

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul Depan	i
Halaman Sampul Dalam	ii
Pernyataan Keaslian Tulisan.....	iii
Lembar Persetujuan	iv
Lembar Pengesahan	v
Kata Pengantar	vi
Motto dan Persembahan	ix
Abstrak	x
Abstract.....	xi
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran.....	xvii
Daftar Lambang dan Singkatan	xviii
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kecanduan Game Online.....	5
2.1.1 Definisi Kecanduan Game Online	5
2.1.2 Aspek-Aspek Kecanduan Game Online.....	5
2.1.3 Faktor Kecanduan Game online	6
2.1.4 Tingkat kecanduan Game Online	7
2.1.5 Tanda dan Gejala Kecanduan.....	8
2.1.6 Dampak kecanduan game online.....	9
2.2 Kualitas Tidur.....	11
2.2.1 Definisi kualitas tidur.....	11

2.2.2 Jenis tidur	12
2.2.3 Tahapan Tidur	12
2.2.4 Fisiologi tidur	14
2.2.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Tidur	15
2.2.6 Pengukuran Kualitas Tidur	18
2.3 Konsep Remaja	23
2.3.1 Definisi Remaja	23
2.3.2 Masa Remaja	23
2.3.3 Batas Usia Remaja.....	24
2.3.4 Fase-Fase Perkembangan Masa Remaja	24
2.3.5 Promblematika Remaja	26
2.4 Kerangka Konseptual	30
2.5 Hipotensis penelitian	31

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	37
3.2 Kerangka Kerja.....	38
3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik <i>Sampling</i>	39
3.3.1 Populasi.....	39
3.3.2 Sampel.....	39
3.3.3 Besar Sampel	39
3.3.4 Teknik Sampling	40
3.4 Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional	41
3.4.1 Variabel Penelitian	41
3.4.2 Definisi operasional	41
3.5 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	43
3.5.1 Lokasi Penelitian	43
3.5.2 Waktu Penelitian	43
3.6 Instrumen Penelitian.....	43
3.7 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data.....	43
3.7.1 Prosedur Pengambilan Data	43
3.7.2 Teknik Pengumpulan Data	44
3.8 Cara Analisis Data.....	44
3.8.1 <i>Editing</i>	44
3.8.2 <i>Coding</i>	45
3.8.3 <i>Tabulating</i>	45

3.8.4 <i>Scoring</i>	46
3.9 Etika Penelitian.....	49
3.9.1 <i>Informed Consent</i> (Lembar persetujuan menjadi responden)...	49
3.9.2 <i>Anonymity</i> (Tanpa nama)	50
3.9.3 <i>Confidentiality</i> (Kerahasiaan)	50
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	51
4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian	51
4.1.2 Data Umum	52
4.1.3 Data Khusus	53
4.2 Pembahasan	54
4.2.1 Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tuban	54
4.2.2 Kualitas Tidur Pada remaja Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tuban	55
4.2.3 Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Sekolah Menengeha Atas Negeri 3 Tuban.....	56
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	