

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI..... | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| INTISARI | xiv |
| ABSTRACT | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 5 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 5 |
| E. Keaslian Penelitian | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 8 |
| A. Tinjauan Teoritis | 8 |
| 1. Spiritualitas | 8 |
| 2. Risiko kecanduan <i>video game</i> | 13 |

| | | |
|--|--|----|
| 3. | Remaja (SMA)..... | 21 |
| B. | Landasan Teori | 25 |
| C. | Kerangka Teori..... | 23 |
| D. | Kerangka Penelitian | 24 |
| E. | Pertanyaan Penelitian | 24 |
| F. | Hipotesis Penelitian | 24 |
| 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 | 29 |
| E. | Definisi Operasional Variabel | 29 |
| F. | Instrumen Penelitian | 30 |
| G. | Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen | 30 |
| H. | Tehnik Pengumpulan Data | 31 |
| I. | Jalannya Penelitian | 32 |
| J. | Etika Penelitian..... | 34 |
| K. | Analisa Data | 35 |
| I. | Hambatan dan Keterbatasan Penelitian | 36 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | | 38 |
| A. | Hasil Penelitian..... | 38 |
| B. | Pembahasan | 42 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | | 53 |

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 53 |
| B. Saran | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 55 |
| Lampiran 1 | 61 |
| Lampiran 2 | 78 |
| Lampiran 3 | 79 |
| Lampiran 4 | 80 |