

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik korelasional. Penelitian dengan teknik korelasional bertujuan menyelidiki sejauh mana variasi pada satu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain, berdasarkan koefisien korelasi (Azwar, 2007). Pada penelitian ini, peneliti menghubungkan adiksi bermain *game online* (variabel bebas) dengan motivasi belajar (variabel terikat).

### B. Identifikasi Variabel Penelitian

Berdasarkan landasan teori yang ada serta rumusan hipotesis penelitian, maka yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

Variabel Bebas (X) : Adiksi Bermain *Game Online*

Variabel Terikat (Y) : Motivasi Belajar

### C. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Variabel Adiksi Bermain *Game Online*

Adiksi bermain *game online* adalah suatu kondisi dimana seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

*game online* yang ditandai dengan bermain *game online* yang diulang-diulang oleh seseorang untuk memuaskan dirinya.

Adapun kriteria adiksi bermain *game online* adalah:

- a. *Salience* yaitu pemain selalu memikirkan dan menghabiskan waktu luangnya untuk dapat bermain *game* sepanjang waktu.
- b. *Tolerance* yaitu waktu bermain *game* seorang pemain semakin bertambah dan pemain tidak dapat berhenti ketika sudah mulai bermain *game*.
- c. *Mood modification* yaitu seorang pemain menjadi lupa dengan kegiatan lainnya dan pemain cenderung bermain *game* untuk menghilangkan stres atau kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain *game*.
- d. *Relapse* yaitu seorang pemain tidak dapat mengurangi waktu bermain *game*.
- e. *Withdrawal* yaitu seorang pemain merasa tidak enak, marah, atau stres jika tidak bisa bermain *game*.
- f. *Conflict* yaitu seorang pemain bertengkar dengan orang lain misalkan orang tua, teman, atau keluarga karena waktu pemain dihabiskan dengan bermain *game* sehingga telah mengabaikan orang lain di sekitarnya.
- g. *Problems* yaitu seorang pemain menjadi kurang tidur karena bermain *game* secara berlebihan atau telah mengabaikan kegiatan penting lainnya sehingga menimbulkan masalah pada dirinya.

Dalam penelitian ini, semakin tinggi skor yang diperoleh pada skala adiksi bermain *game online*, maka semakin tinggi tingkat adiksi bermain *game online* dan sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh dari skala adiksi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

bermain *game online*, maka semakin rendah tingkat adiksi bermain *game online*.

## 2. Variabel Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah adanya dorongan *internal* dan *eksternal* pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Adapun indikator motivasi belajar adalah:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan kebutuhan belajar
- 3) Adanya harapan akan cita-cita
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Dalam penelitian ini, semakin tinggi skor yang diperoleh pada skala motivasi belajar, maka semakin tinggi motivasi belajar siswa dan sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh dari skala motivasi belajar, maka semakin rendah motivasi belajar siswa.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Martono (2012), populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan di teliti.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh anak usia 10-11 tahun di SD Negeri 164 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 273 orang. Anak usia 10 tahun berjumlah 127 dan anak usia 11 tahun berjumlah 146 orang.

Peneliti memilih sampel anak usia 10-11 tahun di SD Negeri 164 Pekanbaru, berdasarkan pendapat Hurlock (1980) yang menyatakan bahwa saat anak berusia 10 tahun, permainannya terutama yang bersifat persaingan, dengan pokok perhatian pada keterampilan dan keunggulan serta tidak semata-mata pada kegembiraan. Sehingga peneliti memutuskan untuk mengambil sampel penelitian anak usia sekolah dasar yang berusia 10 tahun keatas yaitu siswa kelas IV-VI. Namun, siswa kelas VI tidak bisa diganggu karena mereka harus fokus belajar untuk menghadapi ujian sehingga peneliti memilih sampel penelitian siswa sekolah dasar kelas IV dan V.

Peneliti memilih penelitian di SD Negeri 164 Pekanbaru. Karena di SD tersebut adanya perubahan motivasi belajar pada anak usia 10-11 tahun dan terdapat anak usia 10-11 tahun yang memiliki indikasi adiksi bermain *game online*. Anak usia 10-11 tahun yang memiliki indikasi adiksi bermain *game online* dapat diketahui dari perilakunya yang selalu bermain *game online* ke warnet setelah pulang sekolah tanpa pulang terlebih dahulu.



Berikut pada tabel 3.1 data populasi siswa kelas IV dan V SD Negeri 164 Pekanbaru:

**Tabel 3.1**  
**Data Siswa SD Negeri 164 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016-2017**

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Keseluruhan
IV A	43	127
IV B	43	
IV C	41	
V A	39	146
V B	39	
V C	37	
V D	31	
Jumlah		273

Sumber : Data TU SD Negeri 164 Pekanbaru

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti (Martono, 2012). Untuk pengambilan sampel, peneliti menggunakan pendapat Slovin (Prasetyo dan Jannah, 2010), yaitu menentukan jumlah sampel dengan menggunakan rumus:

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

Dimana: n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : Batas Toleransi Kesalahan (*error tolerance*)

Jadi, dalam penelitian ini jumlah populasinya (N) 273 siswa dan batas toleransi kesalahan yang peneliti ambil 5%. Sehingga jumlah sampel pada penelitian ini adalah:

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

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$n = \frac{273}{1+273 (5\%)^2}$$

$$n = \frac{273}{1+273 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{273}{1+273 (0,0025)}$$

$$n = \frac{273}{1+0,6825}$$

$$n = \frac{273}{1,6825}$$

$$n = 162$$

Jadi jumlah sampel penelitian untuk populasi 273 siswa dengan tingkat kepercayaan 95% adalah 162 siswa.

### 3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *propotionate stratified random sampling*. Menurut Sugiyono (2013), teknik ini digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Maksudnya, pada penelitian ini anggota populasinya memiliki karakteristik yang bervariasi seperti beda jenis kelamin, beda suku dan beda agamanya. Kemudian ditentukan proporsi sampel atas populasi, lalu proporsi ini dikalikan dengan jumlah siswa pada tiap strata.

Yang menjadi sampel penelitian ini anak usia 10-11 tahun di SD Negeri 164 Pekanbaru yaitu siswa kelas IV dan V. Untuk menentukan jumlah sampel pada tiap strata, peneliti menggunakan rumus (Prasetyo dan Jannah, 2010) :



$$\text{Sampel} = \frac{\text{Populasi}}{\text{Total populasi}} \times \text{Total sampel}$$

Sehingga rincian jumlah sampelnya dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Rincian Jumlah Sampel**

Kelas	Jumlah Seluruh Siswa	Jumlah Sampel
IV	127/273 X 162	73
V	146/273 X 162	87
Jumlah	273/273 x 162	162

### E. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala psikologi. Skala psikologi memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari berbagai bentuk alat pengumpulan data yang lain seperti angket, daftar isian, inventori, dan lain-lain. Skala psikologi mengacu pada alat ukur aspek atau atribut afektif (Azwar, 2012).

Skala psikologi yang digunakan pada penelitian ini terdiri atas dua alat ukur, yaitu skala adiksi bermain *game online* modifikasi dari skala Lemmens (2009) dan skala motivasi belajar yang dibuat sendiri oleh peneliti. Pada alat ukur adiksi bermain *game online* peneliti perlu melakukan penerjemahan ke dalam bahasa Indonesia.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1. Skala Motivasi belajar

Alat ukur yang digunakan adalah skala motivasi belajar yang dibuat sendiri oleh peneliti. Skala ini disusun dengan model skala likert yang terdiri dari 4 alternatif jawaban dan berdasarkan indikator motivasi belajar yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan kebutuhan belajar dan adanya harapan akan cita-cita, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Skala motivasi belajar ini terdiri atas 8 pernyataan pada masing-masing indikator sehingga total aitemnya menjadi 48.

Selanjutnya peneliti menyusun *blue print* skala yang berisi indikator motivasi belajar yang akan dibuat aitem. *Blue print* skala ini tersusun atas 24 aitem yang *favorable* dan 24 aitem yang *unfavorable*. Dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Blueprint Skala Motivasi Belajar (Sebelum Try Out)**

No.	Indikator	Jumlah Aitem	Favorable	Unfavorable
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	8	1, 2, 3,4	25, 26, 27, 28
2	Adanya dorongan kebutuhan belajar	8	5, 6, 7, 8	29, 30, 31, 32
3	Adanya harapan akan cita-cita	8	9, 10, 11, 12	33, 34, 35, 36
4	Adanya penghargaan dalam belajar	8	13, 14, 15, 16	37, 38, 39, 40
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	8	17, 18, 19, 20	42, 42, 43, 44
6	Adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik	8	21, 22, 23, 24	45, 46, 47, 48
	Jumlah	48	24	24



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pemberian skor terhadap jawaban responden dilakukan dengan mempertimbangkan jenis aitem, apakah aitem *favorable* atau *unfavorable*. Sistem penilaian itu didasarkan pada empat alternatif jawaban. Dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Pemberian Skor Untuk Skala Motivasi Belajar**

Pilihan Jawaban	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
SS (Sangat Sesuai)	4	1
S (Sesuai)	3	2
TS (Tidak Sesuai)	2	3
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1	4

## 2. Skala Adiksi bermain *game online*

Skala adiksi bermain *game online* dalam penelitian ini menggunakan skala modifikasi dari skala Lemmens (2009). Skala ini memiliki konsistensi alat ukur yang sangat bagus dengan nilai reliabilitas 0,94. Pada alat ukur adiksi bermain *game online* ini peneliti perlu melakukan penerjemahan ke dalam bahasa Indonesia. Selain itu, peneliti juga melakukan pengadaptasian terjemahan dengan konteks budaya sekitar lingkungan *game online* berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh *profesional judgement*.

Skala ini disusun berdasarkan tujuh kriteria, yaitu *saliency, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problems*. Skala adiksi bermain *game online* ini terdiri atas 3 pernyataan pada masing-masing kriteria sehingga total aitemnya menjadi 21. Selanjutnya peneliti menyusun *blue print* skala yang berisi kriteria-kriteria adiksi bermain *game online* yang akan dibuat aitem. Dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut:

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.5**  
**Blueprint Skala Adiksi Bermain Game Online (Sebelum Try Out)**

No.	Kriteria	Indikator Perilaku	Aitem	Jumlah Aitem
1	Ciri Khas ( <i>Salience</i> )	Pemain menghabiskan waktu luangnya untuk bermain game.	1, 8, 5	3
2	Toleransi ( <i>Tolerance</i> )	waktu bermain <i>game</i> seorang pemain semakin bertambah.	11, 2, 15	3
3	Modifikasi suasana hati ( <i>Mood Modification</i> )	Seorang pemain cenderung bermain <i>game</i> untuk menghilangkan stres atau kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain <i>game</i> .	17, 21, 14	3
4	Penarikan ( <i>Withdrawal</i> )	seorang pemain merasa tidak enak, marah, atau stres jika tidak bisa bermain <i>game</i> .	19, 12, 6	3
5	Pengulangan ( <i>relapse</i> )	seorang pemain tidak dapat mengurangi waktu bermain <i>game</i> .	3, 9, 13	3
6	Konflik ( <i>Conflict</i> )	<i>Conflict</i> yaitu seorang pemain bertengkar dengan orang lain misalkan orang tua, teman, atau keluarga karena waktu pemain dihabiskan dengan bermain <i>game</i> sehingga telah mengabaikan orang lain di sekitarnya.	10, 16, 20	3
7	Masalah ( <i>Problems</i> )	seorang pemain menjadi kurang tidur karena bermain <i>game</i> secara berlebihan atau telah mengabaikan kegiatan penting lainnya sehingga menimbulkan masalah pada dirinya.	18, 7, 4	3
Jumlah			21	21

Metode *scoring* pada alat ukur ini menggunakan skala Likert dengan rentang pilihan jawaban dari 1 hingga 4 yaitu dari “*Never*” hingga “*Very Often*” atau dari “*Tidak Pernah*” hingga “*Selalu*”. Tidak ada aitem *unfavorable* untuk alat ukur ini. Berikut pada tabel 3.6 rinciannya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.6**  
**Pemberian Skor Untuk Skala Adiksi Bermain *Game Online***

Pilihan Jawaban	<i>Favorable</i>
SL (Selalu)	4
SR (Sering)	3
JR (Jarang)	2
TP (Tidak Pernah)	1

Hasil pengukuran dari penelitian ini untuk mengetahui adiksi atau tidaknya seorang pemain *game online* jika memiliki  $\geq 4$  kriteria adiksi, dengan penilaian jika responden memiliki poin skala likert  $\geq 3$  pada 2 atau lebih aitem pertanyaan pada setiap kriteria (Lemmens, 2009).

### F. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum alat ukur ini digunakan dalam penelitian yang sebenarnya, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba kepada sejumlah siswa SD Negeri 164 Pekanbaru kelas IV dan V tahun ajaran 2016-2017. Uji coba alat ukur bertujuan untuk mengetahui kelayakan alat ukur berupa skala yang telah disusun dengan menguji tingkat validitas dan reliabilitas.

Dalam menetapkan jumlah sampel uji coba, tidak ada ketentuan pasti mengenai jumlahnya. Azwar (2012) mengatakan secara statistika jumlah sampel yang lebih dari 60 orang sudah cukup banyak. Berdasarkan konsep tersebut, jumlah sampel uji coba yang peneliti tetapkan adalah 111 yaitu siswa SD Negeri 164 Pekanbaru kelas IV berjumlah 52 siswa dan V berjumlah 59 siswa, yang mana siswa tersebut bukan siswa yang menjadi sampel penelitian. Aitem yang



diujicobakan berjumlah 69 aitem, dengan rincian 48 aitem motivasi belajar dan 21 aitem adiksi bermain *game online*. Uji coba alat ukur dilakukan pada 04 Agustus 2016, dari 111 skala yang disebarakan hanya kembali 100 kepada peneliti dan 11 skala yang dinyatakan hilang atau tidak kembali.

Setelah melakukan uji coba maka selanjutnya akan diskor dan melakukan pengujian validitas dan reliabilitas dengan bantuan komputer dengan aplikasi *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 21 for windows*.

## G. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Validitas alat ukur adalah sejauh mana alat ukur tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, validitas alat ukur diukur dengan validitas isi. Penggunaan validitas isi menunjukkan sejauh mana aitem-aitem tes mewakili komponen-komponen dalam keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur dan sejauhmana aitem-aitem tes mencerminkan ciri perilaku yang hendak diukur (Azwar, 2007).

Sebelum uji coba (*try out*) dilakukan, validitas alat ukur dalam penelitian harus memenuhi validitas isi. Salah satu cara yang sederhana untuk melihat apakah validitas isi telah terpenuhi adalah dengan melihat apakah butir-butir dalam skala telah ditulis sesuai dengan *blue print*-nya, yaitu telah sesuai dengan batasan kawasan ukur yang telah ditetapkan semula dan memeriksa apakah tiap-tiap butir telah sesuai dengan indikator perilaku yang akan diungkap (Azwar, 2007).



Validitas isi merupakan langkah-langkah telaah dan revisi butir pertanyaan atau pernyataan yang dilakukan berdasarkan pendapat dari profesional (*professional judgement*) para penelaah. *Professional judgement* yang berperan dalam penelitian ini adalah pembimbing.

## 2. Indeks Daya Beda

Indeks daya beda merupakan koefisien yang menunjukkan bahwa fungsi aitem selaras dengan fungsi tes. Aitem yang memiliki indeks daya beda baik merupakan aitem yang konsisten karena mampu menunjukkan perbedaan antar subjek pada aspek yang di ukur dengan skala bersangkutan (Azwar, 2012). Umumnya skala psikologi yang digunakan untuk menentukan indeks daya diskriminasi di atas 0,30 atau di atas 0,25 sudah dianggap mengindikasikan daya diskriminasi yang baik. Namun, apabila jumlah aitem yang lolos tidak mencukupi jumlah yang diinginkan maka peneliti dapat menurunkan 0,30 menjadi 0,25 (Azwar, 2012). Peneliti menggunakan koefisien minimal 0,30 sebagai acuan penentuan daya diskriminasi aitem.

Pengujian validitas aitem kedua skala menggunakan *Pearson Product Moment*. Hasil uji validitas skala motivasi belajar dari 48 aitem yang diuji cobakan terdapat 36 aitem yang memiliki koefisien korelasi aitem total  $\geq 0,30$  yaitu berkisar 0,325-0,718 dengan kata lain terdapat 12 aitem yang dinyatakan gugur. Berikut rinciannya pada tabel 3.7:

**Tabel 3.7**  
**Blue Print Skala Motivasi Belajar Valid dan Gugur (Setelah Try Out)**

No	Indikator	Nomor Aitem				Jumlah
		Favorable		Unfavorable		
		Valid	Gugur	Valid	Gugur	
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	4	1, 2, 3	25, 26, 27, 28	-	8
2	Adanya dorongan kebutuhan belajar	5, 7, 8	6	29, 30, 31, 32	-	8
3	Adanya harapan akan cita-cita	9, 10, 11, 12	-	33, 34, 35, 36	-	8
4	Adanya penghargaan dalam belajar	-	13, 14, 15, 16	37, 38, 39, 40	-	8
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	17	18, 19, 20	42, 42, 43, 44	-	8
6	Adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik	22, 23, 24	21	45, 46, 47, 48	-	8
Jumlah		12	12	24	0	48

Tabel 3.8 dibawah ini adalah *blue print* skala motivasi belajar untuk penelitian.

**Tabel 3.8**  
**Blue Print Skala Motivasi Belajar Untuk Penelitian**

No	Indikator	Item Soal		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1	13, 14, 15, 16	5
2	Adanya dorongan kebutuhan belajar	2, 3, 4	17, 18, 19, 20	7
3	Adanya harapan akan cita-cita	5, 6, 7, 8	21, 22, 23, 24	8
4	Adanya penghargaan dalam belajar	-	25, 26, 27, 28	5
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	9	29, 30, 31, 32	5
6	Adanya lingkungan yang	10, 11, 12	33, 34, 35 36	8

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik			
Jumlah	12	24	36

Hasil uji validitas skala adiksi bermain *game online* dari 21 aitem yang diuji cobakan terdapat 20 aitem yang memiliki koefisien korelasi aitem total  $\geq 0,30$  yaitu berkisar 0,338-0,614 dengan kata lain terdapat 1 aitem yang dinyatakan gugur. Berikut pada tabel 3.9 rincian aitem valid dan gugur skala adiksi bermain *game online*:

**Tabel 3.9**  
**Blue Print Skala Adiksi Bermain Game Online Valid dan Gugur**  
**(Setelah Try Out)**

No.	Kriteria	Indikator Perilaku	Nomor Aitem		Jumlah
			Valid	Gugur	
1	Ciri Khas ( <i>Salience</i> )	Pemain menghabiskan waktu luangnya untuk bermain game.	1, 8, 5	-	3
2	Toleransi ( <i>Tolerance</i> )	waktu bermain <i>game</i> seorang pemain semakin bertambah	11, 2, 15	-	3
3	Modifikasi suasana hati ( <i>Mood Modification</i> )	Seorang pemain cenderung bermain <i>game</i> untuk menghilangkan stres atau kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain <i>game</i> .	17, 21, 14	-	3
4	Penarikan ( <i>Withdrawal</i> )	seorang pemain merasa tidak enak, marah, atau stres jika tidak bisa bermain <i>game</i> .	19, 12, 6	-	3
5	Pengulangan ( <i>relapse</i> )	seorang pemain tidak dapat mengurangi waktu bermain <i>game</i> .	9, 13	3	3
6	Konflik	<i>Conflict</i> yaitu seorang	10, 16, 20	-	3

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Conflict)	pemain bertengkar dengan orang lain misalkan orang tua, teman, atau keluarga karena waktu pemain dihabiskan dengan bermain <i>game</i> sehingga telah mengabaikan orang lain di sekitarnya.			
7 Masalah (Problems)	seorang pemain menjadi kurang tidur karena bermain <i>game</i> secara berlebihan atau telah mengabaikan kegiatan penting lainnya sehingga menimbulkan masalah pada dirinya.	18, 7, 4	-	3
	Jumlah	20	1	21

Tabel 3.10 di bawah ini adalah *blue print* skala adiksi bermain *game online* untuk penelitian.

**Tabel 3.10**  
**Blue Print Skala Adiksi Bermain Game Online Untuk Penelitian**

No.	Kriteria	Indikator Perilaku	Item Soal	Jumlah
1	Ciri Khas ( <i>Salience</i> )	Pemain menghabiskan waktu luangnya untuk bermain <i>game</i> .	1, 2, 3	3
2	Toleransi ( <i>Tolerance</i> )	waktu bermain <i>game</i> seorang pemain semakin bertambah	4, 5, 6	3
3	Modifikasi suasana hati ( <i>Mood Modification</i> )	Seorang pemain cenderung bermain <i>game</i> untuk menghilangkan stres atau kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain <i>game</i> .	7, 8, 9	3
4	Penarikan ( <i>Withdrawal</i> )	seorang pemain merasa tidak enak, marah, atau stres jika tidak bisa bermain <i>game</i> .	10, 11, 12	3
5	Pengulangan ( <i>relapse</i> )	seorang pemain tidak dapat mengurangi waktu bermain	13, 14	2



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6	Konflik ( <i>Conflict</i> )	<i>game</i> . <i>Conflict</i> yaitu seorang pemain bertengkar dengan orang lain misalkan orang tua, teman, atau keluarga karena waktu pemain dihabiskan dengan bermain <i>game</i> sehingga telah mengabaikan orang lain di sekitarnya.	15, 16, 17	3
7	Masalah ( <i>Problem</i> )	Seorang pemain menjadi kurang tidur karena bermain <i>game</i> secara berlebihan atau telah mengabaikan kegiatan penting lainnya sehingga menimbulkan masalah pada dirinya.	18, 19, 20	3
Jumlah			20	20

### 3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas ( $r_{xy}$ ) yang angkanya berada dalam rentang 0 sampai 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya, koefisien reliabilitas yang semakin rendah mendekati 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya. Menurut Azwar (2007), reliabilitas dianggap memuaskan bila koefisiennya mencapai minimal  $r_{xy} = 0.90$ . Uji reliabilitas dengan menggunakan formula alpha:

$$\alpha = 2 \left[ 1 - \frac{S_{y1}^2 + S_{y2}^2}{S_x^2} \right]$$

$S_{y1}^2$  dan  $S_{y2}^2$  = Varian Skor Y1 dan Varian Skor Y2

$S_x^2$  = Varian Skor X



Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *cronbach's alpha*, dengan menggunakan bantuan komputer program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 21 for windows*.

Dalam penelitian ini teknik reliabilitas yang digunakan adalah teknik satu kali pengukuran atau disebut juga konsistensi internal. Berdasarkan hasil analisis data *try out* yang telah dilakukan didapatkan reliabilitas untuk skala motivasi belajar didapatkan nilai *cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) sebesar 0,926, sedangkan untuk skala adiksi bermain *game online* didapatkan nilai *cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) sebesar 0,872.

## H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya akan di analisis menggunakan analisis *product moment correlation pearson*. Menurut Sugiyono (2013) korelasi produk moment bertujuan untuk menguji hipotesis hubungan variabel motivasi belajar (Y) dengan variabel adiksi bermain *game online* (X). Analisis data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum x) \frac{(\sum Y)}{N}}{\sqrt{\left\{ \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N} \right\} \left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N} \right\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien Korelasi *Product Moment*

X : Skor aitem tiap subjek

Y : Skor total aitem tiap subjek

$\sum x$  : Jumlah skor skala X



$\sum y$  : Jumlah skor skala Y

N : Jumlah subjek

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 21 for windows*.

### I. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 164 Pekanbaru, yang di laksanakan pada tanggal 30 Agustus 2016. Adapun rincian jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 3.11 dibawah ini:

**Tabel 3.11**  
**Jadwal Penelitian**

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Pengajuan Sinopsis	22 Mei 2015
2	SK Pembimbing	29 Mei 2015
3	Pra Riset	11 Januari 2016
4	Acc Proposal	11 April 2016
5	Seminar Proposal	28 Mei 2016
6	Try Out (TO)	04 Agustus 2016
7	Riset	30 Agustus 2016
8	Seminar Hasil	04 Januari 2017
9	Munaqasyah	22 Maret 2017