

Manuskrip yaumil.docx

by - -

Submission date: 27-Jul-2024 11:28AM (UTC-0500)

Submission ID: 2423088057

File name: Manuskrip_yaumil.docx (31.38K)

Word count: 2708

Character count: 16590

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN POLA MAKAN DAN STATUS GIZI SISWA DI SDN 147 BULU ALLAPPORENGNGE KABUPATEN BONE

⁹
Relationship Between Duration of Gadget Use Behavior and Eating Patterns and Nutritional Status of Students at SDN 147 Bulu Allapporengnge, Bone Regency

Nur Yaumil Fadilah¹, Hijrah Asikin², Manjilala², Agustian Ipa²

⁸
¹Alumni Prodi Gizi dan Dietetika Poltekkes Kemenkes Makassar

²Dosen Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Makassar

nuryaumilfadilah@poltekkes-mks.ac.id

Hp : 085398325676

ABSTRACK

¹
Nutritional status is the condition of the body as a result of food consumption and use of nutrients, where nutrients are needed by the body as a source of energy, growth and maintenance of body tissue, as well as regulating body processes. This research aims to determine the relationship between the duration of gadget use and the eating patterns and nutritional status of students at SDN 147 Bulu Allapporengnge, Bone Regency. Data is analyzed analytically using a computer and presented using tables and narratives. Data analysis used the Chi Square test. The results of this research show that the majority of school children who have poor eating patterns are 14 people (58.3%) and the majority of school children who have a short duration of gadget use are 17 people (53.1%). The results of the analysis show that the duration of gadget use and eating patterns obtained a value of ($p = 0.395$), meaning there is no relationship. And the nutritional status shows that the majority of school children who have good nutritional status are 15 people (53.6%) and the majority of school children who have used gadgets for more than 16 people (57.1%). The results of the analysis show that the duration of gadget use and nutritional status obtained a value of ($p = 0.422$), meaning there is no relationship. It is recommended for parents to reduce their children's use of gadgets because it can result in reduced eating patterns and poor nutritional status, and it is necessary to educate children starting from toddlers so that they are not addicted to playing with gadgets.

Keywords : Duration Of Gadget Use, Dietary Habit, Nutritional Status

³ ABSTRAK

Status gizi merupakan keadaan tubuh sebagai akibat konsumsi makanan dan penggunaan zat gizi, dimana zat gizi sangat dibutuhkan oleh tubuh sebagai sumber energi, pertumbuhan dan pemeliharaan jaringan tubuh, serta pengatur proses tubuh.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan gadget dengan pola makan dan status gizi siswa di sdn 147 bulu allapporengge kabupaten bone. Data dianalisis secara analitik menggunakan komputer dan di sajikan menggunakan tabel serta narasi. Analisis data menggunakan uji Chi Square. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sekolah yang memiliki pola makan yang kurang baik berjumlah 14 orang (58,3%) dan sebagian besar anak sekolah yang memiliki durasi penggunaan gadget dengan durasi singkat sebanyak 17 orang (53,1%). Hasil analisis menunjukkan durasi penggunaan gadget dengan pola makan diperoleh nilai ($p = 0,395$) artinya tidak ada hubungan. Dan pada status gizi menunjukkan bahwa sebagian besar anak sekolah yang memiliki status gizi baik berjumlah 15 orang (53,6%) dan sebagian besar anak sekolah yang memiliki durasi penggunaan gadget dengan durasi lebih sebanyak 16 orang (57,1%). Hasil analisis menunjukkan durasi penggunaan gadget dengan status gizi diperoleh nilai ($p = 0,422$) artinya tidak ada hubungan. Disarankan untuk para orangtua untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak karena bisa membuat pola makan berkurang dan status gizi kurang, dan perlu mendidik anak mulai dari balita agar tidak kecanduan bermain gadget.

Kata Kunci : Durasi Penggunaan Gadget, Pola Makan, Status Gizi

PENDAHULUAN

Gizi kurang dan gizi berlebih merupakan dua persoalan gizi yang kini dihadapi Indonesia. Penyebab utama permasalahan gizi buruk antara lain kemiskinan, kurangnya sumber pangan, kondisi lingkungan yang kurang mendukung, kurangnya kesadaran masyarakat terhadap gizi, pola makan seimbang, dan kesehatan secara keseluruhan. Suatu kondisi yang disebut malnutrisi terjadi ketika tubuh tidak menerima nutrisi yang cukup, sering kali akibat rendahnya asupan protein dan rendah kalori dalam jangka waktu yang lama. Masalah gizi buruk bisa menyerang siapa saja, termasuk bayi kecil. Untuk mencegah malnutrisi dan memastikan anak-anak mendapatkan pola makan seimbang, orang tua harus mencegah anak-anak mereka menggunakan perangkat elektronik (Dai et al., 2022).

Menurut provinsi di Indonesia, Laporan Riskesdas Nasional (2018) menyebutkan bahwa 6,8% anak usia 5 hingga 12 tahun kurus dan 16,9% diantaranya pendek dalam hal status gizi. Sebagai perbandingan, prevalensi status gizi pada anak usia 5-12 tahun menurut Kabupaten Bone adalah stunting sebanyak 20,05% dan kurus sebanyak 2,79%. Di Sulawesi Selatan, prevalensi stunting sebesar 20,2% dan kurus sebesar 8,6%.

Persyaratan dan harapan masyarakat terus mendorong perkembangan dan evolusi pendidikan. Sistem pendidikan global terus menghadapi tantangan dalam meningkatkan standar pendidikan dan menyediakan akses yang setara terhadap pengajaran berkualitas tinggi. Ada beberapa tahapan pendidikan, salah satunya adalah Sekolah Dasar (SD). Untuk memastikan pendidikan benar-benar melaksanakan tugas-tugas tersebut secara terpadu, dinamis, dan efisien, guru sekolah dasar perlu menyediakan lingkungan dan proses pembelajaran yang mendukung dan akomodatif (Agus, 2020).

Pertimbangan dan implementasi pendidikan karakter sejak dini sangatlah penting, karena pendidikan karakter harus dilaksanakan sejak usia dini. Akibatnya, sikap sosial mengenai perilaku akan dibentuk oleh sumber pendidikan pertama dan utama, yaitu rumah. Kesulitan yang terkait dengan pendidikan karakter sebenarnya semakin meningkat seiring dengan kemajuan media dan teknologi. Banyak orang tua membelikan ponsel untuk anak-anak mereka di usia muda, memberikan mereka kemandirian sebanyak mungkin sebelum mereka tumbuh menjadi dewasa muda yang benar-benar mandiri. Dengan kedok keamanan dan kemudahan pengawasan, bermain dengan gawai dibandingkan bermain di luar adalah alasan mengapa hal ini dilakukan. Biasanya, orang tua tidak mempertimbangkan konsekuensi jangka panjangnya (Yannuansa et al., 2020).

Penggunaan teknologi oleh anak-anak dapat membantu mereka dalam berkomunikasi, memperluas basis pengetahuan, memperoleh keterampilan baru, dan bersenang-senang. Di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kebiasaan makan dan status gizi anak selain membuat mereka menjadi kecanduan gawai. Praktik pengasuhan anak yang tidak memadai atau kebiasaan pengasuhan anak yang buruk menyebabkan anak makan kurang. Anak susah makan dan makan tidak teratur disebabkan oleh gawai yang banyak ditunjukkan oleh orang tua balita (Harjatmo et al., 2017).

Penelitian Wahyuni et al., 2023 dilakukan di MTsN 2 Kota Bengkulu dengan menggunakan sampel sebanyak tiga puluh dua responden yang terdiri dari tujuh belas perempuan dan lima belas laki-laki. Status gizi remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor, ada yang bersifat langsung (misalnya pola konsumsi makanan,

jenis makanan, kebiasaan makan), ada pula yang tidak langsung (misalnya lama penggunaan gadget, media massa, perkembangan terkini, keluarga), teman sebaya, dan lingkungan). Oleh karena itu, terdapat hubungan yang cukup besar antara lamanya waktu menggunakan perangkat elektronik dengan kebiasaan konsumsi remaja MTsN 2 Kota Bengkulu ditinjau dari kesehatan gizinya (Wahyuni et al., 2023)

Hal serupa juga dialami oleh anak-anak SDN 147 Bulu Allapporenge. Salah satu SD yang ada di Desa Selli Kecamatan Bengo yaitu di Kabupaten Bone. Hampir semuanya mahir memanfaatkan teknologi yaitu gawai. Bukan hal yang aneh jika kita menjumpai anak-anak seusia ini yang sudah memiliki barang elektronik pribadi.

Penulis memutuskan untuk menyelidiki “Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget dengan Pola Makan dan Status Gizi Siswa di SDN 147 Bulu Allapporengge Kabupaten Bone”.

METODE

Desain, Tempat dan Waktu

Metodologi penelitian cross-sectional digunakan dalam penelitian kuantitatif ini. Pada bulan Februari 2024, penelitian ini dilakukan di SDN 147 Bulu Allapporengge Kecamatan Bengo Kabupaten Bone.

Jumlah Dan Cara Pengambilan Sampel

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang bersekolah di SDN Bulu Allapporengge Kabupaten Bone yang berusia 7 sampai 13 tahun. Total siswa yang terdaftar berjumlah enam puluh orang. Sampel penelitian ini adalah seluruh anak yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi di SD Negeri 147 Bulu Allapporengge, Kabupaten Bone. Siswa yang memenuhi persyaratan berikut berhak untuk berpartisipasi: mereka harus mampu berkomunikasi, memiliki kesehatan fisik dan mental yang baik, bersedia berpartisipasi dalam survei, dan memiliki teknologi anak-anak yang tidak sehat atau tidak masuk sekolah, anak-anak yang pindah sekolah selama proyek studi, siswa yang menolak berpartisipasi

sebagai responden, dan siswa yang tidak dapat mematuhi protokol penelitian merupakan kriteria eksklusi.

Jenis Dan Cara Pegumpulan Data

Data primer dan sekunder digunakan. Nama, jenis kelamin, dan usia merupakan contoh data primer. Data mengenai durasi penggunaan gadget dikumpulkan melalui sampel wawancara dengan menggunakan kuesioner yang disediakan; data pola makan dikumpulkan menggunakan formulir Food Frekwensi Questionnaire (FFQ); dan data status gizi dikumpulkan melalui sampel pengukuran tinggi badan dan berat badan. Timbangan digital digunakan untuk menilai berat badan, dan mikrotoise digunakan untuk mengukur tinggi badan. Jumlah siswa di SDN 147 Bulu Allapporengge, Kecamatan Bengo, Kabupaten Bone, dijadikan sebagai sumber data sekunder dalam penelitian ini.

Pengolahan Dan Analisis Data

Mengolah data dengan program excel. Hasil kuesioner mengenai jumlah waktu yang dihabiskan dalam menggunakan suatu perangkat diperoleh dengan menjumlahkan jawaban responden. Skor asupan makanan responden dihitung dan dirata-rata untuk memperoleh data pola makan dari formulir FFQ. Dengan menggunakan program WHO Antro Plus, data tanggal lahir, berat badan, dan tinggi badan dimasukkan untuk mengetahui status gizi. Analisis data menggunakan uji statistik chi square untuk mengetahui secara statistik hubungan antara variabel independen dan dependen sekaligus menilai hipotesis penelitian dengan a tingkat kepercayaan 95% (). Pada penelitian ini digunakan komputer untuk pengolahan data statistik untuk menentukan nilai p yang selanjutnya akan dibandingkan dengan nilai p .

HASIL

Berdasarkan temuan penelitian, 26 peserta (48,2%) menggunakan perangkat elektronik dalam jangka waktu lama, sedangkan 25 peserta (51,8%) hanya menggunakannya sebentar. Sebagian kecil sampel yaitu 24 orang (42,9%) mempunyai pola makan yang buruk, sedangkan sebagian besar yaitu 32 orang

(57,1%) mempunyai pola makan yang baik. Selanjutnya, 28 orang (atau 50%) sampel masuk dalam kelompok gizi baik, dan 28 orang (atau 50%) mengalami gizi kurang.

Analisis Bivariat

Temuan penelitian yang meneliti hubungan kebiasaan makan dengan penggunaan gadget menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kebiasaan makan siswa SDN 147 Bulu Allapporengge Kabupaten Bone dengan perilaku penggunaan gadget ($p = 0,395$). Berdasarkan penelitian terhadap subjek tersebut, tidak terdapat korelasi antara status gizi siswa SDN 147 Bulu Allapporengge Kabupaten Bone dengan perilakunya dalam menggunakan gadget. Nilai korelasinya adalah ($p = 0,422$).

PEMBAHASAN

Durasi Penggunaan Gadget

Untuk mendapatkan informasi penelitian saya tentang durasi penggunaan gadget, saya berbicara dengan sampel siswa sekolah dasar dan mengajukan pertanyaan berdasarkan kuesioner yang dikembangkan.

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di SDN 147 Bulu Allapporengge, Kabupaten Bone, mengenai lama waktu yang dihabiskan anak sekolah menggunakan gadget, sampel terbanyak adalah 26 orang (48,2%) dan 25 orang (51,8%). kelompok durasi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (I Gusti, dkk. 2022) yang menemukan bahwa 48 orang atau 57,8% menggunakan gadget sampel dalam jangka waktu yang optimal, sedangkan 35 orang atau 42,2% menggunakannya secara berlebihan jumlah waktu.

Berdasarkan penelitian Sofiana et al., 2022, terdapat tiga kategori lama seseorang menggunakan gadgetnya: high usage, yaitu penggunaan secara intens lebih dari tiga jam per hari. Intensitas penggunaan sekitar tiga jam per hari tergolong sedang. Penggunaan intensif kurang dari tiga jam per hari dianggap penggunaan rendah.

Pola Makan

Saya menanyakan sampel siswa sekolah dasar tentang kebiasaan makan mereka selama wawancara dengan menanyakan seberapa sering mereka mengonsumsi makanan.

Temuan studi tentang kebiasaan makan anak sekolah di SDN 147 Bulu Allapporengge Kabupaten Bone menunjukkan bahwa 32 siswa (57,1%) memiliki kebiasaan makan yang sehat, sedangkan 24 siswa (42,9%) memiliki kebiasaan makan yang tidak sehat.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Kusumawati et al., 2023) yang menunjukkan bahwa dari 60 responden, 54 (90%) memiliki kebiasaan makan yang sehat, dan 6 (10%) memiliki kebiasaan makan yang tidak sehat. Kebiasaan makan remaja berdampak pada kondisi gizinya. Banyaknya zat gizi yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang remaja akan bergantung pada pola makan remaja tersebut. Makan tiga kali sehari diperlukan dalam keadaan normal, dan jika makanan sehari-hari terdiri dari tiga jenis makanan, maka diperoleh keseimbangan nutrisi.

Status Gizi

Penelitian saya melibatkan penentuan berat dan tinggi badan sampel untuk menilai kondisi gizi. Timbangan digital digunakan untuk menilai berat badan, dan mikrotolise digunakan untuk mengukur tinggi badan. Status gizi sampel kemudian dihitung menggunakan program WHO AntroPlus.

Temuan studi status gizi siswa di SDN 147 Bulu Allapporengge Kabupaten Bone menunjukkan bahwa 28 siswa (atau 50% dari total keseluruhan) mempunyai status gizi terbaik, sedangkan sisanya atau kurang dari 28 siswa mempunyai status gizi terbaik. rendahnya persentase status gizi baik.

Berdasarkan data 88 responden (95,7%) yang sebagian besar menggunakan gadget dengan intensitas sedang yaitu rata-rata 75 menit (1,5 jam), hasil penelitian penelitian ini konsisten dengan penelitian (I Gusti, et. al., 2022). Menurut pedoman American Academy of Pediatrics, lama penggunaan gadget para responden berada

dalam kisaran normal, dan kondisi gizi mereka tidak terpengaruh. Tiga responden (3,3%) melaporkan penggunaan perangkat dalam jumlah besar, rata-rata 200 menit (3,3 jam) per penggunaan. Responden laki-laki merupakan sebagian besar penggunaan perangkat dengan intensitas tinggi, yang terkait dengan game online.

KESIMPULAN

Jumlah waktu yang dihabiskan siswa di SDN 147 Bulu Allapporengge, Kabupaten Bone menggunakan gadget tidak banyak berdampak pada kebiasaan makan atau status gizi mereka.

SARAN

Berdasarkan penelitian ini, beberapa sampel menggunakan gadget dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan sebagian besar sampel yang menggunakannya dalam jangka waktu yang lebih singkat. Disarankan agar orang tua dan wali membatasi penggunaan gadget oleh anak-anak mereka; Artinya, hendaknya mereka mendidik anaknya untuk tidak memberikan gadget pada usia balita atau usia dini, padahal penelitian ini tidak menemukan adanya korelasi antara penggunaan gadget dengan kebiasaan makan atau status gizi. Tujuannya adalah agar anak tidak bergantung pada alat elektronik dan mengalami gangguan makan.

DAFTAR PUSTAKA

- Mustadi, A., Ainun Fauziani, R. and Rochmah, K. (2018) *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Agus, T. (2020) *'Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar'*. Jakarta:PDGK.
- Almatsier, S. (2009) *PRINSIP Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dai, D. *et al.* (2022) *'Gambaran Status Gizi Pada Anak Sekolah Dasar'*.
<https://doi.org/10.52365/jhn.v8i1.575>.(diakses, 17 juli 2023)
- E, Z. (2021) *Anak Dan (Kecanduan) Gadget*. Jakarta: Tempo Publishing.
- Gunarso, B. (2022) *Pola Makan Sehat Dan Tepat*. Edited by slamet Hardjono. Semarang: Mutiara Aksara.
- Harjatmo, titus priyo, M.Par'i, H. and Wiyono, S. (2017) *Penilaian Status Gizi*. Jakarta Selatan: Kementrian Kesehatan RI.
- Nurhakim, S. (2015) *Dunia Komunikasi dan Gadget*. Edited by S. Wulan. Jakarta Timur: Bestari.
- Pebriana, P.H. (2017) *'Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>. (diakses, 17 juli 2023)
- Rozalia, M.F. (2017) *'Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar'*, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar. Volume 5
- Suhartono (2019) *HANDPHONE Sebagai Media Pembelajaran*. Edited by S.S. Wahyuningsih. Tangerang Selatan: INDOCAMP.
- Wau, J.C.J. (2019) *'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019'*, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Volume 8
- Yannuansa, N. *dkk.* (2020) *Pengaruh gadget pada anak-anak*. Edited by W. Listyarini. Jombang: LPMM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG.
- Riskesdas (2018) *'Hasil Utama Riskesdas 2018'*.
<https://doi.org/10.1177/109019817400200403>. (diakses, 17 juli 2023)
- Mardalena, I. (2021). *Dasar-dasar Ilmu Gizi dalam Keperawatan Konsep dan Penerapan pada Asuhan Keperawatan*.
[http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/7975/1/Buku Dasar-Dasar Ilmu Gizi Dalam Keperawatan.pdf](http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/7975/1/Buku_Dasar-Dasar_Ilmu_Gizi_Dalam_Keperawatan.pdf). (diakses, 18 juli 2023)

- Supriasa, I. D. N., Bakri, B., dan Fajar, I. (2013). *Penilaian Status Gizi*. Jakarta Pusat; EGC. Kementrian Kesehatan RI
- Sirajuddin, Surmita and Astuti, T. (2018) *SURVEI KONSUMSI PANGAN*. Jakarta; Kementrian Kesehatan RI.
- Wang Li, Yufei Cuy, Qiang Gong, Zhihong Zhu. (2022) '*Association of Smartphone Use Duration with Physical Fitness among University Students: Focus on Strength and Flexibility*', International Journal of Environmental Research and Public Health. Volume 19(12)
- Oktaviola, W., Rizal, A., & Pravita, S. A. (2023). *Hubungan Antara Durasi Penggunaan Alat Elektronik (Gadget), Pola Konsumsi Dengan Status Gizi Pada Remaja Di Mtsn 2 Kota Bengkulu Tahun 2023*. 11(2).
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah Nurul, R. (2018). *Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar*. *Pendidikan Matematika*, 4(1).

Distribusi Sampel Berdasarkan Durasi Penggunaan Gadget

Tabel 1.

Distribusi Sampel Berdasarkan Durasi Penggunaan Gadget		
Status Gizi	n	%
Durasi Singkat	27	48,2
Durasi Lebih	29	51,8
Jumlah	56	100

Distribusi Sampel Berdasarkan Pola Makan

Tabel 2.

Distribusi Sampel Berdasarkan Pola Makan		
Pola Makan	n	%
Baik	32	57,1
Kurang Baik	24	42,9
Jumlah	56	100

Distribusi Sampel Berdasarkan Status Gizi

Tabel 3.

Distribusi Sampel Berdasarkan Status Gizi

Status Gizi	N	%
Gizi Baik	28	50
Gizi Kurang	28	50
Jumlah	56	100

Analisis Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Pola Makan

Tabel 4.

Analisis Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Pola Makan

Durasi Penggunaan Gadget	Pola Makan				Total		<i>p - value</i>
	Baik		Kurang Baik				
	n	%	n	%	n	%	
Durasi Singkat	17	53,1	10	41,7	27	48,2	0,395
Durasi Lebih	15	46,9	14	58,3	29	51,8	
Jumlah	32	100	24	100	56	100	

Analisis Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Status Gizi

Tabel 5.

Analisis Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Status Gizi

Durasi Penggunaan Gadget	Status Gizi				Total		<i>p - value</i>
	Gizi Baik		Gizi Kurang				
	n	%	n	%	n	%	
Durasi Singkat	15	53,6	12	42,9	27	48,2	0,422
Durasi Lebih	13	46,4	16	57,1	29	51,8	

Jumlah	28	100	28	100	56	100
---------------	-----------	------------	-----------	------------	-----------	------------

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.jurnal.fkunisa.ac.id

Internet Source

3%

2

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

2%

3

journal.universitaspahlawan.ac.id

Internet Source

2%

4

jurnal.unived.ac.id

Internet Source

2%

5

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Student Paper

1%

6

Fiqih Zakiyah ilyas, Arneliwati, Aminatul Fitri.
"HUBUNGAN SEDENTARY LIFESTYLE DAN
POLA TIDUR DENGAN KEJADIAN OBESITAS
PADA REMAJA USIA 14-18 TAHUN", JURNAL
KEPERAWATAN TROPIS PAPUA, 2023

Publication

1%

7

www.scribd.com

Internet Source

1%

8	Submitted to Cerritos College Student Paper	1 %
9	jurnal.cakrabirawamedia.com Internet Source	1 %
10	repository.poltekkes-kdi.ac.id Internet Source	1 %
11	docplayer.info Internet Source	1 %
12	Yenny Aulya, Suprihatin Suprihatin, Ririn Arantika. "DURASI DAN FREKUENSI PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRA SEKOLAH DI TK ISLAM PERMATA HATI KELAPA DUA KABUPATEN TANGERANG TAHUN 2019", Jurnal Kebidanan Malahayati, 2020 Publication	1 %
13	ejurnal.stikespantikosala.ac.id Internet Source	1 %
14	www.slideshare.net Internet Source	1 %
15	e-journal.unair.ac.id Internet Source	1 %
16	Ninda Rizki Aulia. "Peran Pengetahuan Gizi Terhadap Asupan Energi, Status Gizi Dan	1 %

Sikap Tentang Gizi Remaja", Jurnal Ilmiah Gizi dan Kesehatan (JIGK), 2021

Publication

17

Teuku Jamni. "Dampak gawai dan status gizi pada remaja di SMK Negeri 1 Lhoknga dan Poltekkes Aceh 2019", Jurnal SAGO Gizi dan Kesehatan, 2020

Publication

1 %

18

ejournal.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

19

se.sportedu.ru

Internet Source

<1 %

20

eprintslib.ummgl.ac.id

Internet Source

<1 %

21

fmj.fk.umi.ac.id

Internet Source

<1 %

22

garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

23

scholar.unand.ac.id

Internet Source

<1 %

24

Sabilla Leviana, Yulia Agustina. "Analisis Pola Makan dengan Status Gizi Pada Siswa-Siswi Kelas V di SDN Jatiwaringin XII Kota Bekasi", Malahayati Nursing Journal, 2024

Publication

<1 %

jurnal.unmuhjember.ac.id

26

Asmin Asmin, Arni Isnaini Arfah, Arina Fathiyyah Arifin, Asrini Safitri, Nirwana Laddo. "Hubungan Pola Makan Terhadap Status Gizi Anak Sekolah Dasar", FAKUMI MEDICAL JOURNAL: Jurnal Mahasiswa Kedokteran, 2021

Publication

<1 %

27

Nunung Sri Mulyani, Agus Hendra Al Rahmad, Raudatul Jannah. "Faktor resiko kadar kolesterol darah pada pasien rawat jalan penderita jantung koroner di RSUD Meuraxa", AcTion: Aceh Nutrition Journal, 2018

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Manuskrip yaumil.docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12