

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| UCAPAN TERIMA KASIH | iii |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 7 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 7 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 7 |
| 1.5 Tujuan Penelitian..... | 8 |
| 1.6 Manfaat Penelitian..... | 8 |
| BAB II KAJIAN TEORI | |
| 2.1. Kerangka Teori..... | 10 |
| 2.1.1. Pengertian <i>Game online</i> | 10 |
| 2.1.2. Perkembangan <i>Game</i> | 11 |
| 2.1.3. Tipe <i>Game online</i> | 13 |
| 2.1.4. <i>Mobile Legends Bang Bang</i> | 15 |
| 2.1.5 Kecanduan <i>Game Online</i> | 17 |
| 2.1.6. Aspek Kecanduan <i>Game online</i> | 19 |
| 2.1.7. Dampak <i>Game online</i> | 21 |
| 2.1.8. Kepercayaan Diri..... | 24 |
| 2.1.9. Aspek – Aspek Kepercayaan Diri | 26 |
| 2.1.10. Faktor Pembentuk Kepercayaan Diri | 28 |
| 2.1.11. Proses terbentuknya Kepercayaan Diri | 31 |
| 2.1.12. Remaja | 32 |
| 2.1.13. Ciri-ciri Masa Remaja..... | 33 |
| 2.1.14. Tahap Perkembangan Masa Remaja..... | 34 |
| 2.1.15 Perkembangan Fisik Remaja..... | 35 |

| | |
|--|----|
| 2.1.16 Perkembangan Emosi Remaja | 36 |
| 2.2. Penelitian Sebelumnya | 37 |
| 2.3. Kerangka Berfikir | 39 |
| 2.4. Hipotesis | 39 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| 3.1. Jenis Penelitian | 40 |
| 3.2. Populasi dan Sampel | 40 |
| 3.2.1. Populasi Penelitian | 40 |
| 3.2.2. Sampel Penelitian | 41 |
| 3.3. Operasional Variabel Penelitian | 42 |
| 3.3.1. Variabel Penelitian | 42 |
| 3.3.2. Definisi Operasional | 42 |
| 3.4. Teknik Pengumpulan Data | 43 |
| 3.5 Uji Instrumen Penelitian | 45 |
| 3.5.1. Uji Validitas Angket | 46 |
| 3.5.2. Reliabilitas Angket | 49 |
| 3.5. Teknik Analisis Data | 51 |
| 3.6. Lokasi dan Waktu Penelitian | 54 |

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

| | |
|--|----|
| 4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 56 |
| 4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian | 56 |
| 4.1.2 Komposisi Penduduk Menurut Jenis Kelamin | 57 |
| 4.1.3 Komposisi Penduduk Berdasarkan Usia. | 57 |
| 4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian | 58 |
| 4.2.1 Gambaran Umum Kecanduan <i>Game Mobile Legend</i> | 58 |
| 4.2.2 Deskripsi Pengaruh Kecanduan <i>Game Mobiler Legend</i> | 60 |
| 4.2.3 Rekapitulasi Skor Rata-Rata Pengaruh Kecanduan <i>Game Mobile Legend</i> | 65 |
| 4.2.4 Gambaran Umum Kepercayaan Diri | 66 |
| 4.2.5 Deskripsi Tingkat Kepercayaan Diri | 68 |
| 4.2.6 Rekapitulasi Skor Rata-Rata Kepercayaan Diri | 72 |
| 4.3 Uji Normalitas Data | 73 |

| | |
|---|----|
| 4.3.1 Uji Normalitas Variabel Kecanduan <i>Game Mobile Legend</i> | 72 |
| 4.3.2 Uji Normalitas Variabel Kepercayaan Diri | 75 |
| 4.4 Deskripsi Pengaruh Kecanduan <i>Game Mobile Legend</i> Terhadap Kepercayaan Diri Remaja..... | 77 |
| 4.4.1 Regresi Linier Sederhana..... | 77 |
| 4.4.2 Pengujian Hipotesis..... | 78 |
| 4.4.3 Uji Kecenderungan..... | 79 |
| 4.5 Pembahasan | 80 |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1 Simpulan..... | 88 |
| 5.2 Saran | 89 |

DAFTAR PUSTAKA

