

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Keaslian Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan Teori	8
1. Kecemasan	8
2. Kecanduan Video <i>Game</i>	12

3.	Remaja	17
B.	Landasan Teori	22
C.	Kerangka Teori	24
D.	Kerangka Penelitian	25
E.	Hipotesis	25
F.	Pertanyaan Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN		26
A.	Jenis dan Rancangan Penelitian	26
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	26
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	26
D.	Variabel Penelitian	28
E.	Definisi Operasional Variabel	28
F.	Instrumen Penelitian	29
G.	Uji Validitas dan Reliabilitas	31
H.	Tehnik Pengumpulan Data	31
I.	Jalannya Penelitian	32
J.	Etika Penelitian	33
K.	Analisis Data	35
L.	Hambatan dan Keterbatasan Penelitian	37
1.	Hambatan Penelitian	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		39
A.	Hasil Penelitian	39

B. Pembahasan	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	68