

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	12
1. Manfaat Teoritis	12
2. Manfaat Praktis	12
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
A. Kecenderungan Perilaku Kecanduan Game Online	14

1.	Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2.	Berbagai Faktor yang mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	16
3.	Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	18
4.	Jenis – jenis <i>Game Online</i>	21
5.	Dampak Bermain <i>Game Online</i>	22
B.	Kesepian	24
1.	Pengertian Kesepian	24
2.	Aspek-aspek Kesepian	26
C.	Hubungan antara Kesepian dan Kecanduan <i>Game Online</i>	27
D.	Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN		30
A.	Identitas Variabel Penelitian	30
B.	Definisi Operasional	30
1.	Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	30
2.	Kesepian	31
C.	Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	31
1.	Populasi	31
2.	Sampel	32
3.	Teknik Pengambilan Sampel	32
D.	Metode Pengumpulan Data	33
1.	Skala Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	33
2.	Skala Kesepian	34
E.	Validitas, Uji Daya Beda Aitem dan Reliabilitas	35
1.	Validitas	35
2.	Uji Daya Beda Aitem	36
3.	Estimasi Koefisien Reliabilitas	36
F.	Teknik Analisis	37
BAB IV PERSIAPAN, PELAKSANAAN, HASIL PENELITIAN		38

A.	Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian.....	38
1.	Orientasi Kacah.....	38
2.	Persiapan Penelitian.....	38
B.	Pelaksanaan Penelitian.....	41
1.	Uji Daya Beda Aitem dan Estimasi Reliabilitas Alat Ukur.....	42
C.	Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	44
1.	Uji Asumsi.....	44
D.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
1.	Deskripsi Data Skor Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	47
2.	Deskripsi Data Skala Kesepian.....	48
E.	Pembahasan.....	49
F.	Kelemahan Penelitian.....	51
BAB V PENUTUP.....		52
A.	Kesimpulan.....	52
B.	Saran.....	52
1.	Bagi Siswa.....	52
2.	Untuk Penelitian Selanjutnya.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....		53
LAMPIRAN.....		55
A1.	Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	56
A2.	Skala Kesepian.....	56
B1.	Tabulasi Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	65
B2.	Tabulasi Skala Kesepian.....	65
C1.	Uji Daya Beda & Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	74
C2.	Uji Daya Beda & Reliabilitas Skala Kesepian.....	74
D1.	Tabulasi Hasil Uji Daya Beda Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	79
D2.	Tabulasi Hasil Uji Daya Beda Skala Kesepian.....	79

E. Lampiran Uji Asumsi	88
F. Surat Keterangan Penelitian	93
G. Dokumentasi Lapangan	95



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Subjek.....	32
Tabel 2. Tabel Skor Aitem.....	33
Tabel 3. Blue Print Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	34
Tabel 4. Blue Print Skala Kesepian.....	35
Tabel 5. Distribusi Nomor Aitem Skala Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	40
Tabel 6. Distribusi Sebaran Nomor Aitem Skala Kesepian.....	40
Tabel 7. Distribusi Nomor Aitem Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	43
Tabel 8. Distribusi Sebaran Nomor Aitem Skala Kesepian.....	44
Tabel 9. Hasil Uji Normalitas	45
Tabel 10. Hasil Uji Linieritas.....	45
Tabel 11. Norma Kategori Skor.....	47
Tabel 12. Deskripsi Statistik Skor Kecanduan <i>Game Online</i>	47
Tabel 13. Kategorisasi Skor Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	48
Tabel 14. Deskripsi Statistik Skor Kesepian.....	48
Tabel 15. Kategorisasi Skor Skala Kesepian	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rentang Skor Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	48
Gambar 2. Rentang Skor Skala Kesepian	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Skala	56
Lampiran B Skor Tabulasi Skala	65
Lampiran C Uji Daya Beda & Estimasi Reliabilitas.....	74
Lampiran D Skor Tabulasi Hasil Uji Daya Beda Aitem.....	79
Lampiran E Hasil Uji Asumsi	88
Lampiran F Surat Penelitian.....	93
Lampiran G Dokumentasi Lapangan	95

