

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Anggapan Dasar	9
G. Hipotesis Penelitian	9
H. Definisi Operasional	10
I. Kerangka Konseptual.....	10

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Interaksi Sosial	
1. Pengertian Interaksi Sosial.....	11
2. Interaksi sosial dalam lingkup keluarga, sekolah dan masyarakat	12
3. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	14
4. Syarat Interaksi Sosial	16
5. Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	17

B. Kecanduaan <i>Games online</i>	
1. Pengertain Kecanduan <i>Game online</i>	18
2. Aspek – Aspek Kecanduaan <i>Game online</i>	20
3. Kriteria Kecanduaan <i>Game online</i>	21
4. Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	22
5. Dampak <i>Game Online</i>	23
6. Permainan <i>Game Online</i> Remaja Milenial	24
7. Peran Guru BK dan Orangtua Terhadap Kecanduan <i>Game Anak</i>	26
C. Hubungan Antara Kecanduan <i>Game Online</i> dan Interaksi Sosial	27
D. Penelitian Relevan	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Populasi Dan Sampel	
1. Populasi	31
2. Sampel	32
C. Jenis Dan Sumber Data	34
D. Teknik Dan Alat Pegumpulan Data	
1. Teknik Pegumpulan Data.....	35
2. Alat Pengumpulan Data	
a) Pengembangan Kisi-Kisi Angket Interaksi Sosial.....	36
b) Pengembangan Kisi-Kisi Angket Kecanduan <i>Game Online</i>	37
c) Pembakuan Instrumen.....	38
E. Teknik Analisis Data	
1. Deskripsi Data.....	41
2. Uji Asumsi Statistik	42
a) Uji Normalitas.....	42
b) Uji Linieritas	43
c) Uji Analisis Regresi	44

3. Kriteria Penafsiran Pengaruh	46
---------------------------------------	----

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	47
1. Gambaran Interaksi Sosial Siswa.....	47
2. Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa.....	51
B. Hasil Penelitian	
1. Uji Asumsi Statistik	54
a. Uji Normalitas	
1) Uji Normalitas Interaksi Sosial.....	54
2) Uji Normalitas Kecanduan <i>Game Online</i>	55
b. Uji Linearitas	56
2. Uji Hipotesis Data	57
C. Pembahasan Hasil Penelitian	
1. Interaksi Sosial	60
2. Kecanduan <i>Game Online</i>	63
3. Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial	65

BAB V SIMPULAN

A. Simpulan	67
B. Saran-Saran	68
C. Implikasi Hasil Penelitian Bagi BK	69

DAFTAR PUSTAKA	70
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Sebaran Populasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Jambi	32
Tabel 3.2 Perkiraan Sampel Populasi Homogen	33
Tabel 3.3 Sebaran Sampel Penelitian	34
Tabel 3.4 Pengembangan Kisi-Kisi Interaksi Sosial.....	36
Tabel 3.5 Skor Penilaian Jawaban Pernyataan Interaksi Sosial.....	37
Tabel 3.6 Pengembangan Kisi-Kisi <i>Game Online</i>	37
Tabel 3.7 Skor Penilaian Jawaban Pernyataan Interaksi Sosial.....	38
Table 3.8 Klasifikasi KIN Variabel	42
Tabel 3.9 Kriteria Penafsiran Pengaruh	46
Tabel 4.1 Statistik Data Interaksi Sosial	48
Tabel 4.2 Distribusi Data Interaksi Sosial	48
Tabel 4.3 Distribusi Data Interaksi Sosial di Keluarga.....	49
Tabel 4.4 Distribusi Data Interaksi Sosial di Sekolah	50
Tabel 4.5 Distribusi Data Interaksi Sosial di Masyarakat.....	50
Tabel 4.6 Statistik Data Kecanduan <i>Game Online</i>	51
Tabel 4.7 Distribusi Data Kecanduan <i>Game Online</i>	51
Tabel 4.8 Distribusi Data Indikator Merasa Terikat Dengan Game Online	52
Tabel 4.9 Distribusi Data Indikator Waktu Bermain Game Online.....	53
Tabel 4.10 Distribusi Data Indikator Perangkat Bermain Game Online	53

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data Variabel Interaksi Sosial	54
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	55
Tabel 4.13 Hasil Uji Linieritas Data Data Tavel ANOVA	56
Tabel 4.14 Hasil Uji Hipotesis	57
Tabel 4.15 Hasil Coeffients	58
Tabel 4.16 Indeks Determinasi <i>Model Summary</i>	58
Tabel 4.17 Indeks Determinasi <i>Model Summary</i> Setiap Indikator Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1. Intensitas Waktu Bermain Game Online.....	4
Gambar 1.2. Kerangka Konseptual	10
Gambar 4.1. Histogram Uji Normalitas Data Interaksi Sosial.....	55
Gambar 4.2. Histogram Uji Normalitas Data Kecanduan Game Online	56

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat-Surat Penelitian	73
2. Surat Penugasan Tim Penguji	78
3. Halaman Pengesahan Proposal	79
4. Lembar Survey Awal	80
5. Hasil Pertimbangan Ahli Uji Validitas Angket.....	82
6. Surat Keterangan Lulus Uji Plagiat	84
7. Hasil Validitas Empiris Uji Coba Angket.....	85
8. Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Angket	87
9. Jadwal Penelitian	89
10. Angket Penelitian.....	90
11. Distribusi Nilai Frekuensi Responden Var. Interaksi Sosial.....	94
12. Distribusi Nilai Variabel Interaksi Sosial Per-Kategori Penelitian.....	97
13. Distribusi Data Variabel Interaksi Sosial dengan Pengolahan KIN Per-Kategori Penelitian.....	99
14. Skor Jawaban Siswa Variabel Interaksi Sosial	100
15. Distribusi Nilai Frekuensi Responden Var. Kecanduan Game Online	102
16. Distribusi Nilai Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> Per-Indikator Penelitian	105
17. Distribusi Data Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Pengolahan KIN Per-Indikator	107
18. Skor Jwaban Siswa Variabel Kecanduan Game Online	108
19. Distribusi Data Variabel dengan Pengolahan KIN	110

20. Hasil Uji Normalitas	111
21. Histogram dan Plot	112
22. Hasil Uji Linieritas.....	113
23. Hasil Uji Regresi.....	114
24. Hasil Uji Regresi Setiap Indikator Varibel X Terhadap Variabel Y.....	116
25. Dokumentasi	117