

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiiiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.5.1 Ruang Lingkup Tempat.....	6
1.5.2 Ruang Lingkup Waktu	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Konsep Anak Remaja	7
2.1.1 Definisi Anak Remaja	7
2.1.2 Pertumbuhan Anak Remaja.....	7
2.1.3 Batasan Anak Remaja	8
2.1.4 Perkembangan Anak Remaja	8
2.1.5 Karakteristik Anak Remaja	10
2.1.6 Tugas Perkembangan Remaja	11
2.2 Konsep <i>Gadget</i>	12
2.2.1 Pengertian <i>Gadget</i>	12
2.2.2 Jenis-Jenis <i>Gadget</i> di Indonesia	12
2.2.3 Dampak Positif dan Negatif penggunaan <i>Gadget</i>	13
2.2.4 Durasi, Jarak, Kontras Cahaya, Posisi penggunaan <i>Gadget</i>	16
2.3 Kerangka Konsep	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Rancangan Penelitian	19
3.2 Paradigma Penelitian	19
3.3 Variabel Penelitian	21
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional	21
3.4.1 Definisi Konseptual.....	21
3.4.2 Definisi Operasional.....	21
3.5 Poulasi dan Sampel	23

3.5.1	Populasi	23
3.5.2	Sampel	23
3.6	Etika Penelitian	24
BAB IV DESAIN PENELITIAN		25
4.1	Pengumpulan Data.....	25
4.1.1	Instrumen Penelitian	25
4.1.2	Uji Validitas	25
4.1.3	Teknik Pengumpulan Data.....	26
4.2	Langkah Penelitian	27
4.2.1	Tahap Persiapan	27
4.2.2	Tahap Pelaksanaan.....	27
4.2.3	Tahap Akhir	27
4.3	Pengolahan Data dan Analisa Data.....	27
4.3.1	Pengolahan Data	29
4.3.2	Analisa Data	29
4.4	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
4.4.1	Lokasi Penelitian	30
4.4.2	Waktu Penelitian	30
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		31
5.1	Hasil Penelitian	31
5.2	Pembahasan	35
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		40
6.1	Kesimpulan	40

6.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional	20
Tabel 3.2 Perhitungan Jumlah Sampel Tiap kelas	23
Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Jawaban durasi menggunakan <i>gadget</i>	31
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Jawaban Jarak Pandang Saat Menggunakan <i>Gadget</i>	32
Tabek 5.3 Distribusi Frekuensi Jawaban Kontras Cahaya Saat Menggunakan <i>Gadget</i>	33
Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Jawaban Posisi Menggunakan <i>Gadget</i>	34

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konsep	18
---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 : Lembar Validasi Instrumen

Lampiran 3 : Surat Persetujuan Menjadi Responden dan Kuesioner

Lampiran 4 : Data Hasil Mentah Kuesioner

Lampiran 5 : Data Hasil SPSS

Lampiran 6 : Jadwal Penyusunan Karya Tulis Ilmiah

Lampiran 7 : Lembar bimbingan

Lampiran 8 : Turnitin

Lampiran 8 : Riwayat Hidup