

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS SILIWANGI  
TASIKMALAYA  
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT  
PEMINATAN EPIDEMIOLOGI  
2023**

**ABSTRAK**

**NABILAH AUFA AUDELIA A.R**

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN  
STATUS GIZI REMAJA PADA SISWA SMPN 1 WARUNGKONDANG  
KABUPATEN CIANJUR**

Salah satu teknologi digital yang saat ini ada adalah *game online*. Bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dapat menyebabkan berat badan menurun namun pada saat yang sama dapat meningkatkan risiko obesitas atau kegemukan pada jangka panjang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan kecanduan bermain *game online* dengan status gizi remaja pada siswa SMPN 1 Warungkondang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan desain studi *cross-sectional*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 265 orang siswa yang berada di kelas 7 dan 8 yang dipilih melalui teknik *quota sampling* dengan kriteria inklusi gemar bermain *game online*. Dalam penelitian ini, sampel akan menerima perlakuan pengukuran status gizi yakni menggunakan pengukuran antropometri secara langsung yaitu berat badan dan tinggi badan. Metode analisis data dengan statistik deskriptif dengan cara melihat presentasi setiap hasil pengukuran variabel. Frekuensi siswa SMPN 1 Warungkondang, Kabupaten Cianjur yang bermain *game online* adalah 156 siswa (58,9%) dengan kategori kecanduan sedang terhadap *game online*. Status gizi anak yang bermain *game online* tergolong dalam klasifikasi gizi baik dengan nilai presentasi 61,1%. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Chi-square*. Hasil analisis terdapat hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan status gizi remaja ( $p\text{-value} < 0,05$ ). Saran dari penelitian ini adalah anak yang bermain *game online* sebaiknya mengurangi waktu bermain *game online* dan menemukan aktivitas baru yang lebih bermanfaat dan menyenangkan, serta perlu pengawasan dari orang tua untuk melakukan aktivitas bersama.

Kata kunci: *Game Online*, Status Gizi, Remaja

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS SILIWANGI  
TASIKMALAYA  
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT  
PEMINATAN EPIDEMIOLOGI  
2023**

**ABSTRACT**

**NABILAH AUFA AUDELIA A.R**

**THE RELATIONSHIP BETWEEN ADDICTION TO PLAYING *ONLINE GAMES* WITH ADOLESCENT NUTRITIONAL STATUS IN STUDENTS OF SMPN 1 WARUNGKONDANG, CIANJUR REGENCY**

One of the digital technologies that currently exists is online games. Playing online games with high intensity can cause weight loss but at the same time can increase the risk of obesity or overweight in the long run. The purpose of this study was to analyze the relationship between addiction to playing online games with adolescent nutritional status in SMPN 1 Warungkondang students. The method used in this study was a survey with a cross-sectional study design. The number of samples in this study was 265 students in grades 7 and 8 who were selected through quota sampling techniques with inclusion criteria for playing online games. In this study, samples will receive nutritional status measurement treatment using direct anthropometric measurements, namely weight and height. Data analysis method with descriptive statistics by looking at the presentation of each variable measurement result. The frequency of students of SMPN 1 Warungkondang, Cianjur Regency who play online games is 156 students (58.9%) with moderate addiction to online games. The nutritional status of children who play online games is classified as good nutrition with a presentation value of 61.1%. The data analysis technique used in this study is the Chi-square test. The results of the analysis found a relationship between addiction to playing online games with adolescent nutritional status ( $p\text{-value} < 0.05$ ). The advice from this study is that children who play online games should reduce their time playing online games and find new activities that are more useful and fun and need supervision from parents to do activities together.

**Keywords:** Game Online, Nutritional Status, Adolescent.

