

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I</b>	
<b>Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Sistematika Penulisan Skripsi .....	8
<b>BAB II</b>	
<b>Kecanduan <i>Online Game</i>, Kontrol Diri, dan Layanan Responsif Bagi Peserta Didik Yang Teridentifikasi Kecanduan <i>Online Game</i> .....</b>	<b>10</b>
A. Konsep Kecanduan <i>Online Game</i> .....	10
1. Konsep Kecanduan .....	10
a. Makna Kecanduan .....	10
b. Mekanisme Kecanduan .....	11
c. Pengukuran Kecanduan .....	11
2. Konsep <i>Online Game</i> .....	12
a. Pengertian <i>Online Game</i> .....	12
b. Tipe-tipe <i>Online Game</i> .....	13
3. Konsep Kecanduan <i>Online Game</i> .....	16
a. Pengertian Kecanduan <i>Online Game</i> .....	16
b. Mekanisme Kecanduan <i>Online Game</i> .....	17
c. Gejala Kecanduan <i>Online Game</i> .....	17
d. Kriteria Tingkah Laku Kecanduan <i>Online Game</i> .....	19
e. Dampak Kecanduan <i>Online Game</i> .....	20
f. Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Online Game</i> .....	21
B. Konsep Kontrol Diri .....	23
1. Pengertian Kontrol Diri .....	23
2. Kondisi Kontrol Diri Pada Remaja .....	24
3. Aspek-aspek Kontrol Diri .....	25
4. Jenis-jenis Kontrol Diri .....	26

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri .....	26
C. Hubungan Kecanduan <i>Online Game</i> dengan Kontrol Diri .....	27
D. Layanan Responsif Bagi Peserta Didik yang Teridentifikasi Kecanduan <i>Online Game</i> .....	29

### **BAB III**

<b>Metode Penelitian.....</b>	<b>32</b>
A. Desain Penelitian .....	32
B. Pendekatan Penelitian .....	32
C. Lokasi dan Populasi/Sampel Penelitian .....	32
1. Lokasi Penelitian.....	32
2. Populasi Penelitian.....	32
3. Sampel Penelitian.....	33
D. Definisi Operasional Variabel.....	34
1. Definisi Operasional Variabel Kecanduan <i>Online Game</i> .....	34
2. Definisi Operasional Kontrol Diri .....	35
E. Instrumen Penelitian .....	37
1. Penyusunan Kisi-kisi Instrumen .....	37
2. Pedoman Skoring .....	43
3. Uji Coba Alat Pengumpul Data .....	44
4. Uji Keterbacaan.....	44
5. Uji Validitas Butir Item .....	45
6. Uji Reliabilitas .....	46
F. Analisis Data .....	47
1. Uji Korelasi Data .....	47
2. Verifikasi Data .....	47
3. Kategorisasi Data .....	47
G. Prosedur Penelitian .....	51
1. Tahap Persiapan .....	51
2. Tahap Pelaksanaan.....	51
3. Tahap Pelaporan.....	52

### **BAB IV**

<b>Temuan dan Pembahasan .....</b>	<b>53</b>
A. Temuan Penelitian .....	53
1. Gambaran Umum Kecanduan <i>Online Game</i> Peserta Didik yang Teridentifikasi Kecanduan <i>Online Game</i> di Kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 .....	53
2. Gambaran Kriteria Kecanduan <i>Online Game</i> Peserta Didik yang Teridentifikasi Kecanduan <i>Online Game</i> di Kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 .....	54
3. Gambaran Umum Kontrol Diri Peserta Didik yang Teridentifikasi Kecanduan <i>Online Game</i> di Kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.....	58

4. Gambaran Aspek Kontrol Diri Peserta Didik yang Teridentifikasi Kecanduan <i>Online Game</i> di Kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.....	59
5. Hubungan Antara Kecanduan <i>Online Game</i> dengan Kontrol Diri Peserta Didik yang Teridentifikasi Kecanduan <i>Online Game</i> di Kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 .....	61
B. Pembahasan Penelitian.....	62
1. Gambaran Umum Kecanduan <i>Online Game</i> Peserta Didik yang Teridentifikasi Kecanduan <i>Online Game</i> di Kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 .....	62
2. Gambaran Umum Kontrol Diri Peserta Didik yang Teridentifikasi Kecanduan <i>Online Game</i> di Kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.....	64
3. Hubungan Antara Kecanduan <i>Online Game</i> dengan Kontrol Diri Peserta Didik yang Teridentifikasi Kecanduan <i>Online Game</i> di Kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 .....	65
C. Keterbatasan Penelitian.....	67
D. Rencana Layanan yang Diberikan Kepada Peserta Didik yang Teridentifikasi Kecanduan <i>Online Game</i> Kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 .....	68
<b>BAB V</b>	
<b>Simpulan dan Rekomendasi.....</b>	<b>72</b>
A. Simpulan .....	72
B. Rekomendasi.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	