

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif korelasi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian korelasional sebagai pendekatan, *cross sectional* atau hubungan asosiasi yaitu penelitian yang menekankan waktu pengukuran atau observasi data variabel *dependent* dan *independent* hanya satu kali pada satu saat (Nursalam, 2013) yaitu untuk mengetahui hubungan bermain *video game* dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi penelitian

Populasi dalam penelitian adalah subjek (misalnya manusia; klien) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2013). Populasi pada penelitian ini adalah anak kelas 4 dan 5 di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman yang gemar bermain *video game* yaitu berjumlah 290 siswa siswi .

2. Sampel penelitian

Sampel diteliti dari bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling, sedangkan sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi yang dapat

penelitian ini dipilih menggunakan metode *purposive random sampling*. Sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto,2010). Sampel pada penelitian ini berjumlah 97 siswa siswi kelas 4 dan 5 yang gemar bermain *video game*. Cara pengambilan 97 sampel yaitu dengan cara pengambilan nomor yang telah ditulis peneliti dalam satu wadah dengan nomor urut responden yang berjumlah 290, sehingga dengan cara tersebut 97 responden dapat terpilih (Nursalam, 2013). Adapun kriteria yang menjadi responden adalah sebagai berikut:

1) Kriteria inklusi

- a. Siswa siswi yang terdaftar di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.
- b. Siswa dan siswi kelas 4 dan 5 SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman yang gemar bermain *video game*.

2) Kriteria eksklusi

- a. Siswa yang tidak mengisi lembar kuesioner dengan lengkap.
- b. Siswa siswi yang tidak hadir pada saat dilakukan pembagian

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan pada bulan Maret - Mei 2014.

D. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel

a. Variabel *dependent* (terikat)

Variable *dependent* atau variable terikat merupakan variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain. Variabel terikat adalah faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan ada tidaknya hubungan atau pengaruh dari variabel bebas (Nursalam, 2013). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pola makan dan status nutrisi pada anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.

b. Variabel *independent* (bebas)

Variabel *independent* atau variabel bebas merupakan variabel yang nilainya menentukan variabel lain. Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk diketahui hubungannya atau pengaruhnya terhadap variabel lain (Nursalam 2013). Variabel

independent atau bebas dalam penelitian ini adalah bermain *video game*.

c. Variabel Pengganggu

Variabel pengganggu pada penelitian ini adalah berupa faktor-faktor lain yang diperkirakan dapat menimbulkan pengaruh terhadap pola makan dan status gizi pada anak usia sekolah. Pada penelitian ini terdapat faktor pengganggu yang tidak bisa dikendalikan oleh peneliti yaitu budaya, agama/kepercayaan, ekonomi sosial dan *personal preference*.

2. Definisi Operasional

a. Pola makan

Pola makan yang diukur yaitu frekuensi makan dan jenis makanan yang dimakan siswa siswi kelas 4 dan 5 yang gemar bermain *video game* di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman yaitu 3x atau lebih, 2x dan 1x dalam sehari.

Skala : ordinal

Parameter :

Sering : 76-100%

Sedang : 55-75%

Jarang : <55%

b. Status gizi. Status gizi adalah Status gizi adalah ekspresi dari keadaan keseimbangan dalam bentuk variabel tertentu, atau

2001). Mengacu pada indeks BB/TB berdasarkan indeks antropometri.

Dengan rumus perhitungan IMT adalah sebagai berikut :

$$\text{IMT} = \frac{\text{Berat Badan (kg)}}{\text{Tinggi badan (m)} \times \text{Tinggi badan (m)}}$$

Laki-laki dan perempuan sama.

Skala : Ordinal

Parameter :

Tabel 7. Standar Penilaian Status Gizi Berdasar IMT Menurut Umur (WHO 2007)

Umur (Thn)	Laki-laki			Perempuan		
	Kurus	Normal	Gemuk	Kurus	Normal	Gemuk
9	≤13,5	13,6-20,4	≥20,5	≤13,1	13,2-21,4	≥21,5
10	≤13,7	13,8-21,3	≥21,4	≤13,5	13,6-22,5	≥22,6
11	≤14,1	14,2-22,4	≥22,5	≤13,9	14,0-23,6	≥23,7
12	≤14,5	14,6-23,7	≥23,8	≤14,4	14,5-24,8	≥24,9

c. *Video game*

Video game adalah permainan yang biasanya melibatkan *player* berinteraksi dengan alat pengendali atau *controller* untuk menghasilkan umpan balik secara *visual* dalam sebuah layar *video*.

Video game biasanya juga mempunyai sistem pemberian hadiah yang diberikan kepada pemain apabila menyelesaikan tugas-tugas tertentu yang berada didalam aturan atau *rule set game* tersebut.

Tipe-tipe peralatan elektronik dimana *video game* dapat dimainkan disebut dengan *platform* dan contoh dari *platform* adalah PC

(komputer) dan mesin *video game* (*video game console*)

Untuk mendapatkan data tentang *video game* digunakan kuesioner PVP (*Problem Video Game Playing*) yaitu skala yang mengukur masalah yang berhubungan dengan kuatnya pengguna yang *addictive* pada semua tipe dan sistem *video game*. Yang diukur yaitu frekuensi dan durasi dalam bermain *video game*, persepsi diri sendiri atau orang tua dalam bermain *video game* hingga di luar batas serta 9 poin pertanyaan dengan *dichotomous* jawaban 'ya'/'tidak'. Kuesioner diadopsi dari penelitian yang telah dilakukan oleh (Salguero and Moran, 2002). Untuk interpretasi diadopsi dari penelitian (Kuss, *et al*, 2012).

Skala	: Nominal
Parameter	:
<i>Problematic</i>	: ≥ 5 jawaban ya
<i>Non Problematic</i>	: ≤ 4 jawaban ya

E. Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari beberapa bagian :

1. Identitas responden

Dalam hal ini identitas responden meliputi nama, jenis kelamin, kelas

2. Kuesioner tentang pola makan

Instrumen untuk pola makan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner yang mencerminkan frekuensi dan jenis makanan yang dikonsumsi sehari-hari. Dalam instrumen ini terdapat 7 item pertanyaan. Bentuk instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan tiga alternatif jawaban yaitu, lebih dari 3x, 2x, dan 1x. Jika menjawab lebih dari 3x diberi skor 3, 2x diberi skor 2, 1x diberi skor 1 dan tidak pernah diberi skor 0. Dengan nilai total maksimal yaitu 21.

Tabel 8. Kisi-kisi instrumen pola makan

Komponen	No. item	System penilaian	
		Jawaban	Nilai skor
Makanan pokok	1	3x	3
		2x	2
		1x	1
		Tidak pernah	0
Lauk hewani	2	3x	3
		2x	2
		1x	1
		Tidak pernah	0
Lauk Nabati	3	3x	3
		2x	2
		1x	1
		Tidak pernah	0
Sayur	4	3x	3
		2x	2
		1x	1
		Tidak pernah	0
Buah-buahan	5	3x	3
		2x	2
		1x	1
		Tidak pernah	0
Minuman	6	3x	3
		2x	2
		1x	1
		Tidak pernah	0
Jajanan	7	3x	3
		2x	2
		1x	1
		Tidak pernah	0

3. Untuk mengukur status gizi digunakan timbangan untuk mengukur BB dengan tingkat ketelitian 0,1 kg dan digunakan alat pengukur tinggi badan untuk mengukur TB. Yaitu dengan menggunakan Microtoise dengan kapasitas ukur 2 meter dan ketelitian 0,1 cm. Data hasil pengukuran status gizi kemudian diinterpretasi menggunakan standar penilaian status gizi berdasar IMT Menurut Umur (WHO 2007).

4. Kuesioner tentang *video game*

Instrumen untuk *video game* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner mencerminkan tentang kuatnya pengguna yang *addictive* pada semua tipe dan sistem *video game*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa lembar observasi *checklist* dengan menggunakan penilaian berupa pernyataan negatif menggunakan skala Guttman “ya” dan “tidak”. Jika menjawab “ya” diberi skor 1 dan jika menjawab “tidak” di beri skor 0.

Tabel 9. Kisi-kisi instrument PVP (*problem video game playing*)

Komponen	No. item	System penilaian	
		Jawaban	Nilai skor
Keasikan	1	Ya	1
		Tidak	0
Toleransi	2	Ya	1
		Tidak	0
Kehilangan kontrol	3,6	Ya	1
		Tidak	0
Penarikan	4	Ya	1
		Tidak	0
Melarikan diri	5	Ya	1
		Tidak	0
Kebohongan dan penipuan	7	Ya	1
		Tidak	0
Pengabaian fisik dan konsekuensi psikologikal	8	Ya	1
		Tidak	0

Komponen	No. item	System penilaian	
		Jawaban	Nilai skor
Gangguan keluarga atau sekolah	9	Ya	1
		Tidak	0

F. Cara Pengumpulan Data

Data penelitian ini termasuk data primer atau data yang dikumpulkan secara langsung (tidak menggunakan rekam medis sebagai sumber pengambilan data). Idealnya data didapatkan dari rekam medis, namun karena tidak pernah ditemukan catatan mengenai riwayat bermain *video game* dalam rekam medis maka data didapatkan dengan pengisian kuisisioner pada responden.

Langkah pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti meminta surat ijin dari Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk melakukan survey pendahuluan.
2. Peneliti datang ke Kesatuan Wilayah Bangsa Sleman meminta ijin dan memberikan penjelasan tentang penelitian.
3. Peneliti datang ke BAPEDA Sleman meminta ijin dan memberikan penjelasan tentang penelitian.
4. Peneliti datang ke SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman meminta ijin dan memberikan penjelasan tentang penelitian kepada

5. Peneliti dan teman satu payung melakukan penyamaan persepsi pada tujuan dan pelaksanaan penelitian sebelum melakukan kegiatan penelitian.
6. Membagikan lembar persetujuan dan permohonan sebagai responden.
7. Peneliti memberikan kuesioner kepada responden yang telah ditentukan pada waktu penelitian.
8. Peneliti memberikan penjelasan kepada responden cara mengisi kuesioner dan mendampingi selama pengisian kuesioner. Pengisian kuesioner juga didampingi oleh guru yang ada di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.
9. Mengingatkan responden untuk mengisi semua pertanyaan dengan lengkap dan apabila telah selesai langsung dikumpulkan pada peneliti.
10. Peneliti mengambil semua kuesioner yang sudah terkumpul
11. Peneliti melakukan penimbangan BB dan pengukuran TB.
12. Peneliti mengecek semua jawaban responden serta mencatat hasil penimbangan berat badan dan pengukuran tinggi badan responden.
13. Pada saat pengumpulan terdapat terdapat 22 kuesioner tidak terkumpul oleh peneliti hal ini disebabkan oleh kelalaian peneliti mengontrol anak usia Sekolah Dasar, sehingga jumlah kuesioner yang terkumpul 97 kuesioner.
14. Skoring data
15. Menyimpulkan hasil penelitian

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto,2010).

Instrumen pola makan dan *video game* pada penelitian ini menggunakan alat ukur yang dilakukan uji validitas menggunakan uji pakar (*Content Validity Index*) dan program SPSS. Menurut Arikunto (2006), uji coba kuesioner pada rentang antara 15-50 responden, pada penelitian ini peneliti menggunakan 30 orang responden dengan menggunakan metode *parallel* yang dilakukan bulan Mei 2014 di SD Muhammadiyah Condong Catur, Yang mempunyai karakteristik yang sama dengan responden penelitian.

Metode Uji Pakar (*Content Validity Index*) yaitu dengan meminta pendapat pakar terkait dengan kejelasan bahasa dan relevansi antara pernyataan dengan penjelasan. Sistem penilaian pakar terdiri dari 4 skor yaitu apabila kejelasan bahasa dan relevansi antara pernyataan dengan penjelasan tidak jelas diberi skor 1, kurang jelas diberi skor 2, jelas diberi skor 3 dan sangat jelas diberi skor 4. Hasilnya yaitu bahwa setiap item pertanyaan dinyatakan valid dengan nilai skornya 1,00,

Metode selanjutnya yaitu menggunakan uji *Product Moment* dengan menggunakan SPSS yaitu dengan mengkorelasikan skor butir pada kuesioner dengan skor totalnya. Jika nilai koefisien korelasinya lebih dari 0,3 maka butir pertanyaan tersebut dapat dikatakan valid. Teknik korelasi dapat digunakan dengan rumus *Product Moment* yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

- X = pertanyaan dalam nomor tertentu
- Y = skor total
- N = jumlah pertanyaan

Kuesioner PVP (*Problem Video Game Playing*) yang diadopsi dari Salguero and Moran (2002) dinyatakan valid yaitu nilai $p < 0,01$. Dan untuk kuesioner pola makan juga dinyatakan valid nilai $p < 0,01$.

Untuk mengumpulkan data dari responden terkait status gizi digunakan timbangan untuk mengukur berat badan dengan ketelitian 0,1 kg yang telah dilakukan tera di Balai Metrologi Yogyakarta. Dan alat ukur untuk mengukur tinggi badan yaitu microtoise dengan ketelitian 0,1 cm.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010), uji reliabilitas bertujuan untuk melihat

sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Metode yang digunakan pada uji reliabilitas adalah metode *Cronbach Alpha*. Penghitungan *Cronbach Alpha* dilakukan dengan menghitung rata-rata interkorelasi diantara butir-butir pertanyaan dalam kuesioner. Rumus *Cronbach's Alpha* adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_1^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} : reliabilitas instrument
 k : banyaknya butir pertanyaan
 $\sum \alpha_b^2$: jumlah varians butir
 α_1^2 : varians total

Dari hasil uji reliabilitas diperoleh hasil untuk kuesioner PVP (*Problem Video Game Playing*) dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* diperoleh hasil sebesar 0,722 dan untuk kuesioner pola makan diperoleh hasil 0,89. Menurut Arikunto (2010), koefisien reliabilitas dapat dikategorikan dalam kriteria rendah yaitu $r = 0,40$, cukup apabila nilai r

H. Analisa Data

1. Pengolahan Data

Menurut Notoadmojo (2010) pengelolaan data adalah salah satu rangkaian kegiatan penelitian setelah pengambilan data selesai. Tujuan pengelolaan data adalah untuk memperoleh data yang berkualitas. Tahap-tahap dalam penelitian ini adalah:

a. *Coding*

Coding merupakan kegiatan merubah data berbentuk huruf menjadi data berbentuk angka atau bilangan. Pada penelitian ini dengan memberikan skor pada masing-masing jawaban sehingga pada saat analisis akan lebih mudah dan akan mempercepat memasukan data. *Coding* yang pertama yaitu dimulai dari memberikan penomoran angka 1-97 untuk mengganti nama responden. Data yang sudah dihitung skor totalnya dikategorikan, baik pada kuesioner *video game*, pola makan dan status gizi.

b. *Processing*

Processing adalah pemerosesan data dengan memasukan data ke paket program komputer yakni program SPSS 16. Data yang sudah dikategorikan dimasukkan dalam program SPSS 16 untuk dilakukan analisa data.

I. Etika Penelitian

Etika dalam penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam pelaksanaan sebuah penelitian mengingat penelitian keperawatan berhubungan langsung dengan manusia, maka segi etika penelitian harus diperhatikan karena manusia mempunyai hak asasi dalam kegiatan penelitian. Etika penelitian diproses dan didapatkan dari Komisi Etik dan Penelitian Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UMY. Setelah mendapat persetujuan barulah melakukan penelitian dengan menekan masalah etika yang meliputi prinsip etik dalam penelitian data dapat dibedakan menjadi tiga bagian yang terdiri dari; prinsip manfaat, prinsip menghargai hak-hak subjek, dan prinsip keadilan (Nursalam, 2011).

Nursalam (2013) menyebutkan bahwa secara umum prinsip etik dalam penelitian data dapat dibedakan menjadi tiga bagian yang terdiri dari; prinsip manfaat, prinsip menghargai hak-hak subjek, dan prinsip keadilan.

1. Prinsip manfaat

- a. Bebas dari penderitaan, penelitian harus dilaksanakan tanpa mengakibatkan pada subjek, khususnya jika menggunakan tindakan khusus. Dalam penelitian ini peneliti tidak memberikan perlakuan kepada responden karena tujuan umum dari penelitian ini adalah peneliti hanya ingin mengetahui hubungan *video game* dengan pola makan dan status gizi anak di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman.

b. Bebas dari eksploitasi, partisipasi subjek dalam penelitian, harus dihindari dari keadaan yang tidak menguntungkan. Subjek harus diyakinkan bahwa partisipasinya dalam penelitian atau informasi yang telah diberikan, tidak akan dipergunakan dalam hal-hal yang dapat merugikan subjek dalam bentuk apapun. Dalam proses penelitian ini peneliti melakukan penjelasan terlebih dahulu terhadap responden sebelum memberikan kuesioner, terkait dengan kerahasiaan mengenai data responden ataupun hasil dari penelitian yang dilakukan. Data responden dan juga hasil penelitian yang sudah didapat telah dijaga kerahasiaannya dengan tanpa mempublikasikan hasil penelitian yang telah didapat tanpa ijin dari responden atau pihak sekolah.

2. Prinsip menghargai hak asasi manusia (*Respect human dignity*)

a. Hak untuk ikut/tidak menjadi responden (*right to self determination*), subjek harus diperlakukan secara manusiawi. Subjek mempunyai hak memutuskan apakah bersedia menjadi subjek ataupun tidak, tanpa adanya saksi apapun. Dalam hal responden bersedia ataupun tidak untuk menjadi subjek dalam penelitian, peneliti memberikan kebebasan kepada responden untuk memilih apakah mereka bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini, jika responden tidak bersedia maka peneliti tidak melakukan pemaksaan dan tidak memberikan sanksi apapun. Pada saat dilakukan pengambilan sampel secara acak terdapat

responden yang menolak untuk mengisi kuesioner. Dalam hal ini peneliti tidak memaksakan responden dan peneliti menggantikan responden tersebut dengan siswa/siswi yang gemar bermain *video game* yang lain.

- b. *Informed consent*, dalam penelitian ini peneliti memberikan *Informed consent* pada setiap responden yang bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini, peneliti juga memberikan kebebasan pada responden untuk memilih akan berpartisipasi atau menolak untuk menjadi subjek penelitian ini.

3. Prinsip keadilan (*Right to justice*)

- a. Hak dijaga kerahasiaannya (*right to privacy*), subjek mempunyai hak untuk menerima bahwa data yang diberikannya harus dirahasiakan, untuk itu perlu adanya tanpa nama (*anonymity*) dan rahasia (*confidentially*). Seperti disebutkan diatas dalam hal kerahasiaan data dan hasil dari penelitian ini yang bersangkutan dengan privasi subjek telah dijaga kerahasiaannya oleh peneliti dan peneliti bertanggung jawab sepenuhnya jika terjadi sesuatu kepada