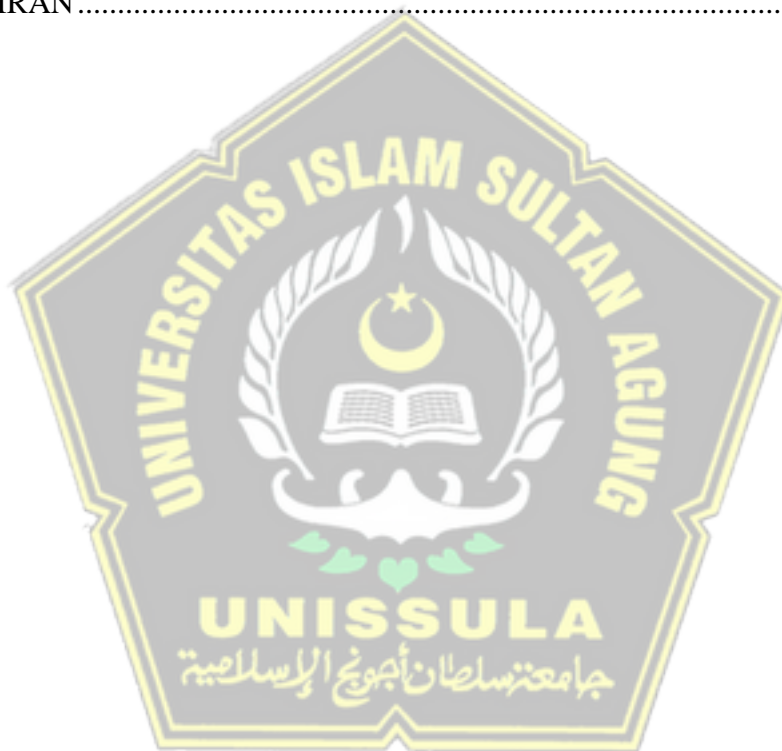


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penelitian.....	7
C. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Kecanduan game online.....	8
1. Pengetian Kecanduan game online.....	8
2. Faktor yang mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	9
4. Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	12
5. Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i>	15
6. Dampak permainan <i>game online</i>	16
7. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	18
8. Dimensi Kecanduan <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Kontrol Diri.....	22

1. Pengertian Kontrol Diri	22
2. Aspek-aspek kontrol diri	23
C. Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan <i>game online</i> Pada Remaja.....	25
D. Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Identifikasi Variabel.....	28
B. Definisi Operasional.....	28
1. Kecanduan Game online.....	28
2. Kontrol Diri	29
C. Populasi Dan Teknik Sampling.....	29
1. Populasi	29
2. Teknik pengambilan sampel.....	29
D. Metode pengambilan data	30
1. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	30
2. Skala kontrol diri	31
E. Validitas, Daya Beda Item dan Estimasi Reliabilitas.....	32
1. Validitas.....	32
2. Daya Beda Item	33
3. Estimasi Reliabilitas	33
F. Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Orientasi Kanchah dan Pelaksanaan Penelitian	34
1. Orientasi Kanchah Penelitian	34
2. Persiapan dan pelaksanaan penelitian	34
3. Uji Daya Beda dan Reliabilitas Alat Ukur	37
4. Penomeran Ulang Aitem Dengan Nomor Baru.....	39
B. Pelaksaan Penelitian.....	40
C. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	41
1. Uji Asumsi.....	41
2. Uji Hipotesis.....	42
D. Deskripsi <i>Variable</i> Penelitian	43

1. Deskripsi skala kecanduan <i>game online</i>	43
2. Deskripsi Data Skala Kontrol Diri	44
E. Pembahasan.....	45
F. Kelemahan Penelitian.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	57



DAFTAR TABEL

Table 1. Populasi Penelitian.....	29
Table 2. Blue-Print Kecanduan Game Online.....	31
Table 3. Blue-Print Skala Kontrol Diri	32
Table 4. Sebaran Aitem Skala Kecanduan Game Online	36
Table 5. Sebaran Aitem Skala Kontrol Diri	36
Table 6. . Sebaran Aitem Berdaya Beda Tinggi dan Rendah pada Skala Kecanduan game online	38
Table 7. Sebaran Aitem Berdaya Beda Tinggi dan Rendah pada Skala Kontrol Diri	39
Table 8. Sebaran Aitem Baru Skala Kecanduan Game Online.....	40
Table 9. Sebaran Aitem Baru Skala Kontrol Diri	40
Table 10. Rincian Siswa SMA X Yang Menjadi Subjek Penelitian.....	41
Table 11. Hasil Uji Normalitas	42
Table 12. Norma Kategorisasi Skor	43
Table 13. Deskripsi Statistik Skor Skala Kecanduan Game Online	44
Table 14. Kategorisasi Skor Skala Kecanduan Game Online.....	44
Table 15. Diskripsi Statistik Skor Kontrol Diri	45
Table 16. Kategorisasi Distribusi Normal.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Norma Kategori Skala Kecanduan Game Online	44
Gambar 2. Norma Kategori Skala Kontrol Diri	45



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	Skala Uji Coba.....	58
LAMPIRAN B	Tabulasi Data Skala Uji Coba	65
LAMPIRAN C	Uji Daya Beda Aitem Dan Estimasi Reliabilitas Skala Uji Coba	73
LAMPIRAN D	Skala Penelitian	80
LAMPIRAN E	Tabulasi Skala Penelitian.....	87
LAMPIRAN F	Analisis Data	94
LAMPIRAN G	Surat Ijin Penelitian	97

