

DAFTAR ISI

SURAT PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	i
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	1
PERNYATAAN KEASLIAN PROPOSAL	1
ABSTRAK.....	1
<i>ABSTRACT</i>	1
KATA PENGANTAR.....	1
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR GAMBAR.....	1
DAFTAR TABEL.....	1
DAFTAR LAMPIRAN.....	1
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.4.1 Tujuan Umum.....	2
1.4.2 Tujuan Khusus.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Akademik.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis.....	3
BAB II.....	4
2.1 <i>Game online</i>	4
2.1.1 Definisi.....	4
2.1.2 Sejarah perkembangan video <i>game online</i>	4
2.1.3 Durasi.....	5
2.2 Short Term Memory.....	5
2.2.1 Proses <i>Short Term Memory</i>	5
2.2.2 Short-term verbal memory.....	7
2.2.3 Alat Ukur <i>Short-term verbal memory</i>	8
2.2.4 Cara pemeriksaan dan interpretasi <i>Digit Span Test</i>	9

2.3 Hubungan antara durasi game online dengan Short-term verbal memory	12
BAB III	13
3.1 Kerangka Teori	13
3.2 Kerangka Konsep.....	14
3.3 Hipotesis	14
3.3.1 Hipotesis Kerja.....	14
3.3.2 Hipotesis Null	14
3.4 Variabel.....	14
3.4.1 Variabel Bebas	14
3.4.2 Variabel Terikat	14
3.4.3 Variabel Perancu.....	14
3.5 Definisi Operasional	15
BAB IV	18
4.1 Desain Penelitian	18
4.2 Lokasi dan Waktu	18
4.3 Bahan dan Cara penelitian	18
4.3.1 Alat dan Bahan Penelitian.....	18
4.3.2 Cara Penelitian.....	18
4.4 Populasi Penelitian.....	18
4.4.1 Populasi Target	18
4.4.2 Populasi Terjangkau.....	19
4.4.3 Subjek Penelitian.....	19
4.5 Cara Pengambilan Sampel	19
4.6 Perhitungan Jumlah Sampel.....	19
4.7 Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	19
4.7.1 Kriteria Inklusi	19
4.7.2 Kriteria Eksklusi	19
4.8 Alur Penelitian	20
4.9 Pengolahan Data dan Uji Statistik	20
4.10 Etika Penelitian	21
4.11 Dana Penelitian	21
4.12 Jadwal Penelitian	21
BAB V	23

5.1 Hasil Penelitian	23
5.2 Karakteristik Responden Penelitian	24
5.2.1 Jenis Kelamin Responden	24
5.2.2 Usia Responden	24
5.2.3 Jurusan Responden.....	24
5.2.4 <i>Perceived Stress Scale</i> Responden.....	25
5.2.5 Durasi bermain <i>Game Online</i> Responden.....	26
5.2.6 Hasil <i>Digit Span Test</i> Responden.....	26
5.3 Hasil Analisis Data Penelitian.....	27
5.3.1 Uji Normalitas.....	27
5.3.2 Hasil Uji Statistik.....	28
5.3.3 Hasil Uji <i>Confounding</i>	29
5.4 Pembahasan Penelitian.....	32
BAB VI.....	36
6.1 Kesimpulan.....	36
6.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN.....	40



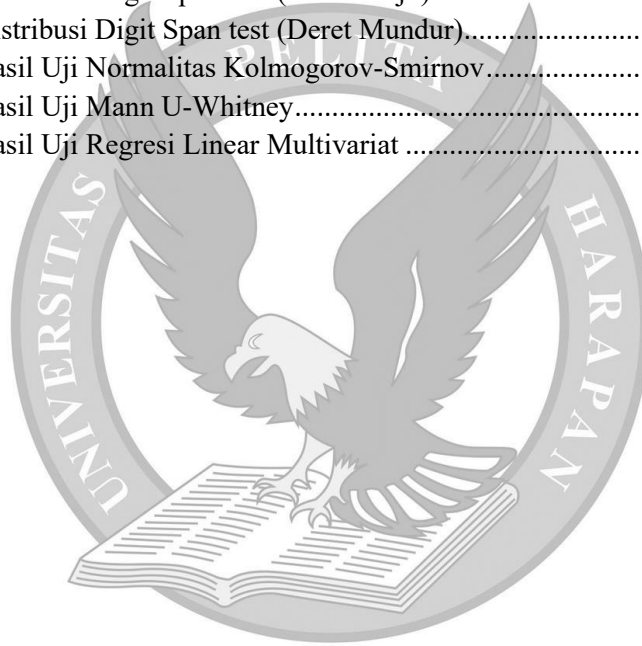
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Habituation Process.....	6
Gambar 2.2 Sensitization Process.....	7
Gambar 4.8 Alur Penelitian	20



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kerangka Teori	13
Tabel 3.2	Kerangka Teori	14
Tabel 3.5	Definisi Operasional	15
Tabel 4.11	Dana Penelitian	21
Tabel 4.12	Jadwal Penelitian	21
Tabel 5.1	Karakteristik Demografi Responden Penelitian.....	23
Tabel 5.2	Distribusi Usia Responden.....	24
Tabel 5.3	Distribusi nilai Perceived Stress Scale.....	26
Tabel 5.4	Distribusi durasi bermain game online	26
Tabel 5.5	Distribusi Digit Span test (Deret Maju).....	27
Tabel 5.6	Distribusi Digit Span test (Deret Mundur).....	27
Tabel 5.7	Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov.....	28
Table 5.8	Hasil Uji Mann U-Whitney.....	29
Tabel 5.9	Hasil Uji Regresi Linear Multivariat	31



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Lolos Kaji Etik (Ethical Approval)	40
Lampiran B Lembar Informasi Penelitian.....	41
Lampiran C Surat Persetujuan	43
Lampiran D Kuesioner PSS, durasi merokok, waktu tidur, dan obat-obatan	44
Lampiran E Kuesioner Durasi bermain Game online	46
Lampiran F Digit Span Test.....	47

