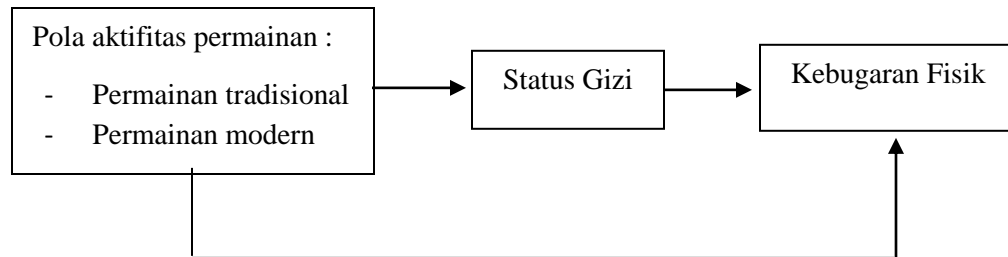


BAB III

KERANGKA KONSEPTUAL DAN DEFINISI OPERASIONAL

A. Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 2. Kerangka konseptual

Aktifitas permainan anak akan mempengaruhi status gizi anak, status gizi anak akan mempengaruhi kebugaran fisik anak aktifitas fisik juga akan mempengaruhi kebugaran fisik anak. Jika anak lebih sering bermain permainan tradisional maka tubuh anak akan terus bergerak, hal ini akan menyeimbangkan zat-zat yang masuk dan yang dikeluarkan, sebaliknya jika anak lebih sering bermain permainan modern seperti bermain gadget akan mengurangi aktifitas fisik anak, ini akan berdampak pada tidak seimbang nya zat-zat yang masuk kedalam tubuh dan yang akan dikeluarkan, hal ini juga akan meningkatkan resiko obesitas karena penimbunan lemak yang berlebihan.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Dilihat dari aktifitas permainan dan status gizi, yang menjadi variabel bebas (independent) atau yang menjadi penyebab adalah aktifitas permainan, dan variabel terikat (dependen) atau yang menjadi akibat adalah status gizi.

Dilihat dari status gizi dengan kebugaran fisik yang menjadi variabel bebas(independent) atau yang menjadi penyebab adalah status gizi, dan variabel terikat (dependen) atau yang menjadi akibat adalah kebugaran fisik. Adapun secara rinci dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2
Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi	Cara Pengukuran	Hasil Ukur	Skala
1.	Status Gizi	Suatu keadaan tubuh sebagai akibat konsumsi makanan dan penggunaan zat-zat gizi	Menimbang berat badan dan tinggi badan kemudian menghitung IMT/U.	Sangat kurus = <-3 SD Kurus = -3 SD s/d <-2 SD Normal = -2 SD s/d 1 SD Gemuk = >1 SD s/d 2 SD Obesitas = > 2 SD	Ordinal
2.	Kebugaran Fisik	Suatu keadaan dan kemampuan tubuh untuk melakukan aktifitas dalam waktu yang lama tanpa mengalami kelelahan yang berarti yang dinilai dari VO2 Max.	Metode Bleep test	Perempuan : - Baik : ≥ 43 ml/kg/menit - Cukup : 31- 42 ml/kg/menit - Kurang : ≤ 30 ml/kg/menit Laki – laki : - Baik : ≥ 48 ml/kg/menit - Cukup : 37-47 ml/kg/menit - Kurang : ≤ 36 ml/kg/menit	Ordinal
3.	Aktifitas permainan	Permainan tradisional dan modern.			
a.	Permainan tradisional	Frekuensi bermain permainan yang lebih banyak memerlukan gerak tubuh dan energi dalam seminggu dan menggunakan alat-alat sederhana seperti meon-meongan, juru pencar, dan macepetan.	Kuesioner	Kali per minggu	Ordinal
b.	Permainan modern	Frekuensi bermain permainan yang lebih sedikit memerlukan gerak tubuh dan energi dalam seminggu dan permainan yang menggunakan	Kuesioner	Kali per minggu	Ordinal

		teknologi seperti gadget, computer, dan play station.			
--	--	---	--	--	--