

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Waktu Penelitian	35
Tabel 3.2	Siswa Kelas XI SMAS Budi Satria Medan T.A 2021/2022	35
Tabel 3.3	Sample Penelitian	37
Tabel 3.4	Skla Pemberian Skor Angket Kecanduan bermain game Mobile	39
Tabel 3.5	Kisi Kisi Angket Kecanduan bermain game Mobile	39
Tabel 3.6	Skala Pemberian Skor Angket Disiplin Belajar	40
Tabel 3.7	Kisi Kisi Angket Disiplin Belajar	40
Tabel 3.8	Hasil Validitas Angket Kecanduan bermain game <i>Mobile</i>	42
Tabel 3.9	Hasil Validitas Angket Disiplin Belajar	44
Tabel 3.10	Reliabilitas Kecanduan bermain game <i>Mobila</i>	47
Tabel 3.11	Reliabilitas Disiplin Belajar	47
Tabel 4.1	Pelaksanaan Penelitian	53
Tabel 4.2	Subjek Penelitian	54
Tabel 4.3	Pedoman Skala Nilai	55
Tabel 4.4	Kategori Angket Kecanduan bermain game <i>Mobila</i>	55
Tabel 4.5	Analisis Indikator Angket Kecanduan bermain game <i>Mobile</i>	57
Tabel 4.6	Kategori Indikator <i>Compulsion</i> (Kompusif)	58
Tabel 4.7	Kategori Indikator <i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	59
Tabel 4.8	Kategori Indikator <i>Toleranci</i> (Toleransi)	60
Tabel 4.9	Kategori Indikator <i>Interpersonal and Health-releted Problems</i> (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan)	61
Tabel 4.10	Pedoman Skala Nilai	63
Tabel 4.11	Kategori Angket Disiplin Belajar	63
Tabel 4.12	Analisis Indikator Angket Disiplin Belajar	64
Tabel 4.13	Kategori Indikator Disiplin Waktu	65
Tabel 4.14	Kategori Indikator Disiplin Perbuatan	66
Tabel 4.15	Hasil Uji Normalitas <i>One Sample Kolnogr-v-sminov</i>	67
Tabel 4.16	Uji Linearitas	70
Tabel 4.17	<i>Coefficients</i>	71
Tabel 4.18	Hasil Uji Koefisien Determinasi	73