

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Depan	i
Halaman Sampul Dalam	ii
Pernyataan Keaslian Tulisan	iii
Lembar Persetujuan	iv
Lembar Pengesahan	v
Kata Pengantar	vi
Motto dan Persembahan	viii
Abstrak	x
Abstract.....	xi
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xvii
Daftar Singkatan	xviii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1....Tujuan Umum	5
1.3.2....Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Bagi Perkembangan Ilmu Keperawatan.....	6
1.4.2 Bagi Profesi.....	6
1.4.3 Bagi Tempat Penelitian.....	6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar <i>Game Online</i>	7
2.1.1 Definisi <i>Game Online</i>	7
2.1.2 Sejarah <i>Game Online</i>	7
2.1.3 Perkembangan <i>Game Online</i>	8
2.1.4 Tipe-tipe <i>Game Online</i>	8
2.1.5 Faktor Bermain <i>Game Online</i>	9
2.1.6 Kelebihan dan Kelemahan <i>Game Online</i>	9

2.1.7	Dampak Negatif dan Dampak Positif <i>Game Online</i> terhadap Remaja.....	12
2.1.8	Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.2	Konsep Remaja.....	14
2.2.1	Definisi Remaja.....	14
2.2.2	Masa Remaja.....	15
2.2.3	Batasan Usia Remaja.....	15
2.2.4	Fase-fase Perkembangan Masa Remaja.....	16
2.2.5	Problematika Remaja.....	17
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL		
3.1	Kerangka Konseptual	26
BAB 4 METODE PENELITIAN		
4.1	Desain Penelitian.....	28
4.2	Kerangka Kerja.....	29
4.3	Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	30
4.3.1	Populasi.....	30
4.3.2	Sampel.....	30
4.3.3	Teknik Sampling.....	31
4.4	Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional.....	31
4.4.1	Identifikasi Variabel.....	31
4.4.2	Definisi Operasional.....	32
4.5	Prosedur Pengumpulan Data.....	35
4.6	Teknik dan Alat Pengumpulan data.....	36
4.7	Analisis Data.....	37
4.7.1	Editing.....	37
4.7.2	Coding.....	37
4.7.3	Skoring.....	38
4.7.4	Tabulating.....	38
4.8	Etika Penelitian.....	39
4.8.1	<i>Informed Consent</i> (lembar persetujuan menjadi responden)..	39
4.8.2	<i>Anonymity</i> (tanpa nama).....	39
4.8.3	<i>Confidentiality</i> (kerahasiaan).....	40
4.9	Tempat dan Waktu Penelitian.....	40

BAB 5	HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1	Hasil dan Pembahasan.....	41
5.1.1	Gambaran Lokasi Penelitian.....	41
5.1.2	Data Khusus.....	42
5.1.2.1	Karakteristik Remaja (Usia dan Jenis Kelamin) Kelas XI IPS di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tuban.	42
5.1.2.2	Gambaran <i>Game Online</i> Bagi Remaja Usia Sekolah (Durasi Penggunaan Game Online dan Tipe Game Online Yang Dimainkan).....	42
5.2	Pembahasan	45
5.2.1	Karakteristik Remaja Usia Sekolah (Usia Dan Jenis Kelamin)	45
5.2.2	Gambaran <i>Game Online</i> Bagi Remaja Usia Sekolah (Durasi Penggunaan Game Online dan Tipe Game Online Yang Dimainkan).....	47
5.2.3	Dampak Bermain <i>Game Online</i> Pada Remaja Usia Sekolah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tuban.....	49
5.2.4	<i>Game Online</i> Dan Dampaknya Bagi Remaja Usia Sekolah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tuban.....	50
BAB 6	KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1	Kesimpulam.....	54
6.2	Saran	54
	DAFTAR PUSTAKA	55
	LAMPIRAN	