

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Perilaku Perundungan.....	7
2.1.1 Definisi Perilaku Perundungan.....	7
2.1.2 Aspek-aspek Perilaku Perundungan.....	7
2.1.3 Faktor-faktor Perilaku Perundungan.....	7
2.1.4 Dampak Perilaku Perundungan.....	8
2.2 Game Online.....	8
2.2.1 Definisi <i>Game Online</i>	8
2.2.2 Dampak <i>Game Online</i>	9
2.3 Kerangka Berfikir.....	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	11
3.1 Rancangan Penelitian.....	11
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	11

3.2.1	Populasi.....	11
3.2.2	Sampel.....	11
3.2.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	12
3.3	Definisi Variabel Penelitian.....	12
3.3.1	Definisi Konseptual.....	13
3.3.2	Definisi Operasional.	13
3.4	Instrument Penelitian.....	13
3.4.1	Skala Alat Ukur.....	13
3.4.2	Teknik Skoring.....	13
3.4.3	Kisi-kisi Alat Ukur Perilaku Perundungan.....	14
3.5	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	16
3.5.1	Validitas Alat Ukur.....	16
3.5.2	Reliabilitas Alat Ukur.....	17
3.6	Teknik Analisis Data.....	17
3.6.1	Frekuensi.....	17
3.6.2	Kategorisasi.....	17
3.6.3	<i>Crosstab</i> Tabulasi.....	18
3.7	Waktu dan Lokasi Penelitian.....	18
3.8	Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	18
BAB IV HASIL.....		19
4.1	Gambaran Responden Penelitian.....	19
4.1.1	Jenis Kelamin.....	19
4.1.2	Usia.....	19
4.1.3	Kepulauan.....	20
4.1.4	Tingkat Pendidikan.....	20
4.1.5	Pekerjaan Orang Tua.....	21
4.1.6	Jenis <i>Game Online</i> yang Dimainkan.....	22
4.1.7	Durasi Bermain <i>Game Online</i> Dalam 1 Hari.....	23
4.2	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	23

4.3 Hasil Kategorisasi Perilaku Perundungan pada Remaja yang Bermain <i>Game Online</i>	23
4.4 Hasil Pengujian <i>Crosstab</i>	24
4.4.1 Jenis Kelamin.....	24
4.4.2 Usia.....	25
4.4.3 Tingkat Pendidikan.....	25
4.4.4 Pekerjaan Orang Tua.....	26
4.4.5 Jenis <i>Game Online</i> yang Dimainkan.....	27
4.4.6 Durasi Bermain <i>Game Online</i> Dalam 1 Hari.....	28
BAB V PEMBAHASAN.....	29
5.1 Gambaran Umum Responden.....	29
5.2 Pembahasan.....	30
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	33
6.1 Kesimpulan.....	33
6.2 Saran.....	33
6.2.1 Saran Teoritis.....	33
6.2.2 Saran Praktis.....	34
DAFTAR PUSTAKA.....	35
LAMPIRAN 1.....	39
LAMPIRAN 2.....	42
LAMPIRAN 3.....	45
LAMPIRAN 4.....	47
LAMPIRAN 5.....	55
LAMPIRAN 6.....	58
LAMPIRAN 7.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Teknik Skoring Skala Perilaku Perundungan.....	14
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Skala Perilaku Perundungan (Sebelum <i>Try Out</i>).....	14
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Skala Perilaku Perundungan (Setelah <i>Try Out</i>).....	15
Tabel 3. 4 Klasifikasi Kategorisasi.....	17
Tabel 4. 1 Gambaran Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin.....	19
Tabel 4. 2 Gambaran Subjek Berdasarkan Usia.....	19
Tabel 4. 3 Gambaran Subjek Berdasarkan Kepulauan.....	20
Tabel 4. 4 Gambaran Subjek Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	21
Tabel 4. 5 Gambaran Subjek Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua.....	21
Tabel 4. 6 Gambaran Subjek Berdasarkan Jenis <i>Game Online</i> yang Dimainkan	22
Tabel 4. 7 Gambaran Subjek Berdasarkan Durasi Bermain <i>Game Online</i> Dalam 1 Hari.....	23
Tabel 4. 8 Hasil Kategorisasi Perilaku Perundungan	24
Tabel 4. 9 Kategorisasi Tingkat Perilaku Perundungan.....	24
Tabel 4. 10 <i>Crosstabulation</i> Jenis Kelamin.....	24
Tabel 4. 11 <i>Crosstabulation</i> Usia.....	25
Tabel 4. 12 <i>Crosstabulation</i> Tingkat Pendidikan.....	26
Tabel 4. 13 <i>Crosstabulation</i> Pekerjaan Orang Tua.....	26
Tabel 4. 14 <i>Crosstabulation</i> Jenis <i>Game Online</i> yang Dimainkan.....	27
Tabel 4. 15 <i>Crosstabulation</i> Durasi Bermain <i>Game Online</i> Dalam 1 Hari.....	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	10
--	----