesaan sehingga tidak terlalu besar dampak terhadap status gizi siswa karena aktifitas fisik yang efisien sertatidak terlalu banyak fast food jika di bandingkan diperkotaan.

2. Kecanduan *gadget*

Berdasarkan hasil penelitian tingkat kecanduan *gadget* siswa SMAN 1 Salimpaung yang tinggi sebanyak (78,6%), dan tingkat kecanduan *gadget* yang rendah sebanyak (21,4%). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Isananingsih, dkk (2022) tingkat kecanduan *gadget* pada remaja Islam Masjid Aljihad di Tatanga Kota Palu Sulawesi kecanduan *gadget* untuk kategori tinggi sebanyak (68,4%), kategori sedang sebanyak (30,4%), dan kategori rendah sebanyak (1,3%).¹⁸

Berdasarkan laporan terbaru *Hootsuite* dan *We Are Social* presentase penggunaan internet berusia 16 hingga 64 tahun yang memiliki masing – masing jenis perangkat, diantaranya *smarthphone* (98,2%), laptop atau komputer *desktop* (74,7%). Dalam laporan ini juga diketahui bahwa masyarakat Indonesia yang memiliki *ponsel* sebanyak 338,2 juta dan 170 juta pengguna aktif media sosial.¹⁹

Kecanduan *gadget* merupakan penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari – hari penggunaanya, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung *apatitis* terhadap sekitar dan

sering kali marah apabila ada seseorang yang mengganggunya.⁹

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian, bahwa lebih dari separuh siswa memiliki kecanduan *gadget* yang tinggi serta hampir seluruh siswa yang memiliki *gadget* sendiri. Disarankan kepada siswa untuk mengurangi penggunaan *gadget* karena akan berdampak negatif kepada diri kita terutama kesehatan mata, aktivitas fisik yang kurang yang akan menyebabkan masalah pada status gizi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian hubungan antara status gizi dengan kecanduan *gadget* sebagian besar (57,1%) siswa memiliki status gizi yang baik dengan tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi.. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ratnayani,dkk (2020) yang juga memperoleh tidak adanya hubungan antara status gizi dengan kecanduan *gadget*.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan antara status gizi dengan kecanduan *gadget* namun ditemukan dampak negatif yang dirasakan oleh responden akibat menggunakan *gadget* terlalu lama.

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan di SMAN 1 Salimpuang frekuensi kecanduan *gadget* yang tinggi berdasarkan tingkat pendidikan Ayah yaitu tingkat SD/ sederajat (16,1%), SMP/ sederajat (23,2%), SMA/ sederajat (33,9%), dan perguruan tinggi (5,4%). Dan penggunaan *gadget* yang rendah berdasarkan

tingkat pendidikan Ayah tidak sekolah (1,8%), SMP/ sederajat (10,7%), SMA/ sederajat (7,1%), dan perguruan tinggi (1,8%).

Kecanduan *gadget* yang tinggi berdasarkan tingkat pendidikan Ibu yaitu tingkat SD/ sederajat (10,7%), SMP/ sederajat (26,8%), SMA/ sederajat (35,7%), dan perguruan tinggi (5,4%). Dan penggunaan *gadget* yang rendah berdasarkan tingkat pendidikan Ibu yaitu SD/ sederajat (3,6%), SMP/ sederajat (8,9%), dan SMA/ sederajat (8,9 %).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Miyati,dkk (2021) menemukan bahwa sebanyak 79 orang tua memiliki pendidikan formal sekolah dasar, pendidikan formal sedang SMP dan SMA 58 orang tua dan pendidikan formal tinggi sebanyak 9 orang tua. Dan dari hasil penelitian ini orang tua yang berpendidikan tinggi lebih menggunakan pola asuh permisif sehingga tingkat penggunaan *gadget* pada anak terkontrol secara teratur.²⁰

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui frekuensi kecanduan *gadget* yang tinggi berdasarkan pendapatan orang tua yaitu golongan atas (1,8%), golongan menengah (12,5%), dan golongan bawah (64,3%). Serta kecanduan *gadget* yang rendah berdasarkan pendapatan orang tua yaitu golongan atas (3,6%), golongan menengah (7,1%), dan golongan bawah (10,7%).

Tingkat kecanduan *gadget* berdasarkan pendapatan orang tua juga mempengaruhi kecanduan penggunaan *gadget*, sekarang tingkat ekonomi tidak bisa menentukan seseorang memiliki *gadget* atau tidak memiliki *gadget*, rata – rata setiap rumah dengan tingkat ekonomi yang berbeda sudah memiliki *gadget* atau *gawai*.²¹

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan di SMAN 1 Salimpaung frekuensi kecanduan *gadget* berdasarkan durasi penggunaannya saat jam belajar dengan kategori tinggi (58,9%), sedang (15,1%), dan rendah (25,0%). Disaat jam belajar durasi penggunaan *gadget* dengan kategori tinggi (82,1%), sedang (7,1%), dan rendah (10,7%). Dan disaat weekend durasi penggunaan *gadget* dengan kategori tinggi (85,7%), sedang (7,1%), dan rendah (7,1%).

Penelitian ini dilakukan untuk untuk melihat bagaimana durasi penggunaan *gadget* pada remaja pada saat jam belajar-*weekdays*, diluar jam belajar-*weekdays*, dan pada saat *weekend*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat kecenderungan peningkatan durasi penggunaan *gadget* pada saat *weekend* dibandingkan *weekdays*.⁴

Pada studi ini, sebagian penggunaan *gadget* oleh responden dilakukan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran secara *online* (47,1%). Diluar kegiatan pembelajaran atau *weekend*, responden menggunakan *gadget* (52,9%). Beberapa media sosial yang paling sering digunakan oleh responden adalah *Tiktok*, dan *Instagram*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka didapatkan kesimpulan yaitu :

1. Sebanyak 78,6% siswa SMAN 1 Salimpaung dengan status gizi baik.
2. Sebanyak 14,3% siswa SMAN 1 Salimpaung dengan status gizi kurang.
3. Sebanyak 7,1% siswa SMAN 1 Salimpaung dengan status gizi lebih.
4. Sebanyak 78,6% siswa SMAN 1 Salimpaung dengan tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi.
5. Sebanyak 21,4% siswa SMAN 1 Salimpaung dengan tingkat kecanduan *gadget* yang rendah.

B. Saran

1. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian terhadap variabel lain terkait status gizi supaya memperoleh hasil yang maksimal.
2. Penelitian ini belum bisa dikatakan sempurna, sehingga untuk peneliti selanjutnya lebih pandai dalam membagi waktu supaya penelitian ini memperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abeng AT. Faktor Aktivitas Fisik Terhadap Status Gizi Siswa di SMA Negeri 2 Kota Palangka Raya. *J Ilm Kesehat*. 2020;12(1):84-90.
2. Noviyanti RD, Marfuah D. Hubungan Pengetahuan Gizi, Aktivitas Fisk, dan Pola Makan terhadap Status Gizi Remaja di Kelurahan Purwosari Laweyan Surakarta. *Univ Res Colloq*. Published online 2017:421-426.
3. Lestari R, Sulian I. Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa Di Smp Negeri 13 Kota Bengkulu. *Cons J Ilm Bimbing dan Konseling*. 2020;3(1):23-37.
4. Rahmi A, Korimah A, Fakhirani N, et al. ANALISIS PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA SMP DENGAN STATUS GIZI Analysis the Use of Gadget on Junior High School Student During Pandemic in Relation to Nutritional Status. *J Gizi dan Kuliner*. 2022;2(2):24-32.
5. Kementrian kesehatan. PMK NO.2 Tahun 2020 tentang standar antropometri anak. *Kaos GL Derg*. 2020;8(75):147-154.
6. Mifta Ayu Firmada, Mila Kristiani, Fida H. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Status Gizi pada Siswa SMK Batik 2 Surakarta. 2021;2:20-25.
7. Rahmi H.G I. Telaah Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Status Gizi Balita Di Kota Padang Berdasarkan Berat Badan Per Tinggi Badan Menggunakan Metode Cart. *EKSAKTA Berk Ilm Bid MIPA*. 2017;18(02):86-99.
8. Lubis A, Boy E, Utara MS. Hubungan antara pendidikan orang tua dengan status gizi anak pada keluarga binaan FK UMSU. 2020;4(4):29-34.
9. Efendi VPWA. Literature Review Hubungan Penggunaan Gawai Terhadap Aktivitas Fisik Remaja. *J Kesehat Olahraga*. 2021;9:17-26.
10. Rini MK, Huriah T. 4609-13066-1-PB.pdf. *J Keperawatan Muhammadiyah*. 2020;5(1):185-194.
11. Puspita. Fenomena Kecanduan Gadget Pada anak Usia Dini. In: ; 2020:14.
12. Et AT. Durasi penggunaan gadget. Published online 2017:1-64.
13. Wicaksana A. Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V Sinta. <https://MediumCom/>. 2016;8(September):465-474.

14. Masturi H, Hasanawi A, Hasanawi A. Jurnal Inovasi Penelitian. *J Inov Penelit.* 2021;1(10):1-208.
15. Holil M, Wiyono H. Penilaian Status Gizi. Published online 2017:88-91.
16. Tondang. *Hubungan Antara Smartphone Addiction Dan Stress Dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa Kelas IX Di SMPN 8 Kota Bekasi Tahun 2021.* 2021.
17. Bintoro MS, Kuntjoro BFT. Status Gizi dan Aktivitas Fisik Siswi SMA Negeri 2 Kota Mojokerto pada Saat Pandemi COVID-19. *J Pendidik Olahraga dan Kesehat.* 2021;09(2):389-393.
18. Isnaningsih T, Widya Sari F. Hubungan Perilaku dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Kualitas Tidur pada Remaja. *Formosa J Sci Technol.* 2022;1(4):205-216.
19. Hidayatuladkia ST, Kanzunnudin M, Ardianti SD. Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *J Penelit dan Pengemb Pendidik.* 2021;5(3):363.
20. Miyati DS, Rasmani UEE, Fitrianingtyas A. Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua terhadap Pola Asuh Anak. *Kumara Cendekia.* 2021;9(3):139.
21. Arryadna DAP, Pratiwi V. Pengaruh Literasi Digital, Tingkat Pendapatan Orang Tua, dan E-learning terhadap Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Edukatif J Ilmu Pendidik.* 2022;4(4):5783-5793.

LAMPIRAN

Lampiran 1 :

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Umur :

Alamat :

No. Hp :

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah mendapatkan penjelasan tentang tujuan dan prosedur penelitian atas nama Hanifa Wildani dengan judul “Gambaran Status Gizi dan Kecanduan *Gadget* pada Siswa SMAN 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023”. Oleh sebab itu, saya menyatakan bersedia menjadi sampel penelitian.

Salimpaung, 2023
Rasponden

()

Lampiran 2

**KUESIONER PENELITIAN
GAMBARAN STATUS GIZI DAN KECANDUAN *GADGET* SISWA SMAN
1 SALIMPAUNG KABUPATEN TANAH DATAR TAHUN 2023**

Isilah kuesioner secara teliti,jujur,dan jika ada pilihan berilah tanda centang (√)

a. IDENTITAS RESPONDEN	
<p>1. No Responden</p> <p>2. Tanggal penelitian</p> <p>3. Nama Responden</p> <p>4. Tempat/Tanggal lahir</p> <p>5. Umur</p> <p>6. Jenis Kelamin</p> <p>7. Kelas/Jurusan</p> <p>8. Berat Badan</p> <p>9. Tinggi Badan</p> <p>10. IMT/U</p>	<p><input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____ / _____ - _____ - _____</p> <p><input type="text"/> <input type="text"/> Tahun</p> <p>L / P *(Lingkari salah satu)</p> <p><input type="text"/> <input type="text"/> / _____</p> <p><input type="text"/> <input type="text"/> , <input type="text"/> Kg</p> <p><input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> , <input type="text"/> Cm</p> <p>- Gizi kurang – 3 SD sd < -2 SD - Gizi baik – 2 SD sd + 1 SD - Gizi lebih + 1 SD sd + 2 SD - Obesitas > +2 SD</p>
b. IDENTITAS ORANG TUA	
<p>1. Nama ayah</p> <p>2. Pendidikan terakhir</p>	<p>_____</p> <p>1. Tidak sekolah 2. SD/ sederajat 3. SMP/ sederajat 4. SMA/ sederajat 5. Perguruan Tinggi</p>

3. Nama Ibu	_____
4. Pendidikan terakhir ibu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak sekolah 2. SD/ sederajat 3. SMP/ sederajat 4. SMA/ sederajat 5. Perguruan Tinggi
5. Jumlah ART	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6. Pendapatan orang tua	_____
7. Pendapatan lainnya	_____
8. Rata – rata pendapatan orang tua	<p>1= Golongan atas Rp.2.600.000 – 3.500.000/bulan.</p> <p>2= Golongan menengah Rp.1.500.000 – Rp.2.500.000/bulan.</p> <p>3= Golongan bawah Rp.< 1.500.000/bulan.</p>
9. Durasi penggunaan <i>gadget</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam jam belajar-<i>weekdays</i> <p><input type="checkbox"/> >2 jam/hari <input type="checkbox"/> 2 jam/hari</p> <p><input type="checkbox"/> <2 jam/hari</p> 2. Diluar jam belajar-<i>weekdays</i> <p><input type="checkbox"/> >2 jam/hari <input type="checkbox"/> 2 jam/hari</p> <p><input type="checkbox"/> <2 jam/hari</p> 3. Saat <i>weekend</i>. <p><input type="checkbox"/> >2 jam/hari <input type="checkbox"/> 2 jam/hari</p> <p><input type="checkbox"/> <2 jam/hari</p> </div>

Kuesioner Penggunaan Gadget

Petunjuk Pengisian :

1. Kuesioner ini semata – mata untuk keperluan akademis atau penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada pilihan yang telah di sediakan dalam setiap pernyataan berikut.
3. SS (Sangat Setuju), S (Setuju), AS (Agak Setuju), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

(No. responden :)

NO.	Pernyataan	SS	S	AS	KS	TS	STS	Total
1.	Karena pnggunaan gadget saya sulit melakukan pekerjaan sesuai dengan jadwal yang sudah saya tentukan sebelumnya.							
2.	Saya merasa sulit berkonsentrasi saat di kelas, mengerjakan tugas, atau bekerja disebabkan oleh penggunaan gadget.							
3.	Saya merasakan nyeri pada pergelangan tangan atau leher bagian belakang saat menggunakan gadget.							
4.	Saya tidak sanggup apabila saya diharuskan untuk tidak memeiliki gadget.							
5.	Saya merasa tidak sabaran dan gelisah saat saya tidak memegang gadget milik saya.							
6.	Saya berfikir tentang gadget, bahkan saat saya tidak menggunakannya.							
7.	Saya tidak akan pernah							

	berhenti menggunakan gadget meskipun saya tahu bahwa kehidupan sehari – hari saya sudah sangat terpengaruh oleh gadget.							
8.	Saya memeriksa gadget saya secara berkala sehingga saya tidak akan melewatkan percakapan orang lain di sosial media.							
9.	Saya selalu menggunakan gadget lebih lama dari waktu yang saya rencanakan.							
10.	Orang – orang di sekitar saya memberitahu saya bahwa saya menggunakan gadget secara berlebihan.							

Lampiran 3

MASTER TABEL

NO.	NAMA	UMUR	KELAS	JENIS KELAMIN	BB (kg)	TB(cm)	Z-Score	IMT/U	ART	PENDIDIKAN IBU	PDDK AYAH	PENDAPATAN ORTU	Durasi penggunaan gadget (X1)			kel.candu
													X1.1	X1.2	X1.3	
1	RAC	17	10	Laki - laki	45.8	165.2	-2,2	gizi kurang	2	SMP	SMP	750.000	> 2 jam/hari	< 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
2	RA	17	10	Laki - laki	45	169	-2,38	gizi kurang	4	SMA	S1	1.500.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
3	GIV	18	11	Laki - laki	78.5	174.5	1,48	gizi lebih	3	SMA	SMA	2.000.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
4	RR	17	10	perempuan	44	149.5	-0,58	gizi baik	5	SMP	SD	3.000.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
5	IZ	15	11	perempuan	70	160	1,76	gizi lebih	5	SD	SMA	780.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
6	MP	16	11	Laki - laki	40.5	157	-1,94	gizi baik	3	SD	SMP	800.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	2
7	MR	16	11	perempuan	43.6	163	-1,81	gizi baik	7	SMP	SMA	857.000	2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
8	SRA	18	11	perempuan	49.2	158	-0,31	gizi baik	5	SMA	SMP	1.200.000	2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
9	MFQ	17	10	Laki - laki	51.2	167.5	-0,9	gizi baik	2	SMA	SMA	2.500.000	> 2 jam/hari	2 jam/hari	> 2 jam/hari	2
10	FH	15	11	Laki - laki	50.7	157.4	0,08	gizi baik	7	SMA	SD	1.500.000	< 2 jam/Hari	> 2 jam/hari	< 2 jam/Hari	1
11	FF	17	11	perempuan	50.7	144	1,13	gizi baik	4	SMP	SMA	750.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
12	SM	17	10	perempuan	49.6	160	-0,43	gizi baik	5	S1	SMA	1.500.000	2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
13	HIK	18	10	Laki - laki	60.6	166.1	1,25	gizi baik	4	SMP	SMA	1.000.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
14	ASR	16	10	perempuan	70	170.2	1,06	gizi baik	6	SMA	SMP	756.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
15	NP	15	11	perempuan	60	165.4	0,45	gizi baik	5	SMA	SMP	700.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
16	LNH	18	11	perempuan	56.3	160.1	0,46	gizi baik	7	SMP	S1	890.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
17	FS	17	10	perempuan	44	157	-1,08	gizi baik	3	SMP	S1	4.000.000	< 2 jam/Hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	2
18	DG	16	10	Laki - laki	45	160	-1,21	gizi baik	3	SMP	Tidak sekolah	500.000	2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	2
19	NO	18	11	perempuan	59	153.9	1,24	gizi lebih	4	SMA	SMP	500.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
20	HP	17	10	perempuan	44.8	155	-0,73	gizi baik	4	SMA	SMA	1.700.000	2 jam/hari	< 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
21	ASG	16	11	perempuan	48	160	-0,69	gizi baik	3	SD	SMA	1.500.000	2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	2
22	IMR	17	10	perempuan	42.1	151.2	-0,83	gizi baik	5	SD	SMP	400.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
23	OA	17	10	perempuan	56	154	0,92	gizi baik	6	SD	SMP	500.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
24	RS	17	11	Laki - laki	55	160	0,31	gizi baik	5	SMP	SD	500.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
25	OR	16	11	perempuan	50.2	154	0,21	gizi baik	5	SMP	SMP	1.200.000	< 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	2
26	NAZ	15	11	perempuan	40.1	151	-1,21	gizi baik	4	SMA	SMA	500.000	< 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
27	PYM	18	10	perempuan	42	154.7	-1,23	gizi baik	3	SD	SMP	833.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
28	MF	16	10	perempuan	40	155	-1,68	gizi baik	5	SMA	SMA	1.765.000	2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	2
29	RI	16	10	perempuan	46	153	-0,33	gizi baik	5	SMA	SMP	1.250.000	< 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
30	MF	16	11	Laki - laki	40.1	166.9	-3,08	gizi kurang	4	SMA	SMA	600.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1

31	MZ	17	11	Laki - laki	49.6	168.5	-1,27	gizi baik	7	SMA	SD	1.000.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
32	NRPS	17	10	perempuan	44	159	-1,3	gizi baik	3	SMA	SMA	1.000.000	< 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
33	SPS	17	10	perempuan	48.8	152.2	0,17	gizi baik	4	SMP	SMA	1.500.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
34	BA	16	10	Laki - laki	39	162	-2,76	gizi Kurang	5	SMP	SMP	1.500.000	< 2 jam/hari	< 2 jam/hari	< 2 jam/hari	1
35	RD	17	11	perempuan	41.5	154.5	-1,31	gizi baik	4	SMA	SMP	1.500.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	2
36	NL	17	10	perempuan	37.4	152.7	-2,02	gizi Kurang	5	D3	SD	800.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
37	NS	17	11	perempuan	47.1	146.8	0,43	gizi baik	6	SMA	SMP	650.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
38	RO	18	11	Laki - laki	50.6	163.5	-0,61	gizi baik	4	SMA	SMP	1.500.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	2
39	IRS	16	11	perempuan	70	158	1,89	gizi baik	5	SMP	SMA	1.500.000	< 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	2
40	IV	17	10	perempuan	48.9	153	0,12	gizi baik	3	S1	SMA	1.000.000	< 2 jam/hari	< 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
41	ZS	16	11	perempuan	50	163	-0,66	gizi baik	5	SMA	SD	1.500.000	< 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
42	MW	18	10	perempuan	62	160.5	1,04	gizi baik	5	SMP	SMP	1.000.000	< 2 jam/hari	< 2 jam/hari	2 jam/hari	2
43	RJA	18	10	Laki - laki	40	166	-3	gizi kurang	4	SMA	S1	2.500.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
44	HZ	16	10	perempuan	45.5	164.5	-1,6	gizi baik	3	SMA	SMA	600.000	< 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
45	TM	17	10	perempuan	42	150	-0,2	gizi baik	7	SMP	SMA	2.000.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
46	NA	17	11	perempuan	45.5	161.6	-1,29	gizi baik	6	SMA	SMP	1.500.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
47	A	16	11	perempuan	43.6	158	-1,27	gizi baik	4	SMA	SMA	700.000	2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
48	YH	16	10	perempuan	36	130	0,25	gizi baik	4	SMP	SD	500.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
49	AF	16	10	perempuan	53	161	-0,04	gizi baik	5	SMP	SD	1.100.000	> 2 jam/hari	2 jam/hari	< 2 jam/hari	1
50	MRF	18	10	Laki - laki	45.8	160.2	-1,12	gizi baik	3	SD	SMA	1.000.000	2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
51	LA	16	11	perempuan	44.8	152	-0,43	gizi baik	4	SMP	SD	900.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
52	AM	16	11	perempuan	45	153	-0,49	gizi baik	6	SD	SMP	500.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
53	MHDP	16	10	Laki - laki	45	167	-1,97	gizi baik	5	SMP	SMA	900.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1
54	MF	16	11	Laki - laki	40.2	159.3	-2,14	gizi kurang	6	SMA	SMA	1.100.000	< 2 jam/hari	< 2 jam/hari	< 2 jam/hari	1
55	CIA	17	11	perempuan	52.2	158.4	0,09	gizi baik	4	SMA	SMP	2.600.000	< 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	2
56	UP	17	10	perempuan	42	156.2	-1,39	gizi baik	2	SMP	SMA	1.500.000	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	> 2 jam/hari	1

Lampiran 4

Hasil Pengolahan Data Univariat

a. Status Gizi

status gizi responden

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid status gizi kurang	8	14.3	14.3	14.3
status gizi baik	44	78.6	78.6	92.9
status gizi lebih	4	7.1	7.1	100.0
Total	56	100.0	100.0	

b. Tingkat Kecanduan *Gadget*

tingkat kecanduan gadget responden

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tinggi	44	78.6	78.6	78.6
rendah	12	21.4	21.4	100.0
Total	56	100.0	100.0	

c. Hubungan status gizi dengan kecanduan *gadget*

status gizi responden * tingkat kecanduan Crosstabulation

			tingkat kecanduan		Total
			tinggi	rendah	
status gizi responden	status gizi kurang	Count	8	0	8
		% of Total	14.3%	.0%	14.3%
	status gizi baik	Count	32	12	44
		% of Total	57.1%	21.4%	78.6%
	status gizi lebih	Count	4	0	4
		% of Total	7.1%	.0%	7.1%
Total	Count	44	12	56	
	% of Total	78.6%	21.4%	100.0%	

d. Tingkat Kecanduan *Gadget* Berdasarkan Pendidikan Ayah

pendidikan ayah responden * tingkat kecanduan Crosstabulation

			tingkat kecanduan		Total
			tinggi	rendah	
pendidikan ayah responden	tidak sekolah	Count	0	1	1
		% of Total	.0%	1.8%	1.8%
	SD/ sederajat	Count	9	0	9
		% of Total	16.1%	.0%	16.1%
	SMP/ sederajat	Count	13	6	19
		% of Total	23.2%	10.7%	33.9%
	SMA/ sederajat	Count	19	4	23
		% of Total	33.9%	7.1%	41.1%
	perguruan tinggi	Count	3	1	4
		% of Total	5.4%	1.8%	7.1%
	Total	Count	44	12	56

pendidikan ayah responden * tingkat kecanduan Crosstabulation

			tingkat kecanduan		Total
			tinggi	rendah	
pendidikan ayah responden	tidak sekolah	Count	0	1	1
		% of Total	.0%	1.8%	1.8%
	SD/ sederajat	Count	9	0	9
		% of Total	16.1%	.0%	16.1%
	SMP/ sederajat	Count	13	6	19
		% of Total	23.2%	10.7%	33.9%
	SMA/ sederajat	Count	19	4	23
		% of Total	33.9%	7.1%	41.1%
	perguruan tinggi	Count	3	1	4
		% of Total	5.4%	1.8%	7.1%
	Total	Count	44	12	56
		% of Total	78.6%	21.4%	100.0%

e. Tingkat Kecanduan *Gadget* Berdasarkan Pendidikan Ibu

pendidikan ibu responden * tingkat kecanduan Crosstabulation

			tingkat kecanduan		Total
			Tinggi	rendah	
pendidikan ibu responden	SD/ sederajat	Count	6	2	8
		% of Total	10.7%	3.6%	14.3%
	SMP/ sederajat	Count	15	5	20
		% of Total	26.8%	8.9%	35.7%
	SMA/ sederajat	Count	20	5	25
		% of Total	35.7%	8.9%	44.6%
	perguruan tinggi	Count	3	0	3
		% of Total	5.4%	.0%	5.4%
Total	Count	44	12	56	
	% of Total	78.6%	21.4%	100.0%	

f. Tingkat Kecanduan *Gadget* Berdasarkan Pendapatan Orang Tua

pendapatan ortu responden * tingkat kecanduan Crosstabulation

			tingkat kecanduan		Total
			tinggi	rendah	
pendapatan ortu responden	Golongan atas	Count	1	2	3
		% of Total	1.8%	3.6%	5.4%
	golongan menengah	Count	7	4	11
		% of Total	12.5%	7.1%	19.6%
	golongan bawah	Count	36	6	42
		% of Total	64.3%	10.7%	75.0%
Total	Count	44	12	56	
	% of Total	78.6%	21.4%	100.0%	

g. Tingkat Kecanduan *Gadget* Berdasarkan Durasi1. Durasi dalam belajar – *weekdays*

durasi dalam belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tinggi	33	58.9	58.9	58.9
sedang	9	16.1	16.1	75.0
rendah	14	25.0	25.0	100.0
Total	56	100.0	100.0	

2. Durasi diluar jam belajar – *weekdays*

durasi luar belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tinggi	46	82.1	82.1	82.1
sedang	4	7.1	7.1	89.3
rendah	6	10.7	10.7	100.0
Total	56	100.0	100.0	

3. *Weekend*

durasi saat weekend

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tinggi	48	85.7	85.7	85.7
sedang	4	7.1	7.1	92.9
rendah	4	7.1	7.1	100.0
Total	56	100.0	100.0	

h. Hasil tabulasi kuesioner tingkat kecanduan *gadget*

Karena pnggunaan gadget saya sulit melakukan pekerjaan sesuai dengan jadwal yang sudah saya tentukan sebelumnya.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tidak setuju	1	1.8	1.8	1.8
tidak setuju	7	12.5	12.5	14.3
kurang setuju	3	5.4	5.4	19.6
agak setuju	11	19.6	19.6	39.3
setuju	25	44.6	44.6	83.9
sangat setuju	9	16.1	16.1	100.0
Total	56	100.0	100.0	

Saya merasa sulit berkonsentrasi saat di kelas, mengerjakan tugas, atau bekerja disebabkan oleh penggunaan gadget.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tidak setuju	2	3.6	3.6	3.6
tidak setuju	7	12.5	12.5	16.1
kurang setuju	12	21.4	21.4	37.5
agak setuju	19	33.9	33.9	71.4
setuju	13	23.2	23.2	94.6
sangat setuju	3	5.4	5.4	100.0
Total	56	100.0	100.0	

Saya merasakan nyeri pada pergelangan tangan atau leher bagian belakang saat menggunakan gadget.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	1.8	1.8	1.8
	tidak setuju	12	21.4	21.4	23.2
	kurang setuju	9	16.1	16.1	39.3
	agak setuju	4	7.1	7.1	46.4
	setuju	22	39.3	39.3	85.7
	sangat setuju	8	14.3	14.3	100.0
	Total	56	100.0	100.0	

Saya tidak sanggup apabila saya diharuskan untuk tidak memiliki gadget.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	1.8	1.8	1.8
	tidak setuju	5	8.9	8.9	10.7
	kurang setuju	15	26.8	26.8	37.5
	agak setuju	7	12.5	12.5	50.0
	setuju	24	42.9	42.9	92.9
	sangat setuju	4	7.1	7.1	100.0
	Total	56	100.0	100.0	

Saya merasa tidak sabaran dan gelisah saat saya tidak memegang gadget milik saya.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	1.8	1.8	1.8
	tidak setuju	11	19.6	19.6	21.4
	kurang setuju	21	37.5	37.5	58.9
	agak setuju	9	16.1	16.1	75.0
	setuju	14	25.0	25.0	100.0
	Total	56	100.0	100.0	

Saya berfikir tentang gadget, bahkan saat saya tidak menggunakannya.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	1.8	1.8	1.8
	tidak setuju	15	26.8	26.8	28.6
	kurang setuju	19	33.9	33.9	62.5
	agak setuju	15	26.8	26.8	89.3
	setuju	5	8.9	8.9	98.2
	sangat setuju	1	1.8	1.8	100.0
	Total	56	100.0	100.0	

Saya tidak akan pernah berhenti menggunakan gadget meskipun saya tahu bahwa kehidupan sehari – hari saya sudah sangat terpengaruh oleh gadget.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tidak setuju	1	1.8	1.8	1.8
tidak setuju	13	23.2	23.2	25.0
kurang setuju	17	30.4	30.4	55.4
agak setuju	14	25.0	25.0	80.4
setuju	10	17.9	17.9	98.2
sangat setuju	1	1.8	1.8	100.0
Total	56	100.0	100.0	

Saya memeriksa gadget saya secara berkala sehingga saya tidak akan melewatkan percakapan orang lain di sosial media.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tidak setuju	2	3.6	3.6	3.6
tidak setuju	11	19.6	19.6	23.2
kurang setuju	8	14.3	14.3	37.5
agak setuju	7	12.5	12.5	50.0
setuju	21	37.5	37.5	87.5
sangat setuju	7	12.5	12.5	100.0
Total	56	100.0	100.0	

Saya selalu menggunakan gadget lebih lama dari waktu yang saya rencanakan.


		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	6	10.7	10.7	10.7
	kurang setuju	8	14.3	14.3	25.0
	agak setuju	20	35.7	35.7	60.7
	setuju	19	33.9	33.9	94.6
	sangat setuju	3	5.4	5.4	100.0
	Total	56	100.0	100.0	

Orang – orang di sekitar saya memberitahu saya bahwa saya menggunakan gadget secara berlebihan.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	8	14.3	14.3	14.3
	tidak setuju	7	12.5	12.5	26.8
	kurang setuju	12	21.4	21.4	48.2
	agak setuju	5	8.9	8.9	57.1
	setuju	23	41.1	41.1	98.2
	sangat setuju	1	1.8	1.8	100.0
	Total	56	100.0	100.0	

Lampiran 5


Surat Izin Penelitian dari Kampus



**KEMENTERIAN
KESEHATAN
REPUBLIK
INDONESIA**

**KEMENTERIAN KESEHATAN RI
DIREKTORAT JENDRAL TENAGA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN PADANG**

Jl. Sempang Pasiaik Kopi Nagalo Padang 25146 Telp./Fax. (0753) 7050129
Jurusan Keperawatan (0753) 7051848, Prodi Keperawatan S1 (0753) 20445, Jurusan Kesehatan Lingkungan (0753) 7051917
Jurusan Gizi (0753) 7051749, Jurusan Rehabilitasi (0753) 441128, Prodi Keperawatan Bakteriologi (0753) 32474
Jurusan Kesehatan Gigi (0753) 21005-21010, Jurusan Promosi Kesehatan
Website: <http://www.poltekkes-padang.or.id>



Nomor : KH.03.02/09131 /2022 Padang, 21 Desember 2022

Lampiran : -

Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

Kepada Yth :

Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Tanah Datar

di-

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir sebagai persyaratan bagi mahasiswa Program Studi Diploma Tiga Jurusan Gizi untuk menyelesaikan pendidikannya, maka diwajibkan mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir yang akan diteliti. Adapun nama mahasiswa kami :

Nama : Hanifa Wildani

NIM : 202110094


Topik Penelitian : Gambaran Status Gizi dan Kecanduan Gadget Siswa SMA Negeri 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar Tahun 2023

Tempat Penelitian : SMA Negeri 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar


Waktu : Januari - Mei 2023

Oleh sebab itu, Kami mohon Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikianlah kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan Terima Kasih.



Direktur Poltekkes Kemenkes Padang



Renilavati, S.KP, M.Kep.Sp.Jiwa
NIP. 197205281995032001

Tembusan :

1. Kepala SMA Negeri 1 Salimpaung Kabupaten Tanah Datar
2. Arsip

Scanned by TapScanner

Lampiran 6

Surat Rekomendasi Penelitian dari KESBANGPOL


PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
(KESBANGPOL)
 Jln. Raya Batusangkar – Bukittinggi Simpang Asrama Jorong Simpunak Kec. Sungai Tarab

SURAT KETERANGAN/REKOMENDASI
Nomor : 070/22 a/KESBANGPOL

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 03 Tahun 2018 tanggal 11 Januari 2018 dari perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 07 Tahun 2014 tanggal 21 Januari 2014 Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 64 Tahun 2013 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, surat Direktur Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang Padang Nomor : KH.03.02/09131/2022 tanggal 21 Desember 2022 perihal Mohon Penerbitan Surat Izin Penelitian, setelah dipelajari dengan ini kami atas nama Pemerintah Kabupaten Tanah Datar menyatakan tidak keberatan atas maksud Izin Penelitian dengan lokasi di Kabupaten Tanah Datar yang akan dilakukan oleh :

Nama	: HANIFA WILDANI
Tempat/Tgl. Lahir	: Salimpaung, 19 Agustus 2001
Pekerjaan	: Mahasiswi
Alamat	: Jorong Nan IX Nagari Salimpaung Kecamatan Salimpaung
Kartu Identitas	: NIK. 1304105900010003
Maksud dan Obyek	: Izin Penelitian
Judul	: "GAMBARAN STATUS GIZI DAN KECANDUAN GEDGET SISWA SMA NEGERI 1 SALIMPAUNG KABUPATEN TANAH DATAR TAHUN 2023"
Lokasi Penelitian	: SMA Negeri 1 Salimpaung
W a k t u	: 2 Januari s.d 31 Mei 2023
Anggota	:

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Kegiatan Izin Penelitian tidak boleh menyimpang dari maksud dan obyek sebagaimana tersebut di atas.
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud Izin Penelitian dan yang akan dilaksanakan dengan menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu kepada Pemerintah setempat dan melaporkan kembali waktu akan berangkat.
3. Dalam melaksanakan Penelitian agar dapat berkoordinasi dengan instansi terkait.
4. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dan menghormati adat - istiadat serta kebiasaan masyarakat setempat.
5. Bila terjadi penyimpangan/pelanggaran terhadap ketentuan-ketentuan tersebut diatas maka Surat Keterangan/Rekomendasi ini akan **DICABUT** kembali.
6. Surat Keterangan/Rekomendasi ini diberikan/berlaku mulai 2 Januari s.d 31 Mei 2023
7. Melaporkan hasil Penelitian kepada Bupati Tanah Datar Cq. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar.

Demikian surat keterangan/ rekomendasi ini dikeluarkan untuk dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 2 Januari 2023
 An. KEPALA KANTOR KESBANGPOL,
 KABUPATEN TANAH DATAR,
 KANTOR KESATUAN BANGSA

 SUBARI
 NIP. 197403192000031006


Terlampiran Yth.

1. Bupati Tanah Datar di Batusangkar(sebagai laporan)
2. Dandim 0307 Tanah Datar di Batusangkar.
3. Kapolres Tanah Datar di Batusangkar.
4. Direktur Politeknik Kemenkes Padang di Padang.
5. Kepala SMA Negeri 1 Salimpaung di Salimpaung.
6. Yang bersangkutan.


Scanned by TapScanner

Lampiran 7

Lembaran Konsultasi Pembimbing 1



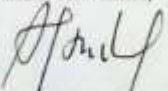
KARTU KONSULTASI
PENYUSUNAN TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
D-III GIZI
POLTEKES KEMENKES PADANG TAHUN 2023



NAMA	HANIFA WILDANI
NIM	202110094
JUDUL TUGAS AKHIR	GAMBARAN STATUS GIZI DAN KECANDUAN GADGET SISWA SMAN 1 SALIMPAUNG KABUPATEN TANAH DATAR TAHUN 2023
PEMBIMBING 1	Ir. Zulferi, M.Pd

NO	HARI/ TANGGAL	TOPIK KONSULTASI	SARAN PERBAIKAN	TTD PEMBIMBING
1	Senin 10-04-23	Konsultasi sebelum penulisan/kuesioner	Agar di ulang kembali	/h
2	Senin 8-05-23	Konsultasi sesudah Penulisan	Agar memvalidasi /cross check data lagi	/h
3	Selasa 9-05-23	Master tabel	Agar di perbaiki	/h
4	Rabu 10-05-23	Analisis univariat	Agar di lanjutkan lagi	/h
5	Kamis 11-05-23	Konsultasi BAB 4	Agar di perbaiki bagian pembahasan	/h
6	Selasa 16-05-23	Pembahasan	Agar di perbaiki lagi pembahasan	/h
7	Jumat 19-05-23	Konsultasi BAB 5	Perbaiki bagian pembahasan	/h
8	Selasa 22-05-23	Acc usian	di setuju untuk ujian	/h


Koordinator Mata Kuliah,



Harneli, Dwi M. Biomed
NIP. 19650719198801003

Padang, - Mei - 2023

Ka. Prodi D-III Gizi




Dr. Hermida Bui Umar, S.KM, M.KM
NIP. 196005291992032002


Scanned by TapScanner

Lampiran 8

Lembaran Konsultasi Pembimbing 2



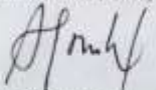
KARTU KONSULTASI
PENYUSUNAN TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
D-III GIZI
POLTEKES KEMENKES PADANG TAHUN 2023



NAMA	HANIFA WILDANI			
NIM	202110094			
JUDUL TUGAS AKHIR	GAMBARAN STATUS GIZI DAN KECANDUAN GADGET SISWA SMAN 1 SALIMPAUNG KABUPATEN TANAH DATAR TAHUN 2023			
PEMBIMBING 2	Dr. Gusnedi, STP, MPH			

NO	HARI/ TANGGAL	TOPIK KONSULTASI	SARAN PERBAIKAN	TTD PEMBIMBING
1	Senin 8-5-2023	BAB IV hasil	Perbaikin tabel	ls'
2	Rabu 10-5-2023	BAB IV hasil	Perbaikin pemelusuan tabel	ls'
3	Senin 15-5-23	BAB IV pembahasan	Menambahkan keterangan	ls'
4	Rabu 17/05/23	BAB IV Pembahasan	Memperbaiki awal paragraf	ls'
5	Selasa 23/05/23	BAB IV - V	Memperbaiki daftar pustaka	ls'
6	Kamis 25/05/23	Abstrak	Ditengkapi lagi	ls'
7	Senin 29/05/23	Lampiran	Ditengkapin	ls'
8	Selasa 30-05-23		Acc.	ls'


Koordinator Mata Kuliah,



Hasneli, DEN, M. Scimed
 NIP. 196307191993032003

Padang, Mei - 2023

Ka. Prodi D-III Gizi



Dr. Hermita Gus Umar, SEAN, MEd
 NIP. 196905291992032002

Scanned by TapScanner

Lampiran 9

Dokumentasi Penelitian

