

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	v
PERNYATAAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Kecanduan Game Online.....	8
2.1.1. Pengertian Kecanduan	8
2.1.2. Dimensi Kecanduan	8
2.1.3. Faktor-faktor Kecanduan Game Online	11
2.2. Agresivitas	14
2.2.1. Pengertian Agresivitas.....	14
2.2.2. Dimensi Agresivitas.....	14
2.3 Remaja	15
2.4 Game Point Blank	16
2.5 Hubungan Kecanduan dengan Agresifitas pada Remaja yang Bermain Game Online Point Blank.....	17

2.6	Penelitian Terdahulu	18
2.7	Kerangka Berfikir	20
2.8	Hipotesis	21
BAB III		22
METODE PENELITIAN		22
3.1	Desain Penelitian	22
3.2	Variabel Penelitian	22
3.2.1	Independent Variable: Kecanduan	22
3.2.2	Dependent Variable: Agresivitas	23
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	23
3.3.1	Populasi	23
3.3.2	Sampel	23
3.3.3	Teknik Pengambilan Sampel	24
3.4	Prosedur Penelitian	24
3.4.1	Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.4.2	Sumber Data Penelitian	24
3.4.3	Teknik Pengumpulan Data	25
3.5	Instrumen Penelitian	25
3.5.1	Skala Kecanduan	25
3.5.2	Skala Agresivitas	26
3.6	Teknik Analisa Data	27
3.6.1	Uji Validitas Instrumen	27
3.6.2	Uji Reliabilitas Instrumen	28
3.6.3	Uji Hipotesis	28
3.7	Metode Analisis Data	29
3.8	Pelaksanaan Penelitian	29
BAB IV		30
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Gambaran Umum	30
4.1.1	Kuesioner Penelitian	30
4.1.2	Data Responden	30

4.2 Uji Asumsi dan Kualitas Instrumen Penelitian	36
4.2.1 Uji Deskriptif.....	36
4.2.2 Uji Distribusi Normal.....	36
4.2.3 Uji Korelasi.....	37
4.3 Uji Beda.....	38
4.3.1 Uji Beda Uang Jajan dengan Lama Bermain.....	38
4.3.2 Uji Beda Metode Bermain dengan Tempat bermain.....	40
4.4 Uji Hipotesis	41
4.5 Pembahasan.....	42
BAB V.....	45
DISKUSI, KESIMPULAN DAN MANFAAT	45
5.1 Diskusi.....	45
5.2 Kesimpulan.....	46
5.3 Keterbatasan Penelitian	47
5.4 Manfaat Penelitian.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	52
PANDUAN KUESIONER PENELITIAN	52
Kuesioner 1	55
Kuesioner 2	57
UJI VALIDITAS.....	60
EXPERT JUDGEMENT	61
FOTO-FOTO SAAT PENGUMPULAN DATA	73