

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	10
1. Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	10
2. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	11
3. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	13
4. Faktor-faktor yang memengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	15
B. Kontrol Diri	17
1. Definisi Kontrol Diri.....	17
2. Aspek Kontrol Diri	18
C. Kerangka Berpikir	19
D. Hipotesis Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Metode dan Desain Penelitian	24
B. Definisi Operasional.....	25
1. Kontrol Diri	25
2. Kecanduan <i>Game Online</i>	25
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
1. Populasi.....	26
2. Sampel	26
D. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	28
2. Skala Kontrol Diri.....	29
E. Metode Analisis Instrume Penelitian.....	30
1. Uji Validasi Isi	30

2. Analisis Aitem	31
3. Uji Reliabilitas	31
F. Teknik Analisis Data.....	33
1. Uji Normalitas.....	33
2. Uji Linearitas	33
3. Uji Hipotesis	33
G. Teknik Analisis Data.....	34
1. Uji Koefisien Determinasi	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Prosedur dan Pelaksanaan Penelitian	36
1. Orientasi Kancan Penelitian.....	36
2. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
3. Persiapan Penelitian.....	37
B. Hasil Analisis Data	41
1. Uji Normalitas.....	41
2. Uji Linearitas	42
3. Uji Hipotesis (Regresi Sederhana).....	43
4. Uji Analisis Tambahan.....	45
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	46
D. Pembahasan Analisis Tambahan	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN A.....	55
LAMPIRAN B	63
LAMPIRAN C	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Blueprint</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	29
Tabel 3.2. <i>Blueprint</i> Skala Kontrol Diri	30
Tabel 3.3. Kategori Reliabilitas <i>Guilford</i>	32
Tabel 4.1. <i>Blueprint</i> Skala Kontrol Diri	39
Tabel 4.2. <i>Blueprint</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	40
Tabel 4.3. Reliabilitas Skala Kontrol Diri	41
Tabel 4.4. Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	41
Tabel 4.5. Uji Normalitas Variabel Penelitian	42
Tabel 4.6. Uji linearitas Variabel Penelitian	43
Tabel 4.7. Uji Regresi linier Sederhana	44
Tabel 4.8. Uji Koefisien Determinasi	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	22
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Expert Judgement</i> Skala Kontrol Diri.....	56
Lampiran 2. Tabulasi Data Penelitian <i>Try Out</i> Skala Kontrol Diri.....	58
Lampiran 3. Tabulasi Data Penelitian <i>Try Out</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	59
Lampiran 4. Uji Validitas Skala Kontrol Diri.....	60
Lampiran 5. Uji Validitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	62
Lampiran 6. Tabulasi Data Penelitian Skala Kontrol Diri.....	64
Lampiran 7. Tabulasi Data Penelitian Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	69
Lampiran 8. Uji Normalitas.....	71
Lampiran 9. Uji Linearitas	71
Lampiran 10. Uji Regresi Linier Sederhana.....	71
Lampiran 11. Uji Koefisien Determinasi.....	72
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....	74
Lampiran 13. Skala Penelitian.....	75
Lampiran 14. Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi Dosbing 1	87
Lampiran 15. Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi Dosbing 2	88
Lampiran 16. Daftar Riwayat Hidup	89

