

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xii
KATA PENGANTAR.....	14
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1. Latar Belakang.....	16
1.2. Rumusan Masalah.....	17
1.3. Pertanyaan Penelitian	18
1.4. Tujuan Penelitian.....	18
1.5. Manfaat Pelenitian.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
2.1. Fast Paced Game	19
2.2. Waktu Reaksi.....	20
2.3. Faktor Yang Mempengaruhi Waktu Reaksi	21
2.4. Pengukuran Waktu Reaksi.....	23
2.5. Hubungan Fast Paced Game Dengan Waktu Reaksi	24
BAB III HIPOTESIS, KERANGKA TEORI, KERANGKA KONSEP, DEFINISI OPERASIONAL	26
3.1. Hipotesis	26
3.2. Kerangka Teori.....	26
3.3. Kerangka Konsep	27
3.4. Variabel	28
3.5. Definisi Operasional	28

BAB IV METODE PENELITIAN	30
4.1. Design	30
4.2. Tempat dan Waktu Penelitian	30
4.3. Bahan dan Cara Penelitian	30
4.4. Populasi dan Sampel Penelitian	30
4.5. Cara Pengambilan Sampel	31
4.6. Cara Perhitungan Jumlah Sampel	31
4.7. Kriteria Inklusi dan Eksklusi	32
4.8. Alur Penelitian	32
4.9. Pengolahan Data	33
4.10. Dummy Table	34
4.11. Jadwal Penelitian	34
4.12. Biaya Penelitian	35
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	36
5.1. Hasil	36
5.2. Pembahasan	38
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	40
6.1. Kesimpulan	40
6.2. Saran	40
BAB VII DAFTAR PUSTAKA	41
BAB VIII LAMPIRAN	43
Lampiran 1. Lembar Informasi Penelitian	43
Lampiran 2. Lembar Informed Consent	45
Lampiran 3. Kuesioner Penelitian	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Interpretasi Panjang Penggaris dengan Waktu Reaksi	24
Tabel 2 Definisi Operasional	29
Tabel 3 Tabel Sebaran	34
Tabel 4 Perbandingan Jumlah Sampel.....	34
Tabel 5 Jadwal Penelitian	35
Tabel 6 Biaya Penelitian.....	35
Tabel 7 Karakteristik Responden	36
Tabel 8 2x2	37
Tabel 9 Hasil Uji Chi Kuadrat.....	37
Tabel 10 Risk Estimate.....	38

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Teori.....	26
Bagan 2 Kerangka Konsep	27
Bagan 3 Alur Penelitian.....	33

