

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif untuk penelitian ini, Karena pendekatan kuantitatif menggunakan data numerik dan analisis statistik untuk menganalisisnya, maka pendekatan ini telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu bersifat konkrit/empiris, objektif, dapat diukur, rasional, dan sistematis inilah sebabnya disebut sebagai teknik ilmiah.¹ Peneliti dapat menentukan hasil analisis data dengan efisien untuk mengukur tingkat keefektifan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan *mobile legends* pada peserta didik dengan menggunakan metodologi kuantitatif.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Sukardi, yang dikutip oleh I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti, menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil suatu *treatment* yang telah diberikan oleh peneliti.²

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental*, yang mana kelompok kontrol tidak termasuk dalam metode ini, karena pembentukan variabel terikatnya

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Cet. XXV; Bandung: Alfabeta, 2017), 6

²I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 2

masih dipengaruhi oleh pengaruh luar. Selain itu peneliti tidak memilih sampel tersebut secara acak.¹

Desain yang digunakan peneliti adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* penelitian semacam ini digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan peserta didik terhadap *mobile legends*. Oleh karena itu, pengukuran dilakukan dua kali yaitu sebelum dan setelah *treatment* layanan konseling kelompok. Terlebih dahulu dilakukan pengukuran (*pre-test*) dengan menggunakan angket untuk mengetahui tingkat kecanduan peserta didik yang bermain *mobile legends*, setelah itu peserta didik mendapat perlakuan berupa konseling kelompok, dan terakhir dilakukan pengukuran kedua (*post-test*) dengan menggunakan angket yang sama. Desain penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- 1) O₁ : Nilai *pretest* (sebelum mendapat *treatment*)
- 2) X : *Treatment* (perlakuan), yaitu pemberian layanan konseling kelompok
- 3) O₂ : Nilai *post-test* (sesudah diberikan *treatment*)

Desain penelitian eksperimen *pre-test and post-test one group design* rancangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,...74

1) Tahapan *Pre-test*

Tujuan dari tahap *pre-test* dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peserta didik kelas X SMAN 3 Banjarmasin yang mempunyai tingkat kecanduan *mobile legends* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

2) Pemberian *Treatment*

Strategi pemberian *treatment* pada penelitian ini diberikan kepada konseli atau peserta didik terpilih, selanjutnya dengan menggunakan layanan konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan *mobile legends* peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Rencana pemberian *treatment* dilakukan dalam 3 sesi dengan durasi 30 hingga 45 menit untuk dapat memaksimalkan tujuan kegiatan.

3) Tahapan *Post-test*

Setelah pemberian *treatment*, peserta didik diberikan angket *post-test*. Dengan tujuan membandingkan presentase hasil dari angket untuk mengetahui seberapa besar penurunan tingkat kecanduan sebelum dan sesudah pemberian *treatment*.

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Banjarmasin yang beralamat di JL. Veteran No. 381, Sungai Bilu Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Merupakan sekolah yang berakreditasi A. Sekolah ini memiliki motto “SMAGA BERIMAN” (Sinergi dalam membangun visi dan misi, musyawarah dalam berkerja sama untuk meraih asa, amanah dalam

melaksanakan tugas, gairah semangat dalam mendidik dan memberikan pelayanan, aktif dalam mengembangkan diri, bersih indah dan aman).

Alasan peneliti memilih SMA Negeri 3 Banjarmasin sebagai lokasi penelitian, adalah karena sebelumnya telah dilakukan penjajakan awal untuk mengetahui apakah ada masalah terkait peserta didik yang kecanduan bermain *mobile legends*. Penjajakan awal ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru BK mengenai permasalahan yang akan diteliti.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.² Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin, dan populasi penelitian ini adalah peserta didik yang bermain *mobile legends* dengan jumlah 40 orang. Yang terdiri dari 28 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan.

Tabel 3.2 Jumlah peserta didik kelas X yang bermain *mobile legends* di SMA Negeri 3 Banjarmasin.

No	Kelas	Jumlah siswa yang bermain <i>game mobile legends</i>
1	X-A	10 orang
2	X-B	5 orang
3	X-C	3 orang
4	X-D	5 orang
5	X-E	7 orang
6	X-F	10 orang

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,... 80

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam situasi dimana populasi yang besar membuat peneliti tidak praktis dalam memeriksa setiap aspek populasi, mereka memilih untuk menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Maka sampel yang diambil harus sesuai dan mewakili.³ Dengan segala keterbatasan waktu, sumber daya, dan keuangan, peneliti tidak dapat meneliti setiap aspek populasi.

Dalam penelitian ini teknik yang diambil adalah *purposive sampling /judgement sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu.⁴ Pengambilan sampel terhadap peserta didik yang memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan ketetapan peneliti. Pertimbangan dalam memilih sampel yaitu:

- a. Peserta didik laki-laki maupun perempuan yang duduk dikelas X.
- b. Peserta didik dengan hasil *pre-test* mengalami kecanduan *game mobile legend*.
- c. Peserta didik yang bersedia mengikuti proses *treatment* yang telah dirancang oleh peneliti.

Berdasarkan hasil *pretest* dan kriteria diatas, maka peneliti akan melakukan *treatment* berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan, sampel dalam penelitian

³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,...80

⁴Rifka Agustiani, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. (Makasar: CV Tohar Media, 2022). 80

ini diperoleh sebanyak 6 orang yang memiliki kecanduan *mobile legends* yang sangat tinggi.

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data primer dan sekunder merupakan jenis data yang digunakan dalam penelitian ini. Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung dengan menggunakan perantara sedangkan data primer adalah sumber data penelitian yang langsung dari sumber aslinya.⁵

a. Data Primer

Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh langsung dari sumber aslinya. Adapun data primer penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Data peserta didik yang memiliki tingkat kecanduan *mobile legends* sangat tinggi sebelum (*pretest*) diberikan *treatment*
- 2) Data peserta didik yang memiliki tingkat kecanduan *mobile legends* sangat tinggi sesudah (*post-test*) diberikan *treatment*
- 3) Data tingkat keefektifan layanan konseling kelompok dengan pendekatan REBT yang diberikan kepada peserta didik menggunakan uji hipotesis.

b. Data Sekunder

Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, laporan, jurnal, artikel dan situs internet yang berisi mengenai penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Sebagai berikut:

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*,...81

- 1) Identitas sekolah, visi, misi, dan tujuan SMA Negeri 3 Banjarmasin
- 2) Guru dan staf tata usaha di SMA Negeri 3 Banjarmasin
- 3) Jumlah siswa di SMA Negeri 3 Banjarmasin

2. Sumber Data

Untuk mengumpulkan data yang terpercaya dan akurat maka penelitian ini menggunakan sumber-sumber berikut:

- a. Subjek atau sampel dalam suatu penelitian disebut sebagai responden. Terdapat 40 orang peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin yang bermain *game mobile legends* berpartisipasi dalam penelitian ini
- b. Informan, yaitu pihak yang memberikan keterangan tambahan untuk melengkapi data, antara lain adalah guru BK, tata usaha dan siapapun yang memberikan informasi terkait peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin.
- c. Dokumen, yaitu arsip atau catatan yang berkaitan dengan informasi yang diperlukan untuk penelitian. Seperti hasil kuesioner sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, dan catatan lain yang mendukung penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah berbagai cara yang digunakan untuk menghimpun, mengambil atau menjangkau data penelitian antaranya:

1. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Dengan kata lain kuesioner adalah

kumpulan pertanyaan untuk mengumpulkan informasi dari responden.⁶ Kuesioner yang digunakan peneliti adalah kuesioner tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media *google form* untuk memperoleh data tentang peserta didik yang kecanduan *mobile legends* di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Adapun untuk mempermudah responden dalam menjawab satu pertanyaan dalam angket peneliti menggunakan skala likert.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Kecanduan *Mobile Legends*

No	Aspek	Kategori	Nomor Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Perhatian/ Keutamaan	a. Menghabiskan waktu bermain	1, 2, 6, 8, 10	3, 4, 5, 7, 9	10
2	Toleran	a. Melebihi awal waktu bermain <i>game</i> b. Menghabiskan waktu yang terus bertambah ketika bermain <i>game</i>	11, 13, 15	12, 14, 16	6
3	Modifikasi Suasana Hati	a. Menghilangkan stress b. Merasa lebih baik	17, 19, 22, 23	18, 20, 21, 24	8
4	Kambuh	a. Berusaha mengurangi bermain <i>game</i> b. Gagal mengurangi bermain <i>game</i>	26, 28, 29, 30, 32	27, 31	7

⁶Sigit Hermawan & Amirullah, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif* (Malang: Media Nusa Creative, 2016). 133

5	penarikan	a. Merasa kurang enak jika tidak bermain b. Stess ketika tidak bermain	34, 36	33, 35	4
6	Konflik	a. Berkelahi ketika bermain game b. mengabaikan orang lain	37, 39, 41	38, 40	5
7	Masalah	a. Kurang tidur b. Kegiatan lain terabaikan	42, 44	43, 45	4
Total					45

2. Observasi

Observasi menurut Sukmadinata adalah suatu metode atau pendekatan untuk mengumpulkan informasi melalui pembuatan catatan tentang kegiatan yang sedang berlangsung.⁷ Observasi yang dilakukan peneliti disebut observasi partisipan. Observasi partisipan yaitu pengamatan yang dilakukan peneliti ikut serta secara aktif dalam proses kegiatan yang berlangsung. Dalam penelitian ini peneliti akan mengamati secara langsung perilaku peserta didik yang kecanduan *game mobile legends* saat mengikuti konseling kelompok.

3. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi langsung atau khusus antara dua orang atau lebih yang terdiri dari serangkaian pertanyaan dan jawaban, wawancara dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancarayang mengajukan pertanyaan dan

⁷Hardani dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020). 123

orang yang diwawancarai yang menjawab pertanyaan.⁸ Disini peneliti melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait untuk mengetahui proses bimbingan dan konseling melalui pendekatan pribadi.

4. Dokumentasi

Mencatat data yang sudah ada merupakan salah satu metode pengumpulan data melalui dokumentasi. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.⁹ Dalam penelitian ini sumber yang dijadikan sumber sebagai data pendukung berupa hasil *pretest* dan *post-test*, kuesioner kecanduan *mobile legends* peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin, pedoman pelaksanaan dan RPL konseling kelompok, lembar kesediaan konseli, dan dokumen penting lainnya.

Data, sumber data dan teknik pengumpulan data dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4 Matrik Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

	No	Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
Data Primer	1.	Data peserta didik yang memiliki tingkat kecanduan <i>mobile legends</i> sangat tinggi sebelum (<i>pretest</i>) diberikan <i>treatment</i>	Peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin	Kuesioner kecanduan <i>game mobile legends</i>
	2	Data peserta didik yang memiliki tingkat kecanduan <i>mobile legends</i> sangat tinggi	Peserta didik kelas X di SMA Negeri	<i>Kuesioner kecanduan game mobile</i>

⁸Hardani.,dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*....138

⁹Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*..... 149

		sesudah (<i>post-test</i>) diberikan <i>treatment</i>	3 Banjarmasin	<i>legends</i>
	3	Data tingkat keefektifan layanan konseling kelompok yang diberikan kepada peserta didik menggunakan uji hipotesis	Peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin	Dokumentasi dan wawancara
Data sekunder	1	Identitas sekolah, visi, misi dan tujuan SMA Negeri 3 Banjarmasin	Guru BK dan staf tata usaha di SMA Negeri 3 Banjarmasin	Wawancara dan Dokumentasi
	2	Guru yang mengajar dan staf tata usaha di SMA Negeri 3 Banjarmasin		
	3	Jumlah peserta didik di SMA Negeri 3 Banjarmasin		

G. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dan menyeluruh sehingga memudahkan pengolahan datanya.¹⁰ Skala likert adalah alat untuk mengukur sikap, keyakinan, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Variabel yang diukur disebut indikator variabel, selanjutnya variabel indikator tersebut akan menjadi dasar untuk membuat item-item instrumen yang dapat berbentuk pertanyaan-pertanyaan.¹¹ Item-item pernyataan pada instrumen tersebut bersisi tentang gambaran *game mobile legends*.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 134

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D,....* 93

Adapun alternatif jawaban dalam penelitian ini ada empat kategori pernyataan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Norma Skoring

Pernyataan	SS	S	TS	STS
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Dengan penjelasan alternatif jawaban sebagai berikut:

- a) Sangat Setuju (SS)
- b) Setuju (S)
- c) Tidak Setuju (TS)
- d) Sangat Tidak Setuju (STS)

Tabel 3.5 menunjukkan bahwa meskipun tanggapan negatif mendapat skor 1, 2, 3, dan 4 sedangkan pernyataan positif mendapat skor 4, 3, 2, dan 1. Tingkat kecanduan peserta didik terhadap *mobile legends* semakin meningkat seiring dengan bertambahnya alternatif jawaban yang mereka berikan, sebaliknya semakin rendah respon alternatifnya semakin rendah pula tingkat kecanduannya. Penilaian skala kecanduan *mobile legends* memiliki rentang skor 1 sampai 4 dengan banyak item 34. Kemudian skor dibagi menjadi 4 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah, Dapat dihitung dengan rumus interval sebagai berikut:

$$I = \frac{Nt - Nr}{K}$$

Keterangan:

- I = Interval
- Nt = Nilai tertinggi

Nr = Nilai terendah
K = Jumlah kategori

Maka interval yang sesuai dengan rumus tersebut yaitu sebagai berikut:

Skor tertinggi : $4 \times 34 = 136$
 Skor terendah : $1 \times 34 = 34$
 Rentang : $136 - 34 = 102$
 Jarak Interval : $102 : 4 = 25,5$

$$I = \frac{Nt - Nr}{K} = \frac{136 - 34}{4} = \frac{102}{4} = 25,5$$

Berdasarkan rumus di atas dan data hasil penelitian, peneliti mengelompokkan kriteria kecanduan *mobile legends* sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Kecanduan *Mobile Legends*

Kategori	Nilai
Sangat Tinggi	>110,5 – 136
Tinggi	>85 – 110,5
Rendah	>59,5 – 85
Sangat Rendah	34 – 59,5

Teori Lemmens, Valkebrug, dan Peter menjadi dasar kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk menilai kecanduan *mobile legends* pada individu. Disebutkan ada tujuh aspek seseorang dapat dikatakan kecanduan game online yaitu: *Saliance* (perhatian), *Tolerance* (toleransi), *Mood Modification* (modifikasi suasana hati), *Withdrawal* (penarikan diri), *Relapse* (kambuh), *Conflict* (Konflik), *Problem* (masalah). Setelah mengetahui skor tingkat

kecanduan *game mobile legends* peserta didik. selanjutnya dilakukan perhitungan *N-Gain Score* menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{post} - p_{ree}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

Spost = Skor *post-test*

Spre = Skor *pretest*

Smax = Skor *maximal*

Keefektifan suatu pendekatan dipastikan dengan menggunakan rumus diatas, rumus *N-Gain Score* menurut Hake (1999) dan Maltzer diartikan sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain Score*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tabel 3.8 Kategori Pembagian *N-gain Score*

No	Nilai Ngain	Kategori
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq$	Sedang
3	$g < 0,3$	Rendah

H. Teknik Analisis Data

Metode analisis data digunakan dalam penelitian ini, dengan tujuan untuk menyikapi setiap rumusan masalah dan memverifikasi apa yang dirumuskan di skripsi. Sebagai metode evaluasi data, peneliti menggunakan uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji normalitas. Pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk memastikan bahwa data variabel independen terdistribusi secara teratur.¹² Pengujian ini menggunakan *Software SPSS versi 25*. Pengambilan keputusan didasarkan pada prinsip-prinsip berikut jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan data distribusi normal, dan jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan data tidak akan terdistribusi normal.¹³

2. Uji Homogenitas

Priyatno mengatakan, homogenitas digunakan untuk menilai apakah beberapa varian suatu populasi serupa atau tidak menentukan kesamaan beberapa varian dalam populasi. Dasar pengambilan keputusan uji ini adalah jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $F > 0,05$ maka data bervarians homogen Pada penelitian dilakukan uji homogenitas *software IBM SPSS Statistics Versi 25*, dengan kategori pengujian sebagai berikut:

- 1) H_0 diterima atau homogen jika nilai $\text{sig} > 0,05$.

¹²Dr. Ratna Wijayanti Daniar Paramita dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jawa Timur: WidyaGama, 2021), 84

¹³Yulingga Nanda Hanief & Wasis Himawanto, *Statistik Pendidikan* (Yogyakarta : Deepublish, 2017), 67- 68

2) H_0 ditolak atau tidak homogen jika nilai $\text{sig} < 0,05$.¹⁴

3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, statistik parametrik digunakan untuk menguji hipotesis. yaitu, dengan uji *paired sample T-test* menggunakan *software IBM SPSS Statistics Versi 25*. Dasar pengambilan keputusan adalah Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a ditolak, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a akan diterima.

I. Teknik Validitas dan Keabsahan Data

1. Uji Validitas

Kemampuan suatu instrumen untuk mengukur apa yang ingin diukur disebut validitas.¹⁵ Uji validitas digunakan untuk menilai validitas kuesioner dengan menentukan berapa banyak pertanyaan yang mengukur variabel yang diteliti. Struktur angket penelitian ditentukan oleh ciri-ciri kecanduan game online yang telah didiskusikan dengan dosen pembimbing skripsi, berikut kategori pengujian instrumen:

- a. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi dengan signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid.
- b. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka instrumen atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan tidak valid.

Rumus korelasi *pearson product moment* sebagai berikut:

¹⁴Budi Susetyo, *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian* (Bandung: Refika Aditama, 2012), 298

¹⁵Alfani & Fanlia Prima Jaya, *Metodologi Penelitian & Filsafat Ilmu* (FE UNISKA: Adi Pritama Jaya Computer Banjarmasin, 2015), 130

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum (X)^2 - (\sum X)^2)(n \sum (Y)^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

- r : Korelasi produk momen
 X : Nilai setiap butir
 Y : Nilai dari jumlah butir
 N : Jumlah responden

Berdasarkan hasil uji validitas , diketahui terdapat 34 item dan 9 item yang tidak *valid*. Tabel berikut menunjukkan rekapitulasi uji validitas.

Tabel 3.9 Hasil Rekapitulasi Uji Validitas

No	Aspek	Kategori	Item	
			<i>Valid</i>	<i>Tidak Valid</i>
1	Perhatian/ Keutamaan	a. Menghabiskan waktu bermain	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10	5,7
2	Toleran	a. Melebihi awal waktu bermain game b. Menghabiskan waktu yang terus bertambah ketika bermain <i>game</i>	11, 12, 13, 14, 15, 16	-
3	Modifikasi Suasana Hati	a. Menghilangkan stress b. Merasa lebih baik	17, 18, 19, 21, 22, 23, 24	20, 25
4	Kambuh	a. Berusaha mengurangi bermain game b. Gagal mengurangi bermain <i>game</i>	26, 27, 29, 31, 32	28, 30
5	penarikan	a. Merasa kurang enak jika tidak bermain b. Stess ketika tidak bermain	34, 36	35
6	Konflik	a. Berkelahi ketika bermain <i>game</i>	39, 40, 41	37, 38

		b. mengabaikan orang lain		
7	Masalah	a. Kurang tidur b. Kegiatan lain terabaikan	43, 44	42, 45

2. Uji Reliabilitas

Setelah memastikan keabsahannya, instrumen kemudian diuji reliabilitasnya. Reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut cukup terpercaya digunakan sebagai alat pengumpulan data. Hal ini dikarenakan instrumen tersebut telah mencapai tingkat kualitas yang memadai. Instrumen dikatakan reliabel jika menghasilkan data yang konssisten dan tidak berubah ketika diujiberulang kali.

Untuk pengujian ini digunakan program *SPSS versi 25 for windows*. Dengan memanfaatkan *Cronbach Alpha* dan teknik membandingkan nilai alpha dengan r_{tabel} , rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas instrumen yaitu:

$$r^{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan:

r^{11} : reliabilitas instrumen
 k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 $\sum \sigma b^2$: jumlah varian butir
 $\sigma^2 t$: varian soal

Hasil setiap instrumen penelitian dianalisis menggunakan *SPSS versi 25* dengan rumus *cronbach alpha*. Setelah di uji hasilnya menunjukkan nilai 0,732

yang berarti nilai *cronbach alpha* lebih besar dari r_{tabel} (0,213) sehingga instrumen dianggap reliabel, hasil ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.732	.894	46