

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Keaslian Penelitian Pengaruh Psikoedukasi dengan Media Game Education Untuk Menurunkan Stigma Kesehatan Mental di Kalangan Remaja pada Siswa Kelas XI SMAN I Menganti Gresik	31
Tabel 4.1	Desain penelitian yaitu <i>Pre-Experimental Design One-Group Pretest-Posttest</i>	46
Tabel 4.2	Definisi Operasional Pengaruh Psikoedukasi Media <i>Game Education</i> untuk Menurunkan Stigma Terhadap Kesehatan Mental di Kalangan Remaja pada Siswa SMAN I Menganti Gresik.....	50
Tabel 4.3	<i>Blue Print</i> Kuesioner Stigma Kesehatan Mental <i>Community Attitudes to Mentally Ill (CAMI)</i>	54
Tabel 5.1	Karakteristik Sampel Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia	64
Tabel 5.2	Stigma Kesehatan Mental Sebelum Psikoedukasi Media <i>Game Education</i>	65
Tabel 5.3	Stigma Kesehatan Mental Sesudah Psikoedukasi <i>Game Education</i> ..	66
Tabel 5.4	Pengaruh Psikoedukasi Media <i>Game Education</i> terhadap Stigma Kesehatan Mental.....	66