

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional* artinya penelitian ini menekankan waktu pengukuran dengan observasi data hanya digunakan satu kali dalam satu saat (Nursalam, 2013) yaitu untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan status gizi remaja di SMA Swasta RA. Kartini Tebing Tinggi.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pada penelitian ini dilakukan di SMA Swasta RA. Kartini Tebing Tinggi. Waktu penelitian dilaksanakan mulai dari Agustus 2021 sampai Juni 2022.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek dalam sebuah penelitian (Salim, 2109). Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas X dan XI SMA Swasta RA. Kartini Tebing Tinggi Tahun 2021 yang gemar bermain *game online* yaitu sebanyak 53 dari 131 siswa. Siswa kelas XII tidak diikuti sertakan dalam penelitian ini dikarenakan telah menyelesaikan ujian kelulusan.

3.3.2. Sampel

Sampel ialah sebagian ataupun wakil populasi yang di teliti (Salim, 2019). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *total sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dimana seluruh populasi dijadikan sampel sejumlah 53 siswa. Karena, apabila jumlah populasi dalam penelitian dibawah 100, maka metode yang dapat digunakan dalam pengambilan sampel ialah metode *total sampling* (Carsel, 2018).

3.4. Variabel Penelitian

Variabel ialah suatu hal yang menjadi objek pengamatan dalam suatu penelitian, atau biasa disebut sebagai faktor yang memiliki peran dalam suatu penelitian (Siyoto, 2015).

3.4.1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang nilainya dapat mempengaruhi variabel terikat (Rinaldi, 2017). Variabel bebas Dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online*.

3.4.2. Variabel Terikat

Variabel terikat ialah variabel yang nilainya tergantung dari nilai variabel lainnya yaitu variabel bebas (Rinaldi, 2017). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah status gizi remaja.

3.5. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan salah satu unsur yang menunjukkan bagaimana suatu variabel diukur dalam suatu penelitian (Siyoto, 2015).

Tabel 3.1. Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Kecanduan <i>Game Online</i>	Tingkah laku yang ingin terus – menerus memainkan <i>game online</i> dan tidak dapat dikontrol	<i>The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire</i> (Jap. 2013), terdiri dari 7 pertanyaan dengan skor tertinggi 35.	a. Skor 14-21: Kecanduan Ringan b. Skor >21: Kecanduan Berat	Ordinal
Status gizi remaja	Keadaan gizi anak usia 10-19 dan belum menikah yang dapat diukur dengan antropometri kemudian diinterpretasikan kedalam IMT/U	BB= Timbangan TB= <i>microtoise</i> diinterpretasikan kedalam IMT/U menggunakan aplikasi <i>WHO Anthroplus</i> .	a. Sangat Kurus: <- 3SD b. Kurus: -3 SD s/d <-2 SD c. Normal: -2 SD s/d 1 SD d. Gemuk: >1 SD s/d 2 SD e. Sangat Gemuk: >2 SD	Ordinal

3.6. Teknik Pengumpulan Data

3.6.1. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh secara langsung dari responden melalui pengisian kuesioner. Untuk data antropometri, peneliti mengukur secara langsung tinggi badan menggunakan *microtoise* dan berat badan menggunakan timbangan injak.

3.6.2. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, diantaranya:

- a. Lembar persetujuan menjadi responden
- b. *Form* data diri
- c. Kuesioner *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*
- d. Timbangan untuk mengukur berat badan responden
- e. *Microtoise* untuk pengukuran tinggi badan responden

3.6.3. Prosedur Pengumpulan Data

Penelitian dilakukan oleh peneliti berdasarkan prosedur pengumpulan data sebagai berikut:

A. Pra-penelitian

- 1) Mencari bahan referensi yang berhubungan dengan kedua variabel penelitian.
- 2) Melakukan seleksi pada populasi untuk menemukan sampel berdasarkan karakteristik yang dibutuhkan.
- 3) Melaksanakan pertemuan dengan Kepala Sekolah SMA Swasta R.A. Kartini Tebing Tinggi dalam hal meminta izin untuk melaksanakan survei awal.
- 4) Menyebarkan kuesioner dan melakukan pengukuran tinggi badan dan berat badan untuk data survey awal.
- 5) Menentukan pelaksanaan penelitian.

B. Penelitian

Data kecanduan *game online* didapatkan dengan mengisi kuesioner *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*. Data berat badan, tinggi badan dan status gizi didapatkan dengan pengukuran berat badan dengan alat timbangan injak dan data tinggi badan dengan alat *microtoise* yang kemudian diinterpretasikan dalam Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U) dan disesuaikan dengan kategorinya menggunakan bantuan dari aplikasi WHO Anthroplus.

3.7. Teknik Pengolahan Data

3.7.1. Data Karakteristik Responden

Karakteristik responden di dapat melalui pengisian form data diri yang berisi nama, tempat tanggal lahir, umur, kelas, jenis kelamin, rata-rata waktu harian bermain *game online* dalam seminggu dan rata-rata bermain *game online* dalam sehari.

3.7.2. Data Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* di ukur menggunakan kuesioner *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (Jap, 2013) dengan nilai realibilitas $\alpha = 0.73$. Terdapat 7 pertanyaan dengan 5 skala likert dari “tidak pernah” sampai dengan “seringkali” pada alat ukur tersebut. Kecanduan pada alat ukur ini dibagi menjadi dua kategori yaitu kategori “kecanduan berat” dan “kecanduan ringan”. Alat ukur ini diinterpretasikan dalam skor sebagai berikut:

14 – 21 : kecanduan ringan

> 21 : kecanduan berat

3.7.3. Data Status Gizi

Data status gizi diperoleh dengan cara menghitung berat badan (kg) dengan menggunakan timbangan dan tinggi badan (cm) dengan menggunakan *microtoise*. Kemudian, hasil data tersebut diinterpretasikan dalam Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U) dan disesuaikan dengan kategorinya dengan bantuan aplikasi WHO *Anthroplus*.

- a. Sangat Kurus : jika z-score $< -3SD$
- b. Kurus : jika z-score $-3 SD$ sampai dengan $< -2 SD$
- c. Normal : jika z-score $-2 SD$ sampai dengan $1 SD$
- d. Gemuk : jika z-score $> 1 SD$ sampai dengan $2 SD$
- e. Sangat Gemuk : jika z-score $> 2 SD$

3.8. Analisis Data

3.8.1. Analisis Univariat

Analisis univariat pada penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan distribusi frekuensi karakteristik responden yang mencakup data jenis kelamin, umur, rata-rata bermain *game online* dalam sehari dan rata-rata waktu harian bermain *game online* dalam seminggu, kemudian data status gizi serta kecanduan *game online* pada siswa kelas x dan xi SMA Swasta R.A. Kartini Tebing Tinggi.

3.8.2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat pada penelitian ini berupa data yang dianalisa menggunakan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*). Uji *Chi Square* digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antar 2 variabel yaitu variabel independen (kecanduan *game online*) dan

variabel dependen (status gizi) dengan tingkat kepercayaan 95% dimana data memiliki sebaran yang normal ($p > 0,05$).

