

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Permasalahan	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis	9
E. Keaslian Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. REMAJA	11
1. Pengertian Remaja	11
B. KEMAMPUAN BERSOSIALISASI.....	12
1. Indikator Kemampuan Bersosialisasi	13

2. Faktor Faktor Mempengaruhi	14
3. Ciri-Ciri Kemampuan Bersosialisasi.....	16
4. Manfaat Bersosialisasi.....	18
B. INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE	19
1. Intensitas	19
2. Pengertian	19
3. Indikator Intensitas.....	20
4. Dampak Bermain Game Online.....	21
C. KERANGKA BERPIKIR	21
D. HIPOTESIS	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Populasi & Partisipan	25
1. Populasi	25
2. Sampel	25
B. Desain penelitian	26
C. Instrumen pengumpulan data	27
1, Skala Kemampuan Bersosialisasi	27
A. Definisi Operasional.....	27
B. Pengembangan Alat Ukur	28
C. Uji Alat Ukur.....	28
1. Uji Validitas	28
2. Uji Realibilitas	29
2. Skala Intensitas Bermain Game Online.....	30
A. Definisi Operasional.....	30
B. Pengembangan Alat Ukur	30
C. Uji Alat Ukur.....	31
1. Uji Validitas	31
2. Uji Realibilitas	32
D. Uji Prasyarat & Analisis Data	33
1. Uji Prasyarat	33

A. Uji Normalitas.....	33
B. Uji Linier Hubungan.....	34
2. Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
1. Pelaksanaan Penelitian	37
2. Hasil Penelitian	37
3. Pembahasan	38
Bab V PENUTUP.....	41
A. Kesimpulan.....	41
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	46