

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
A. Perilaku Remaja	10
1. Pengertian Perilaku Remaja	10
2. Gejala Dan Bentuk Perilaku Menyimpang Remaja	13
B. Hiburan Masyarakat	16
C. Penelitian yang Relevan	24
D. Kerangka Berpikir	26
E. Hipotesis	27
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	28
C. Defenisi Operasionalisasi Variabel Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Pengujian Instrumen	32
1. Uji Validitas Angket	33
2. Uji Reliabilitas Angket	35
F. Tekni Analisis Data	36
G. Lokasi dan Waktu Penelitian	41
1. Lokasi Penelitian	41
2. Waktu Penelitian	41
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	

A. Gambaran Umum Tentang Lokasi Penelitian.....	42
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi Hiburan Masyarakat Keyboard.....	43
2. Deskripsi Perilaku Remaja.....	49
3. Deskripsi Analisa Data.....	55
C. Pembahasan.....	59
1. Kondisi Hiburan Masyarakat Keyboard	59
2. Perilaku remaja setelah menonton keyboard	61
3. Seberapa besar hiburan masyarakat keyboard dapat mempengaruhi perilaku remaja di Desa Lidah Tanah.....	63
BAB V : KESIMPULAN	
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	70