

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HAMALAM PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Tinjauan Tentang Edukasi	6
2.1.2 Tinjauan Tentang Game Online	7
2.1.3 Tinjauan Tentang Remaja	15
2.1.4 Kerangka Teori	18
2.1.5 Hipotesis	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Rencana Penelitian	19
3.2 Obyek Penelitian	19
3.3 Tempat dan waktu penelitian	19
3.4 Populasi dan Sampel	19
3.5 Teknik Pengambilan Sampel	20
3.6 Etika Penelitian	20
3.7 Definisi Operasonal Variabel	21
3.8 Teknik Pengumpulan Data	23
3.9 Analisa Data	24
3.10 Kerangka Konsep	26
3.11 Rencana Penelitian	27
BAB IV HASIL PENELITIAN	28
4.1 Analisa Univariat	28
4.2 Analisa Bivariat	29
BAB V PEMBAHASAN PENELITIAN	32
5.1 Analisa Univariat	32

5.2 Analisa Bivariat	33
BAB VI PENUTUP	36
6.1 Kesimpulan	36
6.2 Saran.....	36
6.3 Keterbatasan Penelitian.....	36
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRA	

TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	22
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia	28
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	28
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kelas	29
Tabel 4.4 Pengaruh Game Online	29
Tabel 4.5 Pengaruh Umur Dengan Game Onlien	30
Tabel 4.6 Pengaruh Jenis Kelamin Dengan Game Online.....	30
Tabel 4.7 Pengaruh Kelas Dengan Game Online.....	31
Tabel 4.8 Pengaruh Edukasi Pre test Dan Post test.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	18
Gambar 3.1 Kerangka Konsep	26
Gambar 3.2 Rencana Penelitian	27



DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1 Populasi sampel 19