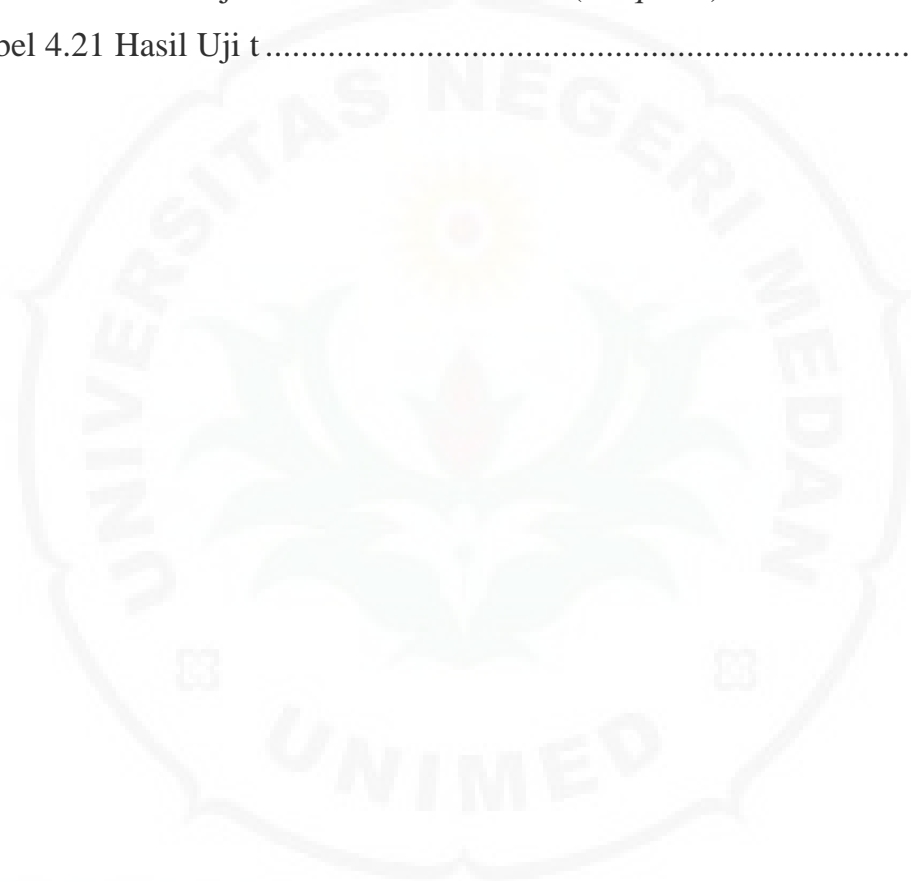


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Siswa-Siswi SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran	44
Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian	45
Tabel 3.3 Skala Pemberian Skor Angket	46
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i>	46
Tabel 3.5 Skala Pemberian Skor Angket	47
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kuesioner Komunikasi Interpersonal	48
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i> yang Sudah Valid	51
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Kuesioner Komunikasi Interpersonal yang Sudah Valid	52
Tabel 3.9 Tabel Waktu Penelitian	57
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	60
Tabel 4.2 Deskripsi Usia dan Jenis Kelamin Sampel Penelitian	60
Tabel 4.3 Pedoman Skala Nilai	61
Tabel 4.4 Kategori Angket Kecanduan <i>Game Online</i>	62
Tabel 4.5 Analisis Indikator Angket Kecanduan <i>Game Online</i>	63
Tabel 4.6 Nilai dan Kategori Indikator <i>Compulsion</i> (Kompulsif)	65
Tabel 4.7 Nilai dan Kategori Indikator <i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	66
Tabel 4.8 Nilai dan Kategori Indikator <i>Tolerance</i> (Toleransi).....	67
Tabel 4.9 Nilai dan Kategori Indikator <i>Interpersonal and health-related problems</i> (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan).....	69
Tabel 4.10 Pedoman Skala Nilai.....	70
Tabel 4.11 Kategori Angket Komunikasi Interpersonal	71
Tabel 4.12 Analisis Indikator Angket Komunikasi Interpersonal	72
Tabel 4.13 Nilai dan Kategori Indikator Keterbukaan (<i>Openness</i>)	73
Tabel 4.14 Nilai dan Kategori Indikator Empati	75
Tabel 4.15 Nilai dan Kategori Indikator Dukungan	76
Tabel 4.16 Nilai dan Kategori Indikator Positif (<i>Positiveness</i>).....	77

Tabel 4.17 Nilai dan Kategori Indikator Kesamaan	78
Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas menggunakan uji <i>One-sample Kolmogorov Smirnov</i>	80
Tabel 4.19 Uji Linearitas	82
Tabel 4.20 Hasil Uji Koefisien Determinasi (<i>R Square</i>).....	83
Tabel 4.21 Hasil Uji t.....	84



THE
Character Building
UNIVERSITY