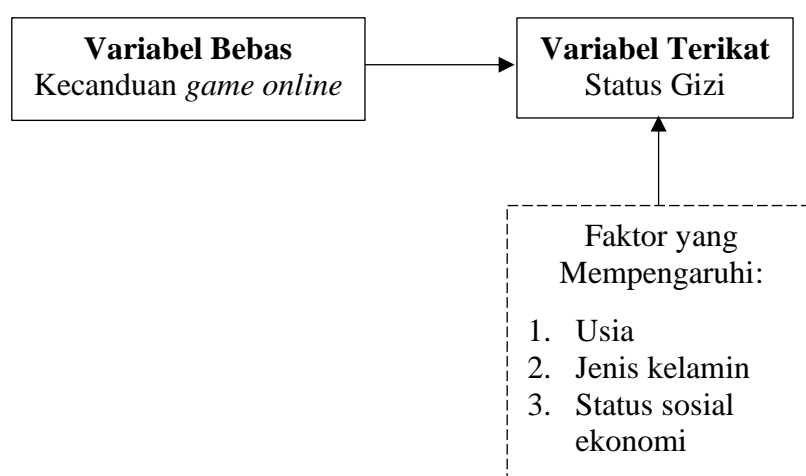


BAB III

METODE PENELITIAN


A. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang ingin diamati atau diukur melalui penelitian-penelitian yang akan dilakukan.



Keterangan:

Diteliti : 

Tidak Diteliti : 

Gambar 3. 1 Kerangka Konsep

B. Variabel dan Definisi

Menurut Sugiyono (2009), variabel penelitian adalah segala sesuatu dalam beberapa bentuk apapun yang telah ditentukan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang nilainya dapat mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online*.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah status gizi remaja pada siswa SMPN 1 Warungkondang.

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Skor	Skala
1.	Kecanduan <i>Game Online</i>	Kebiasaan yang kuat dan tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i> tanpa memperdulikan akibat negatif.	Kuesioner menggunakan aspek Chen & Chang (2008)	SS=5 S=4 KS=3 TS=2 STS=1 Tinggi : >76% Sedang:56-75% Rendah : <56% (Nursalam, 2016)	Ordinal
2.	Status Gizi Remaja Siswa SMPN 1 Warungkondang	Keadaan yang disebabkan oleh keseimbangan antara asupan zat gizi dari makanan dengan kebutuhan nutrisi dan penggunaan zat gizi pada saat metabolisme.	BB= Timbangan TB= <i>Microtoise</i> diinterpretasikan IMT/U menggunakan WHO <i>Anthroplus</i>	a. Malnutrisi: <- 2 SD dan > 1 SD b. Gizi baik: -2 SD s/d 1 SD	Ordinal

C. Rancangan dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Desain pada penelitian ini adalah *cross sectional* yaitu

pengukuran/observasi data variabel yang dikumpulkan hanya satu kali pada satu saat (Nursalam, 2017).

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian adalah kumpulan seluruh individu, objek, atau kejadian yang memiliki karakteristik yang sama dan relevan dengan masalah penelitian yang ditetapkan oleh peneliti. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII dan VIII SMPN 1 Warungkondang, Kabupaten Cianjur yaitu berjumlah 734 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari keseluruhan populasi penelitian. Sampel adalah populasi yang sebagian diikutsertakan dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2016).

a. Besar Sampel

Berikut ini adalah rumus untuk menghitung jumlah sampel dari suatu populasi penelitian dengan taraf kesalahan yang digunakan menggunakan rumus slovin adalah 5% (0,05).

$$n = \frac{N}{(1 + N(d^2))}$$

$$n = \frac{784}{1 + 784(0,05^2)}$$

$$n = \frac{784}{1 + 784 \times 0,0025}$$

$$n = \frac{784}{2,96}$$

$$n = 264,86 \approx 265 \text{ Responden}$$

Keterangan

n = Besar sampel

N = Jumlah populasi

d = Taraf kesalahan 0,05 atau 5%

b. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah Quota sampling/sampling kuota dengan pengelompokkan per tingkatan kelas, yaitu kelompok kelas VII dan kelas VIII. Quota sampling adalah metode yang digunakan untuk menentukan sampel dari populasi dengan karakteristik tertentu hingga jumlah (kuota) yang diinginkan. Adapun rumus untuk menetapkan pengelompokkan per tingkatan kelas adalah sebagai berikut:

$$\text{Kelas VII} = \frac{265}{784} \times 415 = 140,27 \approx 140$$

$$\text{Kelas VIII} = \frac{265}{784} \times 369 = 124,72 \approx 125$$

Kriteria inklusi:

- 1) Bersedia menjadi responden.
- 2) Siswa yang gemar bermain *game online*.
- 3) Siswa yang memiliki *smartphone*.

Kriteria Ekslusi:

- 1) Siswa pada saat pengukuran tidak masuk sekolah
- 2) Siswa mengundurkan diri dari penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Menurut (Notoatmodjo, 2014) instrumen penelitian adalah alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner.

1. Instrumen Kecanduan Bermain *Game Online*

Skala kecanduan bermain *game online* dibuat dengan menggunakan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Chen & Chang (2008) dalam (Nur, 2018) yaitu, *compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), dan *interpersonal and health-related problems* (hubungan antar pribadi dan masalah kesehatan). Dengan hasil presentase diperoleh dengan rumus:

$$n = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

n : nilai yang didapat

SP : skor yang didapat

SM : skor maksimal

Kriteria penilaian (Nursalam, 2016):

Tinggi : >76%

Sedang: 56-75%

Rendah : <56%

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert. Skala tersebut menyediakan lima jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Skor yang diberikan untuk setiap pernyataan yaitu SS=5, S=4, KS=3, TS=2

dan STS=1.yang telah dilakukan uji validitas dan uji realibilitas oleh peneliti pada 32 responden yang diambil.

a. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian

Kuesioner dibagikan melalui alamat tautan kuesioner secara daring dan telah diisi oleh 32 responden yang merupakan siswa kelas VII dan VIII SMP Negeri 2 Warungkondang, Kabupaten Cianjur. Dipilihnya SMP Negeri 2 Warungkondang karena mempunyai banyak persamaan yaitu SMA berstatus negeri, terletak di Kecamatan Warungkondang dan memiliki karakteristik siswa yang sama berasal dari wilayah sekitar. Selanjutnya, validitasnya diuji dengan SPSS.

Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Item Variabel (n=32)

Item Pertanyaan	<i>Corrected item-total correlation</i>	<i>r-tabel (n-2)</i>
P1	0,594	0,3494
P2	0,411	0,3494
P3	0,719	0,3494
P4	0,574	0,3494
P5	0,723	0,3494
P6	0,593	0,3494
P7	0,591	0,3494
P8	0,663	0,3494
P9	0,585	0,3494
P10	0,435	0,3494
P11	0,489	0,3494
P12	0,479	0,3494
P13	0,493	0,3494
P14	0,646	0,3494
P15	0,469	0,3494
P16	0,369	0,3494

Berdasarkan data di atas, nilai dari *corrected-item total correlation* untuk masing-masing item pertanyaan melebihi nilai *r-tabel* yang berarti valid.

Uji reliabilitas dikatakan baik jika *Cronbach alpha* lebih besar dari 0,60. Hasil uji reliabilitas yang dilakukan peneliti terlampir pada Tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Hasil Uji Reliabilitas Item Variabel

Item Pertanyaan	<i>Corrected item-total correlation</i>
P1	0,889
P2	0,889
P3	0,889
P4	0,889
P5	0,889
P6	0,889
P7	0,889
P8	0,889
P9	0,889
P10	0,889
P11	0,889
P12	0,889
P13	0,889
P14	0,889
P15	0,889
P16	0,889

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, maka pertanyaan tersebut reliabel karena nilai alpha $0,889 > 0,60$ (ketentuan). Hasil uji validitas dan reliabilitas valid dan reliabel, sehingga kuesioner kecanduan bermain *game online* dapat digunakan dalam penelitian.

2. Data Status Gizi

Untuk mendapatkan data status gizi diperoleh dengan cara antropometri, peneliti mengukur tinggi badan (cm) dengan menggunakan *microtoise* dan berat badan (kg) dengan menggunakan timbangan injak secara langsung. Berdasarkan Riskesdas tahun 2018, status gizi remaja usia 13-18 tahun didasarkan pada hasil pengukuran berat badan (BB) dan tinggi

badan (TB) yang disajikan dalam IMT menurut umur (IMT/U) dan kemudian diklasifikasikan dengan indikator Z-Score.

Tabel 3. 4. Klasifikasi dan Ambang Batas Status Gizi Remaja

Indeks	Kategori Status Gizi	Ambang Batas (Z-Score)
Indeks Massa Tubuh menurut umur (IMT/U) Anak Umur 5-18 Tahun	Gizi buruk (<i>Severely Thinnes</i>)	<-3 SD
	Gizi kurang (<i>Thinness</i>)	-3 SD sampai dengan <-2 SD
	Gizi baik (<i>Normal</i>)	-2 SD sampai dengan 1 SD
	Gizi lebih (<i>Overweight</i>)	>1 SD sampai dengan 2 SD
	Obesitas (<i>Obese</i>)	>2 SD

Sumber: PERMENKES RI No. 2 Tahun 2020.

F. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Melaksanakan survey awal di SMPN 1 Warungkondang untuk mengetahui jumlah siswa.
- b. Membagikan kuesioner survey awal kepada siswa.
- c. Mengumpulkan bahan bacaan dan literatur terkait penelitian yaitu kecanduan bermain *game online* dengan status gizi.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Menyebarkan kuesioner kepada responden
- b. Kemudian menjelaskan cara pengisian kuesioner, bila responden setuju, maka selanjutnya meminta responden untuk menandatangani surat persetujuan menjadi responden.

- c. Responden diminta untuk mengisi kuesioner dengan memberikan jawaban pada lembar kuesioner. Setelah penelitian berakhir diperoleh skor tanggapan responden.

G. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Data yang telah terkumpul selanjutnya dilakukan *editing, coding, scoring, entry, cleaning*.

a. *Editing* (Pengeditan)

Pada tahap ini dilakukan pengecekan kelengkapan jawaban dan perbaikan isian pada kuesioner.

b. *Coding* (Pengkodean)

Coding merupakan pemberian kode angka atas beberapa kategori untuk pengolahan dan analisa data menggunakan *computer*.

1) Kecanduan *game online*

Tinggi = 1

Sedang= 2

Rendah= 3

2) Status gizi

Malnutrisi = 1

Gizi Normal = 2

c. *Scoring* (Pemberian Skor)

Scoring adalah pemberian skor pada jawaban yang telah diisi oleh responden.

1) Kecanduan *game online* (Nursalam, 2016)

Tinggi jika skor $>76\%$

Sedang jika skor 56-75%

Rendah jika skor $<56\%$

2) Status gizi

Malnutrisi: <-2 SD dan > 1 SD

Gizi baik: -2 SD s/d 1 SD

d. *Entry*

Proses memasukkan data kedalam *computer* dalam bentuk data yang siap diolah dengan aplikasi SPSS.

e. *Cleaning*

Proses pengecekan data terhadap data yang telah di *entry* untuk memeriksa jika ada kesalahan dalam proses *entry*.

2. Analisis Data

Setelah mendapatkan data tanggapan responden, data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel distribusi, selanjutnya diinterpretasikan dan diolah dengan statistik dan hasil yang didapat dapat digunakan untuk pembahasan hasil penelitian, pengujian hipotesis, serta penyusunan kesimpulan dan saran.

a. Analisis Univariat

Pada penelitian ini dilakukan analisis univariat untuk mendeskripsikan distribusi karakteristik responden yang meliputi data jenis kelamin, usia, alasan bermain *game online*, sejak kapan mulai

bermain *game online*, rata-rata harian bermain *game online* dan rata-rata bermain *game online* per minggu, diikuti dengan data kecanduan bermain *game online* dan data status gizi disajikan dengan bentuk tabel distribusi frekuensi.

b. Analisis Bivariat

Pada penelitian ini dilakukan analisis bivariat yang terdiri dari data yang dianalisis dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package for Social Science*). Penelitian ini menggunakan uji *Chi-Square* untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel yaitu variabel bebas (kecanduan *game online*) dan variabel terikat (status gizi) pada tingkat kepercayaan 95%. Dengan ketentuan dari penggunaan uji *Chi-Square* dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Apabila $p\text{-value} \leq 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan status gizi pada siswa SMPN 1 Warungkondang.
2. Apabila $p\text{-value} > 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima yang berarti tidak ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan status gizi pada siswa SMPN 1 Warungkondang.