

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Agresivitas	8
1. Pengertian Agresivitas.....	8

2. Jenis-jenis Perilaku Agresivitas.....	9
3. Aspek-aspek Perilaku Agresivitas.....	10
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresivitas.....	12
B. Remaja.....	15
1. Pengertian Remaja.....	16
2. Tugas Perkembangan Remaja.....	17
3. Ciri-ciri Masa Remaja.....	18
4. Keadaan Emosi pada Masa Remaja.....	18
C. Intensitas Penggunaan Games Pada Gadget.....	19
1. Pengertian Intensitas.....	19
2. Aspek-aspek Intensitas.....	20
D. Bermain Games.....	21
1. Pengertian Bermain.....	21
2. Karakteristik Bermain.....	22
E. Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Games pada Gadget dengan Agresivitas Remaja.....	23
F. Hipotesis Penelitian.....	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian yang Digunakan.....	25
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	25
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	25
D. Subjek Penelitian.....	26
E. Metode Pengumpulan Data.....	26
F. VALIDITAS DAN REALIBILITAS.....	28
G. Metode Analisis Data.....	29



HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN GAME DOTA PADA GADGET DENGAN AGRESIVITAS REMAJA

ASTRID ARISYA, Neila Ramdhani, Dr., M.Si., M.Ed.

Universitas Gadjah Mada, 2016 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

UNIVERSITAS
GADJAH MADA

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancan dan Persiapan.....	30
B. Pelaksanaan Penelitian.....	33
C. Analisis Data Penelitian.....	34
D. Uji Asumsi.....	36
E. Uji Hipotesis.....	37
F. Analisis Tambahan.....	37
G. Kesimpulan.....	39
H. Pembahasan.....	39

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	44
B. Saran.....	44

DAFTAR PUSTAKA.....	46
---------------------	----

LAMPIRAN.....	48
---------------	----