

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
D. Kajian Pustaka.....	5
E. Kerangka Pemikiran.....	10
F. Sistematika Penulisan	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. RELIGIUSITAS.....	16
1. Pengertian Religiusitas	16
2. Fungsi Agama dalam Kehidupan	19
3. Dimensi-dimensi Religiusitas.....	21
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Religiusitas.....	23
5. Perkembangan Religiusitas.....	24
B. GAME ONLINE.....	26
1. <i>Pengertian Game Online</i>	26
2. <i>Tipe-tipe Game Online</i>	28
3. <i>Faktor-Faktor Penyebab Game Online</i>	29
4. <i>Dampak-dampak Game Online</i>	30
C. REMAJA.....	31
1. <i>Pengertian Remaja</i>	31
2. <i>Ciri-ciri Remaja</i>	34
3. <i>Tugas Perkembangan Remaja</i>	37

BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	40
B. Sumber Data Penelitian.....	41
C. Identitas Variabel Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel	44
E. Hipotesis.....	44
F. Metode Pengumpulan Data	45
G. Instrumen Penelitian	47
H. Variabel Penelitian	56
I. Teknik Pengolahan Data	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Gambaran Umum Religiusitas Remaja Sebelum Kecanduan <i>Game Online</i> <i>Dota 2</i> di Warnet <i>Second Home</i> Ujung Berung Bandung.....	67
1. Lokasi Penelitian	67
2. Analisa Interpretasi Data Hasil Penelitian	67
B. Hasil Uji Kuesioner.....	75
1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	75
2. Uji Normalitas	79
3. Uji Hipotesis.....	81
a. Uji Koefisien Korelasi.....	81
b. Uji t.....	82
c. Uji Koefisien Determinasi.....	84
C. Pembahasan Penelitian.....	119
1. Analisa Deskriptif Religiusitas.....	119
2. Analisa Deskriptif Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Tingkat Religiusitas Remaja.....	121
BAB V PENUTUP	123
A. Kesimpulan	123
B. Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN-LAMPIRAN	