

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Definisi Operasional.....	3
1.3.1 Tingkat Kebugaran Jasmani.....	4
1.3.2 Bermain <i>Game Online</i>	4
1.3.3 Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Tasikmalaya	5
1.3.4 Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1 Manfaat Teoretis.....	6
1.5.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB 2 TINJAUAN TEORETIS.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.1.1 Kebugaran Jasmani.....	7
2.1.2 <i>Game Online</i>	14
2.1.3 Intensitas Bermaain <i>Game Online</i>	22
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	25
2.3 Kerangka Konseptual	27

2.4 Hipotesis	28
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN.....	25
3.1 Metode Penelitian.....	25
3.2 Variabel Penelitian	26
3.3 Populasi dan Sampel.....	27
3.3.1 Populasi.....	27
3.3.2 Sampel	27
3.4 Desain Penelitian.....	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5.1 Kuisisioner.....	28
3.5.2 Tes Kebugaran Jasmani	30
3.6 Instrumen Penelitian	30
3.6.1 Instrumen Tingkat Kebugaran Jasmani	33
3.6.2 Kuesioner	30
3.7 Teknik Analisis Data	44
3.8 Langkah-langkah Penelitian.....	45
3.9 Waktu dan Tempat Penelitian	46
3.10Tempat Penelitian	46
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Hasil Penelitian	47
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	47
4.1.2 Pengujian Persyaratan Analisis	49
4.1.3 Pengujian Hipotesis	52
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	56
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Simpulan	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	78
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	129