

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui motivasi berprestasi dalam bidang akademik pada siswa pecandu game online yang berusia 13-17 tahun di warnet "X" kota "Y". Pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling dan sampel pada penelitian ini berjumlah 96 orang. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian deskriptif.

Alat ukur yang digunakan berupa kuisisioner motivasi berprestasi didasarkan pada teori motivasi berprestasi dari Mc.Clelland yang disusun dengan menggunakan skala Likert. Test terdiri dari 50 item yang berbentuk close-ended questions yaitu tipe pertanyaan dengan pilihan jawaban yang disusun oleh peneliti berdasarkan kriteria perilaku yang berkaitan dengan motivasi berprestasi. Data yang diperoleh diolah menggunakan uji deskriptif Spearman dengan program SPSS 21.

Berdasarkan pengolahan data secara statistik, maka diperoleh bahwa sebagian besar dari siswa pecandu game online memiliki motivasi berprestasi yang tinggi yaitu sebanyak 67 orang (69,8%) dan sebagian kecil dari siswa pecandu game online memiliki motivasi berprestasi yang rendah yaitu sebanyak 29 orang (30,2%). Hal tersebut juga didukung oleh sebagian besar siswa pecandu game online yang memiliki karakteristik pengaruh variasi dalam tugas yang menantang yang tinggi yaitu sebanyak 80 orang (83,3%), memiliki karakteristik ketekunan yang tinggi yaitu sebanyak 63 orang (65,5%), memiliki karakteristik tanggung jawab terhadap hasil yang tinggi yaitu sebanyak 52 orang (54,2%), memiliki karakteristik kebutuhan evaluasi terhadap hasil yang tinggi yaitu sebanyak 61 orang (63,5%) dan memiliki karakteristik inovatif yang tinggi yaitu sebanyak 57 orang (59,4%).

Kesimpulan yang diperoleh adalah sebagian besar siswa pecandu game online memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, hal tersebut didukung oleh sebagian besar siswa pecandu game online memiliki karakteristik pengaruh variasi dalam penyajian tugas yang menantang, ketekunan, tanggung jawab terhadap hasil, kebutuhan evaluasi terhadap hasil dan inovatif yang tinggi.

Peneliti mengajukan saran agar dilakukan penelitian lebih jauh mengenai karakteristik tanggung jawab pada karakteristik motivasi berprestasi. Selain itu juga pada pihak sekolah diharapkan untuk membantu meningkatkan rasa tanggung jawab siswa sebagai individu yang berada pada tahap perkembangan remaja dan memiliki tugas perkembangan belajar. Pada orangtua siswa diharapkan untuk dapat meningkatkan tanggung jawabnya terhadap tugas-tugas sekolah mengontrol kegiatan anak-anaknya dalam bermain game online agar tidak menjadi kegiatan yang dominan karena tugas utamanya adalah belajar. Pada siswa pecandu game online diharapkan untuk dapat membatasi diri dalam bermain game online dan lebih mengutamakan tugasnya sebagai seorang siswa.

Abstract

Descriptive Study of Achievement Motivation in Academic on Student Game Online Addicts aged 13-17 years at cafe "X" Bandung. The selection of the sample using purposive sampling techniques and sample in this study amounted to 96 people. The design used in this study was descriptive research design.

Measuring instruments used in the form of questionnaires based on the theory of achievement motivation and achievement motivation of Mc.Clelland are prepared using a Likert scale. Test consists of 50 items that form close-ended questions with a selection of the type of answers prepared by the researchers based on behavioral criteria related to achievement motivation. The data obtained were analyzed using descriptive Spearman test using SPSS 21.

Based on the statistical data processing, it was found that most of the students 'online game addicts have a high achievement motivation as many as 67 people (69.8%) and a small portion of the students' online game addicts have low achievement motivation as many as 29 people (30 , 2%). This is also supported by the majority of students addicted to online games which have the characteristics of the effect of variation in the high challenging task as many as 80 people (83.3%), has the characteristics of high persistence as many as 63 people (65.5%), had characteristics of the responsibility for high yield as many as 52 people (54.2%), had a need for an evaluation of the characteristics of high yield as many as 61 people (63.5%) and has the characteristics of high innovative as many as 57 people (59.4 %).

The conclusion is most students online gaming addicts have a high achievement motivation, it is supported by most of the online gaming addicts student characteristics influence variation in the presentation of a challenging task, perseverance, responsibility for results, evaluation of results and the need for innovative high.

Researchers propose suggestions for further research on the characteristics of responsibility on the characteristics of achievement motivation. In addition, the school is expected to help increase students' sense of responsibility as individuals who are in the adolescent stage of development and has the task of learning progress. The parents of students are expected to be able to increase its responsibility towards school assignments control the activities of their children in playing online games so as not to become the dominant activity since its main task is to learn.on students game online addicts are expected to be able to restrict ourselves in playing the game online and more priority to his duties as a student.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	17
1.2	Identifikasi Masalah.....	17
1.3	Maksud dan Tujuan Penelitian.....	17
	1.3.1 Maksud Penelitian.....	17
	1.3.2 Tujuan Penelitian.....	17
1.4	Kegunaan Penelitian.....	18
	1.3.3 Kegunaan ilmiah.....	18
	1.3.4 Kegunaan praktis.....	18
1.5	Kerangka Pemikiran.....	19
1.6	Asumsi Penelitian.....	28

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Motivasi Berprestasi.....	29
2.1.1	Motif.....	29
2.1.2	Motivasi Berprestasi.....	30
2.1.2.1	Definisi Motivasi Berprestasi.....	30
2.1.2.2	Karakteristik-karakteristik Motivasi Berprestasi.....	32
2.1.2.3	Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Berprestasi.....	34
2.2	Masa Remaja.....	36
2.2.1	Definisi Masa Remaja.....	36
2.2.2	Perkembangan Kognitif dan Kognisi Sosial.....	36
2.2.3	Pemrosesan Informasi dan Intelegensi.....	38
2.2.4	Teman Sebaya.....	39
2.2.5	Prestasi.....	40

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Rancangan Penelitian.....	43
3.2	Bagan Rancangan penelitian.....	43
3.3	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	44
3.3.1	Definisi Konseptual.....	44
3.3.2	Definisi Operasional.....	45
3.4	Alat ukur.....	46

3.4.1	Kisi-kisi Alat Ukur Motivasi Berprestasi.....	46
3.4.2	Pemberian Skor.....	48
3.4.3	Penentu Kategori.....	49
3.4.4	Data Pribadi dan Data Penunjang.....	49
3.4.5	Uji Validitas Alat Ukur.....	50
3.4.6	Uji Reliabilitas Alat Ukur.....	51
3.5	Populasi Sasaran dan Teknik Sampling.....	53
3.5.1	Populasi Sasaran.....	53
3.5.2	Karakteristik Sampel.....	53
3.5.3	Teknik Penarikan Sampel	53
3.6	Teknik Analisis Data.....	55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Umum Responden.....	56
4.1.1	Jenis Kelamin Responden.....	56
4.1.2	Usia Responden.....	56
4.1.3	Jenjang pendidikan.....	57
4.2	Hasil Pengolahan Data Motivasi Berprestasi dan karakteristiknya.....	57
4.2.1	Motivasi Berprestasi.....	57
4.2.2	Karakteristik Motivasi Berprestasi.....	58
4.2.3	<i>Crosstab</i> antara Motivasi Berprestasi dan	

	Karakteristiknya.....	59
4.3	Kategori Intensitas Waktu dalam Bermain	
	<i>Game Online</i>	65
4.4	Pembahasan.....	66
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....		75
DAFTAR RUJUKAN.....		76
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		77

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran.....	27
Bagan 2.1 Rancangan Penelitian.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Alat Ukur Motivasi Berprestasi.....	47
Tabel 3.2 Pemberian Skor.....	48
Tabel 4.1 Jenis Kelamin Responden.....	56
Tabel 4.2 Usia Responden.....	56
Tabel 4.3 Jenjang Pendidikan Responden.....	57
Tabel 4.4 Motivasi Berprestasi Responden.....	57
Tabel 4.5 Pengelompokan Responden Berdasarkan Karakteristik Motivasi Berprestasi.....	58
Tabel 4.6 <i>Crosstab</i> antara Motivasi Berprestasi dan Pengaruh Variasi dalam Pemberian Tugas yang Menantang.....	59
Tabel 4.7 <i>Crosstab</i> antara Motivasi Berprestasi dan Ketekunan.....	60
Tabel 4.8 <i>Crosstab</i> antara Motivasi Berprestasi dan Tanggung jawab terhadap Hasil.....	62
Tabel 4.9 <i>Crosstab</i> antara Motivasi Berprestasi dan Kebutuhan Evaluasi terhadap Hasil.....	63
Tabel 4.10 <i>Crosstab</i> antara Motivasi Berprestasi dan Inovatif.....	64
Tabel 4.11 Motivasi Berprestasi Responden berdasarkan Kategori Intensitas Waktu yang digunakan dalam Bermain <i>Game Online</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Kata Pengantar
- Lampiran 2: Surat Persetujuan
- Lampiran 3: Identitas dan Data Penunjang Motivasi Berprestasi
- Lampiran 4: Kuisisioner Motivasi Berprestasi sebelum divalidasi
- Lampiran 5: Kuisisioner Motivasi Berprestasi setelah divalidasi
- Lampiran 6: Validitas Alat Ukur Motivasi Berprestasi
- Tabel 6.1: Validitas Alat Ukur Motivasi Berprestasi
- Lampiran 7: Reabilitas Alat Ukur Motivasi Berprestasi
- Tabel 7.1: Reliabilitas Alat Ukur Motivasi Berprestasi
- Lampiran 8: *Crosstab* antara Motivasi Berprestasi dan Data Penunjang
- Tabel 8.1: Ranking Sekolah
- Tabel 8.2: Nilai Akademik di Sekolah
- Tabel 8.3: Rajin Masuk Sekolah
- Tabel 8.4: Rajin Mengerjakan Tugas Sekolah
- Tabel 8.5: Aktif di Kelas
- Tabel 8.6: Perasaan Mendapatkan Nilai yang Kurang Memuaskan
- Tabel 8.7: Mengetahui Kemampuan Diri
- Tabel 8.8: Yakin pada Kemampuan Diri
- Tabel 8.9: Orangtua Menyediakan Sarana Belajar
- Tabel 8.10: Keterlibatan Orangtua dalam berprestasi Akademik
- Tabel 8.11: Hal yang dilakukan orangtua apabila anaknya mendapatkan

nilai kurang

Tabel 8.12: Fasilitas di Sekolah

Tabel 8.13: Cara Guru dalam Mengajar

Tabel 8.14: Cara Membantu dalam Memahami Pelajaran