

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Bab tiga mendeskripsikan metode penelitian yang mencakup desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah prosedur khusus yang terlibat dalam proses penelitian: pengumpulan data, analisis data, dan penulisan laporan (Creswell & Creswell, 2018). Desain penelitian dalam penelitian ini adalah desain korelasional. Peneliti menggunakan uji statistik korelasi untuk menggambarkan dan mengukur derajat asosiasi (atau hubungan) antara dua atau lebih variabel atau kumpulan skor (Creswell & Creswell, 2018).

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian merupakan pendekatan kuantitatif. Peneliti menentukan pertanyaan sempit, menempatkan atau mengembangkan instrumen untuk mengumpulkan data untuk menjawab pertanyaan, dan menganalisis nomor dari instrumen, menggunakan statistik (Creswell & Creswell, 2018). Sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan angka dalam pengumpulan data penafsiran terhadap data tersebut.

Metode pada penelitian ini adalah rancangan korelasional eksplanatorik. Rancangan penelitian eksplanatorik adalah suatu rancangan korelasional yang menarik bagi peneliti terhadap sejauh mana dua variabel (atau lebih) itu berkorelasi, artinya, perubahan yang terjadi pada salah satu variabel itu tercermin dalam perubahan pada variabel lainnya (Creswell & Creswell, 2018). Dalam hal ini, penelitian ini bermaksud untuk mengukur hubungan antara variabel kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah menengah atas.

#### **3.2 Partisipan**

Partisipan adalah individu yang terlibat dalam sebuah kegiatan, dalam hal ini adalah kegiatan penelitian. Partisipan adalah sebuah keterlibatan seseorang atau beberapa orang dengan memberikan dukungan baik tenaga, pikiran ataupun materi

yang dimiliki dalam sebuah kegiatan. Partisipan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X, XI, XII SMA Negeri 15 Bandung.

### 3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah sekelompok individu yang memiliki karakteristik yang sama (Creswell & Creswell, 2018). Sementara sampel adalah subkelompok dari populasi penelitian yang digeneralisasi dari target populasi (Creswell & Creswell, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X, XI, XII SMA Negeri 15 Bandung, dan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2019). Sampel yang dapat digunakan dalam penelitian ini jika memenuhi kriteria berikut:

- 1) Siswa pada tingkat sekolah menengah atas.
- 2) Siswa didik berumur 14-18 tahun.
- 3) Siswa yang bermain *game online* dalam 6 bulan terakhir.

### 3.4 Definisi Operasional Variabel

#### 3.4.1 Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan penggunaan komputer atau video game yang berlebihan dan kompulsif yang mengakibatkan masalah sosial dan/atau emosional (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). Terdapat tujuh indikator individu yang mengalami kecanduan *game*, yaitu:

- 1) *Saliency* (penting), seseorang beranggapan bahwa bermain *game online* adalah hal yang penting dan mengasikan, Ditandai dengan perilaku menggunakan *game online* secara berlebihan.
- 2) *Tolerance* (toleransi), seseorang meningkatkan jumlah waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.
- 3) *Mood modification* (modifikasi suasana hati), seseorang merasa bermain *game online* dapat merubah suasana hati, seperti saat mengalami suasana hati yang buruk.

- 4) *Withdrawal* (penarikan), seseorang merasa sedih saat tidak bisa bermain *game online*. Terdapat perasaan tidak menyenangkan saat seseorang mengurangi atau menghentikan permainan.
- 5) *Relapse* (pengulangan), seseorang cenderung berulang kali bermain *game online*.
- 6) *Conflict* (konflik), mengalami masalah dengan orang di sekitar karena bermain *game online*. Misalnya, marah diminta berhenti bermain *game online*.
- 7) *Problems* (masalah), seseorang mengalami masalah kesehatan dan mengabaikan kepentingan lainnya. Misalnya kurang tidur karena bermain *game online* (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009).

### 3.4.2 Motivasi Belajar

Dalam *Self Determination Theory* (SDT) mengatakan bahwa tindakan manusia, seperti kinerja sangat dipengaruhi oleh jenis motivasi yang mendasarinya dan dipicu oleh motif dan kebutuhan individu (Deci & Ryan, 1985). *Self Determination Theory* (SDT) membagi tipe motivasi berdasar alasan atau tujuan yang menyebabkan dilakukannya suatu tindakan tersebut, yaitu amotivasi, motivasi eksternal dan motivasi internal.

Dalam ketercapaian motivasi belajar terdapat indikator yang dapat dijadikan patokan dalam mengukur motivasi belajar siswa. Indikator tersebut adalah: 1. *Amotivation* 2. *External regulation* 3. *Introjected regulation* 4. *Identified regulation* 5. *Integrated regulation* dan yang terakhir 6. *Intrinsic motivation*.

Selanjutnya teori ini dikembangkan oleh Vallerand, Briere, Pelletier, dan Senecal pada tahun 1992 yang menghasilkan bahwa terdapat 7 indikator motivasi belajar yang dapat dijadikan patokan dalam mengukur motivasi belajar, yaitu:

- 1) *Intrinsic motivation to know* merupakan kesenangan dan kepuasan dalam melakukan aktivitas yang mempelajari, mengeksplorasi dan memahami sesuatu yang baru.
- 2) *Intrinsic motivation toward accomplished things* merupakan kepuasan dan kesenangan seseorang ketika melakukan kegiatan yang berhubungan dengan membuat sesuatu yang baru atau meraih sebuah pencapaian tertentu.
- 3) *Intrinsic motivation to experience stimulation* merupakan segala aktivitas yang membuat seseorang dapat merasakan sensasi kesenangan dan kepuasan ketika beraktivitas.

- 4) *Identified regulation* merupakan perilaku dilakukan karena dianggap bernilai atau penting bagi individu tersebut.
- 5) *Introjected regulation* merupakan perilaku dilakukan untuk memuaskan kontinjensi internal, seperti peningkatan diri atau menghindari penghinaan diri. Ego dalam diri seseorang memberikan tekanan internal untuk menghindari rasa malu atau untuk merasa diri berguna.
- 6) *External regulation* merupakan perilaku dilakukan untuk mendapatkan penghargaan (*reward*) atau menghindari hukuman (*punishment*).
- 7) *Amotivation* adalah merupakan kurang motivasi, keinginan dan berkompetisi dalam melakukan suatu kegiatan dalam diri seseorang. Kondisi ini juga tidak mampu untuk mengatur diri sendiri dalam suatu perilaku tertentu.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Addiction Scale* (GAS) yang diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia, instrumen ini dikembangkan untuk mengukur tingkat kecanduan *game online* pada individu. Selanjutnya, instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa adalah *Academic Motivation Scale* (AMS) yang diadaptasi pula ke dalam Bahasa Indonesia. Berikut kisi-kisi dari kedua instrument tersebut:

#### 3.5.1 Instrumen *Game Addiction Scale* (GAS)

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur kecanduan *game online* adalah *Game Addiction Scale* (GAS) yang dikembangkan oleh Lemmens, Valkenburg, & Peter tahun 2009. GAS terdiri dari 7 aspek yang disesuaikan dengan ciri-ciri seseorang dikatakan kecanduan *game*, aspek ini terdiri dari *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. GAS dapat dijawab dengan menggunakan lima pilihan jawaban dalam skala Likert (1) tidak pernah, (2) jarang, (3) kadang-kadang, (4) sering, (5) sangat sering.

**Tabel 3.1**  
Kisi-Kisi Instrumen *Game Addiction Scale* (GAS)

No	Aspek	Indikator	Nomor item
1	<i>Salience</i>	Memikirkan <i>game</i> sepanjang hari	1
		Menghabiskan waktu untuk bermain <i>game</i>	8

		Berkeinginan bermain <i>game</i> terus menerus sepanjang hari	15
2	<i>Tolerance</i>	Menambah jumlah waktu dalam bermain <i>game</i>	2, 9, 16
3	<i>Mood modification</i>	<i>Game</i> sebagai pelarian diri	3, 10
		Menenangkan perasaan	17
4	<i>Relapse</i>	Gagal dalam mengontrol penggunaan hingga kembali ke pola permainan sebelumnya	4, 11, 18
5	<i>Withdrawal</i>	Menunjukkan reaksi emosi saat penggunaan <i>game</i> dihentikan/dikurangi	5, 12, 19
6	<i>Conflict</i>	Bertengkar dengan orang lain disekitar	6
		Mengabaikan orang lain disekitar	13
		Berbohong tentang waktu bermain <i>game</i>	20
7	Problems	Terganggunya pola tidur	7
		Mengabaikan aktivitas penting yang harus dilakukan	14
		Timbul perasaan setelah bermain <i>game</i> lama	21
Jumlah Item:			21

### 3.5.2 Instrumen *Academic Motivation Scale* (AMS)

AMS dikembangkan oleh Vallerand, Briere, Pelletier, dan Senecal pada tahun 1992 dengan 28 item pernyataan. AMS terdiri dari 7 aspek yang dikembangkan dari indikator motivasi belajar dalam teori *Self-Determination Theory* oleh Deci & Ryan di tahun 1985, aspek ini terdiri dari *intrinsic motivation to know*, *intrinsic motivation towards accomplishments*, *intrinsic motivation to experience stimulation*, *identified regulation*, *introjected regulation*, *external regulation*, dan *amotivation*. Item pernyataan dibuat untuk mengukur motivasi belajar peserta didik pada tingkat sekolah menengah. AMS dapat dijawab menggunakan tujuh alternatif jawaban pilihan ganda sesuai dengan aspek motivasi belajar.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Instrumen *Academic Motivation Scale* (AMS)**

No	Pertanyaan	Aspek Motivasi Belajar	Nomor Item	Nilai Kriteria
1	Mengapa Anda melanjutkan sekolah ke jenjang sekolah menengah?	<i>Introjected Regulation</i>	1-A	3
		<i>Intrinsic Motivation to Know</i>	1-B	7
		<i>Identified Regulation</i>	1-C	4
		<i>Intrinsic Motivation to Experience Stimulation</i>	1-D	5
		<i>Intrinsic Motivation towards Accomplished Things</i>	1-E	6
		<i>Amotivation</i>	1-F	1
		<i>External Regulation</i>	1-G	2
2	Mengapa Anda melanjutkan sekolah ke jenjang sekolah menengah?	<i>Amotivation</i>	1-A	1
		<i>Intrinsic Motivation to Know</i>	1-B	7
		<i>External Regulation</i>	1-C	2
		<i>Intrinsic Motivation towards Accomplished Things</i>	1-D	6
		<i>Introjected Regulation</i>	1-E	3

		<i>Intrinsic Motivation to Experience Stimulation</i>	1-F	5
		<i>Identified Regulation</i>	1-G	4
3	Mengapa Anda melanjutkan sekolah ke jenjang sekolah menengah?	<i>Intrinsic Motivation to Know</i>	1-A	7
		<i>Intrinsic Motivation towards Accomplished Things</i>	1-B	6
		<i>Intrinsic Motivation to Experience Stimulation</i>	1-C	5
		<i>Identified Regulation</i>	1-D	4
		<i>Introjected Regulation</i>	1-E	3
		<i>External Regulation</i>	1-F	2
		<i>Amotivation</i>	1-G	1
4.	Mengapa Anda melanjutkan sekolah ke jenjang sekolah menengah?	<i>Introjected Regulation</i>	1-A	3
		<i>External Regulation</i>	1-B	2
		<i>Identified Regulation</i>	1-C	4
		<i>Amotivation</i>	1-D	1
		<i>Intrinsic Motivation to Know</i>	1-E	7
		<i>Intrinsic Motivation to Experience Stimulation</i>	1-F	5
		<i>Intrinsic Motivation towards Accomplished Things</i>	1-G	6

### 3.6 Penimbangan Instrumen Penelitian

Penimbangan instrumen dilakukan melalui pertimbangan para ahli Bahasa dan ahli dalam Bimbingan dan Konseling. Proses adaptasi instrumen GAS dan AMS pada awalnya diadaptasi dengan bantuan penerjemah, kemudian diadaptasi dan dilakukan penimbangan kepada dosen Bahasa, dosen Bimbingan dan Konseling, dan guru Bimbingan dan Konseling di jenjang sekolah menengah.

Berikut merupakan hasil uji kelayakan dan penimbangan instrumen yang digunakan untuk mengukur kecanduan *game online* dan motivasi belajar peserta didik.

**Tabel 3.3**  
**Hasil Penimbangan Instrumen *Game Addiction Scale* (GAS)**

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Memadai	2, 4, 7, 9, 14, 17, 18, 19, 20	9
Revisi	1, 3, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 21	12
Buang	-	

Berdasarkan hasil penimbangan kepada dosen Bahasa Inggris, terdapat butir pernyataan yang sudah diadaptasi dalam Bahasa Indonesia untuk direvisi dikarenakan memiliki arti yang berbeda dengan instrumen Bahasa Inggris, salah satunya adalah item nomor 21 yang perlu mempertimbangkan kata “*feel bad*” dalam terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia.

Selanjutnya, hasil penimbangan kepada dosen Bahasa Indonesia menghasilkan bahwa terdapat penggunaan kata yang perlu direvisi, salah satunya adalah kata “*game online*” direvisi menjadi kata “*game*” agar selaras dengan butir yang lain.

Hasil penimbangan tersakhir kepada guru BK menghasilkan bahwa terdapat butir pernyataan yang revisi, salah satunya adalah item nomor 5 yang dilakukan revisi pada kata “untuk” menjadi “dengan” karena penggunaan kata tersebut menunjukkan waktu penggunaan *game*.

**Tabel 3.4**  
**Hasil Penimbangan Instrumen *Academic Motivation Scale* (AMS)**

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Memadai	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28	27
Revisi	15	1
Buang	-	

Sebelum instrumen *Academic Motivation Scale* (AMS) melakukan penimbangan, peneliti dan dosen pembimbing melakukan adaptasi kepada seluruh butir item dengan mengubah butir item yang berbentuk pertanyaan dan jawaban menjadi semua butir item berbentuk pernyataan.

Kemudian, berdasarkan hasil penimbangan instrumen AMS kepada dosen Bimbingan dan Konseling dan guru Bimbingan dan Konseling ditingkat sekolah menengah secara keseluruhan bahwa terdapat satu butir item yang direkomendasikan untuk diubah dikarenakan khawatir terjadi ketidak pemahaman arti kepada siswa. Butir item yang direvisi adalah butir item nomor 15 “saya melanjutkan sekolah ke jenjang sekolah menengah karena sekolah menengah akan membantu saya untuk membuat keputusan yang lebih baik mengenai orientasi karir saya” direvisi menjadi “saya melanjutkan sekolah ke jenjang sekolah menengah karena sekolah menengah akan membantu saya untuk membuat keputusan yang lebih baik mengenai karir saya”.

### 3.7 Uji Keterbacaan Instrumen Penelitian

Uji keterbacaan instrumen dilakukan bertujuan melihat sejauh mana keterbacaan instrumen oleh responden. Melalui uji keterbacaan ini diharapkan dapat mengetahui instrumen yang akan digunakan dapat dipahami oleh responden baik dalam struktur Bahasa ataupun maksud dari butir item instrumen. Uji keterbacaan instrumen dilakukan kepada sepuluh siswa sekolah menengah atas, terdiri dari tiga siswa kelas X, tiga siswa kelas XI, dan empat siswa kelas XII. Siswa kelas X terdiri

dari dua siswa perempuan dan satu siswa laki-laki, siswa kelas XI terdiri dari satu siswa perempuan dan dua siswa laki-laki, dan siswa kelas XII terdiri dari tiga siswa perempuan dan satu siswa laki-laki.

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Keterbacaan Instrumen *Game Addiction Scale* (GAS)**

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Memadai	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21	21
Revisi	-	
Buang	-	

Berdasarkan hasil uji keterbacaan instrumen kepada sepuluh siswa pada jenjang sekolah menengah menghasilkan bahwa seluruh butir item pada instrumen *Game Addiction Scale* (GAS) yang sudah diadaptasi dapat dipahami oleh responden. Maka dari itu, tidak ada butir item yang direvisi oleh peneliti,

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Keterbacaan Instrumen *Academic Motivation Scale* (AMS)**

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Memadai	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28	28
Revisi	-	
Buang	-	

Berdasarkan hasil uji keterbacaan instrumen kepada sepuluh siswa pada jenjang sekolah menengah menghasilkan bahwa seluruh butir item pada instrumen *Academic Motivation Scale* (AMS) yang sudah diadaptasi dapat dipahami oleh responden. Maka dari itu, tidak ada butir item yang direvisi oleh peneliti,

### 3.8 Uji Validitas Instrumen Penelitian

Validitas adalah masalah proses pembuktian yang berkelanjutan, mengacu pada sejauh mana bukti dan teori mendukung interpretasi terhadap skor tes sesuai tujuan tes (Sumintono & Widhiarso, 2015). Uji validitas ini dilakukan kepada 413 responden di SMA PGRI 1 Bandung. Berikut ini merupakan beberapa hal yang diuji dalam validitas, yaitu:

#### 1) Uji Validitas Item

Uji validitas item menjelaskan apakah butir soal berfungsi normal melakukan pengukuran atau tidak (Sumintono & Widhiarso, 2015). Terdapat kriteria yang digunakan untuk memeriksa kesesuaian butir soal adalah:

- a) Nilai *Outfit Mean Square* (MNSQ) yang diterima:  $0,5 < MNSQ < 1,5$

- b) Nilai *Outfit Z-standard* (ZSTD) yang diterima:  $-2,0 < ZSTD < +2,0$
- c) Nilai *Point Measure Correlation* (Pt Mean Corr):  $0,4 < \text{Pt Measure Corr} < 0,85$

Menurut kriteria uji validitas item, butir item akan dinyatakan valid jika memenuhi kategori di atas. Berikut merupakan uji validitas item pada instrumen *Game Addiction Scale* dan *Academic Motivation Scale*.

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Validitas Item Instrumen *Game Addiction Scale* (GAS)**

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21	21
Tidak Valid		

Hasil uji validitas item pada instrumen *Game Addiction Scale* (GAS) menyatakan bahwa semua butir item valid dikarenakan semua item memenuhi kriteria uji validitas.

**Tabel 3.8**  
**Hasil Uji Validitas Item Instrumen *Academic Motivation Scale* (AMS)**

Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
Valid	1-A, 1-C, 1-D, 1-E, 1-G, 2-A, 2-B, 2-C, 2-D, 2-F, 2-G, 3-A, 3-B, 3-C, 3-D, 3-F, 4-A, 4-B, 4-C, 4-D, 4-E, 4-F, 4-G	23
Tidak Valid	1-B, 1-F, 2-E, 3-E, 3-G	5

Hasil uji validitas item pada instrumen *Academic Motivation Scale* (AMS) menyatakan bahwa terdapat 5 butir item tidak valid dikarenakan item tidak memenuhi kriteria uji validitas. Maka dari itu, item yang tidak valid dilakukan revisi, sebagai salah satunya adalah item nomor 1-F dari “Jujur saya merasa bahwa saya membuang-buang waktu di sekolah”, direvisi menjadi “Saya merasa bahwa melanjutkan studi ke SMA akan menyia-nyiakan waktu”.

## 2) Tingkat Kesukaran Item

Tingkat kesukaran item dimaksudkan untuk mengetahui apakah soal tersebut tergolong mudah atau susah. Pada *item measure* terdapat informasi mengenai standar deviasi dan rata-rata *logit*. Melihat kelompok soal dengan menggunakan rata-rata *logit* +1SD untuk menunjukkan kelompok butir soal yang sulit, lebih besar +1SD adalah soal yang sangat sukar. Selanjutnya, rata-rata *logit* – 1SD adalah soal yang mudah, dibawah -1SD merupakan soal yang sangat mudah (Sumintono & Widhiarso, 2015).

Pada instrumen GAS terdapat empat soal yang tergolong sangat sukar, yaitu butir soal nomor 19, 14, 20, dan 5. Keempat butir soal tersebut dikelompokkan menjadi kelompok soal yang sangat sukar dikarenakan memiliki *measure logit* lebih dari rata-rata *logit* + 1SD. Kemudian, terdapat empat soal yang tergolong sangat mudah, yaitu butir soal nomor 21, 10, 17, dan 8. Keempat butir soal tersebut dikelompokkan menjadi kelompok soal yang sangat mudah dikarenakan memiliki *measure logit* di bawah rata-rata *logit* – 1SD.

Pada instrumen AMS terdapat enam butir item yang tergolong sangat sukar, yaitu butir item nomor 1-B, 1-E, 1-F, 3-E, 4-B, dan 4-C. Butir item tersebut dikelompokkan menjadi kelompok yang sangat sukar dikarenakan memiliki *measure logit* lebih dari rata-rata *logit* + 1SD. Kemudian, terdapat lima butir item yang tergolong sangat mudah, yaitu butir soal nomor 1-C, 2-A, 2-B, 4-A, dan 4-F. Butir item tersebut dikelompokkan menjadi kelompok yang sangat mudah dikarenakan memiliki *measure logit* di bawah rata-rata *logit* – 1SD.

### 3) Uji Unidimensionalitas

Uji unidimensionalitas merupakan uji untuk melihat apakah alat ukur dapat mengukur suatu variabel. Unidimensionalitas digunakan untuk apakah item-item yang ada mampu mengukur keragaman abilitas responden (Sumintono & Widhiarso, 2015).

Kategori dalam uji unidimensionalitas yaitu skor minimal sebesar 20%, kemudian dikatakan bagus apabila lebih dari 40%, dan jika lebih dari 60% nilai data dikatakan istimewa. Selanjutnya, pada varian yang tidak dapat dijelaskan (*unexplned variance*) harus memiliki nilai di bawah 15%.

Pada instrumen *Game Addiction Scale* (GAS), nilai *raw variance explained by measures* adalah 55,1%, maka dari itu nilai uji unidimensionalitas tergolong bagus. Kemudian, pada nilai *unexplained variance* yaitu 5,2%, 4,2%, 3,7%, 3,1%, dan 2,8%, maka dari itu, untuk uji unidimensionalitas pada varian yang tidak dapat dijelaskan juga tidak terdapat masalah karena hasil dibawah 15%.

Pada instrument *Academic Motivation Scale* (AMS), nilai *raw variance explained by measures* adalah 39,4% maka dari itu nilai uji unidimensionalitas tergolong cukup. Kemudian, pada nilai *unexplained variance* yaitu 22,8%, 21,4%, 16,4%, dan 0,1%.

4) Uji Skala Peringkat (*Rating Scale*)

Skala peringkat merupakan pengumpulan data dengan menggunakan perbandingan suatu item dengan item yang lain. Analisis skala peringkat adalah menjelaskan tentang pemahaman responden terhadap skala peringkat pada alat ukur (Sumintono & Widhiarso, 2015). Uji skala peringkat dapat dilihat pada nilai *Observed Average* dan *Andrich Threshold*.

**Tabel 3.9**  
Hasil Uji Skala Peringkat Instrumen *Game Addiction Scale* (GAS)

CATEGORY LABEL	OBSERVED SCORE	OBSVD COUNT	SAMPLE %	INFINIT	OUTFIT	ANDRICH THRESHOLD	CATEGORY MEASURE			
			AVRGE	EXPECT	MNSQ	MNSQ				
1	1	3853	44	-2.50	-2.45	.96	.99	NONE	( -2.71)	1
2	2	1926	22	-1.36	-1.46	.96	.76	-1.25	-1.26	2
3	3	1806	21	-.59	-.62	.97	.95	-.97	-.11	3
4	4	820	9	.15	.16	1.03	1.07	.56	1.22	4
5	5	268	3	.67	.94	1.38	1.36	1.66	( 2.96)	5

Hasil uji skala peringkat pada instrumen *Game Addiction Scale* (GAS) menunjukkan bahwa nilai pada *Observed Average* meningkat dari *logit* -2,50 hingga 0,67. Selanjutnya pada nilai *Andrich Threshold* menunjukkan bahwa nilai *logit* meningkat pula dari *None* hingga 1,66. Dikarenakan nilai dari atas meningkat hingga ke bawah, menunjukkan bahwa responden paham dengan skala ukur pada instrumen GAS.

**Tabel 3.10**  
Hasil Uji Skala Peringkat Instrumen *Game Addiction Scale* (GAS)

CATEGORY LABEL	OBSERVED SCORE	OBSVD COUNT	SAMPLE %	INFINIT	OUTFIT	ANDRICH THRESHOLD	CATEGORY MEASURE			
			AVRGE	EXPECT	MNSQ	MNSQ				
1	1	25	2	-.05	-.75	2.07	1.25	NONE	( -3.91)	1
2	2	261	16	-.10*	-.11	1.07	1.03	-2.76	-1.61	2
3	3	302	18	.32	.31	1.01	1.00	-.03	-.18	3
4	4	633	38	.51	.57	.86	.92	-.30	.56	4
5	5	21	1	.68	.76	1.40	1.46	4.07	.98	5
6	6	65	4	.92	.91	1.06	1.17	-.29	1.38	6
7	7	343	21	1.09	1.04	.86	.81	-.69	( 1.98)	7

Hasil uji skala peringkat pada instrumen *Academic Motivation Scale* menunjukkan bahwa nilai pada *Observed Average* bermula dari *logit* -0,05 hingga 1,09. Selanjutnya pada nilai *Andrich Threshold* menunjukkan bahwa nilai *logit* meningkat pula dari *None* hingga -0,69. Dikarenakan nilai *logit* tidak meningkat secara berurut dari atas hingga ke bawah, menunjukkan bahwa responden kurang paham dengan skala ukur pada instrumen AMS.

### 3.9 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Uji reliabilitas merupakan uji untuk melihat sebuah pengukuran yang dilakukan mendapatkan hasil yang konsisten (Sumintono & Widhiarso, 2015). Suatu alat ukur yang diberikan kepada responden harus reliabel atau ajek. Kriteria reliabilitas menurut Sumintono & Widhiarso (2015) yaitu sebagai berikut.

- 1) *Person Measure*. Nilai rata-rata yang lebih kecil dari nilai logit 0,0 menunjukkan kecenderungan abilitas siswa lebih kecil daripada tingkat kesulitan soal.
- 2) Nilai *Alpha Cronbach* digunakan untuk mengukur interaksi antara responden dengan item secara keseluruhan. Adapun kriteria *alpha Cronbach* sebagai berikut.

**Tabel 3.11**  
**Kriteria Alpha Cronbach**

Nilai Alpha Cronbach	Kategori
>0,5	Buruk
0,5 – 0,6	Jelek
0,6 – 0,7	Cukup
0,7 – 0,8	Bagus
>0,8	Bagus Sekali

- 3) *Person Reliability* dan *Item Reliability*. Nilai *reliability* digunakan untuk melihat keterandalan konsistensi responden (*person*) dalam memiliki pernyataan dan kualitas pernyataan (item). Kriteria *Person Reliability* dan *Item Reliability* yaitu sebagai berikut.

**Tabel 3.12**  
**Kriteria Person Reliability dan Item Reliability**

Nilai <i>Person Reliability</i> dan <i>Item Reliability</i>	Kategori
>0,67	Lemah
0,67 – 0,80	Cukup
0,81 – 0,90	Bagus
0,91 – 0,94	Bagus Sekali
>0,94	Istimewa

- 4) *Separation*. Nilai *separation* menjadi sebuah dasar pengelompokan person dan item. Nilai *separation* dapat dilihat dengan rumus:

$$H = \frac{[(4 \times SEPARATION) + 1]}{3}$$

Hasil uji reliabilitas pada instrumen *Game Addiction Scale* (GAS) adalah:

**Tabel 3.13**

**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Game Addiction Scale* (GAS)**

<b>Keterangan</b>	<b><i>Person measure</i></b>	<b><i>Alpha Cronbach</i></b>	<b><i>Reliability</i></b>	<b><i>Separation</i></b>
<i>Person</i>	-1,50	0,93	0,90	2,94
Item	0,00		0,99	11,95

Pada nilai *person measure* menunjukkan hasil logit -1,50, hasil ini menunjukkan lebih kecil dari nilai *logit* 0,00 yang artinya bahwa tingkat kemampuan responden cenderung lebih kecil daripada tingkat kesulitan item. Kemudian pada nilai *Alpha Cronbach* bernilai 0,93 yang berarti bahwa interaksi antara responden dengan item pada kategori bagus sekali. Selanjutnya, pada nilai *person reliability* menunjukkan hasil *logit* 0,90 yang artinya konsistensi jawaban responden berada pada kategori “bagus”, dan pada *item reliability* menunjukkan hasil *logit* 0,99 yang artinya kualitas item pada instrumen berada pada kategori “istimewa”. Terakhir, pada nilai *person separation* menunjukkan hasil 2,94 oleh karena itu dengan menggunakan rumus hasilnya adalah 4,25 dibulatkan menjadi 4 yang berarti terdapat empat kelompok responden. Pada nilai *item separation* menunjukkan hasil 11,95 oleh karena dengan menggunakan rumus hasilnya adalah 16,26 dibulatkan menjadi 16 artinya terdapat 16 kelompok item.

**Tabel 3.14**

**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Academic Motivation Scale* (AMS)**

<b>Keterangan</b>	<b><i>Person measure</i></b>	<b><i>Reliability</i></b>	<b><i>Separation</i></b>
<i>Person</i>	0,51	0,47	0,94
Item	0,00	0,97	5,47

Pada nilai *person measure* menunjukkan hasil logit 0,51, hasil ini menunjukkan lebih besar dari nilai *logit* 0,00 yang artinya bahwa tingkat kemampuan responden cenderung lebih tinggi daripada tingkat kesulitan item. Selanjutnya, pada nilai *person reliability* menunjukkan hasil *logit* 0,47 dan pada *item reliability* menunjukkan hasil *logit* 0,97 yang artinya kualitas item pada instrumen berada pada kategori “istimewa”. Terakhir, pada nilai *person separation* menunjukkan hasil 0,94, oleh karena itu dengan menggunakan rumus hasilnya adalah 1,58 dibulatkan menjadi 2 yang berarti terdapat dua kelompok responden. Pada nilai *item separation* menunjukkan hasil 5,47 oleh karena dengan menggunakan rumus hasilnya adalah 7,62 dibulatkan menjadi 8 artinya terdapat delapan kelompok item.

### 3.10 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini meliputi beberapa langkah, yaitu:

- 1) Menyusun proposal penelitian dan disetujui oleh dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing skripsi prodi Bimbingan dan Konseling UPI.
- 2) Membuat studi pendahuluan, identifikasi masalah, dan tujuan penelitian mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar peserta didik.
- 3) Melakukan adaptasi instrumen, pengujian instrumen, penyebaran instrumen, pengolahan, dan analisis data instrument.
- 4) Membuat laporan sesuai hasil dari data yang telah diperoleh

### 3.11 Analisis Data

Analisis data adalah teknik yang mengarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian (Sugiyono, Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2019). Berikut adalah analisis data pada kecanduan *game online* dan motivasi belajar.

#### 3.11.1 Verifikasi Data

Verifikasi data dalam konsep penelitian dipahami sebagai proses untuk memastikan data yang dimasukkan sama dengan data dari sumber asli. Langkah-langkah verifikasi data adalah sebagai berikut:

- 1) Memeriksa jawaban responden pada kuesioner pada *google form*.
- 2) Melakukan penyekoran pada data instrument yang telah diperoleh.

#### 3.11.2 Penskoran Data

- 1) Penskoran Data Instrumen *Game Addiction Scale* (GAS)

Pada instrumen *Game Addiction Scale*, responden diberikan lima pilihan jawaban dalam skala *Likert* yaitu Sangat Sering, Sering, Kadang-kadang, Jarang, dan Tidak Pernah. Sehingga penentuan skor setiap item soal dapat sebagai berikut.

**Tabel 3.15**  
**Kriteria Penskoran Data Instrumen Kecanduan Game Online**

Pilihan Jawaban	<i>Favorable</i>
Tidak Pernah	1
Jarang	2
Kadang-kadang	3
Sering	4

Sangat Sering	5
---------------	---

Selanjutnya, pada kategorisasi kecanduan *game online* ini melihat pada lima tahapan kecanduan *game online*, berikut merupakan tabel skor kategorisasi dan interpretasi kategori.

**Tabel 3.16**  
**Penskoran Instrumen Kecanduan *Game Online***

Skor	Kategori
1	<i>Initial Use</i>
2	<i>Abuse</i>
3	<i>Tolerance</i>
4	<i>Dependence</i>
5	<i>Addiction</i>

**Tabel 3.17**  
**Interpretasi Kategori Kecanduan *Game Online***

Kategori	Interpretasi
<i>Initial Use</i>	Pada kategori ini, individu berada pada tahap rasa ingin mencoba dan penasaran. Mereka mengikuti lingkungan sekitarnya dan ingin mengikuti tren di lingkungannya. Mereka berpikir untuk menjadi individu yang harus menyesuaikan diri.
<i>Abuse</i>	Pada kategori ini, individu mulai bermain <i>game online</i> berulang-ulang karena rasa senang dan nyaman. Pada tahap ini mereka masih dapat terpengaruh oleh lingkungan, dan mulai berpikir pada arah persaingan (rasa tidak mau kalah dalam kemampuan bermain <i>game online</i> ).
<i>Tolerance</i>	Pada kategori ini, mereka mulai menambah waktu dalam menggunakan <i>game online</i> . Tahap ini ialah gejala awal kecanduan, mereka mulai tidak dapat kontrol waktu dan mengabaikan nasehat orang lain. Mereka sudah mulai menikmati penggunaan <i>game online</i> dan cenderung menambah frekuensi waktu.
<i>Dependence</i>	Pada kategori ini, mereka berpikir bahwa setiap harinya <i>game</i> itu harus dilakukan, otak mulai terbiasa dengan <i>game</i> . Otak dan tubuh individu menjadi bergantung pada <i>game online</i> dan menganggap hidup “normal”. Emosi individu akan mulai kurang terkontrol jika ada sesuatu yang membuat mereka tidak nyaman dalam masalah <i>game</i> . Mereka juga mulai menjadikan <i>game</i> sebagai pelarian diri.
<i>Addiction</i>	Tahap puncak yang disebut kecanduan ini ditandai dengan . Individu akan bermain <i>game online</i> dimanapun dan kapanpun mereka mau, mereka akan melakukan apa saja demi bisa bermain <i>game</i> . Individu yang mengalami masalah kesehatan mental. Mereka cenderung memiliki emosi yang kurang stabil, perubahan gaya bicara/bahasa, konflik, dan masalah yang terjadi pada kehidupannya.

## 2) Penskoran Data Instrumen *Academic Motivation Scale* (AMS)

Pada kategorisasi motivasi belajar ini melihat pada tujuh tipe motivasi belajar, berikut merupakan tabel skor kategorisasi dan interpretasi kategori.

**Tabel 3.18**  
**Penskoran Instrumen Motivasi Belajar**

Rentang Skor	Kategori
1	<i>Amotivation</i>
2	<i>External Regulation</i>
3	<i>Introjected Regulation</i>
4	<i>Identified Regulation</i>
5	<i>Intrinsic Motivation to Experience Stimulation</i>
6	<i>Intrinsic Motivation towards Accomplished Things</i>
7	<i>Intrinsic Motivation to Know</i>

**Tabel 3.19**  
**Interpretasi Kategori Instrumen Motivasi Belajar**

Kategori	Interpretasi
<i>Amotivation</i>	Suatu kondisi saat seseorang kurang motivasi, keinginan untuk melakukan sesuatu dan berkompetisi. Kondisi ini tidak mampu untuk mengatur diri sendiri dalam suatu perilaku tertentu
<i>External Regulation</i>	Perilaku disebabkan dan dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti hadiah atau hukuman
<i>Introjected Regulation</i>	Perilaku dilakukan untuk memuaskan kontinjensi internal, seperti peningkatan diri atau menghindari penghinaan diri. Ego dalam diri seseorang memberikan tekanan internal untuk menghindari rasa malu atau untuk merasa diri berguna.
<i>Identified Regulation</i>	Motivasi eksternal yang mengandung konsep <i>autonomy</i> . Perilaku dilakukan karena dianggap bernilai atau penting bagi individu, di mana nilai dan pentingnya perilaku dirasakan oleh individu.
<i>Intrinsic Motivation to Experience Stimulation</i>	Segala aktivitas yang membuat individu dapat merasakan sensasi kesenangan dan kepuasan ketika beraktivitas
<i>Intrinsic Motivation towards Accomplished Things</i>	Kepuasan dan kesenangan individu melakukan kegiatan yang berhubungan dengan membuat sesuatu yang baru atau meraih sebuah pencapaian tertentu
<i>Intrinsic Motivation to Know</i>	Sebuah kesenangan dan kepuasan dalam melakukan aktivitas yang mempelajari, mengeksplorasi dan memahami sesuatu yang baru

### 3.11.3 Analisis Pengolahan Data

Pengolahan data menggunakan aplikasi pemodelan *Rasch* dan aplikasi IBM *SPSS Statistics 22.0 Windows*. Pengolahan data pada pemodelan *Rasch* digunakan untuk pengujian instrumen guna mengetahui kelayakannya untuk digunakan. Pada pengujian analisis data lainnya menggunakan aplikasi IBM *SPSS Statistics 22.0 Windows* dengan menggunakan beberapa model pengujian diantaranya sebagai berikut.

- 1) Penentuan kategorisasi berdasarkan skor dengan menggunakan *transform different variable*.
- 2) Pengujian *crosstabulation* untuk mengetahui keberadaan atau posisi responden yang berada pada kategori kecanduan *game online* dan motivasi belajar.
- 3) Pengujian korelasi, dengan menggunakan uji korelasi *Rank Spearman*. Korelasi *Rank Spearman* merupakan bagian dari statistik non-parametrik, dalam analisis korelasi ini tidak diperlukan asumsi adanya hubungan yang linear antara variabel penelitian, dan data penelitian tidak harus berdistribusi normal. Uji *rank spearman* dilakukan untuk melihat besarnya hubungan antara kedua variabel. Menghitung uji korelasi *rank spearman* dapat menggunakan rumus:

$$rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan :

Rho : Koefisien Korelasi Rank Spearman

$d^2$  : Ranking yang dikuadratkan

n : Banyaknya data (sampel)

Terdapat dasar pedoman untuk memberikan interpretasi korelasi menurut Sugiyono (2019) sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Asymp. Sig <0,05 maka terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel.
- 2) Jika nilai Asymp. Sig >0,05 maka terdapat hubungan yang tidak signifikan antara kedua variabel.

**Tabel 3.20**  
**Tingkat Hubungan Koefisien Korelasi**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat