

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang masalah	1
B. Identifikasi masalah	7
C. Batasan masalah	8
D. Perumusan masalah	9
E. Manfaat penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORITIK DAN KERANGA BERFIKIR	
A. Kajian Teoritik	
1. Hakikat kecanduan bermain <i>game online</i>	11

a. Pengertian <i>game online</i>	11
b. Pengertian kecanduan	11
c. Pengertian bermain	12
d. Pengertian kecanduan bermain <i>game online</i>	12
e. Indikator kecanduan bermain <i>game online</i>	13
f. Faktor pendukung	16
g. Dampak yang ditimbulkan	18
h. Jenis-jenis <i>game online</i>	19
2. Hakikat remaja	21
a. Pengertian remaja	21
b. Batasan usia remaja	22
c. Ciri-ciri masa remaja	23
d. Tugas perkembangan remaja	24
B. Kerangka berfikir	25
C. Penelitian yang relevan	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tujuan penelitian	32
B. Metode penelitian	32
C. Tempat dan waktu penelitian	33

a. Tempat penelitian	33
b. Waktu penelitian	34
D. Populasi dan sample penelitian	36
a. Populasi penelitian	36
b. Sample dan teknik sample	36
E. Teknik pengumpulan data	38
F. Instrumen	40
1. Definisi konseptual	40
2. Definisi operasional	40
3. Pedoman penskoran	41
4. Hasil uji coba instrumen	42
a. Pengujian validitas butir	42
b. Perhitungan reliabilitas	44
5. Instrumen final	45
G. Teknik analisis data	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi data	48
B. Data hasil penelitian	58
C. Keterbatasan penelitian	60

BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	61
	B. Implikasi	61
	C. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN		68