



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SINGKATAN	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT	xii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah.....	4
C. Pertanyaan Penelitian	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Keaslian penelitian	6
BAB II	8
A. Internet dan game	8
B. Internet gaming disorder (IGD)	11
C. Masalah Perilaku	23
D. Hubungan IGD dan Masalah Perilaku	26
E. Faktor-faktor yang memengaruhi IGD dan masalah perilaku.....	31
F. Kerangka Teoretis.....	33
G. Kerangka Konsep	335
H. Hipotesis	336
BAB III.....	36
A. Rancangan Penelitian	36
B. Subjek Penelitian	36
C. Instrumen Penelitian.....	38
D. Variabel Penelitian	40
E. Definisi Operasional Variabel	41
F. Jalannya Penelitian	433
G. Pengolahan dan Analisis Data.....	433
	414



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

HUBUNGAN ANTARA INTERNET GAMING DISORDER DAN MASALAH PERILAKU PADA SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI
YOGYAKARTA

MIMI MARLENI, dr. Retno Sutomo, PhD, SpAK; Prof. Djauhar Ismail, PhD, SpAK

Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

H.	Etika Penelitian.....	44
BAB IV.....		45
A.	Hasil.....	46
B.	Pembahasan	53
BAB V		457
A.	Simpulan.....	65
B.	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		67
Lampiran <i>Ethical Clearance</i>		80