

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSYARATAN GELAR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	4
1.3.1 Tujuan Umum.....	4
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4 Manfaat.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Keaslian Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
1.1 Konsep Edukasi	11
2.1. 1 Pengertian Edukasi.....	11
2.1.2 Tujuan Edukasi.....	11
2.1.3 Sasaran Edukasi	11
2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Edukasi	12
2.1.5 Metode Edukasi.....	12
2.2 Konsep Kualitas Tidur.....	15
2.2.1 Pengertian Tidur	15
2.2.2 Fisiologis Tidur.....	15
2.2.3 Kategori Tidur	15

2.2.4	Siklus Tidur.....	16
2.2.5	Faktor- Faktor yang mempengaruhi Tidur.....	18
2.2.6	Dampak Tidak Terpenuhi Kebutuhan Tidur	20
2.2.7	Pengertian Kualitas Tidur	21
2.2.8	Parameter Kualitas Tidur	21
2.2.9	Skala Pengukuran	22
2.3	Konsep Kecanduan <i>Game online</i>	24
2.3.1	Pengertian Kecanduan <i>Game online</i>	24
2.3.2	Faktor-faktor Penyebab Kecanduan <i>Game online</i>	24
2.3.3	Dampak Kecanduan <i>Game online</i>	25
2.3.4	Indikator Kecanduan <i>Game online</i>	26
2.3.5	Cara Mengatasi Yang Sudah Kecanduan <i>Game online</i>	27
2.3.6	Tingkat Hasil Kecanduan <i>Game online</i>	28
2.3.7	Upaya Pencegahan Kecanduan <i>Game online</i>	29
BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN..		30
3.1	Kerangka Konseptual	30
3.2	Hipotesis	31
BAB IV METODE PENELITIAN.....		32
4.1	Desain Penelitian	32
4.2	Populasi, Teknik sampling dan Sampel	32
4.2.1	Populasi	32
4.2.2	Teknik Sampling.....	33
4.2.3	Sampel	33
4.3	Variabel Penelitian.....	34
4.4	Definisi Operasional.....	35
4.5	Tempat Penelitian	36
4.6	Waktu Penelitian.....	36
4.7	Instrumen Penelitian	36
4.8	Prosedur Pengumpulan Data	39
4.9	Kerangka Kerja Penelitian.....	41
4.10	Analisis Data	42
4.10.1	Analisis Univariat	42
4.10.2	Analisis Bivariat	42
4.11	Etika Penelitian.....	43

BAB V HASIL PENELITIAN.....	45
5.1 Gambaran Umum Penelitian	45
5.2 Data Umum	46
5.2.1 Karakteristik Berdasarkan Kelas, Usia, dan Jenis Kelamin	46
5.3 Data Khusus	47
5.3.1 Remaja Kelas VII yang mengalami kecanduan <i>game online</i> di SMP Negeri 28 Surabaya.....	47
5.3.2 Kualitas Tidur pada Remaja Kelas VII yang Kecanduan <i>Game online</i> di SMP Negeri 28 Surabaya Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi	48
BAB VI PEMBAHASAN.....	49
6.1 Interpretasi dan Hasil Diskusi	49
6.1.1 Kualitas Tidur pada Remaja Kelas VII yang Kecanduan <i>Game online</i> di SMP Negeri 28 Surabaya Sebelum Diberikan Edukasi.....	49
6.1.2 Kualitas Tidur pada Remaja Kelas VII yang Kecanduan <i>Game online</i> di SMP Negeri 28 Surabaya Setelah Diberikan Edukasi....	51
6.1.3 Pengaruh Edukasi terhadap Kualitas Tidur pada Remaja Kelas VII yang Kecanduan <i>Game online</i> di SMP Negeri 28 Surabaya	53
6.2 Keterbatasan Penelitian	56
6.3 Implikasi Keperawatan.....	57
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	58
7.1 Kesimpulan.....	58
7.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60