

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	9
1.3. Batasan Masalah	11
1.4. Rumusan Masalah	12
1.5. Tujuan Penelitian	12

1.6. Manfaat Penelitian	13
-------------------------------	----

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Remaja

2.1.1. Pengertian Remaja	14
--------------------------------	----

2.2. Sikap terhadap Agresivitas

2.2.1. pengertian Sikap	15
-------------------------------	----

2.2.2. Pengertian Agresi	16
--------------------------------	----

2.2.3. Pengertian Sikap Agresi Pada Remaja.....	16
---	----

2.2.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Sikap Agresi.....	17
--	----

2.3. Video Game

2.3.1. Pengertian Video Game	19
------------------------------------	----

2.3.2. Pengertian Video Game Kekerasan.....	20
---	----

2.3.3. Intensitas Bermain Video Game Kekerasan	20
--	----

2.4. Hubungan antara Intensitas Bermain Video Game Kekerasan dengan Sikap

Terhadap Agresi	21
-----------------------	----

2.6. Kerangka Konseptual	24
--------------------------------	----

2.7. Hipotesis	25
----------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian	26
----------------------------	----

3.2. Identifikasi Variabel	27
----------------------------------	----

3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian	28
3.3.1. Definisi Operasional Intensitas bermain video game kekerasan ...	28
3.3.2. Definisi Operasional Sikap terhadap Agresi	31
3.4. Subjek Penelitian.....	33
3.4.1. Populasi	33
3.4.2. Sampel Penelitian	33
3.5. Teknik Pengumpulan Data	34
3.5.1. <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Bermain Video Game Kekerasan	39
3.5.2. <i>Blue Print</i> Skala Sikap Terhadap Agresi	41
3.6. Validitas Dan Reliabilitas	42
3.6.1. Validitas	42
3.6.2. Reliabilitas Skala	47
3.7. Analisis Data	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Subjek Penelitian	50
4.2. Pelaksanaan Penelitian	
4.2.1. Persiapan Pengambilan Data.....	51
4.2.2. Penyusunan Instrumen Penelitian	52
4.2.3. Pengambilan Data	54
4.2.4. Hambatan Penelitian	55

4.3. Hasil Penelitian	
4.3.1. Analisis Statistik Deskriptif	61
4.3.2. Deskripsi Subjek Berdasarkan Norma	61
4.3.3. Analisis Uji Asumsi	65
4.3.4. Hasil Analisis Data	67
4.4. Pembahasan	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	73
5.2. Saran	
5.2.1. Saran bagi Remaja	73
5.2.2. Saran bagi Orang Tua	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. 3.1. Blue print skala intensitas bermain video game.....	39
2. 3.2. Skor aitem skala sikap terhadap agresi	40
3. 3.3. Blue print skala sikap terhadap Agresi.....	41
4.. 3.4. Kritik dan Saran <i>Rater</i>	43
5. 3.5. Hasil Seleksi Aitem Skala Sikap Terhadap Agresi	45
6. 3.6. <i>Blue Print</i> Skala Sikap Terhadap Agresi Final	46
7. 3.7. <i>Reliability statistic</i> skala sikap terhadap agresi.....	48
8. 4.1. Data Demografis Subjek	50
9. 4.2. Statistik Deskriptif Variabel X.....	56
10. 4.3. Statistik Deskriptif Variabel Y.....	59
11. 4.4. Norma Kategorisasi Skor Subjek.....	62
12. 4.5. Nilai Mean, Variance, Std. Deviation sikap terhadap agresi	63
13. 4.6. Norma Kategori Sikap terhadap agresi	63
14. 4.7 Jumlah Subjek berdasarkan Kategori Sikap Terhadap Agresi	64
15. 4.8. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	65
16. 4.9. Kategorisasi Norma Skala Intensi Seksual Pranikah	67
17. 4.10. Hasil Uji Korelasi <i>Spearman's Rho</i>	68
18. 4.11. Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi	69

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. 3.1. Hubungan Antar Variabel	28
2. 4.1. Histogram Variabel X	58
3. 4.2. Histogram Variabel Y	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Alat Ukur Penelitian	75
Lampiran 2 Professional Judgement	80
Lampiran 3 Skor Kasar Intensitas Bermain Video Game Kekerasan	84
Lampiran 4 Skor Kasar Sikap Terhadap Agresi	86
Lampiran 5 Uji Realibilitas Alat Ukur Sikap Terhadap Agresi	88
Lampiran 6 Uji Normalitas	92
Lampiran 7 Uji Linearitas	95
Lampiran 8 Uji Spearman Rho	100