

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia tidak pernah terlepas dari komunikasi, proses komunikasi dan pada manusia sudah dimulai sejak kecil, komunikasi pertama antar anak dan orang tua, komunikasi anak dengan saudaranya, dengan sanak keluarga lainnya, dilanjutkan dengan komunikasi anak di lingkungan sekolah dengan teman-temannya, hingga komunikasi di lingkungan kerja dan dalam masyarakat secara lebih luas. Proses komunikasi pada dasarnya membentuk proses sosialisasi, yang dimana sosialisasi juga merupakan kebutuhan dasar dari manusia. Pada dasarnya, kita hidup sebagai manusia dituntut untuk hidup bersosialisasi, karena manusia pada kodratnya merupakan makhluk sosial, yang dimana tidak dapat hidup sendiri melainkan saling membutuhkan satu sama lain.

Media komunikasi terus mengalami transformasi hingga mewujudkan dalam teknologi informasi dan komunikasi yang didominasi oleh internet yang kini telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan hampir setiap orang di dunia asalkan mereka memiliki akses pada jaringan tersebut. Di masa yang lalu, interaksi sosial atau hubungan antar-manusia lebih banyak dilakukan secara tradisional namun kini komunikasi tersebut dapat dilakukan *real time* dengan biaya yang relatif murah dan tingkat efisiensi dan efektivitas yang jauh lebih tinggi. Media komunikasi seperti ini disebut sebagai media baru atau “new media” oleh Flew (2008).

Flew (2008) mengemukakan bahwa media baru (new media) merupakan konvergensi antara jaringan-jaringan komunikasi, teknologi informasi dan

komputer dan media (isi). Dalam hal interkonektivitas dan interaksi antar-manusia semakin intensif hingga mewujud dalam bentuk *game online* interaktif yang sedemikian menggejala di kalangan masyarakat tanpa mengenal batas usia.

Pentingnya proses sosialisasi dalam masyarakat semakin bergeser dengan semakin majunya peradaban dan teknologi yang ada. Contoh sederhananya, sosialisasi zaman sekarang sedemikian berbeda dengan sosialisasi di zaman ketika *handphone* belum begitu populer. Zaman sekarang dimana setiap orang dari berbagai kalangan dan umur yang memiliki *handphone* membatasi sosialisasi mereka dengan dunia luar, waktunya setiap hari lebih banyak dengan menggunakan *handphone*, dan lebih banyak eksis di dunia maya daripada bersosialisasi di dunia nyata. Acara makan malam atau *hang out* di café hanya rutinitas yang biasa dilakukan namun tidak digunakan untuk berkomunikasi dengan orang sekitar, karena *handphone* yang terus “melekat” ke tangan. Eksis di dunia maya, di media sosial khususnya; dianggap sebagai kepentingan utama di zaman sekarang, dan kesadaran akan pentingnya sosialisasi di dunia nyata semakin menurun hari demi hari.

Semua perubahan ini terjadi sebagai salah satu akibat perkembangan teknologi internet yang semakin pesat. Pengguna internet di Indonesia semakin banyak dan berkembang secara pesat. Di akhir tahun 2011 pengguna internet di Indonesia mencapai 55 juta orang dan informasi terbaru di akhir tahun 2016 pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan signifikan hingga mencapai jumlah 132,7 juta orang. Data ini berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII)<sup>1</sup>. Survei yang dilakukan

---

<sup>1</sup> Hasil survei dari APJII, diakses di [apjii.or.id](http://apjii.or.id) pada tanggal 7 maret 2017

sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang.

Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia mencapai 16,1% per tahun dan akan terus bertambah dipengaruhi oleh semakin murah dan mudahnya koneksi internet, tersebarnya jaringan serta semakin mudahnya akses terhadap peralatan komputer, dan macam-macam *gadget* lainnya seperti *smartphone* and *tablet*.

Internet yang semulanya dirancang hanya untuk menjadi sistem komunikasi bagi kalangan militer kini telah berkembang menjadi penghubung begitu banyak komputer sekaligus kedalam sebuah jaringan (Groothuis, 1997). Internet tidak hanya bersifat sebagai penghubung melainkan juga sebagai perangkat bagi penggunaannya, jika tidak digunakan dengan bijak. Internet sangat menarik karena memuat warna, gerakan, suara, ketidakterbatasan informasi, dan banyak macam hal lain yang dapat ditemukan di internet. Dibandingkan dengan media lain seperti contohnya televisi, internet memiliki banyak kelebihan karena tidak ada batas waktu dan ruang. Ketertarikan seseorang kepada internet bergantung kepada kebutuhan dan kepentingan, biasanya juga bergantung kepada hobi dan kepribadian setiap orang, dan salah satunya adalah ketertarikan terhadap *game online*.

*Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain *game online* adalah internet. Kalangan anak-anak hingga remaja merupakan pangsa pasar *game online* yang berjumlah cukup besar. Banyaknya peminat akan permainan *online* disebabkan oleh semakin baiknya kualitas konten dan kualitas *game online* sekarang ini, selain itu banyaknya ragam *game online*

yang tersedia dan sifatnya yang interaktif menjadikan *game online* salah satu sarana komunikasi dan sosialisasi modern zaman sekarang, karena para pemainnya bisa berinteraksi satu sama lain di dunia virtual, dan memudahkan bagi para penggunanya karena bisa diakses dari mana saja dan kapan saja.

Maraknya *game online* menyebabkan kecanduan pemain-pemainnya terhadap permainan tersebut. Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut dan kecanduan tersebut dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan, ada kerugian yang timbul bagi kecanduan terhadap *game online*. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat membengkalai kehidupan nyatanya karena sudah terlalu terlibat dengan “kehidupan” di dunia virtual *game online*. Biasanya kecanduan pada *game online* juga menyebabkan pemainnya mengorbankan banyak waktunya untuk melakukan kegiatan lain demi bermain. Waktu untuk bersosialisasi dengan keluarga dan teman, waktu untuk menyalurkan hobi lain, dan waktu untuk menyelesaikan tugas sekolah semakin sedikit dan berpengaruh hingga pola makan dan pola tidur yang menjadi tidak teratur. Menjamurnya pusat bermain *game online* seperti warnet yang menyediakan fasilitas bermain *game online* hingga pusat bermain *game* (*game centre*) dengan biaya sewa yang terjangkau juga menjadi faktor lain yang menyebabkan kecanduan terhadap *game online*.

Dalam sebuah permainan terkandung cerita atau *story* dan alur cerita yang biasanya terjalin dari berbagai masalah didalamnya yang harus diselesaikan oleh pemainnya. Alur cerita dalam *game online* menjadi semakin menarik dan biasanya *game* memiliki tingkatan atau level yang banyak dan beragam sehingga membutuhkan waktu yang panjang untuk menyelesaikannya. Hal tersebut yang

menyebabkan kecanduan, misalnya siswa yang sedang belajar di sekolah namun pikirannya berada pada *game* yang belum mereka selesaikan semalam sebelumnya atau strategi mereka untuk lanjut ke level berikutnya. Kecanduan terhadap *game online* ini yang berujung kepada berubahnya prestasi siswa di sekolah.

Mutu belajar dan prestasi yang dapat diraih oleh siswa di sekolah bukan saja dipengaruhi oleh faktor proses belajar siswa di sekolah namun juga faktor lain yang ikut mempengaruhi, dalam hal ini faktor lain tersebut adalah kecanduan terhadap *game online*.

Dengan teknologi informasi yang semakin maju di dunia saat ini, *game online* merupakan salahsatu kegemaran yang luar biasa menarik dan memikat anak-anak muda termasuk pelajar terutama mereka yang memiliki akses pada jaringan internet,yang menarik ialah adanya sejumlah publikasi literatur hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *game online* mempunyai pengaruh buruk pada prestasi belajar di lembaga pendidikan. Kita dapat juga menjumpai literatur yang mengatakan sebaliknya bahwa *game online* tidak berpengaruh buruk pada prestasi belajar peserta didik. Tentu saja masing-masing peneliti memiliki dasar untuk mengatakan apa pun tentang hubungan antara prestasi belajar dengan bermain *game online* di kalangan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis memilih untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar di sekolah.

Sudah ada beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini, penelitian tentang hubungan antara bermain *game* dengan prestasi akademik baik didalam maupun diluar negeri dan ada beragam hasil yang didapat dan diantara penelitian-penelitian tersebut, beberapa penelitian yang penulis jadikan sebagai

acuan dalam penelitian ini adalah karya Maria Daisy S. Cortes, Jhoana V. Alcade dan Jose V. Camacho, Jr dari Osaka University yang berjudul “*Effects of Computer Gaming on High School Students Performance in Los Banos, Laguna, Philippines*”. Penelitian ini berfokus pada efek dari bermain *game* komputer dengan performa disekolah secara umum yang merangkap diantaranya juga prestasi akademik, gaya hidup masyarakat di Filipina dan lingkungan hidup siswa yang berdekatan dengan tempat bermain *game* dan dari penelitian ini ditemukan adanya hubungan antara bermain *game* komputer dengan performa di sekolah, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 39% kemungkinan lebih besar bagi *gamer* mengalami penurunan performa di sekolah jika dibandingkan dengan non-*gamer*.

Selain itu, penelitian serupa juga dari karya Theresia Lumban Gaol yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia”. Penelitian tersebut berfokus kepada hubungan antara kecanduan mahasiswa terhadap *online game* dengan prestasi akademik mahasiswa. Prestasi akademik mahasiswa diukur dari rata-rata indeks prestasi mahasiswa dari tiap semester. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang bermakna antara kecanduan *online game* dengan prestasi akademik.

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini berencana untuk menjawab pertanyaan mengenai korelasi antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa di sekolah, dan rumusan masalahnya adalah: “Adakah hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa-siswi di SMPK Tunas Bangsa Kupang ?”

C. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Untuk mengetahui seberapa besar intensitas siswa-siswi SMPK Tunas Bangsa Kupang bermain *game online* tersebut.
- b. Mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi di SMPK Tunas Bangsa Kupang.

D. Manfaat penelitian :

Penelitian ini bermanfaat untuk :

- a. Menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang ilmu komunikasi dan lebih khusus lagi dalam peran teknologi internet yang membawa dampak positif dan dampak negatif baik penggunaannya, seperti penggunaan untuk *game online*. Kiranya bertambah banyak penelitian mengenai hal ini dapat mendorong kesadaran lebih dalam masyarakat.
- b. Memberikan pemahaman bagi peneliti tentang seluruh aspek yang dicakup dalam penelitian ini.
- c. Sebagai bagian dari syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pada program studi Ilmu Komunikasi di Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

E. Bentuk dan desain penelitian

Penelitian ini penulis lakukan diawali dengan penelitian eksploratif atau penelitian awal atau pra-penelitian untuk mencari tahu kondisi dan keadaan di lokasi penelitian, setelah itu dilanjutkan dengan langkah berikut, yaitu penelitian penjelasan (*explanatory or confirmatory research*) yaitu upaya untuk

membuktikan adanya hubungan antar variabel dalam penelitian ini (Bajari, 2015:47).

Pada dasarnya penulis mengembangkan konsep yang telah didapat dari pra penelitian dan meneliti seberapa jauh mengenai hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian korelatif. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi di SMPK Tunas Bangsa Kupang.

#### F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan teknik korelasi, yang berusaha menjelaskan suatu permasalahan atau gejala yang khusus dalam penjelasan antara dua objek. Metode korelasional meneliti hubungan atau pengaruh sebab akibat. Keuntungan metode ini adalah kemampuannya memberikan bukti nyata mengenai hubungan sebab akibat yang langsung bisa dilihat (Kriyantono, 2006: 62).

##### 1. Lokasi Penelitian :

Penelitian ini akan dilakukan di SMPK Tunas Bangsa Kupang.

##### 2. Variabel penelitian dan definisi operasional :

a. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan terikat.

-Variabel bebas : intensitas bermain *game online*

-Variabel terikat : prestasi belajar siswa di SMPK Tunas Bangsa Kupang



b. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Definisi operasional dari intensitas bermain *game online* sebagai seberapa sering siswa bermain *game online*. Dengan indikator-indikator sebagai berikut :

a) Aspek kuantitas (Indikator):

Besarnya frekuensi yang digunakan siswa-siswi SMPK Tunas Bangsa Kupang untuk bermain *game online*.(Deskriptor)

b) Aspek Aktifitas (Indikator) :

Kegiatan siswa-siswi SMPK Tunas Bangsa Kupang diluar bermain *game online* yang mengarah pada ketergantungan seseorang pada bermain *game online*.  
(Deskriptor)

2) Definisi prestasi belajar dalam penelitian ini dibataskan pada hasil yang dicapai siswa dalam proses belajarnya disekolah, yang dapat dilihat dari tiga ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan indikator-indikator sebagai berikut :

a) Ranah Kognitif (Indikator) :

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.(deskriptor)

b) Ranah Afektif (Indikator):

Berkenaan dengan hasil dan nilai yang terdiri dari 5 aspek yaitu penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap

mengahargai), internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi (penghayatan).(Deskriptor)

c) Ranah psikomotor (Indikator) :

Berkenaan dengan keterampilan motorik, yang terdiri dari 2 aspek yaitu keterampilan bergerak dan bertindak, dan kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.  
(Deskriptor)

3. Data penelitian

Penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu sumber data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan dan diperoleh langsung dari responden sedangkan data sekunder adalah data yang penulis dapatkan dari SMPK Tunas Bangsa Kupang berupa data prestasi belajar, jumlah siswa dan lain-lain. Selain itu, data sekunder juga mencakup data-data tambahan yang penulis dapatkan dari sumber lain seperti buku, dan data dari internet yang turut mendukung penelitian.

4. Populasi, sampel responden dan teknik pengambilan sampel

a. Populasi

Tahap pertama dari sampling adalah menentukan populasi. Populasi adalah jumlah total dari seluruh unit dari mana sampel dipilih (Silalahi : 2015). Penelitian ini dilakukan di SMPN Tunas Bangsa Kupang, dan populasi berjumlah sebanyak 105 anak.

b. Sampel Responden

Sampel adalah sebagian anggota dari populasi yang memberikan data atau informasi yang diperlukan dalam suatu penelitian, sampel

juga dapat diartikan sebagai satu subset atau sebagian elemen yang dipilih dengan cara tertentu dari populasi (Silalahi, 2015:374).

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel acak sederhana (*random sampling*), dimana teknik ini memberikan kesempatan atau peluang yang sama kepada unsur populasi untuk diambil sebagai sampel (Bajari:2015).

Responden yang akan diambil datanya dalam penelitian ini yaitu siswa-siswi di SMPK Tunas Bangsa Kupang. Penulis menentukan jumlah sampel ini berdasarkan pada rumus Slovin (dalam Riduwan, 2005:65) yaitu :

$$n = N/(1 + Ne^2)$$

Dimana :

n = Number of samples (jumlah sampel)

N = Total population (total populasi)

e = error tolerance (toleransi terjadinya galat/simpangan; taraf signifikansi, untuk ilmu sosial dan pendidikan lazimnya 0,05);  
^2 (pangkat 2)

Jadi,  $n = 105/(1 + 105 \times 0,05 \times 0,05) = 83,16$  dibulatkan menjadi 83 anak. Jadi sampel yang dibutuhkan sebanyak 83 anak, namun pada saat pengambilan data ke sekolah, pihak sekolah tidak memberi izin untuk melibatkan kelas 9 didalam penelitian karena mereka sedang dalam persiapan untuk mengikuti ujian akhir nasional, oleh karena itu dengan jumlah anak yang tersisa yakni kelas 7 & 8 sebanyak 58 orang. Oleh karena itu, penentuan sampel dalam penelitian ini dengan berdasarkan pada

teori Suharsimi Arikunto, apabila jumlah subyek penelitian lebih dari 100 orang maka dapat diambil antara 10-15% atau 25% atau lebih(Arikunto:1998).Penulis menentukan sampel sebanyak 50% dari jumlah populasi. Jadi jumlah sampel yang diambil ialah  $50/100 \times 105 = 52,5$  dibulatkan menjadi 53 anak.

Secara umum, penentuan jumlah sampel ini juga sejalan dengan pendapat Frankel dan Wellen (1993:92) yang menyarakankan besar sampel mininum sebanyak 50 orang untuk penelitian korelasional. Gay (1992) juga memberikan aturan penentuan jumlah sampel berdasarkan desain penelitian yang dilakukan dan salah satunya yaitu untuk desain penelitian korelasional ditetapkan jumlah sampel minimalnya adalah 30 subyek.

Secara teoritik, Singarimbun dalam Bajari (2015) mengatakan bahwa apabila derajat keseragaman (*degree of homogeneity*) anggota populasi cukup tinggi maka jumlah sampel sebanyak itu cukup. Kenyataan menunjukkan bahwa siswa sekolah tersebut memiliki keseragaman umur dan latar belakang sosial ekonomi yang juga relatif homogen. Hal ini juga yang menjadi dasar pemilihan sekolah ini untuk menjadi lokasi penelitian yang sedapatnya akan memberikan gambaran bahwa latar belakang ekonomi orang tua siswa ikut menentukan akses siswa pada jaringan internet dan *game online*.

## 5. Metode pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan metode *survey*, yaitu dengan meneliti sampel yang dapat mewakili dari populasi yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

- a. Populasi yaitu siswa-siswi di SMPK Tunas Bangsa Kupang.
- b. Responden atau sampel terpilih yang diberikan sejumlah pertanyaan dalam angket/kuesioner.
- c. Data dari sekolah berupa jumlah siswa-siswi, nama dan nomor induk mereka.
- d. Surat ijin penelitian dari lembaga/instansi terkait yaitu dari Program Studi Ilmu Komunikasi, FIKOM UMBY.
- e. Alat-alat tulis yang akan digunakan oleh responden dalam melengkapi kuesioner dan alat-alat lain yang membantu kelancaran penelitian.
- f. Wawancara :

Salah satu metode pengumpulan data adalah dengan metode wawancara yaitu mengumpulkan informasi dengan jalan bertanya langsung kepada responden. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara semistruktur atau *Semistructured Interview*, artinya peneliti melakukan wawancara secara bebas namun terarah dengan tetap berada pada jalur pokok permasalahan dengan pedoman pertanyaan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu. Data hasil wawancara untuk melengkapi data yang didapat dari kuesioner.

Penulis mewawancarai beberapa responden sebagai perwakilan dari semua responden yang ada, responden yang penulis

wawancarai terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan, jawaban yang mereka berikan sangat membantu penulis di dalam penulisan dan hasil penelitian ini.

Para responden diajukan beberapa pertanyaan dan pedoman pertanyaan wawancara bisa dilihat di lampiran

g. Angket/kuesioner dengan daftar pertanyaan penelitian :

Kuesioner dibuat sedemikian rupa untuk mencari informasi atau data seperti yang diinginkan dengan cara membuat pertanyaan-pertanyaan selengkap mungkin, yaitu mencakup berbagai kemungkinan jawaban atau respon yang dapat diberikan oleh para respon, dalam hal ini para peserta didik atau siswa-siswi yang terpilih sebagai sampel dari lokasi penelitian.

Kuesioner akan terdiri dari beberapa pertanyaan. Untuk pertanyaan akan menggunakan Skala Likert dengan nominal 5 sampai dengan 1 sesuai dengan skala Likert. Skala ini berisi sejumlah pertanyaan dengan kategori respons dan kemudian nilai/skor seseorang pada skala dihitung dengan menjumlahkan jumlah tanggapan yang ia berikan.

Pertama-tama ditentukan beberapa alternatif kategori respons atau satu seri item respons (*compiling possible scale items*) yang mengekspresikan luas jangkauan sikap responden (Silalahi, 2015: 348).

Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang berupa kata-kata antara lain : Sangat setuju, Setuju, Netral, Tidak setuju, dan, Sangat tidak setuju. Untuk

keperluan analisis kuantitatif khususnya untuk meneliti intensitas bermain *game online* (variabel bebas), maka jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut :

- i. Sering sekali diberi skor 5
- ii. Sering diberi skor 4
- iii. Kadang-kadang diberi skor 3
- iv. Jarang sekali diberi skor 2
- v. Tidak pernah diberi skor 1

Sedangkan, untuk meneliti prestasi belajar (variabel terikat), maka jawaban dapat diberi skor sebagai berikut :

- i. Sangat setuju diberi skor 5
- ii. Setuju diberi skor 4
- iii. Netral diberi skor 3
- iv. Tidak setuju diberi skor 2
- v. Sangat tidak setuju diberi 1

Kuesioner pertama yakni kuesioner intensitas bermain *game online* yang digunakan dalam penelitian ini, penulis adaptasi dari *Internet Addiction Test* atau IAT oleh Young (1998:237-244), lalu dimodifikasi kedalam pertanyaan-pertanyaan tertutup yang disesuaikan dengan variabel-variabel dalam penelitian ini. Sedangkan kuesioner kedua yakni kuesioner prestasi belajar, penulis susun dengan berpedoman pada kuesioner-kuesioner penelitian terlebih dahulu dan penulis modifikasi sesuai dengan variabel yang ada.

Data yang diinginkan dari kuesioner adalah, intensitas bermain *game online* dan hubungannya dengan prestasi belajar di sekolah dari siswa-siswi SMPK Tunas Bangsa Kupang. Dibawah ini adalah kisi-kisi dari kuesioner-kuesioner yang dimaksud.

**Tabel 1. Kisi-kisi kuesioner variabel intensitas bermain *game online***

Variabel	Indikator	Deskriptor	No. pertanyaan
Intensitas bermain <i>game online</i>	1. Kuantitas	Besarnya frekuensi yang digunakan untuk bermain <i>game online</i>	1,2,3,4,7,10,11,14,16,19
	2. Aktifitas	Kegiatan diluar bermain <i>game online</i> yang turut terpengaruh dan atau mengarah pada ketergantungan seseorang pada bermain <i>game online</i> .	5,6,8,9,12.13,15,17,18,20

**Tabel 2. Kisi-kisi kusioner prestasi belajar siswa/i**

Variabel	Indikator	Deskriptor	No. pertanyaan



Prestasi belajar siswa-siswi SMPK Tunas Bangsa Kupang	1. Kognitif	Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.	2,5,9,11,13,14, 20,23,24,25,31, 32,33,35
	2. Afektif	Berkenaan dengan hasil dan nilai yang terdiri dari 5 aspek yaitu penerimaan,sambutan, apresiasi (sikap menghargai),internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi (penghayatan).	1,3,4,6,7,8,10,12, 14,16,17,18,19,21, 22,28,34
	3.Psikomotor	Berkenaan dengan keterampilan motorik, yang terdiri dari 2 aspek yaitu keterampilan bergerak dan bertindak, dan kecakapan eskpresi verbal dan non-verbal.	26,27,29,30

#### 6. Metode Pengujian Validitas (Keshahihan) dan Reliabilitas (Keterpercayaan)

Instrumen penelitian atau alat ukur harus diketahui validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu sebelum digunakan, agar alat ukur tersebut tidak menyesatkan saat memperoleh data (Hadi, 2004). Oleh karena itu perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas alat ukur sebelum alat ukur

tersebut digunakan dalam penelitian. Berikut penjelasan dari uji validitas dan reliabilitas alat ukur:

a. Uji Validitas :

Pengujian validitas alat ukur dalam penelitian ini terdiri dari uji validitas isi dan uji validitas internal. Uji validitas isi merupakan proses telaah dan revisi butir-butir aitem pernyataan pada skala yang merupakan alat ukur, yang dilakukan berdasarkan pendapat professional para ahli (*professional judgement*). Tenaga ahli yang memberikan *professional judgement* dalam penelitian ini adalah dosen pembimbing.

Adapun uji validitas internal dilakukan dengan mencari korelasi masing-masing item dengan skor total menggunakan teknik korelasi dengan cara menguji persamaan regresi linier sederhana menggunakan validitas konstruk (*construct validity*). Uji validitas ini dilakukan dengan melakukan uji coba skala pengukuran pada sejumlah responden berbeda lokasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan responden yang akan diteliti atau yang menjadi subjek penelitian. Kemudian, hasil indeks korelasi antara skor item dinyatakan menggunakan perhitungan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 for windows. Dalam penelitian ini, penulis melakukan uji validitas terhadap 32 siswa di SMPN 3 Pakem di Kaliurang.

Setelah dilakukan uji validitas pada kuesioner variabel intensitas bermain *game online* sebanyak 20 item (kisi-kisi dapat dilihat pada tabel 1), hasilnya menunjukkan bahwa koefisien validitas bergerak antara 0,000 – 0,007. Dengan berdasarkan pada signifikansi  $r = 0,05$  dan angka korelasi  $>0,4 - 1,0$  maka, hasil analisa menunjukkan

jumlah item yang valid 20 butir dan yang tidak valid 0 butir seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Hasil uji validitas skala intensitas bermain *game online***

No.	Indikator	No. Item valid	No. Item gugur/ tidak valid
1	Kuantitas	1,2,3,4,7,10,11,14,16,19	-
2	Aktifitas	5,6,8,9,12,13,15,17,18,20	-
	Jumlah	<b>20</b>	-

Uji validitas juga dilakukan pada kuesioner variabel prestasi belajar sebanyak 40 pertanyaan (kisi-kisi dapat dilihat pada tabel 2). Hasilnya menunjukkan bahwa koefisien validitas bergerak antara 0,000 – 0,064. Dengan berdasarkan pada signifikansi  $r = 0,05$  dan angka korelasi  $>0,4 - 1,0$  maka, hasil analisa menunjukkan jumlah item yang valid 35 item dan yang tidak valid 5 item, seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Hasil uji validitas skala prestasi belajar**

No.	Indikator	No. item valid	No. Item gugur/tidak valid
1.	Kognitif	2,5,10,12,14,15,22,26,27,28,35, 36,38,40	9,21,37
2.	Afektif	1,3,4,6,7,8,11,13, 16,17,18,19,20,23,25,31,39	24,32
3.	Psikomotor	29,30,33,34	-
	Jumlah	<b>35</b>	5

b. Uji reliabilitas

Alat ukur dikatakan reliabel apabila dapat melakukan pengukuran dengan hasil yang relatif tidak berbeda ketika dilakukan beberapa kali pengukuran terhadap subjek yang sama. Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang 0 sampai 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas suatu alat ukur, yaitu semakin mendekati angka 1,00, maka semakin tinggi reliabilitas alat ukur tersebut. Sebaliknya, semakin rendah koefisien reliabilitas suatu alat ukur, yaitu semakin mendekati angka 0, maka semakin rendah reliabilitas alat ukur tersebut.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah konsistensi internal atau *internal consistency* yang dilakukan dengan mencobakan instrumen satu kali kemudian hasilnya dianalisis. Uji reabilitas penelitian ini menggunakan teknik analisis *Cronbach's Alpha*, dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 for windows.

Setelah uji reliabilitas dilakukan pada skala intensitas bermain *game online* dan prestasi belajar, hasilnya menunjukkan koefisien alpha sebesar 0,756 dengan jumlah item valid sebanyak 20 item, sedangkan untuk skala prestasi belajar, koefisien alpha sebesar 0,748 dan jumlah item valid 35 item, seperti pada tabel dibawah ini :

**Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Skala</b>	<b>Jumlah item valid</b>	<b>Koefisien Alpha</b>
Intensitas bermain game online	20	0,756
Prestasi belajar siswa/i	35	0,748

Penentuan jumlah item valid diatas berdasarkan pada pedoman menentukan tingkat keandalan instrumen ukuran dari *Cronbach's Alpha* dalam Silalahi (2015: 471), yaitu dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 6. Pedoman menentukan Tingkat keandalan instrumen ukuran dari *Cronbach***

Hasil uji Cronbach Alpha	Derajat keandalan
< 0,5	Tidak dapat digunakan
0,5 – 0,6	Jelek ( <i>poor</i> )
0,5 – 0,7	Cukup/dapat diterima ( <i>fair</i> )
0,7 – 0,9	Bagus ( <i>good</i> )
> 0,9	Luar biasa bagus ( <i>excellent</i> )

Berdasarkan pedoman seperti ditabel 6 diatas, penulis mendapatkan bahwa hasil uji reliabilitas instrumen kuesioner yang menunjukkan angka >0,7 dianggap bagus dan dapat digunakan untuk meneliti.

## 7. Metode Analisis Data

Penelitian ini untuk menganalisis hubungan antar dua variabel, jadi jenis analisa data dalam penelitian ini adalah analisa bivariat, disebut bivariat karena ada dua (bi) variabel, yang dianalisis (Silalahi,2015). Data akan dianalisis dengan alat bantu perangkat lunak software SPSS versi 22 Windows tahun 2013.

Metode yang digunakan adalah metode statistik nonparametrik dengan rumus korelasi *Kendall's tau*. Analisis Korelasi dilakukan yaitu korelasi linier sederhana dengan rumus:

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n(\sum x^2) - (\sum x)^2} \sqrt{n(\sum y^2) - (\sum y)^2}}$$

Dimana n jumlah pasangan data:

r = koefisien korelasi yang menunjukkan kekuatan hubungan antar variabel yang dianalisis dan nilainya terleyak antara -1 hingga positif 1 ( $-1 < r < +1$ ). Jika tandanya positif maka ada hubungan positif antara dua atau lebih variabel, jika tandanya negatif berarti ada hubungan negatif antara dua variabel atau lebih. Jika nilai r positif dan mendekati 1 maka ada hubungan yang kuat antar variabel sebaliknya jika makin jauh dari + 1 maka ada hubungan positif tetapi lemah berarti ada variabel lainnya yang ikut berpengaruh tetapi belum dihitung dalam penelitian ini. Demikian halnya dengan nilai r yang negatif maka makin mendekati minus 1 maka ada petunjuk bahwa ada hubungan terbalik (negatif) yang kuat antara dua variabel. Jika baik positif maupun negatif tidak dapat ditunjukkan oleh analisis korelasi maka dapat dikatakan bahwa dua variabel itu saling bebas atau independen dan tidak saling mempengaruhi atau tidak saling terkait satu dengan yang lainnya. Korelasi positif atau negatif lebih besar dari 0,8 atau -0,8 dikatakan ada hubungan positif atau negatif yang kuat antar variabel. Bila lebih kecil dari 0,5 atau -0,5 maka ada hubungan positif atau hubungan negatif yang lemah antar dua variabel atau lebih. Pada studi ilmu eksakta dibutuhkan koefisien korelasi lebih besar 0,7 untuk menyatakan kekuatan hubungan antar-variabel sedangkan dalam ilmu

sosial dapat dibolehkan koefisien korelasi lebih kecil dari 0,5 dapat ditoleransi karena variabel sosial sifatnya dinamis.

Berdasarkan koefisien korelasi yang diperoleh akan dihitung pula Koefisien determinasi yaitu untuk mengetahui besaran (%) kontribusi masing-masing variabel bebas pada pembentukan nilai variabel bebas.

Rumusnya:

Koefisien determinasi (*Coefficient of Determination*) adalah kuadrat dari koefisien korelasi yaitu  $r^2$  atau  $R^2$  dan satuannya adalah persen (%). Jika antara variabel Y dan  $x_1$  ada hubungan yang kuat misalnya  $r = 0,85$  maka  $r^2 = 0,85^2 = 0,7225$  atau 72,25% variasi dalam variabel Y dapat dijelaskan oleh variabel  $X_1$ , dan seterusnya sedangkan sisanya sebesar  $100 - 72,25\%$  adalah variasi yang disebabkan oleh faktor X (variabel bebas) lainnya yang tidak termasuk dalam persamaan regresi yang dibuat atau dalam penelitian yang dilakukan.

Dari analisa korelasi *Kendall's tau* dapat diketahui apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa/i di SMPK Tunas Bangsa Kupang.

#### G. Hipotesis

1. Hipotesis Nol : Tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi di sekolah.
2. Hipotesis Kerja : Ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi di sekolah.

#### H. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep dalam penelitian ini menjelaskan hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi SMPK Tunas Bangsa Kupang. Sebagaimana dalam jabaran metode penelitian sebelum ini, variabel *independent* atau bebas dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game online* dan variabel *dependent* atau terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar. Kerangka konsepnya seperti yang tergambar dalam skema dibawah ini :

