

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
DAFTAR SINGKATAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	3
1.3.1 Tujuan Umum	3
1.3.2 Tujuan Khusus	3
1.4 Manfaat	3
1.4.1 Manfaat Teoritis	3
1.4.2 Manfaat Praktis	3
1.5 Keaslian Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep Pengetahuan.....	9
2.1.1 Definisi Pengetahuan.....	9
2.1.2 Tingkat Pengetahuan	9
2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan	10
2.2 Konsep Sikap.....	11
2.2.1. Pengertian Sikap	11
2.2.2. Tahapan Sikap	12
2.2.3. Faktor Yang Mempengaruhi Sikap.....	12

2.3	Konsep Tidur	13
2.3.1	Definisi Tidur	13
2.3.2	Fisiologi Tidur	13
2.3.3	Tahapan Tidur	14
2.3.4	Siklus Tidur	15
2.3.5	Fungsi Tidur	15
2.3.6	Kebutuhan Tidur dan Pola Tidur Normal	15
2.3.7	Faktor Yang Mempengaruhi Tidur	16
2.3.8	Gangguan Tidur	17
2.3.9	Pengukuran Kualitas Tidur	18
3.2	Konsep Remaja	20
2.4.1	Definisi Remaja	20
2.4.2	Tahap-Tahap Perkembangan Remaja	20
2.4.3	Tugas Perkembangan Usia Remaja	21
3.3	Konsep Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	21
2.5.1	Definisi <i>Game Online</i>	21
2.5.2	Dampak <i>Game Online</i>	22
2.5.3	Definisi Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	23
2.5.4	Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	23
2.5.5	Pengukuran Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	24
3.4	Metode <i>Audiovisual</i>	25
2.6.1	Pengetian <i>Audiovisual</i>	25
2.6.2	Jenis-jenis <i>Audiovisual</i>	25
2.6.3	Karakteristik <i>Audiovisual</i>	26
2.6.4	Kelebihan dan Kekurangan <i>Audiovisual</i>	26
2.6.5	Manfaat <i>Audiovisual</i>	27
BAB III KERANGKA KONSEP		29
3.1	Kerangka Konsep	29
3.2	Hipotesis	30
BAB IV METODE PENELITIAN		31
4.1	Desain Penelitian	31
4.2	Populasi, Teknik <i>Sampling</i> dan Sampel	31

4.2.1	Populasi	31
4.2.2	Teknik <i>Sampling</i>	31
4.2.3	Sampel	32
4.3	Variabel Penelitian.....	33
4.3.1	Variabel Independen	33
4.3.2	Variabel Dependen.....	33
4.4	Definisi Operasional	33
4.5	Tempat Penelitian	35
4.6	Waktu Penelitian.....	36
4.7	Instrumen Penelitian	36
4.7.1	Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i>	36
4.7.2	Instrumen Pengetahuan	37
4.7.3	Instrumen Sikap	38
4.7.4	Instrumen Kualitas Tidur.....	39
4.8	Uji Validitas	40
4.9	Uji Reabilitas.....	40
4.10	Prosedur Pengumpulan Data	41
4.11	Kerangka Kerja Penelitian	42
4.12	Analisis Data	43
4.12.1	Analisis Univariat	43
4.12.2	Analisis Bivariat	43
4.13	Etika Keperawatan.....	44
BAB V	HASIL PENELITIAN.....	45
5.1	Gambaran Umum Tempat Penelitian	45
5.2	Data Umum	45
5.3.1	Karakteristik Siswa	45
5.3	Data Khusus	52
5.3.1	Identifikasi Tingkat Kecanduan Siswa kelas 10 di SMA Wachid Hasyim 2 Taman.....	52
5.3.2	Identifikasi Perubahan Pengetahuan dan Sikap <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Tentang Dampak Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	55

5.3.3 Identifikasi Kualitas Tidur Siswa Sebelum dan Setelah diberi Edukasi Audiovisual Tentang Dampak Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	56
5.3.4 Analisis Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Audiovisual tentang Dampak Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kualitas Tidur Siswa	58
BAB VI PEMBAHASAN.....	61
6.1 Tingkat Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> pada Siswa Kelas 10 di SMA Wachid Hasyim 2 Taman	61
6.2 Perubahan Pengetahuan dan Sikap <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Tentang Dampak Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	62
6.3 Kualitas Tidur Siswa kelas 10 sebelum dan setelah diberi Edukasi Menggunakan Media Audiovisual tentang Dampak Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	67
6.4 Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Audiovisual tentang Dampak Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> terhadap kualitas tidur siswa kelas 10 di SMA Wachid Hasyim 2 Taman.	70
6.5 Keterbatasan Peneliti.....	71
6.6 Implikasi Keperawatan.....	72
BAB VII SIMPULAN	73
7.1 Simpulan	73
7.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	80