

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian observasional analitik dengan pendekatan *cross-sectional* atau potong lintang adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dipilihnya desain ini karena sangat efektif untuk memeriksa hubungan antara penyakit dan variabel lain yang berkaitan dengan status kesehatan secara bersamaan (Nasir, dkk, 2018). Pemilihan desain ini sesuai dengan tujuan penelitian karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana durasi bermain *gadget* berhubungan dengan nafsu makan anak.

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah data primer. Data primer meliputi durasi bermain *gadget* pada anak dan nafsu makan yang dikumpulkan dengan metode wawancara menggunakan kuesioner.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi yang berlokasi di Jl. Suka Elok No. 10 Kel. Suka Maju, Kec. Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara 20148. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2024 – Juni 2024.

3.3 Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi

Sulistyaningsih (2011) menyatakan bahwa populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek (benda) atau subjek (orang) yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian sampai pada kesimpulan. Penelitian ini melibatkan orang tua dan anak-anak yang berusia antara 6 dan 9 tahun yang bersekolah di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi Kota Medan, berjumlah sekitar 180 siswa.

3.3.2 Sampel

Sebagai bagian dari objek yang akan diteliti, sample dianggap sebagai representasi populasi (Sugiyono, 2013). Rumus *Slovin* digunakan untuk menentukan jumlah sampel minimal yang diperlukan untuk penelitian ini.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel minimal yang diperlukan

N = populasi

e = kesalahan pengambilan sampel yang ditolerir 10 % (0,1) (Nasir dkk., 2018).

Secara matematis, rumus *slovin* dapat dituliskan dengan $n = N / (1 + (N \times e^2))$.

Terdapat jumlah populasi sekitar 180 siswa di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi Kota Medan. Maka:

$$= \frac{180}{(1+(180 \times 0,1^2))}$$

$$= \frac{180}{(1+(180 \times 0,01))}$$

$$= \frac{180}{(1+1,8)}$$

$$= \frac{180}{2,8}$$

$$= 64,28$$



Jika dibulatkan, maka jumlah sampel minimal dari 180 populasi dengan margin *error* 10% adalah **64 orang**.

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan *purposive sampling* digunakan dalam penelitian ini dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Ini adalah metode pengambilan sampel non-probabilitas, yang mengacu pada karakteristik dan sifat populasi yang telah diketahui sebelumnya (Notoatmodjo, 2012a). Berikut ini adalah persyaratan untuk inklusi dan eksklusi dalam penelitian ini:

a. Kriteria Inklusi

Subjek penelitian yang harus memenuhi syarat sebagai sampel berdasarkan kriteria didefinisikan sebagai kriteria inklusi, sebagai berikut (Sugiyono, 2013):

- 1) Bersedia menjadi subjek penelitian.
- 2) Mempunyai *gadget*.
- 3) Dapat berbicara dengan baik.
- 4) Orang tua siswa yang anaknya terdaftar aktif sebagai siswa di SDIT Nurul Azizi Kota Medan.
- 5) Orang tua dan siswa yang hadir pada saat penelitian.
- 6) Siswa yang berusia 6-9 tahun.

b. Kriteria Eksklusi

Subjek penelitian yang tidak memenuhi syarat sebagai sampel didefinisikan sebagai kriteria eksklusi (Notoatmodjo, 2012a). Pada penelitian ini kriteria eksklusinya adalah sebagaimana berikut:

- 1) Orang tua dan siswa yang tidak ada pada saat penelitian.
- 2) Siswa yang tidak bisa diajak bekerja sama.
- 3) Orang tua siswa yang tidak mengisi kuesioner dengan lengkap.

3.5 Variabel Penelitian

a) Variabel Independen atau bebas

Menurut Sugiyono (2012), variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahannya. Durasi bermain *gadget* adalah variabel independen atau bebas (X) dalam penelitian ini.

b) Variabel Dependen atau terikat

Menurut Sugiyono (2012), variabel dependen adalah variabel dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Nafsu makan adalah variabel dependen atau terikat (Y) dalam penelitian ini.

3.6 Definisi Operasional dan Aspek Pengukuran

Durasi bermain *gadget* nafsu makan adalah variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Definisi operasional masing-masing variabel dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi Operasional	Cara Pengukuran	Hasil Ukur	Skala
1.	Durasi Bermain <i>Gadget</i>	Aktivitas yang dilakukan melalui aplikasi yang ada di ponsel dan tablet siswa, seperti bermain i,	Pengisian Kuesioner Modifikasi Kuesioner Nurmasari (2016)	1. Durasi Singkat (≤ 2 jam/hari) 2. Durasi Lama (> 2 jam/hari) (<i>American Academy of Pediatric</i> , 2001).	Nominal

menonton
YouTube, dan
aplikasi
sosial media
yang
digunakan
oleh siswa/i.

2	Nafsu Makan	Merupakan preferensi seseorang terhadap jenis makanan tertentu yang ingin dikonsumsi ya. (Philip Khotler, 2000).	<i>Children's Eating Behaviour Questionnaire (CEBQ)</i>	1) Kategori nafsu makan rendah (jika skor respon terhadap makanan dan emosi yang meningkatkan nafsu makan < dari skor kenikmatan saat makan dan emosi yang menurunkan nafsu makan)	Ordinal
				2) Nafsu makan tinggi (jika score respon terhadap makanan dan emosi yang meningkatkan nafsu makan \geq dari	

skor
kenikmatan
saat makan
dan emosi
yang
menurunkan
nafsu makan)
(Pintautami,
2011)

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini kuesioner yang terdiri dari pertanyaan dan pernyataan tentang:

1) Durasi Bermain *Gadget*

Penulis menggunakan modifikasi kuesioner Nurmasari (2016) sebagai instrumen untuk variabel durasi bermain *gadget*. Sebagai hasilnya, instrumen dianggap valid karena r hasil (0,666) > dari r tabel (0,497). Sedangkan berdasarkan hasil uji reliabilitas didapatkan r alpha (0,846) > 0,6 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

2) Nafsu Makan

Penelitian ini menggunakan lembar kuesioner CEBQ (*Children's Eating Behaviour Questionnaire*). Pintautami (2011) menggunakan kuesioner ini yang dibuat oleh Wardle untuk menilai selera makan anak. Nilai uji validitas dan reliabilitasnya adalah alpha 0,80.

3) Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

Lembar persetujuan yang berisi tentang kesediaan orang tua menjadi responden.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

3.8.1 Jenis Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber awal penelitian. Dalam memperoleh data primer cara yang digunakan yaitu dengan kuesioner CEBQ (*Children's Eating Behaviour Questionnaire*)

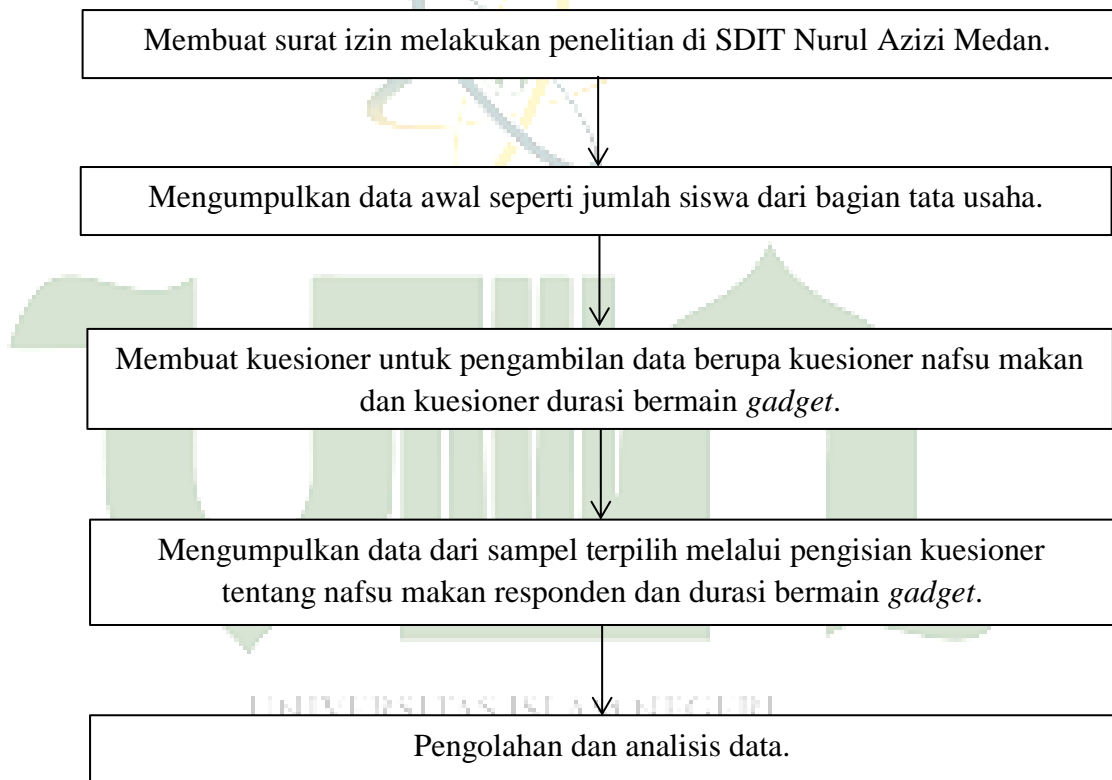
dan kuesioner durasi bermain *gadget* yang diberikan kepada responden yaitu orang tua anak SDIT Nurul Azizi Kota Medan.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data atau informasi yang diperoleh melalui penelitian kepustakaan dari dokumen atau bahan yang sudah ada dan informasi tertulis terkait penelitian melalui penelitian terdahulu, jurnal yang terkait dengan penelitian, buku-buku, maupun internet dan lainnya.

3.8.2 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur berikut digunakan untuk melakukan pengumpulan data pada siswa/siswi SDIT Nurul Azizi Kota Medan:



Gambar 3.1 Alur Prosedur Pengumpulan Data

3.9 Pengolahan dan Analisis Data

Proses berikut digunakan untuk mengolah data:

1. *Editing* (Pemeriksaan Data)

Editing dilakukan pada tahap pengumpulan data untuk memastikan bahwa data itu tepat dan lengkap.

2. *Coding* (Pemberian Kode Data)

Coding dilakukan pada tahap pengumpulan data. Pemasangan kode numerik pada data yang terdiri dari berbagai kategori dikenal sebagai *coding*. Setelah semua data dikumpulkan dan dikoreksi, barulah kode diberikan.

3. *Entry* (Memasukkan Data)

Data yang dimasukkan adalah jawaban dari setiap pertanyaan yang diajukan oleh responden dalam bentuk "kode", yang dapat berupa huruf atau angka, yang dimasukkan ke dalam program *Statistical Product Service Solution* (SPSS).

4. *Cleaning* (Pembersihan Data)

Semua data dari setiap responden harus diperiksa kembali untuk melihat apakah ada kesalahan kode, ketidaklengkapan, atau kesalahan lainnya, dan kemudian dilakukan koreksi khusus sesuai dengan kesalahan tersebut.

5. *Saving and Analysis* (Penyimpanan Data dan Analisis)

Proses penyimpanan data akhir setelah koreksi dilanjutkan dengan analisis.

Jenis analisis data yang digunakan antara lain, yaitu:

1. Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan terhadap dua variabel yang berkontribusi pada hasil penelitian. Studi ini mendeskripsikan masing-masing variabel dalam bentuk distribusi proporsi dan persentase.

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk melihat hubungan antara dua variabel yang dianggap berhubungan (variabel dependen dan variabel independen). Dalam analisis bivariat penelitian ini, uji statistik chi-square digunakan untuk mengevaluasi hubungan antara nafsu makan anak dan durasi bermain *gadget*. Keputusan dibuat berdasarkan ketentuan berikut:

1. Hipotesis diterima jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05, dan
2. Hipotesis ditolak jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.