

LAMPIRAN I

LEMBARAN KUESIONER PENELITIAN HUBUNGANKEBIASAAN SARAPAN PAGI, KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN STATUS GIZI REMAJA DI SMAN 11 KOTA KUPANG

1.KarakteristikResponden

- 1 Nama :
- 2 Jenis Kelamin :
- 3 Usia :
- 4 Anak ke- : dari Bersaudara
- 5 Agama :
- 6 JumlahAnggotaKeluarga :
(yang tinggalbersamadengan orang tua)
- 7 Asal Suku Ayah :
- 8 Asal Suku Ibu :
- 9 Pekerjaan Orang Tua Ayah :
Ibu :
- 10 Pendidikan Orang Tua Ayah :
Ibu :
- 11 Pendapatan Orang Tua selamasebulan :
- 12 Uang jajansehari :
- 13 Tempattinggalsaatini :
(Kos/Rumah orang tua/Rumah saudara)
- 14 Asal Sekolah :
- 15 Kelas :

- 16 BB :
- 17 TB :
- 18 IMT :

2. KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE.

Apakah anda adalah pengguna game online (pernah bermain game online).

- Ya Tidak

A. lama bermain game online

- a) Kapan pertama kali mulai bermain game online.....
- b) Berapa lama anda bermain game online dalam satu hari.....jam
- c) Sebutkan jenis game online yang kamu mainkan.....
- d) Pada saat bermain game online asupan makanan apa yang dikonsumsi.....
.....

B. Kebiasaan bermain game online

Petunjuk pengisian :

- 1. Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang sebenarnya-benarnya.
- 2. Berikan tanda ceklis () untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara.
- 3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup member tanda garis dua (=) pada ceklis () yang salah kemudian tuliskan kembali tnda ceklis () pada jawaban yang dianggap benar.

NO	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah anda merasa terikat dengan game online? (memikirkan mengenai aktifitas bermain game online sebelumnya atau mengharapkan sesi bermain game online berikutnya)		
2.	Apakah anda berbohong terhadap teman atau anggota keluarga untuk menyembunyikan sejauh mana aktivitas game online anda?		

3.	Apakah anda merasa gelisa, depresi atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain game online ?		
4.	Apakah jumlah waktu yang anda gunakan dalam bermain game online terus bertambah hingga anda mencapai kepuasan dalam bermain ?		
5.	Apakah anda berusaha untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain game online namun tidak berhasil ?		
6.	Apakah hubungan anda dengan orang lain berkurang karena kebiasaan bermain game online ?		
7.	Apakah anda terancam kehilangan kesempatan pendidikan (bolos sekolah, menunda waktu mengerjakan tugas atau belajar) atau karir karena kebiasaan bermain game online anda ?		
8.	Apakah anda bermain game online sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi perasaan yang menyusahkan (misalnya perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi)		
9.	Apakah pikiran anda kacau pada saat belajar atau bekerja ?		
10.	Apakah anda merasa tidak dapat berkonsentrasi saat belajar ?		
11.	Apakah anda merasakan pada saat berdiri tidak stabil ?		
12.	Apakah anda merasa susah berfikir ?		
13.	Apakah anda merasa sering merasa pusing ?		
14.	Apakah anda tidak bisa tidur jika dalam sehari tidak bermain game online ?		
15.	Apakah anda merasa ada sesuatu yang kurang jika tidak bermain game online dalam satu hari ?		

(Satrio, 2007)

3. Kebiasaan Sarapan Pagi

Lingkari pilihan jawaban anda sesuai dengan kondisi yang benar-benar anda alami!

1. Apakah kamu sarapan pagi setiap hari ?
 - a. Ya, selalu dilakukan (7 kali seminggu).
 - b. Sering (4-6 kali seminggu).
 - c. Jarang dilakukan (1-3 kali seminggu),
alasan.....
2. Pada saat kapan anda sarapan ?
 - a. Saat pagi hari.
 - b. Saat mau pergi sekolah.
 - c. Saat lapar pagi hari.
3. Jam berapa biasanya anda sarapan ?
 - a. Jam 6-9 pagi.
 - b. Saat istirahat sekolah.
 - c. Tidak menentu.
4. Apakah sarapan pagi anda selalu tersedia ?
 - a. Ya, selalu.
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak pernah
alasan.....
5. Sarapan pagi yang anda konsumsi berupa ?
 - a. Makanan lengkap : nasi, sayur, lauk pauk.
 - b. Makanan tidak
lengkap:.....
 - c. Hanya minuman,
sebutkan.....
6. Apakah jenis sarapan pagi yang anda konsumsi selalu berganti setiap hari ?
 - a. Ya.
 - b. Kadang-kadang.
 - c. Tidak.

LAMPIRAN II

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	79	66.9	66.9	66.9
	Perempuan	39	33.1	33.1	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

.....

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15	22	18.6	18.6	18.6
	16	49	41.5	41.5	60.2
	17	42	35.6	35.6	95.8
	18	5	4.2	4.2	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Agama

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kristen	78	66.1	66.1	66.1
	Katholik	30	25.4	25.4	91.5
	Islam	10	8.5	8.5	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Pekerjaan Ayah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Petani	26	22.0	22.0	22.0
	PNS	9	7.6	7.6	29.7
	Wiraswasta	35	29.7	29.7	59.3
	karyawan	1	.8	.8	60.2
	Buruh	3	2.5	2.5	62.7
	Sopir	6	5.1	5.1	67.8
	Polisi	2	1.7	1.7	69.5
	Pensiunan	1	.8	.8	70.3
	Guru	6	5.1	5.1	75.4
	PLN	1	.8	.8	76.3
	Tukang	10	8.5	8.5	84.7
	Nelayan	9	7.6	7.6	92.4
	Pedagang	2	1.7	1.7	94.1
	Ojek	3	2.5	2.5	96.6
	Dosen	1	.8	.8	97.5
	Peternak	1	.8	.8	98.3
	Securiti	2	1.7	1.7	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Pekerjaan Ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	IRT	104	88.1	88.1	88.1
	PNS	1	.8	.8	89.0
	Guru	5	4.2	4.2	93.2
	Pendeta	1	.8	.8	94.1
	Karyawan	3	2.5	2.5	96.6
	Petani	2	1.7	1.7	98.3
	Bidan	1	.8	.8	99.2
	Jualan	1	.8	.8	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Jajan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5000	32	27.1	27.1	27.1
	10000	52	44.1	44.1	71.2
	15000	19	16.1	16.1	87.3
	20000	13	11.0	11.0	98.3
	25000	1	.8	.8	99.2
	50000	1	.8	.8	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Tempat Tinggal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rumah Orangtua	107	90.7	90.7	90.7
	Rumah Saudara	7	5.9	5.9	96.6
	Kos	4	3.4	3.4	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Status Gizi

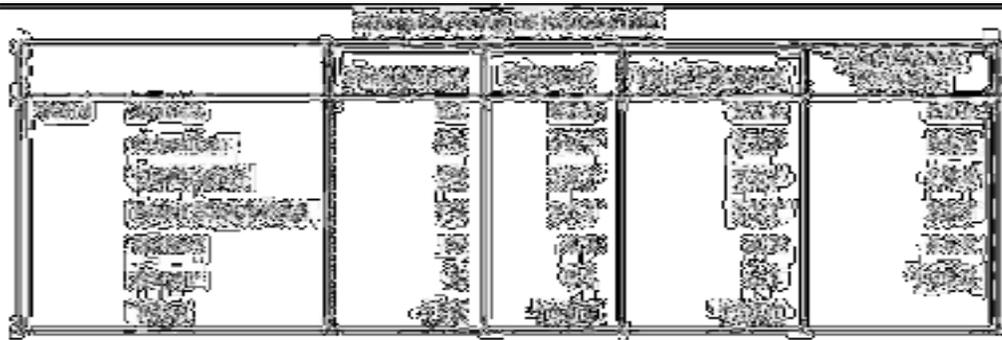
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	51	43.2	43.2	43.2
	Baik	65	55.1	55.1	98.3
	Lebih	2	1.7	1.7	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Lama Bermain Game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	44	37.3	37.3	37.3
	2	29	24.6	24.6	61.9
	3	4	3.4	3.4	65.3
	4	15	12.7	12.7	78.0
	5	5	4.2	4.2	82.2
	6	4	3.4	3.4	85.6
	7	4	3.4	3.4	89.0
	8	6	5.1	5.1	94.1
	9	7	5.9	5.9	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Jenis Game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	FF	70	59.3	59.3	59.3
	ML	15	12.7	12.7	72.0
	PUBG	25	21.2	21.2	93.2
	FF DAN ML	5	4.2	4.2	97.5
	FF, ML, PUBG	2	1.7	1.7	99.2
	6	1	.8	.8	100.0
	Total	118	100.0	100.0	



Kebiasaan Sarapan Pagi * Status Gizi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	6	5.1	5.1	5.1
	Cukup	43	36.4	36.4	41.5
	Baik	69	58.5	58.5	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Kebiasaan Sarapan Pagi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	6	5.1	5.1	5.1
	Cukup	43	36.4	36.4	41.5
	Baik	69	58.5	58.5	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Kebiasaan Sarapan Pagi * Status Gizi

Crosstab

Count

		Status Gizi			Total
		Kurang	Baik	Lebih	
Kebiasaan Sarapan Pagi	Kurang	4	2	0	6
	Cukup	24	19	0	43
Total	Baik	23	44	2	69
		51	65	2	118

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	7.709 ^a	4	.103
Likelihood Ratio	8.434	4	.077
Linear-by-Linear Association	7.270	1	.007
N of Valid Cases	118		

a. 5 cells (55,6%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,10.

Kebiasaan Bermain Game Online * Status Gizi

Crosstab

Count

		Status Gizi			Total
		Kurang	Baik	Lebih	
Kebiasaan Bermain Game Online	Ringan	37	51	1	89
	Sedang	11	10	1	22
	Berat	3	4	0	7
Total		51	65	2	118

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	2.090 ^a	4	.719
Likelihood Ratio	1.908	4	.753
Linear-by-Linear Association	.101	1	.750
N of Valid Cases	118		

a. 5 cells (55,6%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,12.

Lampiran III





Nomor : PP.06.02/F.XXXVII/4100/2024
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

31 Mei 2024

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu Provinsi Nusa Tenggara Timur
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan Karya Tulis Ilmiah bagi Mahasiswa Poltekkes Kemenkes Kupang Tahun Akademik 2023/2024, maka mohon kiranya diberikan ijin untuk melakukan penelitian bagi mahasiswa:

Nama Peneliti : Reforsa Celand Taopan
NIM : P05303241210122
Jurusan/Prodi : DIII Gizi
Judul : Hubungan Kebiasaan Sarapan, Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Status Gizi Remaja di SMKN 6 Kota Kupang
Tempat Penelitian : SMKN 6 Kota Kupang

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Direktur Polteknes Kesehatan
Kementerian Kesehatan Kupang



Irfan, SKM., M.Kes



PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan Basuki Rahmat Nomor 1 - Naiskolan
(Bersebelahan dengan Kantor Gubernur NTT)
Telp. (0380) 821827, Fax. (0380) 821827 WA : 081236364466
Website : www.dpmpptsp.nttprov.go.id Email : pmpptsp.nttprov@gmail.com
KUPANG 85317

SURAT IZIN PENELITIAN

NOMOR : 070/33013314/DPMPPTSP.4.3/08/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Samuel Halundaka, S.IP., M.Si
Jabatan : Pjt. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Nusa Tenggara Timur

Dengan ini membenarkan Izin Penelitian kepada :

Nama : Reforsa Celianel Tacpan
NIM : P05303241210122
Jurusan/Prodi : Ilmu Gizi
Instansi/Lembaga : Politeknik Kesehatan KEMENKES Kupang

Untuk melaksanakan penelitian, dengan rincian sebagai berikut :

Judul Penelitian : HUBUNGAN KEBIASAAN SARAPAN, KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN STATUS GIZI REMAJA DI SMKN 6 KUPANG
Lokasi Penelitian : SMK Negeri 6 Kupang

Waktu Pelaksanaan

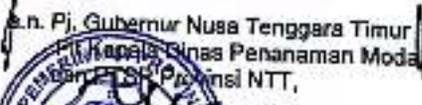
a. Mulai : 21 Agustus 2024
b. Berakhir : 27 Agustus 2024

Dengan ketentuan yang harus ditaati, sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan kegiatan penelitian, terlebih dahulu melaporkan kedatangannya kepada Bupati/Walikota Cq. Kepala Kesbangpol/DPMPPTSP setempat yang akan dijadikan obyek penelitian;
2. Mematuhi ketentuan peraturan yang berlaku di daerah/wilayah/lokus penelitian;
3. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang materinya bertentangan dengan topik/judul penelitian sebagaimana dimaksud diatas;
4. Peneliti wajib melaporkan hasil penelitian kepada Gubernur Nusa Tenggara Timur Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi NTT;
5. Surat Izin Penelitian dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian Izin Penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 19 Agustus 2024

s.n. Pj. Gubernur Nusa Tenggara Timur
Pj. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi NTT,

Semuel Halundaka, S.IP., M.Si
Pembina Utama Muda
NIP. 196902261999031002

Tembusan :

1. Pj. Gubernur Nusa Tenggara Timur di Kupang;
2. Sekretaris Daerah Provinsi Nusa Tenggara Timur di Kupang;
3. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi NTT di Kupang;
4. Pimpinan Instansi/Lembaga yang bersangkutan.



Kementerian Kesehatan
Poltekkes Kupang

Jalan Piet A. Tallo, 181a, Debobo,
Kupang, Nusa Tenggara Timur 85111
(0380) 8800256
<http://poltekkeskupang.ac.id>

PERPUSTAKAAN TERPADU

<https://perpus-terpadu.poltekkeskupang.ac.id/> ; e-mail: perpustakaanterpadu61@gmail.com

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Reforsa Celianel Taopan
Nomor Induk Mahasiswa : PO5303241210122
Dosen Pembimbing : Astuti Nur, S.Gz, M.Kes
Dosen Penguji : Agustina Setia, SST, M.Kes
Jurusan : Program Studi Gizi
Judul Karya Ilmiah : HUBUNGAN KEBIASAAN SARAPAN, KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN STATUS GIZI REMAJA DI SMKN 6 KOTA KUPANG

Skripsi yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Strike Plagiarism dengan hasil kemiripan (similarity) sebesar 27.80% Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 11 Februari 2025
Admin Strike Plagiarism

Murty Jermias Kale SST
NIP. 19850704201012100