

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Umum.....	3
1.4.2 Tujuan Khusus.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Akademik	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Remaja.....	5
2.1.1 Definisi Remaja.....	5
2.1.2 Perkembangan Remaja	5
2.1.2.1 Masa Pubertas.....	5
2.1.2.2 Perubahan Biologis.....	5
2.1.2.3 Perkembangan Psikososial	7
2.1.2.4 Perkembangan Kognitif.....	10
2.1.2.5 Perkembangan Emosi	11
2.2 Masalah Mental dan Emosional pada Remaja	12
2.2.1 Definisi Masalah Mental Emosional	12

2.2.2 Jenis – jenis Masalah Mental Emosional.....	13
2.3 Deteksi Masalah Mental dan Emosional	17
2.3.1 <i>Strength and Difficulties Questionnaire</i> (SDQ)	18
2.4 Teknologi.....	20
2.4.1 Perkembangan Teknologi.....	20
2.4.2 Dampak Perkembangan Teknologi	21
2.4.2.1 Dampak Positif	21
2.4.2.2 Dampak Negatif	21
2.5 <i>Game Online</i> dan Remaja	22
2.5.1 Dampak Positif dari Bermain <i>Game Online</i>	23
2.5.2 Dampak Negatif dari Bermain <i>Game Online</i>	24
BAB III	26
KERANGKA TEORI, KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS	26
3.1 Kerangka Teori.....	26
3.2 Kerangka Konsep	27
3.3 Definisi Operasional.....	27
3.4 Variabel	29
3.4.1 Variabel Independen.....	29
3.4.2 Variabel Dependen	29
3.4.3 Variabel Perancu	29
3.5 Hipotesis.....	29
3.5.1 Hipotesis Kerja	29
3.5.2 Hipotesis Null.....	29
BAB IV	30
METODOLOGI PENELITIAN.....	30
4.1 Desain Penelitian	30
4.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
4.3 Bahan dan Cara Penelitian.....	30
4.3.1 Bahan Penelitian.....	30
4.3.2 Cara Penelitian	30
4.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	31

4.5 Kriteria Inklusi dan Eksklusi	31
4.7.1 Kriteria Inklusi	31
4.7.2 Kriteria Eksklusi	31
4.6 Cara Pengambilan Sampel.....	31
4.7 Cara Perhitungan Jumlah Sampel.....	32
4.8 Alur Penelitian.....	33
4.9 Pengolahan Data dan Analisis Statistik.....	34
4.10 Etika Penelitian.....	34
4.11 Dana Penelitian.....	35
4.12 Jadwal Penelitian	35
BAB V.....	36
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
5.1 Hasil.....	36
5.1.1 Data Karakteristik Responden.....	36
5.2.2 Distribusi Skor Masalah Mental dan Emosional	38
5.3.3 Hubungan Durasi dengan Masalah Mental dan Emosional	39
5.2 Pembahasan	42
5.2.1 Karakteristik Responden	42
5.2.2 Hubungan Durasi Bermain <i>Game Online</i> dengan Gejala Emosional	43
5.2.3 Hubungan Durasi Bermain <i>Game Online</i> dengan Masalah Perilaku.....	43
5.2.4 Hubungan Durasi Bermain <i>Game Online</i> dengan Hiperaktivitas	44
5.2.5 Hubungan Durasi Bermain <i>Game Online</i> dengan Masalah Teman Sebaya	44
5.2.6 Hubungan Durasi Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Prososial	45
BAB VI.....	46
KESIMPULAN DAN SARAN	46
6.1 Kesimpulan.....	46

6.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	50
Lampiran 1 : Lembar Penjelasan.....	50
Lampiran 2 : <i>Informed Consent</i>	51
Lampiran 3 : Lembar Data Siswa yang Bermain <i>Game Online</i>	53
Lampiran 4 : Kuesioner SDQ (<i>Strength and Difficulties Questionnaire</i>).....	54



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Teori

Bagan 3.2 Kerangka Konsep

Bagan 4.1 Alur Penelitian



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tahapan Perkembangan Remaja Sehat

Tabel 2.2. Skor *Strength and Difficulties Questionnaire* (SDQ)

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Tabel 4.1 Dana Penelitian

Tabel 4.2 Jadwal Penelitian

Tabel 5.1 Karakteristik Responden Penelitian

Tabel 5.2 Skor Masalah Mental dan Emosional

Tabel 5.3 Hubungan Durasi Bermain *Game Online* dengan Gejala Emosional

Tabel 5.4 Hubungan Durasi Bermain *Game Online* dengan Masalah Perilaku

Tabel 5.5 Hubungan Durasi Bermain *Game Online* dengan Hiperaktivitas

Tabel 5.6 Hubungan Durasi Bermain *Game Online* dengan Masalah Teman Sebaya

Tabel 5.7 Hubungan Durasi Bermain *Game Online* dengan Perilaku Prososial

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Penjelasan

Lampiran 2 : *informed Consent*

Lampiran 3 : Lembar Data Siswa yang Bermain *Game Online*

Lampiran 4 : Kuesioner SDQ (*Strength and Difficulties Questionnaire*)

