

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.5 Sistematika Penelitian.....	13

BAB II KONSEP KEBIASAAN BERMAIN *ONLINE GAME* DAN KETERAMPILAN SOSIAL

2.1 Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i>	14
2.1.1 Makna Kebiasaan	14
2.1.2 Bentuk Dan Jenis Kebiasaan	14
2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kebiasaan.....	15
2.1.4 Pengukuran Kebiasaan	20
2.1.5 <i>Game</i>	21
2.1.6 <i>Online Game</i>	22
2.1.7 Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i>	23
2.1.8 Alasan Anak Bermain <i>Online Game</i>	23

2.1.9 Jenis-Jenis <i>Online Game</i>	25
2.1.10 Kriteria Tingkat Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i>	27
2.1.11 Dampak Bermain <i>Online Game</i>	27
2.1.12 Pengukuran Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i>	32
2.2 Keterampilan Sosial	32
2.2.1 Definisi Keterampilan Sosial	32
2.2.2 Pembentukan Keterampilan Sosial	33
2.2.3 Aspek Keterampilan Sosial	34
2.2.4 Dimensi Keterampilan Sosial.....	35
2.2.5 Manfaat Keterampilan Sosial.....	35
2.2.6 Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial.....	36
2.2.7 Pengukuran Keterampilan Sosial	39
2.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	39
2.4 Hubungan Keterampilan Sosial Dengan Keterampilan Sosial.....	43
2.5 Penelitian Yang Relevan.....	45
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	49
3.2 Partisipan	50
3.3 Instrumen Penelitian.....	51
3.4.1 Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i>	51
1) Definisi Operasional Variabel Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i>	51
2) Instrumen Pengumpulan Data Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i>	53
3) Uji Kelayakan (<i>Judgment</i>) Kebahasaan Instrumen Penelitian	54
4) Uji Validitas Butir Item	55
5) Uji Reliabilitas.....	56
3.4.2 Keterampilan Sosial	58
1) Definisi Operasional Variabel Keterampilan Sosial	58
2) Instrumen Pengumpulan Data Keterampilan Sosial.....	58

3) Uji Kelayakan (<i>Judgment</i>) Kebahasaan Instrumen Penelitian	59
4) Uji Validitas Butir Item	60
5) Uji Reliabilitas.....	62
3.4 Prosedur Penelitian	63
3.5 Analisis Data	64
3.6.1 Uji Skala	64
3.6.2 Verifikasi Data	65
3.6.3 Pedoman Penskoran	66
3.6.4 Analisis Korelasi	67
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Temuan Penelitian Hubungan Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> Dan Keterampilan Sosial.....	68
4.1.1 Gambaran Umum Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i>	68
4.1.2 Gambaran Umum Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Latar Belakang Orang Tua	85
4.1.3 Gambaran Umum Pengetahuan dan Pemahaman Orang Tua Mengenai Permainan <i>Online Game</i> Anak SD Percontohan UPI Cibiru	91
4.1.4 Gambaran Umum Keterampilan Sosial	94
4.1.5 Gambaran Umum Keterampilan Sosial Berdasarkan Latar Belakang Orang Tua	101
4.1.6 Gambaran Umum Hubungan Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> dengan Keterampilan Sosial.....	106
 4.2 Pembahasan Temuan Penelitian Hubungan Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> Dan Keterampilan Sosial.....	108
4.2.1 Profil Umum Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i>	108
4.2.2 Profil Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Latar Belakang Orang Tua	114

4.2.3 Profil Pengetahuan dan Pemahaman Orang Tua Mengenai Permainan <i>Online Game</i> Anak SD Percontohan UPI Cibiru	116
4.2.4 Profil Keterampilan Sosial	117
4.2.5 Profil Keterampilan Sosial Berdasarkan Latar Belakang Orang Tua	120
4.2.6 Hubungan Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> dengan Keterampilan Sosial	121

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 SIMPULAN.....	125
5.2 IMPLIKASI.....	129
5.3 REKOMENDASI.....	130
Daftar Pustaka	132
Lampiran-lampiran	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jumlah Populasi Responden.....	50
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kebiasaan Bermain Online Game.....	53
Tabel 3.3 Hasil Judgment Instrumen Kebiasaan Bermain Online Game.....	54
Table 3.4 Hasil uji validitas Instrumen Kebiasaan Bermain Online game	56
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Sosial	59
Tabel 3.6 Hasil Judgment Instrumen Keterampilan Sosial.....	60
Table 3.7 Hasil uji validitas Instrumen Keterampilan Sosial.....	62
Tabel 3.8 Uji skala sikap kebiasaan bermain online game	65
Tabel 3.9 Uji skala sikap keterampilan sosial.....	65
Tabel 3.10 Kriteria penskoran instrumen kebiasaan bermain <i>online game</i>	66
Tabel 3.11 Kriteria penyekoran instrumen keterampilan sosial	66
Tabel 3.12 Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi	67
Tabel 4.1 Gambaran kriteria kebiasaan bermain <i>online game</i>	69
Tabel 4.2 Gambaran kriteria kebiasaan bermain <i>online game</i> tiap jenis Kelamin	71
Tabel 4.3 Gambaran indikator dari kriteria dan indikator kebiasaan bermain <i>online game</i> kelas	72
Tabel 4.4 Gambaran indikator dari setiap kriteria kebiasaan bermain <i>online</i> <i>game</i> tiap jenis kelamin	77
Tabel 4.5 Jenis <i>online game</i> yang sering dimainkan	80
Tabel 4.6 Alat yang dipakai untuk bermain <i>online game</i>	81
Tabel 4.7 Tempat bermain <i>online game</i>	82
Tabel 4.8 Waktu bermain <i>online game</i> anak.....	82
Tabel 4.9 Uang yang dihabiskan untuk bermain <i>online game</i>	84
Tabel 4.10 Durasi bermain <i>online game</i>	85
Tabel 4.11 Hubungan pendidikan terakhir ayah dengan kebiasaan bermain <i>online game</i>	85
Tabel 4.12 Hubungan pendidikan terakhir ibu dengan kebiasaan bermain	

<i>online game</i>	86
Tabel 4.13 Hubungan pekerjaan ayah dengan kebiasaan bermain <i>online</i> <i>Game</i>	87
Tabel 4.14 Hubungan pekerjaan ibu dengan kebiasaan bermain <i>online game</i>	88
Tabel 4.15 Hubungan penghasilan ayah dengan kebiasaan bermain <i>online</i> <i>game</i>	89
Tabel 4.16 Hubungan penghasilan ibu dengan kebiasaan bermain <i>online</i> <i>game</i>	90
Tabel 4.17 Gambaran tempat yang sering ditempati oleh anak untuk bermain <i>online game</i> dalam perspektif orang tua.....	91
Tabel 4.18 Gambaran alat yang sering dipakai oleh anak untuk bermain <i>online</i> <i>game</i> dalam prespektif orang tua.....	91
Tabel 4.19 Gambaran apakah orang tua mengetahui jenis <i>online game</i> yang dimainkan oleh anak.....	92
Tabel 4.20 Gambaran jenis <i>online game</i> yang sering dimainkan oleh anak dalam prespektif orang tua	92
Tabel 4.21 Gambaran berapa lama waku yang dihabiskan oleh anak untuk bermain online game dalam perspektif orang tua.....	93
Tabel 4.22 Gambaran uang yang dihabiskan oleh anak untuk bermain <i>online</i> <i>game</i> dalam perspektif orang tua.....	93
Tabel 4.23 Gambaran apakah orang tua memberikan pengarahan/diskusi tentang <i>online game</i>	94
Tabel 4.24 Gambaran Kompetensi Keterampilan sosial.....	95
Tabel 4.25 Gambaran Kompetenensi Keterampilan Sosial Tiap Jenis Kelamin	96
Tabel 4.26 Gambaran indikator dari setiap kompetensi keterampilan sosial...	96
Tabel 4.27 Gambaran indikator dari tiap kompetensi keterampilan sosial tiap jenis kelamin.....	99
Tabel 4.28 Hubungan pendidikan terakhir ayah dengan keterampilan sosial .	101
Tabel 4.29 Hubungan pendidikan terakhir ibu dengan keterampilan sosial	101
Tabel 4.30 Hubungan pekerjaan ayah dengan keterampilan sosial	102
Tabel 4.31 Hubungan pekerjaan ibu dengan keterampilan sosial.....	103

Tabel 4.32 Hubungan penghasilan ayah dengan keterampilan sosial.....	104
Tabel 4.33 Hubungan penghasilan ibu dengan keterampilan sosial	105
Tabel 4.34 Besaran kontribusi kebiasaan bermain <i>online game</i> terhadap keterampilan sosial	106
Tabel 4.35 Uji anova.....	107
Tabel 4.36 Uji Regresi	107

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Perbedaan antara <i>strong habit</i> dan <i>weak habit</i>	15
Gambar 2.2 Perbedaan antara perilaku kebiasaan dan perilaku yang diarahkan pada tujuan.....	17
Gambar 3.1 Gambaran hubungan variabel.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	ADMINISTRASI PENELITIAN
	Surat Pengangkatan Dosen Pemimbing
	Surat Izin Penelitian
	Lembar Bimbingan Skripsi
LAMPIRAN B	KISI-KISI DAN INSTRUMEN PENELITIAN
	Kisi-Kisi Instrumen
	Instrumen Sebelum Judgment
	Instrumen Setelah Judgment
	Hasil Uji Skala
LAMPIRAN C	HASIL PERHITUNGAN STATISTIK
	Hasil Uji Validitas Item
	Hasil Uji Realibilitas
	Hasil Profil
	Hasil Uji Korelasi
LAMPIRAN D	DOKUMNTASI
LAMPIRAN E	RIWAYAT HIDUP