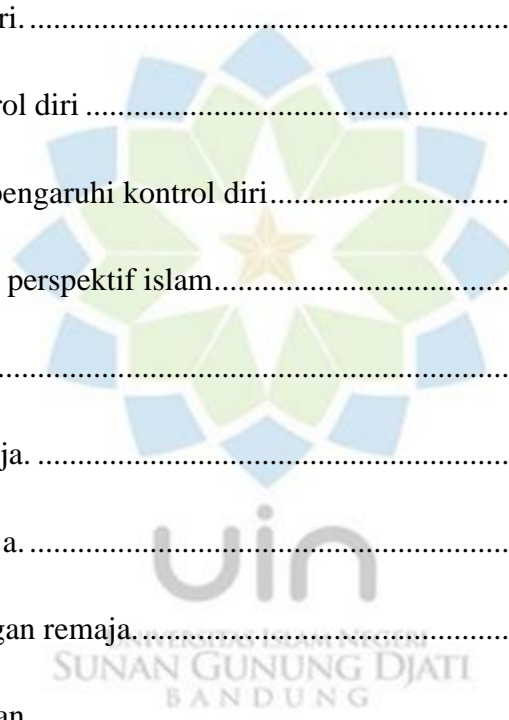


Daftar Isi

Lembar Persetujuan	i
Lembar Pengesahan	ii
Pernyataan Bebas Plagiarisme	iii
Lembar Persembahan.....	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Bab I Pendahuluan	1
Latar Belakang Masalah	1
Rumusan Masalah.....	8
Tujuan Penelitian	8
Kegunaan Penelitian	9
Bab II Tinjauan Pustaka.....	10
Insecure Attachment	10
Definisi kelekatan.	10
Jenis-jenis gaya kelekatan.....	10
Faktor yang mempengaruhi kelekatan	13
Aspek-aspek kelekatan.....	15

Online Gaming Addiction	17
Definisi adiksi game online.	17
Dimensi adiksi game online.....	18
Faktor yang mempengaruhi adiksi game online	19
Adiksi game online dalam perspektif islam.....	21
Self Control.....	23
Definisi kontrol diri.	23
Aspek-aspek kontrol diri	23
Faktor yang mempengaruhi kontrol diri.....	25
Kontrol diri dalam perspektif islam.....	26
Remaja	27
Karakteristik remaja.	27
Batasan usia remaja.	28
Tugas perkembangan remaja.....	29
Kerangka Pemikiran	30
Hipotesis Penelitian	33
Bab III Metode Penelitian.....	34
Rancangan Penelitian.....	34
Variabel Penelitian.....	34
Subjek Penelitian	37
Prosedur Penelitian	39



Teknik Pengumpulan Data.....	41
Teknik Analisis Alat ukur.....	43
Hipotesis Statistik	49
Teknik Analisis Data.....	50
Bab IV Hasil dan Pembahasan.....	53
Hasil Penelitian	53
Pembahasan.....	61
Bab V Simpulan dan Saran	65
Kesimpulan	65
Saran	65
Daftar Pustaka.....	66
Lampiran.....	73



Daftar Tabel

Tabel. 3.1 <i>Daftar Persebaran Sampel Subjek</i>	38
Tabel. 3.2 <i>Ketentuan Item Skala Attachment Style, Online Gaming Addiction & Self Control</i>	42
Tabel. 3.3 <i>Hasil Analisis Item Attachment Style (X)</i>	44
Tabel. 3.4 <i>Hasil Analisis Item Online Gaming Addcition (Y)</i>	45
Tabel. 3.5 <i>Hasil Analisis Item Self Control (M)</i>	45
Tabel. 3.6 <i>Kriteria Koefisien Validitas Sugiyono</i>	46
Tabel. 3.7 <i>Hasil validitas skala Attachment Style</i>	46
Tabel. 3.8 <i>Hasil validitas skala Online Gaming Addiction</i>	47
Tabel. 3.9 <i>Hasil validitas skala Self Control</i>	47
Tabel. 3.10 <i>Kriteria Koefisien Reliabilitas Sugiyono</i>	48
Tabel. 3.11 <i>Hasil Uji Reliabilitas Alat ukur</i>	49
Tabel. 4.1 <i>Kategorisasi Variabel Insecure Attachment</i>	54
Tabel. 4.2 <i>Kategorisasi Variabel Online Gaming Addiction</i>	54
Tabel. 4.3 <i>Kategorisasi Variabel Self Control</i>	55
Tabel 4.4 <i>Hasil Tabulasi Silang Insecure Attachment terhadap Online Gaming Addiction</i> ...	55
Tabel 4.5 <i>Hasil Tabulasi Silang Self Control terhadap Online Gaming Addiction</i>	56
Tabel 4.6 <i>Hasil Uji Normalitas Univariate</i>	57
Tabel 4.7 <i>Hasil Uji Normalitas Multivariate</i>	58
Tabel 4.8 <i>Hasil Uji Efek Moderasi Langkah Pertama</i>	59
Tabel 4.9 <i>Hasil Uji Efek Moderasi Langkah Kedua</i>	60

Daftar Gambar

Gambar. 2.1 Skema Kerangka Pemikiran.....	33
Gambar 3.1 Model SEM dengan efek moderasi.....	52

