

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan Diri.....	44
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen kecanduan <i>Game</i>	45
Tabel 3.3 Uji Validitas X	47
Tabel 3.4 Uji Validitas Y	48
Tabel 3.5 Nilai <i>Alpha Cronbach's</i>	50
Tabel 3.6 Pedoman untuk memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi.....	53
Tabel 3.7 Jadwal Waktu Penelitian	55
Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin.....	57
Tabel 4.2. Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia	58
Tabel 4.3 Data Kecanduan <i>Game Mobile Legend</i>	58
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi Kecanduan <i>Game Mobile Legend</i>	59
Tabel 4.5. Skala Nilai	60
Tabel 4.6 Hasil Rata-Rata Skor Indikator <i>Withdrawal</i> (Penerikan Diri)	61
Tabel 4.7 Hasil Rata-Rata Skor Indikator <i>Compulsion</i> (Kompulsif)	62
Tabel 4.8 Hasil Rata-Rata Skor Indikator <i>Interpersonal and health-related problems</i>	63
Tabel 4.9 Hasil Rata-Rata Skor Indikator <i>Tolerance</i>	64
Tabel 4.10 Rekapitulasi Skor Rata-Rata Kecanduan <i>Game Mobile Legend</i>	65
Tabel 4.11 Data Tingkat Kepercayaan Diri.....	66
Tabel 4.12 Distribusi frekuensi Tingkat Kepercayaan diri	67
Tabel 4.13. Skala Nilai	68
Tabel 4.14 Hasil Rata-Rata Skor Konsep Diri	69
Tabel 4.15 Hasil Rata-Rata Skor Indikator Interaksi Sosial	70
Tabel 4.16 Hasil Rata-Rata Skor Indikator Kemampuan Pribadi	71
Tabel 4.17 Rekapitulasi Skor Rata-Rata Tingkat Kepercayaan Diri Remaja ..	72
Tabel 4.18 Uji Normalitas Data Kecanduan <i>Game Mobile Legend</i>	74
Tabel 4.19 Uji Normalitas Data Kepercayaan Diri Remaja	76
Tabel 4.20 Uji Kecenderungan Kecanduan <i>Game Mobile Legend</i> (X)	80
Tabel 4.21 Uji Kecenderungan Tingkat Kepercayaan Diri Remaja(Y)	80