

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN MUNAQOSYAH	iii
PERNYATAAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Masalah	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Self-Awarenes.....	7
1. Pengertian Self-Awareness.....	7
2. Aspek-Aspek Self-Awareness	8
3. Ciri-Ciri Orang Memiliki Self-Awareness	10
4. Faktor Pembentuk Self-Awareness.....	11
B. Konsep Kecanduan Game Online.....	14
1. Pengertian Kecanduan Game Online.....	14
2. Aspek-Aspek Kecanduan Game Online.....	14
3. Ciri-Ciri Orang Kecanduan Game Online	15
4. Faktor Penyebab Bermain Game Online	16
5. Dampak Bermain Game Online	16
C. Penelitian Terdahulu	17
D. Kerangka Berpikit	20
E. Hipotesis	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian	24
B. Setting Penelitian	24
C. Populasi Dan Sampel.....	24
D. Desain Dan Definisi Operasional Variabel	25

E. Uji Validitas Dan Reliabilitas	27
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	35
1. Gambaran Obyek Penelitian Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara	35
B. Analisis Data	38
C. Pembahasan	53
1. Tingkat Self-Awareness Anak-Anak Di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara.....	53
2. Tingkat Kecanduan Game Online Anak-Anak Di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara.....	54
3. Pengaruh Self-Awareness Dengan Kecanduan Game Online Anak-Anak Di Desa.....	55

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	58
B. Saran-Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Variabel Self-Awareness.....	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Variabel Kecanduan Game Online	27
Tabel 3.3 Tabel Skoring Butir Angket	31
Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Desa Sengonbugel Tahun 2020	35
Tabel 4.2 Data Anak-Anak Hingga Awal Remaja Desa Sengonbugel	36
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Skala Self-Awareness Awal	38
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Skala Self-Awareness Akhir	40
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan Game Online Awal..	41
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan Game Online Akhir.	42
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Self-Awareness	43
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Kecanduan Game Online	44
Tabel 4.9 Hasil Kategorisasi Skala Self-Awareness	45
Tabel 4.10 Hasil Kategorisasi Skala Kecanduan Game Online.....	45
Tabel 4.11 Pengelompokan Jenis Kelamin	45
Tabel 4.12 Pengelompokan Berdasarkan Umur	46
Tabel 4.13 Data Deskriptif Skala Self-Awareness	46
Tabel 4.14 Data Deskriptif Skala Kecanduan Game Online	47
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	49
Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Uji Linearitas.....	50
Tabel 4.17 Hasil Perhitungan Regresi Linear Sederhana	51
Tabel 4.18 Hasil Uji Nilai T-Hitung	51
Tabel 4.19 Presentase Tingkat Pengaruh Antar Variabel	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengaruh Self-Awareness Dengan Kecanduan Game Online.....	22
Gambar 3.1 Pengaruh Antar Variabel Penelitian	26
Gambar 4.1 Diagram Kategorisasi Tingkat Self-Awareness	47
Gambar 4.2 Diagram Kategorisasi Tingkat Kecanduan Game Online	49



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Skala Penilaian Kuesioner
- Lampiran 2. Skala Angket Responden
- Lampiran 3. Hasil Spss Uji Validitas Angket
- Lampiran 4. Hasil Spss Uji Reliabilitas
- Lampiran 5. Hasil Uji Deskriptif Statistik Dengan Spss Versi 27
- Lampiran 6. Data Skoring Angket Responden
- Lampiran 7. Hasil Pengisian Skala Angket Responden Sebagai Uji Validitas
- Lampiran 8. Hasil Pengisian Skala Angket Responden Anak Sengonbugel
- Lampiran 9. Hasil Uji Normalitas Dengan Program Spss Versi 27
- Lampiran 10. Hasil Uji Linearitas Dengan Program Spss Versi 27
- Lampiran 11. Hasil Uji Hipotesis Dengan Program Spss Versi 27
- Lampiran 12. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Dengan Program Spss Versi 27
- Lampiran 13. Foto Dokumentasi Responden

