

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	i
PRAKATA	ii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SINGKATAN	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Keaslian Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Internet Gaming Disorder (IGD)	7
1.1. Definisi dan Kriteria	7
1.1.1. Definisi.....	7
1.1.2. Kriteria Diagnostik.....	8
1.1.3. Perbedaan Gender dalam IGD	9
1.1.4. Faktor Risiko dan Dampak IGD	11
1.2. Prevalensi dan Dampak.....	12
1.2.1. Prevalensi IGD.....	12
1.2.2. Dampak IGD pada Kesehatan Mental dan Fisik.....	13



1.2.3.	Dampak IGD pada Prestasi Akademik dan Sosial.....	14
1.2.4.	Strategi Pencegahan dan Intervensi	15
1.3.	Penyebab dan Faktor Resiko.....	16
1.3.1.	Faktor Psikologis	16
1.3.2.	Faktor Sosial	17
1.3.3.	Faktor Lingkungan.....	18
1.3.4.	Faktor Biologis dan Neurologis	19
2.	Gangguan Atensi.....	20
2.1.	Definisi dan Gejala	20
2.2.	Penyebab dan Faktor Risiko	21
2.2.1.	Faktor Biologis dan Neurologis	21
2.2.2.	Faktor Lingkungan.....	21
2.2.3.	Faktor Psikologis dan Emosional.....	21
2.2.4.	Perkembangan Usia	22
3.	Hubungan antara IGD dengan Gangguan Atensi.....	22
3.1.	Teori dan Penjelasan.....	22
3.2.	Dampak Terhadap Fungsi Atensi dan Perilaku Akademik.....	23
3.3.	Dampak Sosial dan Emosional	24
3.4.	Faktor Risiko Tambahan dan Interaksi Dinamis	25
B.	Kerangka Teori	26
C.	Kerangka Konsep.....	27
D.	Hipotesis Penelitian	28
BAB III	29
METODE PENELITIAN	29
3.1.	Rancangan Penelitian.....	29
3.2.	Populasi dan Subjek Penelitian	29
3.3.	Instrumen Penelitian	31
3.4.	Alur Penelitian	32
3.5.	Variabel Penelitian.....	33
3.6.	Definisi Operasional	34
3.7.	Analisis Hasil	35



3.8.	Konsiderasi Etik	35
3.9.	Jadwal Penelitian	36
BAB IV	37
HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A.	Jumlah Subyek Penelitian	37
B.	Analisis Deskriptif	37
C.	Analisis Bivariat.....	43
D.	Analisis Multivariat	52
E.	Keterbatasan Penelitian.....	58
BAB V	59
SIMPULAN DAN SARAN	59
5.1.	Simpulan	59
5.2.	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60