

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelasi. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *cross sectional* yang merupakan sebuah jenis penelitian menekankan waktu pengukuran dengan observasi data yang digunakan hanya satu kali pada satu saat (Nursalam, 2013) yaitu mengetahui pengaruh bermain *game online Dota 2* terhadap pola makan dan status gizi pada orang dewasa di Kota Malang.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di berbagai tempat anatara lain beberapa kampus di Kota Malang yaitu, STIKI, POLTEKKES MALANG, UNIVERSITAS BRAWIJAYA, UNIVERSITAS NEGERI MALANG, dan UNIVERSITAS MA CHUNG. Penelitian ini tidak menyangkut-pautkan dengan Instansi yang bersangkutan, namun hanya mahasiswa di beberapa kampus tersebut.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan pada bulan Februari 2018 sampai dengan Maret 2018.

C. Populasi dan Sample

1. Populasi penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa yang gemar bermain *video game* sejumlah 66 orang.

2. Sample

Besar sampel pada penelitian ini didapat sebanyak 57 orang dengan menggunakan rumus slovin yang menggunakan tingkat kesalahan sebesar 5%. Adapun menentukan besar sampel penelitian

menggunakan rumus Slovin (Sevilla et. al., 1960:182), sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$
$$n = \frac{66}{1 + 66 \cdot 5\%^2}$$
$$n = \frac{66}{1.165}$$
$$n = 56.65$$

Berdasarkan perhitungan besar sampel diketahui sampel penelitian adalah 57 responden.

Pengambilan sampel berdasarkan kriteria eksklusi dan inklusi.

Kriteria Inklusi :

- a. Laki-laki dan perempuan.
- b. Usia dewasa 19-35 tahun.
- c. Responden yang masih aktif bermain video game.
- d. Termasuk dalam kategori IMT kurus, gemuk dan normal.
- e. Bersedia menjadi sampel dalam penelitian dan dinyatakan dalam *Informed Consen*.

Kriteria Eksklusi :

- a. Tidak mengisi kuisioner dengan lengkap.
- b. Tidak mengikuti proses penelitian hingga selesai.
- c. Sedang mengalami halangan atau sedang menderita penyakit serius

D. Variable Penelitian

- a. Variable Independent :
 - Bermain *video Game Online Dota 2*
- b. variable dependent :
 - Hasil pengukuran Status gizi dan Kebiasaan pola makan responden yang bermain *video Game Online Dota*

E. Definisi Operasional Variable

Variable	Definisi	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Video game online	Jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer.	Form kuesioner PVP (<i>Problem Video Game Playing</i>) dengan kategori : <i>Non Problematic</i> dan <i>Problematic</i>	<i>Problematic</i> jika lebih besar sama dengan ≥ 5 jawaban "ya" <i>Non problematic</i> jika lebih kecil sama dengan ≤ 4 jawaban "ya" (Salguero, 2002)	Ordinal
Pola makan	Total skor PPH untuk mengetahui variasi/keanekaragaman makanan yang di konsumsi berdasarkan jenis bahan makanan dan frekuensi konsumsi makan	SQ-FFQ	a. Baik : > 85 b. Cukup : 70 – 84 c. Kurang : 55 – 69 d. Sangat kurang : < 55 (Hardiansyah, 1996)	Ordinal
Status gizi	Status gizi adalah ekspresi dari keadaan keseimbangan dalam bentuk variabel tertentu (Supriasa, 2002)	Mengukur berat badan dan tinggi badan, lalu di hitung menggunakan Rumus IMT : $= \frac{BB}{TB^2}$	Kurus <17,0 - 18,5 Normal >18,5 - 25,0 Gemuk >25,0 - >27,0 (Depkes.1994)	Ordinal

F. Instrument Penelitian

Instrument yang di gunakan dalam penelitian ini antara lain :

- a. Lembar persetujuan menjadi responden.
- b. Form data diri responden.
- c. Kuisisioner pola makan yaitu SQ-FFQ dilihat dari frekuensi makan dan jenis makanan dengan metode kualitatif.
- d. Kuisisioner *Problem Video Game Playing* (PVP)

Instrumen ini berupa kuesioner yang dapat mengkategorikan permainan menjadi *problematic* dan *non problematic*.

e. Pengukuran status gizi.

Status gizi berupa indeks massa tubuh (IMT) yang terdiri atas berat badan dan tinggi badan. Berat badan diukur menggunakan timbangan digital *Camry*, sedangkan tinggi badan diukur dengan *Microtoise Gea* dengan kapasitas ukur 2 meter dengan ketelitian 0.1 cm. Data hasil pengukuran tersebut kemudian diinterpretasikan menggunakan standar penilaian status gizi berdasarkan IMT menurut Umur (WHO, 2007).

G. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melaksanakan penelitian berdasarkan prosedur pengumpulan data sebagai berikut:

1. Data *Video Game Online Dota 2* didapatkan dengan mengisi kuisisioner.
2. Pola makan responden didapatkan dengan wawancara dan pengisian form *SQ-FFQ*.
3. Data Berat Badan, Tinggi Badan dan Status Gizi didapatkan dengan pengukuran tinggi badan dengan alat *Microtoise* dan data berat badan didapatkan dengan alat timbangan injak kemudian melakukan tabulasi menggunakan IMT berdasarkan KEPMENKES RI 1995/MENKES/SK/XII/2010. Berat badan dan tinggi badan responden diukur saat melakukan wawancara terhadap responden.

Langkah-langkah penilaian status gizi:

1. Mengukur berat badan responden
 - Menyiapkan timbangan , dan mengkalibrasi hingga jarum berada pada angka 0
 - Melepaskan alas kaki yang digunakan oleh responden
 - Responden harus berdiri tegak, kaki lurus, dan pandangan lurus kedepan
 - Peneliti membaca angka skala timbangan injak, angka tersebut menunjukkan berat badan responden.

2. Mengukur tinggi badan responden

- Menempelkan microtoice dengan paku pada dinding yang lurus dan datar setinggi 2 meter
- Melepaskan alas kaki pada responden
- Responden harus berdiri tegak seperti sikap sempurna dalam baris berbaris, kaki lurus, tumit, pantat, punggung dan kepala bagian belakang harus menempel pada dinding, dan pandangan lurus ke depan.
- Menurunkan microtice sampai rapat pada kepala bagian atas, siku-siku, harus menempel pada dinding.
- Membaca angka pada skala yang tampak pada lubang dalam gulungan microtoice, angka tersebut menunjukkan tinggi badan responden yang diukur

3. Setelah mendapatkan data berat badan dan tinggi badan, selanjutnyamenghitung IMT dengan rumus:

$$IMT = \frac{Berat\ badan\ (kg)}{Tinggi\ badan^2\ (m)}$$

4. Setelah menghitung IMT langkah selanjutnya adalah melihat kategori status gizi responden :

Tabel 6. Kategori Status gizi

Kategori	IMT
Kurus	< 17,0
Normal	>18,5 - 25,5
<i>Overweight</i>	>25,0 - 27,0
Obestitas	>27,0

Sumber : Departemen Kesehatan RI Tahun 2014.

H. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Menurut Notoadmojo (2011) pengolahan data adalah salah satu rangkaian kegiatan penelitian setelah pengambilan data selesai. Tujuan pengolahan data adalah untuk memperoleh data yang berkualitas. Pengolahan data dilakukan secara manual dengan melakukan *editing* (mengoreksi segala kesalahan dalam pengambilan data), *coding* (pemberian kode pada data yang diperoleh), *entry* (memasukkan data untuk diolah) dan

tabulating (membuat tabel-tabel yang berisi data yang telah diberi kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan), serta mengolah data menggunakan SPSS.

Tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Data Karakteristik Responden

Data karakteristik responden yang masih aktif bermain *Video Game Online Dota 2* nama, tanggal lahir, jenis kelamin dan umur dan durasi lama bermain video game dalam sehari untuk mengolah data pola makan, dan status gizi responden.

b. Data Video Game

Untuk mendapatkan data tentang *Video Game* di gunakan kuesioner PVP (*Problem Video Game Playing*) yaitu skala yang mengukur masalah berhubungan dengan kuatnya pengguna addictive pada semua tipe dan system game online Yang di ukur adalah frekuensi dan durasi bermain *Video Game*, *persepsi diri sendiri atau orang tua dalam bermain video game* hingga di luar batas serta 9 poin pertanyaan dengan jawaban 'ya' / 'tidak'. Kuesioner di adopsi dari penelitian yang telah dilakukan oleh (Salguero dan Moran, 2002). Selanjutnya dilakukan *coding* ada penelitian ini dengan memberikan skor pada masing-masing jawaban sehingga pada saat analisis akan lebih mudah dan akan mempercepat memasukkan data *Coding* dilakukan untuk memberi kode jawaban benar atau salah pada kuesioner game PVP (*Problem Video Game Playing*) dan kuisisioner dota 2 yang telah diisi oleh responden. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses entry dan olah data. Pada kuesioner pengetahuan, untuk jawaban "Ya" peneliti memberikan kode 1 dan untuk jawaban "Tidak" peneliti memberikan kode 2 (Salguero, 2002).

c. Data Pola Makan Responden

Data pola makan responden didapatkan dengan cara menjumlahkan bahan makanan sesuai kelompok bahan makanan per hari kemudian membagi dengan jumlah kebutuhan kelompok bahan makanan per hari yang dihitung dengan perhitungan rumus sebagai berikut :

1. Perhitungan Skor Pola Pangan Harapan (PPH)

Pengukuran pola makan secara kualitatif menggunakan data perhitungan skor PPH yang di olah dengan menggunakan aplikasi microsof excel. Cara pengolahan adalah sebagai berikut :

- a. Hitung jumlah energi masing- masing kelompok bahan makanan
- b. Hitung presentase energi masing-masing kelompok bahan makanan tersebut terhadap total energi per hari dengan menggunakan rumus :

$$\% \text{ terhadap total energi (kKal)} = \frac{\text{Energi masing-masing kelompok}}{\text{Jumlah total energi}} \times 100\%$$

- c. Hitung skor PPH tiap kelompok bahan makanan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Skor PPH Kelompok Bahan Makanan} = \% \text{ terhadap total energi} \times \text{ bobot}$$

- d. Jumlahkan skor PPH semua kelompok bobot makanan sehingga diperoleh total skor PPH
- e. Skor PPH yang Selanjutnya dikategorikan menurut kategori Hardiyansyah (1996), sebagai berikut:

≥ 85	: baik
70 – 84	: cukup
55 – 69	: kurang
<55	: sangat kurang

- d. Data status gizi

Data status gizi diolah dengan cara berikut :

1. Menganalisis status gizi responden berdasarkan indikator IMT
2. Mengklasifikasikan status gizi responden berdasarkan indikator IMT (Departemen Kesehatan RI Tahun 2014)

2. Analisa Data

Dalam penelitian ini data dianalisa melalui program SPSS.

Uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara bermain *video game* dengan pola makan dan status gizi dengan mendeskripsikan masing-masing variabel responden yaitu menganalisis *video game* sebagai *variabel independent*. Serta menganalisis pola makan dan status gizi sebagai *variabel dependent* dengan menggunakan *Chi-Square* untuk mengetahui ada atau tidaknya

hubungan bermain *video game online* terhadap pola makan serta ada tidaknya hubungan bermain *video game online Dota 2* dengan status gizi pada tingkat kepercayaan 95% dimana data mempunyai sebaran yang normal ($p > 0,05$).