

BAB I

PENDAHULUAN

I. 1 Latar Belakang

Usia sekolah dasar disebut juga sebagai masa pengembangan intelektual, dikarenakan pada masa itu anak memiliki keinginan dan keterbukaan untuk mendapatkan pengetahuan serta pengalaman. Pada masa ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki sifat yang realistis (Purnamawati, 2014). Masa kanak-kanak menengah dan akhir (*middle and late childhood*) ada pada masa perkembangan di usia 6-12 tahun, dimana masa ini anak masuk dalam kelompok anak usia sekolah (Santrock, 2011). Saat ini hampir semua anak usia sekolah memiliki kebiasaan *screen time*, konsumsi *fast food* serta mempunyai *sedentary life* dan cenderung akan mengalami kejadian gizi lebih.

Data *National Center for Health Statistics* pada tahun 2011-2014 menunjukkan adanya peningkatan prevalensi obesitas pada anak usia 2-19 tahun. Pada tahun 2011-2012 sebanyak 16,9% anak usia 2-19 tahun di Amerika Serikat mengalami obesitas kemudian meningkat menjadi 17,2% pada tahun 2013-2014 (Ogdeon *et al.* 2015). Menurut penelitian Wijnhoven *et al.* 2014 di enam negara di Eropa menunjukkan sebanyak 18-29% anak masuk ke dalam kategori *overweight* dan sebanyak 5-14% anak masuk ke dalam kategori obesitas. Selain itu, tren *overweight* dan obesitas pada anak-anak di Cina menunjukkan adanya peningkatan, yaitu dari 1,8% pada tahun 1981-1985 menjadi 13,1% pada tahun 2006-2010 (Yu *et al.* 2012). Penelitian di Malaysia menunjukkan bahwa sebanyak 19,9% anak usia 7-12 tahun memiliki status gizi *overweight* (Naidu *et al.* 2013).

Hasil Riset Kesehatan dasar (2013) menunjukkan bahwa secara nasional prevalensi *overweight* pada anak umur 5-12 tahun masih tinggi yaitu 10,8% dan obesitas sebanyak 8,8%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari tahun 2010 sebesar 9,2%. Di wilayah Jawa Barat pada tahun 2013 prevalensi anak gizi lebih usia 6-18 tahun sebanyak 8,8 %. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari tahun 2010 sebesar 8,5%. Masalah gizi ganda pada anak usia sekolah dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya interaksi asupan zat gizi, konsumsi

fast food, *sedentary life*, genetik, Screen Time, dan lain-lain secara jangka panjang (Boone *et al.* 2007).

Menurut *World Health Organization* atau WHO (2014), dari tahun 1999 sampai dengan tahun 2008 transaksi *fast food* per kapita meningkat dari 26,61 menjadi 32,76. Kenaikan tertinggi terjadi di Kanada (16,6), Australia (14,7), Irlandia (12,3) dan Selandia Baru (10,1), sedangkan kenaikan terendah terjadi di Italia (1,5), Yunani (1,9), Belanda (1,8), dan Belgia (2,1). Frekuensi konsumsi *fast food* mengalami peningkatan di Indonesia, dibuktikan dengan hasil Riskesdas (2013), proporsi nasional penduduk umur ≥ 9 tahun dengan perilaku konsumsi makanan *fast food* > 1 kali sehari sebesar 40,7%. Lima provinsi tertinggi di atas rata-rata nasional adalah Jawa Tengah (60,3%), DI Yogyakarta (50,7%), Jawa Barat (50,1%), Jawa Timur (49,5%), dan Banten (48,8%). Konsumsi *fast food* yang berlebihan sangat berkaitan dengan terjadinya kejadian gizi lebih (*overweight* dan obesitas).

Perilaku *sedentary* juga menjadi salah satu faktor yang dihubungkan dengan kejadian *overweight* dan obesitas, seperti *screen time*. Menurut Mitchell *et al.* (2013) terdapat hubungan positif antara *screen time* dengan perubahan indeks masa tubuh. Penelitian lain pada anak-anak di Irlandia menunjukkan bahwa *screen time* lebih dari 3 jam per hari meningkatkan risiko *overweight* dan obesitas (Lane *et al.* 2014). Penelitian lainnya di Iran menemukan adanya hubungan menonton TV dengan obesitas pada anak-anak di perkotaan (Veghari 2015). Penelitian lainnya di Jakarta Barat menunjukkan adanya hubungan bermakna antara lama menonton TV, main komputer, dan main *video games* > 2 jam/hari dengan status *overweight* dan obesitas (Samosir 2008). Penelitian lainnya oleh Maher *et al.* (2012) yang dilakukan pada anak usia 9-12 tahun di Australia menunjukkan bahwa kemungkinan peningkatan jumlah anak yang *overweight* maupun obesitas lebih kuat dan konsisten dihubungkan dengan durasi *screen time* yang tinggi dibandingkan dengan aktivitas rendah.

Environment Software Association (ESA) (2016) menunjukkan bahwa data demografi pengguna *video games* di Amerika yaitu sekitar 63% dengan presentase penggunaan *video games* terkait *gender* terdiri dari 59% laki-laki dan 41% perempuan. Terkait dengan usia bahwa 27% pengguna *video game* berusia

<18 tahun, 29% berusia 18-35 tahun, 18% berusia 36-49 tahun dan usia 50+ dengan presentasi yaitu 26%. Media yang digunakan untuk bermain game berbagai jenis diantaranya 56% menggunakan *PC*, 53% menggunakan *game console*, 36% menggunakan *smartphone*, dan sekitar 31% menggunakan *wireless device*. Jenis permainan *games* yang sering digunakan para *gamers* yaitu tipe *online games* dengan presentase 38% untuk game *Puzzle / card game / game show*, 6 % untuk game *action*, 6% untuk game *strategy*, dan 49% untuk *board games*.

Screen Time merupakan durasi yang dihabiskan untuk kegiatan di depan layar seperti menonton televisi, menggunakan komputer, laptop, *handphone* dan bermain *video games* (Houghton et al. 2015). American Academy of Pediatrics (2001) menyatakan, *Screen Time* terbagi menjadi dua kategori yaitu *Low Screen Time (LST)* yang berdurasi kurang dari 2 jam/hari dan *High Screen Time (HST)* yang berdurasi lebih besar sama dengan 2 jam/hari. Kategori *low Screen Time* merupakan anjuran *Screen Time* yang direkomendasikan (AAP 2001). Houghton et al. (2015) menambahkan, pada tahun 2009 anak berusia 8-18 tahun di Amerika Serikat menghabiskan rata-rata 7,5 jam perhari untuk *Screen Time*. Tingginya durasi *Screen Time* berhubungan dengan kemunculan masalah status gizi pada anak (Boone et al. 2007).

Hal ini diikuti oleh perubahan gaya hidup modern yang semakin meningkat. Selain itu anak usia sekolah yang berusia 10-11 tahun sudah menyentuh gaya hidup yang modern, dimana suka bermain gadget, menonton tv (DVD, VCD, Film), bermain komputer serta bermain *video games* sehingga membuat dirinya lupa untuk melakukan aktivitas fisik. Tidak hanya itu anak usia 10-11 tahun sudah mulai mengenal fast food bahkan menyukai fast food dibuktikan dengan prevalensi konsumsi fast food di Jawa Barat sebesar 50,1%. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan antara konsumsi *fast food*, *Sedentary Life*, dan *screen time* dengan kejadian gizi lebih pada anak usia 9-11 tahun di SD Strada Cakung Payangan, Bekasi.

I.2 Tujuan Penelitian

I.2.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan antara konsumsi *fast food*, *sedentary life* dan *screen time* dengan kejadian gizi lebih pada anak usia sekolah 9-11 tahun di SD Strada Cakung Payangan, Bekasi.

I.2.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui hubungan konsumsi *fast food* dengan kejadian gizi lebih anak usia sekolah 9-11 tahun di SD Strada Cakung Payangan, Bekasi.
- b. Untuk mengetahui hubungan *sedentary life* dengan kejadian gizi lebih pada anak usia sekolah 9-11 tahun di SD Strada Cakung Payangan, Bekasi.
- c. Untuk mengetahui hubungan *screen time* dengan kejadian gizi lebih pada anak usia sekolah 9-11 tahun di SD Strada Cakung Payangan, Bekasi.

I.3 Rumusan Masalah

Overweight dan obesitas merupakan salah satu masalah gizi akibat asupan energi lebih tinggi dari pada energi yang keluar. Berdasarkan data yang ada menurut riskesdas, *overweight* dan obesitas pada anak mengalami kenaikan setiap tahunnya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengetahui apakah adanya hubungan antara kebiasaan konsumsi *fast food* dengan kejadian gizi lebih (*overeight* dan obesitas), untuk mengetahui hubungan antara *sedentary life* dengan kejadian gizi lebih (*overeight* dan obesitas) , dan untuk mengetahui hubungan antara *screen time* dengan kejadian gizi lebih (*overeight* dan obesitas).

I.4 Manfaat Penelitian

I.4.1 Bagi Ilmu Gizi

Mendapatkan ilmu pengetahuan yang mendalam tentang hubungan antara kebiasaan konsumsi *fast food*, *sedentary life* dan *screen time* dengan kejadian gizi lebih pada anak usia sekolah 9-11 tahun di SD Strada Cakung Payangan, Bekasi

I.4.2 Bagi Instansi

Sebagai bahan informasi yang berguna bagi seluruh guru dan para orang tua siswa atau siswi yang memiliki anak usia sekolah dasar untuk mencegah anak mengalami gizi lebih akibat kebiasaan konsumsi *fast food*, *sedentary life* dan *screen time*

I.4.3 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan agar menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang hubungan kebiasaan konsumsi *fast food*, *sedentary life* dan *screen time* dengan kejadian gizi lebih pada anak usia sekolah 9-11 tahun, sekaligus sebagai bahan masukan atau sumber data penelitian selanjutnya dan mendorong pihak yang berkepentingan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

I.4.4 Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang hubungan kebiasaan konsumsi *fast food*, *sedentary life* dan *screen time* dengan kejadian gizi lebih pada anak usia sekolah 9-11 tahun.

I.4.5 Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan dasar untuk penelitian lanjutan yang terkait hubungan antara kebiasaan konsumsi *fast food*, *sedentary life* dan *screen time* dengan kejadian gizi lebih pada anak usia sekolah 9-11 tahun di SD Strada Cakung Payangan, Bekasi.

1.5 Hipotesis

- a. Ada hubungan antara kebiasaan konsumsi *fast food* dengan kejadian gizi lebih pada anak usia sekolah 9-11 tahun di SD Strada Cakung Payangan, Bekasi.
- b. Ada hubungan antara *sedentary life* dengan kejadian gizi lebih pada anak usia sekolah 9-11 tahun di SD Strada Cakung Payangan, Bekasi.
- c. Ada hubungan antara *screen time* dengan kejadian gizi lebih pada anak usia sekolah 9-11 tahun di SD Strada Cakung Payangan, Bekasi.

1.6 Ruang Lingkup

Penelitian ini menggunakan metode studi kuantitatif dengan desain *cross sectional* untuk melihat hubungan kebiasaan konsumsi *fast food*, *sedentary life* dan *screen time* dengan kejadian gizi lebih pada anak usia sekolah 9-11 tahun di SD Strada Cakung Payangan, Bekasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membagikan kuisioner/angket kepada para siswa kelas IV dan V di SD Strada Cakung Payangan, Bekasi. Untuk pengukuran antropometri menggunakan timbangan digital dengan ketelitian 0,1 kg serta *microtoise* dengan ketelitian 0,1 cm. Populasi penelitian ini untuk seluruh siswa kelas IV dan V baik jenis kelamin laki-laki maupun berjenis kelamin perempuan.

