

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
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 Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.5 Keaslian Penelitian	6
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Konsep <i>Gadget</i>	9
2.1.1 Definisi.....	9
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Gadget</i>	9
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Gadget</i>	10
2.1.4 Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	12
2.1.5 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	13
2.1.6 Tanda-Tanda Kecanduan <i>Gadget</i>	14
2.1.7 Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Anak.....	14
2.1.8 Indikator Penggunaan <i>Gadget</i>	15
2.1.9 Cara Mengukur Penggunaan <i>Gadget</i>	15
2.2 Konsep Interaksi Sosial	16
2.2.1 Definisi.....	16
2.2.2 Jenis-Jenis Interaksi Sosial.....	16
2.2.3 Ciri-Ciri Interaksi Sosial	17
2.2.4 Intensitas Interaksi Sosial.....	18

2.2.5	Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	19
2.2.6	Syarat Terjadinya Interaksi	21
2.2.7	Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	22
2.2.8	Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah	22
2.2.9	Indikator Interaksi Sosial	23
2.2.10	Cara Mengukur Interaksi Sosial.....	23
2.3	Konsep Bermain Peran	24
2.3.1	Definisi.....	24
2.3.1	Jenis-Jenis Bermain Peran.....	24
2.3.2	Intensitas Bermain Peran.....	25
2.3.3	Langkah-langkah Bermain Peran.....	26
2.3.4	Aspek Perkembangan yang Diperoleh Dari Bermain Peran	27
2.3.5	Manfaat Bermain Peran.....	29
2.3.6	Tujuan Bermain Peran.....	30
2.3.7	Pola Interaksi Sosial Anak Dalam Bermain Peran.....	31
2.4	Konsep Anak Sekolah	32
2.4.1	Definisi.....	32
2.4.2	Tumbuh Kembang Anak Sekolah	32
BAB III		34
KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS		34
3.1	Kerangka Konseptual	34
3.2	Hipotesis Penelitian	35
BAB IV		36
METODE PENELITIAN		36
4.1	Desain Penelitian	36
4.2	Populasi, Tehnik Sampling dan Sample	36
4.2.1	Populasi	36
4.2.2	Tehnik Sampling	37
4.2.3	Sample.....	37
4.3	Variabel Penelitian	39
4.4	Definisi Operasional.....	39
4.5	Tempat Penelitian.....	41
4.6	Waktu Penelitian	41
4.7	Instrumen Penelitian.....	41
4.8	Uji Validitas	44
4.8.1	Uji Validitas Interaksi Sosial	44
4.8.2	Uji Validitas <i>Gadget</i>	45
4.9	Uji Reliabilitas.....	46
4.9.1	Uji Reliabilitas Interaksi Sosial.....	46
4.9.2	Uji Reliabilitas <i>Gadget</i>	46
4.10	Prosedur Pengumpulan Data	47

4.11	Kerangka Kerja Penelitian.....	53
4.12	Analisis Data	54
4.12.1	Analisa Univariat	54
4.12.2	Analisa Bivariat.....	54
4.13	Etika Penelitian.....	55
BAB V		57
HASIL PENELITIAN		57
5.1	Gambaran Umum Penelitian	57
5.2	Data Umum	57
5.3	Data Khusus	58
BAB VI		64
PEMBAHASAN		64
6.1	Pengaruh sebelum dan setelah diberikan intervensi bermain peran terhadap persepsi interaksi sosial pada siswa di SMP Negeri 29 Surabaya.	64
6.2	Pengaruh sebelum dan setelah diberikan intervensi bermain peran terhadap persepsi penggunaan <i>gadget</i> pada siswa di SMP Negeri 29 Surabaya	69
6.3	Pengaruh bermain peran terhadap persepsi penggunaan <i>gadget</i> pada siswa di SMP Negeri 29 Surabaya	75
6.4	Keterbatasan Penelitian	77
BAB VII		78
KESIMPULAN DAN SARAN		78
7.1	Kesimpulan.....	78
7.2	Saran	78
7.2.1	Bagi Keperawatan	79
7.2.2	Bagi Instansi SMP Negeri 29 Surabaya	79
7.2.3	Bagi Peneliti Selanjutnya	79
DAFTAR PUSTAKA		80
LAMPIRAN		85
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		130