

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR SKEMA	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
1. Bagi Institusi Pendidikan Fisioterapi	6
2. Bagi Pelayanan Fisioterapi	6
3. Bagi Peneliti	6
BAB II KERANGKA TEORI DAN HIPOTESIS	
A. Deskripsi Teoritis.....	7
1. Pengertian Nyeri Leher Miogenik	7
2. <i>Smartphone</i>	22
3. <i>Game Online</i>	24
4. Pengertian Nyeri.....	26
B. Kerangka Berpikir	32
C. Kerangka Konsep	34
D. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
1. Tempat Penelitian	35
2. Waktu Penelitian	35
B. Metode Penelitian.....	35
1. Pendekatan Penelitian.....	35
2. Jenis Penelitian	35
3. Desain Penelitian	35
C. Populasi Dan Sampel	36
1. Populasi	36
2. Sampel	36
D. Instrumen Penelitian	36
1. Variabel Penelitian	36
2. Definisi Konseptual	37
3. Definisi Operasional.....	37
E. Teknik Analisis Data	39
1. Reabilitas	39
2. Uji Normalitas	39
3. Uji Hipotesis.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	43
1. Gambaran Umum Sampel Penelitian	43
2. Hasil Pengukuran Skor Lama Penggunaan <i>Smartphone</i> dan Skor Nyeri Leher Miogenik.....	45
B. Uji Persyaratan Analisis	45
C. Uji Regresi Linier Sederhana	46
D. Uji Linearitas.....	47
E. Uji Hipotesis.....	47

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian	49
1. Lama Penggunaan <i>Smartphone</i>	49
2. Nyeri Leher Miogenik	51
3. Hubungan Lama Penggunaan <i>Smartphone</i> dengan Nyeri Leher Miogenik pada Pemain Game Online.....	52
B. Keterbatasan Penelitian	53

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Nyeri Leher Miogenik.....	8
Gambar 2.2 Tulang <i>Cervical</i>	13
Gambar 2.3 Otot-otot <i>Cervical</i>	16
Gambar 2.4 <i>Smartphone</i>	22
Gambar 2.5 <i>Game Online</i>	24
Gambar 2.6 VAS.....	27
Gambar 2.7 Alat ukur goniometer	29
Gambar 2.8 Pemeriksaan gerak <i>fleksi cervical</i>	30
Gambar 2.9 Pemeriksaan gerak <i>ekstensi cervical</i>	30
Gambar 2.10 Pemeriksaan gerak <i>lateral fleksi</i>	31

DAFTAR SKEMA

Skema	Halaman
Skema 2.1 Kerangka Teori	34
Skema 2.2 Kerangka Konsep.....	35
Skema 3.1 Desain Penelitian.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Otot-Otot Cervical Bagian Anterior	14
Tabel 2.2 Otot-Otot Cervical Bagian Posterior.....	16
Tabel 2.3 Skala Pengukuran Nyeri	28
Tabel 2.4 Nilai normal gerak CROM	29
Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas	38
Tabel 3.2 Hasil Uji Reabilitas.....	40
Tabel 3.3 Uji Hipotesis Dan Korelatif	41
Tabel 4.1 Karakteristik usia responden	44
Tabel 4.2 Karakteristik nyeri responden.....	44
Tabel 4.3 Karakteristik responden berdasarkan hasil pemeriksaan LGS	44
Tabel 4.4 Hasil Pengukuran Variabel	45
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	46
Tabel 4.6 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	46
Tabel 4.7 Hasil Uji Pearson Product Moment antara Lama Penggunaan <i>Smartphone</i> dengan Nyeri Leher Miogenik	48

DAFTAR SINGKATAN

IBM	=	<i>International Business Machines Corporation</i>
LGS	=	Lingkup Gerak Sendi
TI	=	Teknologi Informasi
IASP	=	<i>International Association for the Study of Pain</i>
VAS	=	<i>Visual Analog Scale</i>
CROM	=	<i>Cervikal Range Of Motion</i>
POE	=	<i>Protuberaatia Occipital Eksternal</i>