

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE
TERHADAP KESEHATAN MENTAL SISWA
SMP NEGERI 7 BANJARMASIN**

SKRIPSI

OLEH:

M. ARIF FADILLAH

210104020017



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2025 M/1447 H**

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE
TERHADAP KESEHATAN MENTAL SISWA
SMP NEGERI 7 BANJARMASIN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Sebagai Salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial
Bidang Bimbingan dan Penyuluhan Islam**

Oleh:

M. ARIF FADILLAH

210104020017



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
JURUSAN BIMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM
BANJARMASIN
2025 M/1447 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Arif Fadillah
NIM : 210104020017
Tempat/Tanggal Lahir : Mandingin, 01 Maret 2003
Jurusan/Program Studi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul,

“Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa SMP Negeri 7 Banjarmasin” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila dikemudian hari karya saya ini terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Banjarmasin,

Yang membuat pernyataan


M. Arif Fadillah

BUKTI CEK PLAGIASI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3257627; Faksimili (0511) 3254344;
Website: www.fdk.uin-antasari.ac.id; E-mail: fdik@uin-antasari.ac.id lg: [fdkuinantasari](https://www.instagram.com/fdkuinantasari)

SURAT KETERANGAN LULUS CEK PLAGIASI

Nomor : 778/Un.14/III.4/PP.00.9/07/2025

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : M. Arif Fadillah
NIM : 210104020017
Program Studi : S1 Bimbingan dan Penyuluhan Islam

judul skripsi:

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL SISWA
SMP NEGERI 7 BANJARMASIN**

Hasil Uji Plagiasi : 10%

Berdasarkan hasil cek plagiasi dengan menggunakan www.turnitin.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan lulus dan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 10 juli 2025

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

Taufiqurrahman

M. Arif Fadillah

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP
KESEHATAN MENTAL SISWA SMP NEGERI 7 BANJARMASIN**

 Quick Submit

 Quick Submit

 Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3293167612

92 Pages

Submission Date

Jul 10, 2025, 10:17 AM GMT+7

10,835 Words

Download Date

Jul 10, 2025, 10:22 AM GMT+7

71,574 Characters

File Name

OK_REVISI_M.ARIF_FADILLAH_2.docx

File Size

2.9 MB

10% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text

Top Sources

- 9%  Internet sources
- 2%  Publications
- 2%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa SMP Negeri 7 Banjarmasin

Ditulis oleh : M. Arif Fadillah

N I M : 210104020017

Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Tahun Akademik : 2025

Alamat : Desa Mandingin, Kec. Barabai Kab. Hulu Sungai Tengah

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan, kami dapat menyetujui untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 3 Juli 2025

Pembimbing I

Dr. Hj. Halimatus Sakdiah, S.Ag., M.Si
NIP.197604132000032002

Pembimbing II

Muhammad Rif'at, S.Ag., M.Ag
NIP.197208151998031003

Mengetahui,
Ketua jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam
Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari



Anita Afiani, S.Ag., M. Pd. I
NIP.197603062005012008

PENGESAHAN SKRIPSI

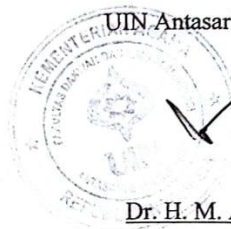
Skripsi yang berjudul: Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Smp Negeri 7 Banjarmasin, ditulis oleh M. Arif Fadillah telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 17 Juli 2025

Dan dinyatakan Lulus dengan predikat: A (85)

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

UIN Antasari Banjarmasin



Dr. H. M. Abduh Amrie, MA.

NIP. 196305021992031005

TIM PENGUJI

NAMA	TANDA TANGAN
1. Dr. Taufiqurrahman, S.Ag., M.Ed	1.
2. Dr. Hj. Halimatus Sakdiah, S.Ag., M.Si	2.
3. Muhammad Rif'at, S.Ag., M.Ag	3.
4. Anita Ariani, S.Ag., M.Pd.I	4.

ABSTRAK

M. Arif Fadillah, 210104020017, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Smp Negeri 7 Banjarmasin*, Pembimbing: (1) Dr. Hj. Halimatus Sakdiah, M. Si. Pembimbing: (2) Muhammad Rif'at, S.Ag., M.Ag. Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi/Sarjana UIN Antasari Banjarmasin, 2025.

Kata Kunci: *game online, kecanduan, kesehatan mental, siswa SMP*

Kemajuan teknologi informasi telah memicu popularitas game online di kalangan remaja, namun penggunaan berlebihan dapat berdampak pada kesehatan mental. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap kesehatan mental siswa SMP Negeri 7 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan populasi sebanyak 67 siswa kelas 8.

Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan sampel 67 siswa kelas 8. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert dan dianalisis menggunakan regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara kecanduan game online terhadap kesehatan mental. Persamaan regresi yang diperoleh yaitu $Y = 107,215 - 0,506X$, yang berarti setiap peningkatan satu satuan kecanduan game online menurunkan skor kesehatan mental sebesar 0,506 poin. Nilai R Square sebesar 0,212 menunjukkan bahwa 21,2% variasi kesehatan mental siswa dijelaskan oleh kecanduan game online, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar siswa, orang tua, dan pihak sekolah dapat membatasi intensitas bermain game online dan mendorong partisipasi dalam aktivitas sosial guna menjaga keseimbangan kesehatan mental siswa.

KATA PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT. dan Rasul-Nya, saya menyampaikan penghargaan atas karunia dan kemudahan yang telah diberikan kepada saya. Saya bersyukur atas kekuatan, ilmu, dan cinta yang telah diberikan kepada saya, yang telah membawa saya sampai ke titik ini.

Saya persembahkan karya ini kepada ayah saya dan almarhumah ibu saya, terima kasih atas segala perjuangan dan pengorbanan yang tiada henti, kasih sayang yang tulus, serta dukungan dan doa-doa yang selalu dipanjatkan untuk anaknya ini. Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tak terhingga saya persembahkan karya kecil ini kepada kalian, Semoga ini bisa memberikan sedikit kebahagiaan untuk kalian karna saya sadar, selama ini belum bisa memberikan yang lebih.

Saya persembahkan juga skripsi ini untuk kakak-kakak saya, yang selalu mendukung saya dari belakang, semoga kalian dipermudah segala urusannya, dimudahkan rezekinya dan selalu dalam lindungan Allah, Aamiin.

Skripsi ini juga saya persembahkan kepada salah satu manusia ciptaan Tuhan, dengan Nim 210105010033 terima kasih banyak atas kontribusinya selama ini, yang telah rela mengorbankan tenaga, pikiran, waktunya untuk membantu saya dari awal sampai akhir.

Dan kepada kedua dosen pembimbing saya, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dorongan untuk saya, terima kasih atas segala ilmunya yang telah diberikan selama ini.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

*Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya
bersama kesulitan ada kemudahan.*

(Al-Insyirah ayat 5-6)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah dengan nikmat, hidayah serta rahmat-Nya lah sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Smp Negeri 7 Banjarmasin”.

Shalawat berbingkai salam semoga tercurahkan kepada keharibaan nabi Muhammad saw serta para sahabat, tabi’-tabi’in, dan pengikut beliau hingga akhir zaman. Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari adanya bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung terutama penghormatan tertinggi kepada kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, arahan, dorongan, serta ridho sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini melibatkan banyak pihak, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati yang tulus peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor UIN Antasari Banjarmasin Bapak Prof. DR. H. Mujiburrahman, MA.
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin Bapak Dr. H. M. Abduh. MA yang telah menyetujui skripsi ini untuk diajukan dan dipertahankan di depan sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin.

3. Ketua Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Ibu Anita Ariani, S.Ag, M.Pd.I dan seluruh dosen pengajar yang selama ini telah memberikan saran dan bimbingan yang sangat berharga.
4. Dosen Pembimbing I Dr. Hj. Ibu Halimatus Sakdiah, M. Si. yang telah banyak memberikan bimbingan, dorongan, dan arahan mengenai konsep dan materi skripsi ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
5. Dosen Pembimbing II sekaligus dosen penasehat akademik Bapak Muhammad Rif'at, S.Ag., M.Ag. yang telah banyak memberikan bimbingan, dorongan, dan arahan mengenai konsep dan materi skripsi ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
6. Para Civitas Academica Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin, yang telah banyak memberikan wawasan keilmuan serta pengalaman kepada peneliti.
7. Kepada Bapak Aminsya, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMPN 7 Banjarmasin yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
8. Kepada Ibu Yulianti Astina, S. P, M.Pd, selaku Wakil Kepala Sekolah SMPN 7 Banjarmasin yang telah banyak memberikan pengalaman, informasi, arahan kepada peneliti.
9. Keluarga Besar Bimbingan dan Penyuluhan islam angkatan 2021 lokal A yang telah membersamai peneliti dalam menapaki dunia perkuliahan sampai terselesaikannya skripsi ini.

10. Dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu membantu dan mendukung peneliti, terima kasih untuk semua semangat yang diberikan selama ini.

Semoga Allah swt. melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada mereka semua dan mencatat bagi mereka kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda di sisi-Nya. Akhirnya, dengan mengharap ridha dan karunia-Nya semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi amal ibadah di sisi-Nya. Amin.

Banjarmasin, 15 Juli 2025

Penulis

TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi yang dipakai dalam pedoman penulisan skripsi ini adalah pedoman Transliterasi Arab-Indonesia berdasarkan Surat Keputusan bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tanggal 22 Januari 1988.

1. ا : A	16. ط : Th
2. ب : B	17. ظ : Zh
3. ت : T	18. ع : ‘
4. ث : Ts	19. غ : Gh
5. ج : J	20. ف : F
6. ح : H	21. ق : Q
7. خ : Kh	22. ك : K
8. د : D	23. ل : L
9. ذ : Dz	24. م : M
10. ر : R	25. ن : N
11. ز : Z	26. و : W
12. س : S	27. ه : H
13. ش : Sy	28. ء : ‘
14. ص : Sh	29. ي : Y
15. ض : Dh	

A. Vokal

Vokal dalam bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
َ	A	Fathah
ِ	I	Kasrah
ُ	U	Dhammah

Vokal rangkap memiliki alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
َـي	Ai	a dan i
َـو	Au	a dan u

B. Vokal Panjang

Ketentuan alih aksara vokal panjang (mad), yang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan harakat dan huruf sebagai berikut :

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Nama
بَـا	Ā	a dengan topi di atas
بِـي	Ī	i dengan topi di atas
بُـو	Ū	u dengan topi di atas

C. Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem aksara Arab dilambangkan dengan huruf/ l/, baik diikuti huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Contoh al- rijal bukan ar- rijal, al- diwan bukan ad-diwan.

D. Syiddah (*Tasydid*)

Syiddah atau *Tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda yaitu tanda Syiddah atau *Tasydid*. Dalam alih aksara ini dilambangkan dengan huruf, yaitu menggandakan huruf yang diberi tanda Syiddah itu. akan tetapi hal ini tidak berlaku jika huruf yang menerima syiddah itu terletak setelah kata sandang yang diikuti oleh huruf-huruf syamsiah. Misalnya, kata *adh-dharurah* ditulis *al-dharurah*, demikian seterusnya.

E. Ta Marbutah

Transliterasi untuk Ta Marbutah ada dua (2), yaitu :

- a. Ta Marbutah hidup atau yang mendapatkan harakat fathah, kasrah atau dammah transliterasinya adalah /t/.
- b. Ta Marbutah mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah /h/.
- c. Apabila pada suatu kata yang di akhir katanya Ta Marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang /al/ serta bacaan kedua kata itu terpisah maka Ta Marbutah itu ditransliterasikan dengan /h/. Contoh :

N	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1	رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	Rauḍah al-aṭfāl
2	طَلْحَة	Ṭalḥah

F. Huruf Kapital

Walaupun dalam sistem bahasa Arab tidak mengenal huruf kapital, tetapi dalam transliterasinya huruf kapital itu digunakan seperti yang berlaku dalam EYD yaitu digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandangan maka

yang ditulis dengan huruf kapital adalah nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya. Contoh: al-Ghazali bukan Al-Ghazali, al-Banjari bukan Al-Banjari. Beberapa ketentuan lain dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) sebetulnya juga dapat diterapkan dalam alih aksara ini, misalnya ketentuan mengenai huruf cetak miring (*italic*) atau cetak tebal (*bold*). Jika menurut PUEBI, judul buku itu ditulis dengan cetak miring, maka demikian halnya dalam alih aksaranya, demikian seterusnya. Berkaitan dengan penulisan nama, untuk nama-nama tokoh yang berasal dari Nusantara sendiri, disarankan tidak dialihaksarakan meskipun akar katanya berasal dari bahasa Arab. Misalnya ditulis Abdussamad al-Palimbani, tidak ‘Abd al-Samad al-Palimbani; Nuruddin al-Raniri, tidak Nur al-Din al-Raniri.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan tersebut disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka huruf kapital tidak digunakan. Contoh :

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ	Wa mā Muḥamadun illā rasūl
2.	الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ	Al-ḥamdu lillahi rabbil 'ālamīna

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata baik fi'il, isim, maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang

dihilangkan maka penulisan kata tersebut dalam transliterasinya bisa dilakukan dengan dua cara yaitu bisa dipisahkan pada setiap kata atau bisa dirangkai. Contoh :

No	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ	Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqin / Wa innallāha lahuwa khairur- rāziqīn
2.	فَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ	Fa afū al-Kaila wa al-mīzāna / Fa aful-kaila wal mīzāna

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
BUKTI CEK PLAGIASI.....	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	vi
PENGESAHAN SKRIPSI	vii
ABSTRAK	viii
KATA PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
KATA PENGANTAR.....	xi
TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus masalah	5
C. Tujuan penelitian	5
D. Asumsi	5
E. Hipotesis Penelitian	6
F. Signifikansi Penelitian	6
G. Definisi Operasional	7
H. Penelitian Terdahulu.....	10
I. Sistematika penulisan.....	11
BAB II13 Kajian Teori	13
A. Kecanduan game online	13
B. Kesehatan Mental	19
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Rancangan Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel Penelitian	25
C. Data dan Sumber Data	26
1. Data	26
2. Sumber Data	26
D. Teknik Pengumpulan Data.....	27
E. Instrumen Penelitian	30
F. Teknik Analisis Data	31
BAB IV <u>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</u>.....	36
A. Gambaran Umum Penelitian	36
B. Hasil Penelitian.....	70

C. Pembahasan	82
BAB V. PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86
LAMPIRAN.....	89
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Angket	28
Tabel 3. 2 Skala Likert	31
Tabel 4. 1 Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin	37
Tabel 4. 2 Karakteristik Game Online yang Sering Dimainkan	38
Tabel 4. 3 P.1 Variabel Kecanduan Game Online	39
Tabel 4. 4 P.2 Variabel Kecanduan Game Online	40
Tabel 4. 5 P.3 Variabel Kecanduan Game Online	41
Tabel 4. 6 P.4 Variabel Kecanduan Game Online	42
Tabel 4. 7 P.5 Variabel Kecanduan Game Online	43
Tabel 4. 8 P.6 Variabel Kecanduan Game Online	44
Tabel 4. 9 P.7 Variabel Kecanduan Game Online	45
Tabel 4. 10 P.8 Variabel Kecanduan Game Online	46
Tabel 4. 11 P. 9 Variabel Kecanduan Game Online	47
Tabel 4. 12 P. 10 Variabel Kecanduan Game Online	48
Tabel 4. 13 P. 11 Variabel Kecanduan Game Online	49
Tabel 4. 14 P. 12 Variabel Kecanduan Game Online	50
Tabel 4. 15 P. 13 Variabel Kecanduan Game Online	51
Tabel 4. 16 P.1 Variabel Kesehatan Mental.....	52
Tabel 4. 17 P. 2 Variabel Kesehatan Mental.....	53
Tabel 4. 18 P. 3 Variabel Kesehatan Mental.....	54
Tabel 4. 19 P. 4 Variabel Kesehatan Mental.....	55
Tabel 4. 20 P. 5 Variabel Kesehatan Mental.....	56
Tabel 4. 21 P. 6 Variabel Kesehatan Mental.....	57
Tabel 4. 22 P. 7 Variabel Kesehatan Mental.....	58
Tabel 4. 23 P. 8 Variabel Kesehatan Mental.....	60
Tabel 4. 24 P. 9 Variabel Kesehatan Mental.....	61
Tabel 4. 25 P.10 Variabel Kesehatan Mental.....	62
Tabel 4. 26 P. 11 Variabel Kesehatan Mental.....	63
Tabel 4. 27 P. 12 Variabel Kesehatan Mental.....	64
Tabel 4. 28 P. 13 Variabel Kesehatan Mental.....	65
Tabel 4. 29 P. 14 Variabel Kesehatan Mental.....	67
Tabel 4. 30 P. 15 Variabel Kesehatan Mental.....	68
Tabel 4. 31 Hasil Uji Validitas.....	70
Tabel 4. 32 Hasil Uji Reliabilitas.....	74
Tabel 4. 33 Hasil Uji Kolmogrov-Smirnov.....	76
Tabel 4. 34 Hasil Uji Linieritas.....	77
Tabel 4. 35 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	79
Tabel 4. 36 Hasil Uji T (Uji Parsial).....	80
Tabel 4. 37 Hasil Uji Determinasi (R^2).....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lokasi Penelitian	89
Lampiran 2. Kegiatan	89
Lampiran 3. Upacara	90
Lampiran 4. S.K Seminar Proposal	90
Lampiran 5. Surat Izin Riset	91
Lampiran 6. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	92
Lampiran 7. Surat Keterangan Sudah Seminar	93
Lampiran 8. Berita Acara Seminar Proposal.....	94