

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PRINSIP.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Kegunaan Penelitian.....	11
1. Kegunaan Teoritis	11
2. Kegunaan Praktis	11

BAB II TINJAUAN TEORITIS

A. Remaja.....	12
1. Pengertian Remaja	12
2. Ciri Remaja	13
B. <i>Game Online</i>	15
1. Pengertian <i>Game Online</i>	15
2. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	17
C. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	18
1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	18
2. Aspek-Aspek Intensitas.....	20
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	21
D. <i>Self Control</i>	23
1. Pengertian <i>Self Control</i>	23
2. Jenis dan Aspek <i>Self Control</i>	24
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi <i>Self Control</i>	27
4. Pembentukan <i>Self Control</i>	28
5. Ciri-Ciri <i>Self Control</i>	29
6. Jenis-Jenis <i>Self Control</i>	29
7. Fungsi <i>Self Control</i>	29
8. Strategi <i>Self control</i>	30

E. Perpektif Islam Tentang <i>Game Online</i>	32
1. <i>Game Online</i> Dalam Pandangan Islam	32
2. Perpektif Islam Tentang <i>Self Control</i>	37
F. Kerangka Pemikiran	39
G. Hipotesis.....	46

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	47
B. Variabel Penelitian	48
1. Variabel Intensitas (X)	48
2. Variabel <i>Self Control</i> (Y).....	49
C. Subjek Penelitian.....	50
1. Karakteristik Subjek Penelitian.....	50
2. Populasi.....	50
3. Sampel.....	50
4. Teknik Sampling	51
D. Teknik & Instrumen Pengumpulan Data.....	51
1. Metode Pengumpulan Data	51
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	51
a. Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	51
b. Skala <i>Self Control</i>	54
E. Teknik Uji Instrumen Penelitian.....	57

1. Analisis Item	57
2. Uji Validitas	61
3. Uji Reliabilitas	63
F. Hipotesis Statistik	65
G. Prosedur Penelitian.....	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	68
B. Pembahasan	78
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Intensitas Pengguna <i>Game Online</i>	16
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Intensitas	51
Tabel 3.3 Ketentuan Item Skala Intensitas.....	52
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen <i>Self Control</i>	54
Tabel 3.5 Ketentuan Item Skala <i>Self Control</i>	55
Tabel 3.6 Sebaran Item Intensitas	59
Tabel 3.7 Sebaran Item <i>Self Control</i>	59
Tabel 3.8 Kriteria Korelasi Guilford.....	61
Tabel 3.9 Validitas Alat Ukur Skala Intensitas.....	62
Tabel 3.10 Validitas Alat Ukur Skala <i>Self Control</i>	62
Tabel 3.11 Kaidah Reliabilitas Guilford.....	64
Tabel 3.12 Hasil Reliabilitas Skala Intensitas.....	64
Tabel 3.13 Hasil Reliabilitas Skala <i>Self Control</i>	64
Tabel 4.1 Distribusi Kriteria Populasi Tinggi Dan Rendah.....	67
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Statistik Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Dengan <i>Self Control</i>	70
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Statistik Koefesien Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan <i>Self Control</i>	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Skala Instrumen dan Skala *Self Control*

Lampiran 2: Tabulasi Data Intensitas dan *Self Control*

Lampiran 3: Output SPSS Analisis Item, Validitas, Reliabilitas, Nilai Korelasi,
P_{value}

Lampiran 4: Surat Keterangan Penelitian

