

## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
1. Bagi Peneliti .....	5
2. Bagi Institusi Pendidikan .....	5
3. Bagi Responden .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
A. LANDASAN TEORI .....	6
1. Konsep Kreativitas .....	6
2. Konsep Game Online .....	13
3. Konsep Remaja .....	27
B. Kerangka Konsep .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
A. Desain Penelitian .....	31
B. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling .....	31
C. Identifikasi Variabel .....	32
D. Definisi Operasional .....	33
E. Prosedur Pengumpulan Data .....	35

F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	35
G. Pengolahan Data .....	37
H. Analisa Data .....	39
I. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
J. Jadwal Penelitian.....	39
K. Etika Penelitian .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	41
B. Data Umum .....	42
C. Data Khusus .....	43
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Tingkat Kreativitas.....	44
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>47</b>
A. Kesimpulan .....	47
B. Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>51</b>