

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	7
1.4.2 Manfaat Praktis .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 <i>Game Online</i> .....	9
2.1.1 Pengertian <i>Game Online</i> .....	9
2.1.2 Pengertian <i>Game Online Mobile Legends: Bang</i> <i>Bang</i> .....	10
2.2 Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	11
2.3 Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	12
2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Game Online</i> .....	13
2.5 Prokrastinasi .....	14

2.5.1	Pengertian Prokrastinasi.....	14
2.5.2.	Aspek Prokrastinasi .....	15
2.5.3	Faktor – faktor Prokrastinasi.....	16
2.6	Masa Dewasa Awal.....	18
2.6.1	Pengertian Masa Dewasa Awal.....	18
2.6.2	Tugas Perkembangan pada Masa Dewasa Awal .....	19
2.7	Pengaruh <i>Game Online Mobile Legends: Bang Bang</i> terhadap Perilaku Prokrastinasi pada Dewasa Awal....	20
2.8	Hipotesis.....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>		
3.1	Metode Penelitian.....	24
3.2	Variabel Penelitian.....	24
3.2.1	Identifikasi Variabel Penelitian.....	24
3.2.2	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	24
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian .....	26
3.3.1	Populasi.....	26
3.3.2	Sampel.....	26
3.3.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	27
3.4	Instrumen Penelitian.....	28
3.4.1	Alat Ukur Penelitian.....	28
3.5	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur .....	30
3.5.1	Uji Validitas .....	31
3.5.2	Uji Reliabilitas .....	31

3.6	Metode Analisa Data.....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Gambaran Umum Subjek.....	33
4.1.1	Jenis Kelamin.....	33
4.1.1	Usia.....	34
4.1.1	Waktu Bermain <i>Game Online</i> .....	35
4.2	Gambaran Umum Variabel Penelitian.....	35
4.2.1	Analisis Deskriptif Prokrastinasi.....	36
4.2.2	Analisis Deskriptif Kecanduan <i>Game Online</i> <i>Mobile Legends: Bang Bang</i> .....	37
4.3	Hasil Uji Validitas.....	38
4.4	Hasil Uji Reliabilitas.....	40
4.5	Uji Normalitas.....	41
4.6	Uji Hipotesis: Regresi Sederhana.....	42
4.6.1	Hasil Uji F.....	42
4.6.2	Hasil Uji t.....	42
4.6.2	Hasil Koefisien Determinasi.....	43
4.7	Pembahasan.....	44
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>		
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Keterbatasan Penelitian.....	48
5.3	Saran.....	48

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN - LAMPIRAN