

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat penelitian	6
1.5 Struktur Karya Tulis Ilmiah	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Karakteristik Siswa SMP	8
2.1.1 Pengertian Karakteristik Siswa	8
2.1.2 Perkembangan Fisik	9
2.1.3 Perubahan Kognitif	11
2.1.4 Perkembangan Sosial	12
2.2 Konsep Perilaku	13
2.2.1 Pengertian Perilaku	13
2.2.2 Bentuk Perubahan Perilaku	13
2.2.3 Strategi Perubahan.....	14
2.3 Konsep Kecanduan <i>Video Game</i>	15
2.3.1 Definisi Kecanduan	15
2.3.2 Kriteria Tingkah Laku Kecanduan	17

2.3.3 Gejala Kecanduan <i>Video Game</i>	17
2.3.4 Dampak Perilaku Kecanduan <i>Video Game</i>	21
2.3.5 Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Kecanduan <i>Video Game</i>	24
2.4 Konsep <i>Video Game</i>	26
2.4.1 Pengertian <i>Video Game</i>	26
2.4.2 Perkembangan <i>Video Game</i>	27
2.4.3 Jenis-Jenis <i>Video Game</i>	28
2.5 Kerangka Pemikiran	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian	31
3.2.1 Lokasi Penelitian	31
3.2.2 Subjek Penelitian	31
3.3 Definisi Operasional Variable Penelitian	32
3.3.1 Definisi Operasional	32
3.3.2 Variable Penelitian.....	33
3.4 Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data	34
3.4.1 Konsep Instrumen	34
3.4.2 Kisi-Kisi Intrumen Pengumpul Data	34
3.5 Prosedur Pelaksanaan Peneletian	34
3.5.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	34
3.5.2 Tahap Persiapan.....	35
3.6 Pedoman Skoring	35
3.7 Teknik Analisa Data	36
3.8 Tahap-Tahap Penelitian	38
3.9 Etika Penelitian	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Temuan.....	41
4.1.1 Gambaran Perilaku Kecanduan <i>Video Game</i> Kelas VII dan Kelas VIII di SMPN 29 Kota Bandung	41

4.1.2 Gambaran Perilaku Kecanduan <i>Video Game</i> Kelas VII dan kelas VIII di SMPN 29 Kota Bandung Berdasarkan Aspek Kecanduan <i>Video Game</i>	42
4.2 Pembahasan Penelitian	43
4.2.1 Pembahasan Gambaran Perilaku Kecanduan <i>Video Game</i> Kelas VII dan Kelas VIII di SMPN 29 Kota Bandung	43
4.2.2 Pembahasan Gambaran Perilaku Kecanduan <i>Video Game</i> Kelas VII dan Kelas VIII di SMPN 29 Kota Bandung Berdasarkan Aspek Kecanduan <i>Video Game</i>	47
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	55
5.1 Simpulan dan Rekomendasi	55
5.1.1 Simpulan	55
5.2 Implikasi.....	55
5.3 Rekomendasi	56
5.3.1 Bagi Peneliti Selanjutnya	56
5.3.2 Bagi Sekolah	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	