

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan. Pendekatan ini memfokuskan pada pengumpulan dan analisis data numerik yang kemudian ditafsirkan melalui prinsip-prinsip statistik dan teori yang relevan (Azwar, 2019). Seluruh variabel diidentifikasi dan diukur secara sistematis agar analisis dapat dilakukan secara akurat. Hubungan antarvariabel kemudian diperiksa secara empiris dan dijelaskan melalui teori korelasi atau kausal (Azwar, 2019).

Hampir semua penelitian kuantitatif menggunakan teknik inferensial untuk menguji hipotesis, di mana kesimpulan didasarkan pada probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nol (Azwar, 2019). Desain penelitian yang digunakan adalah kausal asosiatif, yang bertujuan menganalisis pengaruh sebab-akibat antara dua variabel atau lebih (Rahman & Yanti, 2016).

Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (X): Kecanduan *game online*
2. Variabel terikat (Y): Motivasi belajar

B. Definisi Operasional

Berdasarkan pendapat Azwar (2018), definisi operasional menyatakan variabel dalam bentuk indikator yang bisa diamati dan diukur secara langsung. Dalam

penelitian ini, variabel *game online* dan motivasi belajar dijelaskan melalui definisi operasional sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar

Dalam konteks penelitian ini, motivasi belajar diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mencakup aspek seperti kegigihan, minat, dan sikap terhadap tugas sekolah. Instrumen pengukuran variabel ini diadaptasi dari skala yang disusun oleh Reyhan (2014), yang merujuk pada teori motivasi belajar dari Sardiman (1996). Aspek-aspek motivasi belajar yang digunakan dalam pengukuran meliputi: Ketekunan dalam menghadapi tugas, Ulet menghadapi kesulitan, Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, Lebih senang bekerja mandiri, Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, Dapat mempertahankan pendapatnya, Tidak mudah melepas yang diyakini, Serta senang mencari dan memecahkan soal-soal.

2. Kecanduan *Game Online*

Dalam konteks penelitian ini, kecanduan *game online* menggambarkan perilaku bermain secara berlebihan yang sulit dikendalikan dan berdampak negatif terhadap hubungan sosial serta pencapaian akademik. Pengukuran variabel ini menggunakan instrumen *Internet Gaming Disorder Scale (IGD-Scale)* yang diadaptasi dari Lemmens et al. (2015), mengacu pada kriteria gangguan bermain *game online* sebagaimana tercantum dalam DSM-5 (2013).

Aspek-aspek yang digunakan adalah Preokupasi, Toleransi, Gejala putus(*withdrawal*), Persistensi, Melarikan diri (*escape*), Masalah (*problems*), Penipuan (*deception*), Pengalihan (*Displacement*)), dan konflik.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2017) menyatakan bahwa populasi adalah sekumpulan individu atau objek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran generalisasi hasil penelitian. Dalam konteks studi ini, populasi yang dijadikan target adalah seluruh siswa kelas X di SMKN 1 Cikampek tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 648 orang. Populasi ini dipilih karena siswa pada jenjang tersebut berada dalam masa remaja awal, yang umumnya aktif dalam penggunaan perangkat digital dan memiliki kondisi motivasi belajar yang relevan untuk dikaji.

2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2017) menyebutkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik serupa, dan dapat digunakan sebagai perwakilan saat populasi tidak memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*, yaitu metode pemilihan sampel berdasarkan syarat tertentu. Syarat tersebut mencakup siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran secara aktif dan terbiasa bermain *game online* menggunakan perangkat digital.

Karena populasi telah teridentifikasi, peneliti menggunakan acuan tabel Isaac dan Michael untuk menentukan jumlah sampel, dengan ketentuan tingkat kepercayaan 95% dan batas kesalahan 5%. Dari jumlah populasi sebanyak 648 siswa, diperoleh sampel minimum sebanyak 242 orang.

Tabel Isaac dan Michael

Jumlah Populasi	Sampel Minimum (5% <i>margin of error</i>)
600	234
650	242
700	248

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua instrumen psikologis, yaitu *Internet Gaming Disorder Scale (IGD-Scale)* untuk mengukur kecanduan *game online* dan Skala Motivasi Belajar untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa. Kedua skala merupakan skala adaptasi, di mana peneliti menyesuaikan butir pernyataan dan aspek-aspek dari alat ukur asli ke dalam konteks siswa kelas X SMK. Skala IGD diadaptasi dari Lemmens et al. (2015), sedangkan skala motivasi belajar diadaptasi dari skala milik Reyhan (2014) yang berdasarkan teori Sardiman (1996).

Kedua instrumen dalam penelitian ini berbentuk pernyataan dan menggunakan skala Likert lima poin, dengan pilihan respons: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

1. *Blueprint* Skala Kecanduan *Game Online*

Skala yang digunakan merupakan bentuk adaptasi dari *IGD-Scale* milik Lemmens et al. (2015), yang dirancang untuk mengukur perilaku kecanduan *game online*. Instrumen ini terdiri atas 26 butir pernyataan yang disusun berdasarkan

sembilan aspek yang tercantum dalam *DSM-5* sebagai kriteria kecanduan *game online*.

Tabel 1 Skor Aitem Skala Kecanduan *Game Online*

No	Respon	Pemberian Skor	
		Favorable	Unfavorable
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Netral (N)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Blueprint skala disusun berdasarkan sembilan aspek yang mewakili indikator kecanduan.

Tabel 2 *blueprint* skala kecanduan *game online*

Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
		Favo	Unfavo	
Preokupasi	Selalu memikirkan game	1,2	3	3
Toleransi	Bermain lebih lama atau lebih sering	4	5,6	3
Gejala putus	Respon emosional negative	7	8,9	3
Persistensi	Kesulitan dalam mengurangi intensitas	10,11	12	3
Pelarian	Pelarian dari emosi negative	13,14	15	3
Masalah	Terus bermain meskipun ada masalah	16	17,18	3
Penipuan	Menyembuyikan informasi durasi waktu bermain	19	20	2
Pengalihan	Meninggalkan aktivitas sosial	21	22,23	3
Konflik	Mengalami masalah	24	25,26	3
Total item		13	13	26

2. *Blueprint* Skala Motivasi Belajar

Skala yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar dalam penelitian ini diadaptasi dari skala yang dikembangkan oleh Reyhan (2014), yang merujuk pada teori motivasi belajar dari Sardiman (1996). Skala tersebut terdiri atas 30 butir pernyataan yang mencerminkan delapan aspek utama dalam motivasi belajar.

Tabel 3 skor item skala motivasi belajar

Pemberian Skor			
No	Respon	Favorable	Unfavorable
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Netral (N)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Rancangan blueprint skala ini mengacu pada delapan aspek yang terdapat dalam instrumen asli.

Tabel 4 *blueprint* skala motivasi belajar

Aspek	Aitem		
	Favo	Unfavo	Jumlah
Tekun menghadapi tugas	3, 2	8, 4	4
Ulet menghadapi kesulitan	1, 10, 15	13, 5, 6	6
Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	11, 12	14	3
Lebih senang bekerja mandiri	22, 23	30, 24	4
Cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin	29	7	2
Dapat mempertahankan pendapatnya	20, 26	21, 25	4
Tidak mudah melepas yang diyakinu	17	27, 9	3

Senang mencari dan memecahkan soal-soal	16, 28	18, 19	4
Total Aitem	15	15	30

E. Metode Analisis Instrumen

1. Validitas Isi

Validitas isi digunakan untuk menilai tingkat keterwakilan butir-butir pernyataan dalam skala terhadap seluruh aspek yang hendak diukur. Evaluasi dilakukan oleh para ahli (*expert judgment*), dan hasilnya dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V* sebagaimana dijelaskan oleh Azwar (2017).

$$V = \Sigma s / [n \times (c - 1)]$$

Keterangan

V : Merupakan hasil dari perhitungan *Aiken's V*

S : Nilai yang diperoleh dari selisih antara skor yang diberikan oleh penilai dan skor terendah dalam rentang penilaian

n = Jumlah ahli

c = Jumlah kategori penilaian

2. Validitas Aitem

Adapun validitas aitem yang digunakan menggunakan analisis aitem atau daya diskriminasi aitem. Menurut Azwar, (2012) mengatakan bahwa Kemampuan diskriminatif suatu item menunjukkan seberapa baik item tersebut membedakan

antara individu atau kelompok yang mempunyai dan yang tidak mempunyai atribut yang diukur. Uji kemampuan diskriminatif ini dilaksanakan dengan menghitung koefisien korelasi item-total, yang membandingkan distribusi skor item dengan skor total dari skala yang dipakai. Metode yang dipakai ialah korelasi product moment Pearson melalui perangkat lunak IBM SPSS versi 25.0 untuk Windows.

3. Reliabilitas

Reliabilitas bertujuan mengukur konsistensi hasil yang diperoleh dari suatu instrumen ketika digunakan dalam kondisi yang serupa saat digunakan dalam pengukuran berulang Sanaky et al. (2021). Pengujian dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach menggunakan SPSS.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa distribusi data memenuhi asumsi normalitas (Sugiyono, 2018). Proses ini menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* melalui aplikasi SPSS.

2. Uji Linieritas

Uji linearitas dilakukan untuk memastikan bahwa hubungan antara dua variabel memiliki pola yang linier. Analisis ini dijalankan menggunakan software SPSS (Sugiyono, 2017).

3. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana, untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2019). Berikut uji regresi linear sederhana yang dirumuskan oleh Sugiyono (2019):

Keterangan : $Y = a + bX$ $Y =$ Variabel dependen

$X =$ Variabel independen

$a =$ Nilai konstanta

$b =$ Koefisien regresi

4. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur kontribusi variabel independen dalam menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel dependen. Nilainya diperoleh dengan mengkuadratkan koefisien korelasi yang telah dihitung sebelumnya (Sugiyono, 2016).

Uji koefisien determinasi memakai software IBM SPSS Statistics 25 for windows. Rumus KD menurut Sugiyono (2016) yaitu:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD = Koefisien Determinasi

r = Koefisien Korelasi

5. Uji Kategorisasi

Hasil pengukuran dikelompokkan berdasarkan interval skor yang ditentukan dengan pendekatan distribusi normal, sehingga menghasilkan kategori tinggi, Sedang dan rendah (Azwar, 2017).

Kategori tiga jenjang (motivasi belajar):

Tinggi : $X > M + 1 SD$

Sedang : $M - 1 SD \leq X \leq M + 1 SD$

Rendah : $X < M - 1 SD$

Kategori tiga jenjang (kecanduan *game online*):

Tinggi : $X > M + 1 SD$

Sedang : $M - 1 SD \leq X \leq M + 1 SD$

Rendah : $X < M - 1 SD$

