

# **HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ROBLOX DENGAN PERILAKU *SOCIAL WITHDRAWAL* MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**



Kevin Pramudya

1407622046

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2026**

## ABSTRAK

**Kevin Pramudya, Hubungan Intensitas Penggunaan *Game Roblox* Dengan Perilaku *Social Withdrawal* Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2026.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Intensitas Penggunaan *Game Roblox* Dengan Perilaku *Social Withdrawal* Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Urgensi penelitian ini terletak pada meningkatnya penggunaan *game Roblox* di kalangan mahasiswa yang berpotensi mendorong kecenderungan perilaku *social withdrawal*, sementara penelitian yang secara spesifik mengkaji hubungan kedua variabel masih sangat terbatas. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability* sampling dengan pendekatan *purposive sampling* dengan jumlah sampel 77 mahasiswa dari jumlah populasi 92 mahasiswa yang tergabung dalam komunitas *Discord UNJ Roblox*. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala *Likert* dan dianalisis menggunakan uji asumsi klasik serta uji hipotesis. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kedua variabel berdistribusi normal dengan nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ , sementara hasil uji linearitas menunjukkan nilai *Deviation from Linearity* sebesar  $0,255 > 0,05$  yang berarti terdapat hubungan yang linear antara kedua variabel. Berdasarkan hasil uji koefisien korelasi diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dengan nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,535, yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan dengan tingkat keeratan yang tergolong sedang antara intensitas penggunaan *game Roblox* dengan perilaku *social withdrawal* mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *game Roblox*, maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku *social withdrawal* yang dimiliki oleh mahasiswa.

**Kata kunci:** Intensitas Penggunaan *Game*, *Roblox*, *Social Withdrawal*, Mahasiswa

## ABSTRACT

**Kevin Pramudya, *The Relationship Between the Intensity of Roblox Game Usage and Social Withdrawal Behavior Among Students of Universitas negeri Jakarta, Thesis, Jakarta: Study Program of Social Science Education, Faculty of Social Science and Law, Universitas Negeri Jakarta, 2026.***

*This study aims to examine the relationship between the intensity of Roblox game usage and social withdrawal behavior among students of Universitas Negeri Jakarta. The urgency of this research lies in the growing use of Roblox among university students, which potentially drives a tendency toward social withdrawal behavior, while studies that specifically investigate the relationship between these two variables remain very limited. The research method employed is quantitative with a correlational approach. The sampling technique used is non-probability sampling with a purposive sampling approach, yielding a sample of 77 students from a total population of 92 students who are members of the UNJ Roblox Discord community. Data were collected through a Likert scale questionnaire and analyzed using classical assumption tests and hypothesis testing. The normality test results indicate that both variables are normally distributed, with a significance value of  $0.200 > 0.05$ , while the linearity test results show a Deviation from Linearity value of  $0.255 > 0.05$ , indicating a linear relationship between the two variables. Based on the correlation coefficient test, a significance value of  $0.000 < 0.05$  was obtained with a Pearson Correlation value of 0.535, indicating a positive and significant relationship with a moderate degree of correlation between the intensity of Roblox game usage and social withdrawal behavior among students of Universitas Negeri Jakarta. It can therefore be concluded that the higher the intensity of Roblox game usage, the higher the tendency toward social withdrawal behavior among students.*

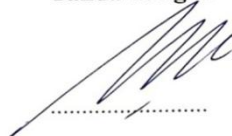
**Keywords:** *Game Usage Intensity, Roblox, Social Withdrawal, University Students*

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Jakarta



**Fridaus W. S. Th.I., M.A., Ph.D.**  
NIP. 198107182008011016

| No. | Nama                                                                                | Tanda Tangan                                                                         | Tanggal    |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1.  | <u>Dr. Sujarwo, M.Pd.</u><br>NIP. 198608012014041001<br>Ketua                       |   | 15/07 2026 |
| 2.  | <u>Nandi Kurniawan, M.Si</u><br>NIP. 198610302023211012<br>Penguji Ahli I           |  | 15/07 2026 |
| 3.  | <u>Achmad Nur Hidayat, M.Pd</u><br>NIP. 199312222019121001<br>Penguji Ahli II       |  | 14/07 2026 |
| 4.  | <u>Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si.</u><br>NIP. 196912042008012016<br>Pembimbing I     |  | 15/07 2026 |
| 5.  | <u>Dr. Dian Alfia Purwandari, M.Si.</u><br>NIP. 197808152008012015<br>Pembimbing II |  | 16/07 2026 |

Tanggal Lulus: 03 Agustus 2026

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Kevin Pramudya

NIM : 1407622046

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Game* Roblox Dengan Perilaku *Social Withdrawal* Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta” adalah:

1. Skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (ahli madya, sarjana, magister, dan/atau doctor) baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan dan rumusan penelitian saya sendiri dengan berbantu mesin *Artificial Intelegent* (AI) kurang dari < 20%. Serta memperoleh bimbingan dan arahan dari Dosen Pembimbing.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung segala sanksi akademik sesuai dengan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 20 Juli 2026  
  
Kevin Pramudya



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: (021) 4894221  
Laman: lib.unj.ac.id.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kevin Pramudya  
NIM : 1407622046  
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Alamat Surel : kevinpramudya207@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas Karya Ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-Lain (.....)

yang berjudul: **HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ROBLOX DENGAN PERILAKU *SOCIAL WITHDRAWAL* MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Juli 2026

Penulis

Kevin Pramudya

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*Life breaks free. It expands to new territories. It crashes through barriers.  
Painfully, perhaps even dangerously, but there it is. Life finds away.*

(Dr. Ian Malcolm – *Jurassic Park*)

### PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, atas segala doa, dukungan, kasih sayang, dan pengorbanan yang tiada henti. Terima kasih atas segala pengorbanan, perhatian, dan kepercayaan yang telah diberikan selama perjalanan hidup dan pendidikan penulis. Kehadiran Papa dan Mama menjadi sumber semangat, kekuatan, dan motivasi bagi penulis untuk menghadapi berbagai tantangan hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga karya ini menjadi salah satu bentuk ungkapan terima kasih yang dapat penulis berikan kepada Papa dan Mama. Skripsi ini juga penulis persembahkan kepada diri sendiri sebagai penghargaan atas segala usaha, kesabaran, dan ketekunan dalam melewati setiap proses hingga mencapai tahap ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Intensitas Penggunaan *Game* Roblox dengan Perilaku *Social Withdrawal* Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta”** dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari kontribusi berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyelesaiannya. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si. dan Ibu Dr. Dian Alfia Purwandari, M.Si. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini. Kesediaan beliau dalam meluangkan waktu serta memberikan perhatian dan motivasi yang berkelanjutan telah membantu penulis menghadapi berbagai kendala yang muncul selama proses penelitian. Berkat bimbingan dan dukungan tersebut, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi dan pembelajaran untuk perbaikan di masa mendatang. Dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si. selaku koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, kritik, dan saran secara konsisten sejak tahap perencanaan hingga penyelesaian skripsi ini. Berbagai ilmu, pengalaman,

serta keteladanan yang diberikan menjadi sumber pembelajaran yang berharga bagi penulis dalam melaksanakan dan menyelesaikan penelitian ini secara sistematis dan terarah.

3. Dr. Dian Alfia Purwandari, M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta berbagai masukan yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini. Ketelitian, perhatian, dan kesabaran beliau dalam memberikan evaluasi pada setiap tahapan penelitian sangat membantu penulis dalam menyempurnakan isi skripsi sehingga dapat tersusun dengan lebih baik.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta wawasan yang bermanfaat selama penulis menempuh masa perkuliahan. Berbagai pengetahuan dan pembelajaran yang diberikan menjadi bekal yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini sekaligus membentuk pola pikir, sikap akademik, dan kemampuan penulis dalam memahami berbagai permasalahan.
5. Kedua orang tua tercinta, Papa dan Almarhumah Mama, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta semangat yang tiada henti kepada penulis. Segala pengorbanan, kesabaran, dan kepercayaan yang telah diberikan menjadi sumber kekuatan dan motivasi bagi penulis dalam menghadapi setiap proses hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Adik Chiara, Phopho Saina, dan Tante Reiny yang selalu memberikan dukungan semangat, serta keceriaan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Perhatian, doa, dan motivasi yang diberikan menjadi penyemangat bagi penulis untuk tetap berusaha dan menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.
7. Seluruh anggota komunitas *Discord* UNJ Roblox yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Kesediaan, kerja sama, dan keterbukaan yang diberikan sangat berarti serta memberikan kontribusi

terhadap kelancaran proses pengumpulan data hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

8. Sahabat sejak masa kecil, Rama dan Zahri yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta menjadi tempat berbagi cerita di berbagai situasi. Kebersamaan, Perhatian, dan motivasi yang diberikan menjadi penyemangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman selama masa perkuliahan, yaitu Hilman, Najwa, Alvia, dan Nadya, yang telah memberikan dukungan, semangat, serta menemani penulis dalam menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kebersamaan, diskusi, saling membantu, dan berbagai pengalaman yang telah dilalui bersama menjadi bagian yang sangat berarti dalam perjalanan akademik penulis.
10. Teman-teman BLMP 2022 yang telah menjadi bagian dari perjalanan penulis selama berorganisasi dan berkegiatan di kampus. Dukungan, canda tawa, kebersamaan, serta semangat yang selalu diberikan selama ini menjadi penyemangat bagi penulis dalam menjalani perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman Kepala Komisi Pengawasan BLMP yang tergabung dalam grup “*URGENT*” yaitu Salman, Agil, dan Hilman yang telah memotivasi sekaligus membantu penulis mendapatkan informasi terkait perkuliahan hingga dalam proses penyusunan skripsi ini. Berbagai pengalaman berharga yang telah dilalui bersama menjadi motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman dekat sejak SMA, Agung, Abai, Akbar, Farrel, Jovan, Puspa, dan Salsa yang tergabung dalam grup “*Success!*”. Dukungan dan kebersamaan yang telah terjalin sejak masa sekolah hingga saat ini membuat penulis belajar tentang arti perjuangan dan terus berusaha menggapai impian. Pengalaman tersebut menjadi salah satu penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. JKT48 yang telah menjadi bagian dari perjalanan penulis selama menyelesaikan studi. Melalui lagu-lagu, penampilan, dan semangat untuk

terus berkembang yang selalu kalian tunjukkan, penulis belajar bahwa setiap proses memiliki tantangannya sendiri dan setiap usaha layak untuk diperjuangkan.

14. Kepada diri penulis sendiri, terima kasih telah mampu bertahan dan terus melangkah dalam setiap proses yang dilalui. Terima kasih karena tidak memilih menyerah meskipun dihadapkan berbagai tantangan, rasa lelah, dan hambatan selama menjalani perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini. Seluruh pengalaman tersebut menjadi pembelajaran yang berharga serta bekal untuk menghadapi perjalanan berikutnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi demi kesempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi bagi pembaca maupun pihak-pihak yang membutuhkan.

20 Juni 2026

Kevin Pramudya

## DAFTAR ISI

|                                                                                                 |             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                                            | <b>i</b>    |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                                                           | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>                                                          | <b>iii</b>  |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>                                                     | <b>iv</b>   |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH<br/>UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b> | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                                          | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                                       | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                                       | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                                                    | <b>xv</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                                                   | <b>16</b>   |
| 1. Latar Belakang Masalah.....                                                                  | 16          |
| 2. Identifikasi Masalah .....                                                                   | 21          |
| 3. Pembatasan Masalah .....                                                                     | 21          |
| 4. Perumusan Masalah .....                                                                      | 21          |
| 5. Kegunaan Penelitian.....                                                                     | 21          |
| <b>BAB II PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIK, KERANGKA<br/>BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS .....</b> | <b>23</b>   |
| 1. Deskripsi Teori .....                                                                        | 23          |
| 1) Hakikat Variabel <i>Game Roblox</i> .....                                                    | 23          |
| 2) Hakikat Variabel Perilaku <i>Social Withdrawal</i> .....                                     | 30          |
| 3) Penelitian yang Relevan .....                                                                | 39          |
| 2. Kerangka Berpikir.....                                                                       | 42          |
| 3. Hipotesis Penelitian.....                                                                    | 43          |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                                                      | <b>44</b>   |
| 1. Tujuan Penelitian.....                                                                       | 44          |
| 2. Tempat Dan Waktu Penelitian.....                                                             | 44          |
| 3. Metode Dan Desain Penelitian.....                                                            | 45          |
| 4. Populasi Dan Sampel Penelitian .....                                                         | 46          |

|                                                                       |            |
|-----------------------------------------------------------------------|------------|
| 5. Instrumen Penelitian.....                                          | 47         |
| 1) Variabel Terikat (Y): Perilaku <i>Social Withdrawal</i> .....      | 49         |
| 2) Variabel Bebas (X): Intensitas Penggunaan <i>Game Roblox</i> ..... | 50         |
| 3) Uji Coba Instrumen.....                                            | 51         |
| 6. Teknik Analisis Data .....                                         | 53         |
| <b>BAB IV .....</b>                                                   | <b>57</b>  |
| <b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>                          | <b>57</b>  |
| 1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....                                   | 57         |
| 2. Karakteristik Responden .....                                      | 58         |
| 3. Deskripsi Variabel .....                                           | 60         |
| 1) Data Variabel X (Intensitas Penggunaan <i>Game Roblox</i> ) .....  | 61         |
| 2) Data Variabel Y (Perilaku <i>Social Withdrawal</i> ).....          | 64         |
| 4. Hasil Uji Prasyarat Analisis .....                                 | 67         |
| 1) Uji Normalitas.....                                                | 67         |
| 2) Uji Linearitas.....                                                | 68         |
| 5. Hasil Uji Hipotesis .....                                          | 69         |
| 1) Uji Koefisien Korelasi.....                                        | 69         |
| 6. Pembahasan Hasil Penelitian .....                                  | 71         |
| 7. Keterbatasan Penelitian.....                                       | 78         |
| <b>BAB V.....</b>                                                     | <b>80</b>  |
| <b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                     | <b>80</b>  |
| 1. Kesimpulan .....                                                   | 80         |
| 2. Implikasi.....                                                     | 80         |
| 3. Saran.....                                                         | 81         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                            | <b>82</b>  |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>                                        | <b>87</b>  |
| <b>RIWAYAT HIDUP.....</b>                                             | <b>103</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....                                       | 39 |
| Tabel 3. 1 Skor Pilihan Butir Pertanyaan .....                           | 49 |
| Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Social Withdrawal .....                   | 49 |
| Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Intensitas Penggunaan Game Roblox.....    | 51 |
| Tabel 3. 4 Kriteria Reliabilitas .....                                   | 53 |
| Tabel 3. 5 Nilai Koefisien Korelasi.....                                 | 56 |
| Tabel 4. 1 Fakultas dan Angkatan Responden .....                         | 59 |
| Tabel 4. 2 Kategorisasi Variabel Intensitas Penggunaan Game Roblox ..... | 61 |
| Tabel 4. 3 Kategorisasi Dimensi Frekuensi Penggunaan .....               | 62 |
| Tabel 4. 4 Kategorisasi Dimensi Durasi Penggunaan .....                  | 63 |
| Tabel 4. 5 Kategorisasi Variabel Perilaku Social Withdrawal.....         | 64 |
| Tabel 4. 6 Kategorisasi Dimensi Frekuensi Keluar Rumah yang Rendah ..... | 65 |
| Tabel 4. 7 Kategorisasi Dimensi Gangguan Fungsi Kehidupan .....          | 66 |
| Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas.....                                     | 68 |
| Tabel 4. 9 Hasil Uji Linearitas .....                                    | 69 |
| Tabel 4. 10 Hasil Uji Koefisien Korelasi .....                           | 70 |
| Tabel 4. 11 Hasil Penelitian.....                                        | 71 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Gambar 1. 1 Data Pra Penelitian ..... | 18 |
| Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....   | 42 |
| Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....    | 46 |
| Gambar 4. 1 Lokasi Penelitian .....   | 57 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Lampiran 1:</b> Instrumen Penelitian.....                     | 87  |
| <b>Lampiran 2:</b> Kuesioner Uji Validitas dan Reliabilitas..... | 92  |
| <b>Lampiran 3:</b> Data Skor Uji Validitas dan Reliabilitas..... | 93  |
| <b>Lampiran 5:</b> Hasil Uji Validitas.....                      | 95  |
| <b>Lampiran 7:</b> Hasil Uji Reliabilitas .....                  | 96  |
| <b>Lampiran 9:</b> Kuesioner Penelitian Skripsi .....            | 97  |
| <b>Lampiran 10:</b> Data Skor Kuesioner Penelitian.....          | 98  |
| <b>Lampiran 11:</b> Kategorisasi Dimensi.....                    | 99  |
| <b>Lampiran 13:</b> Hasil Pengolahan Data .....                  | 101 |

