

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
1.1.Latar Belakang Masalah .....	1
1.2.Identifikasi Masalah.....	11
1.3.Batasan Masalah.....	12
1.4.Rumusan Masalah.....	12
1.5.Tujuan Penelitian .....	13
1.6.Manfaat Penelitian .....	13
a. Manfaat Teoritis.....	13
b. Manfaat Praktis.....	13
<b>BAB II: KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kerangka Teori.....	14
2.1.1.1 Defenisi Game Online.....	14
2.1.1.2 Sejarah Game Online.....	15

2.1.1.3	Perkembangan Games Online Di Indonesia .....	16
2.1.1.4	Dampak Positif Game Online .....	17
2.1.1.5	Dampak Negatif Game Online .....	20
2.1.1.6	Cara Mengatasi Kecanduan Game Online .....	22
2.1.2	Konsep Teori Upaya .....	23
2.1.2.1	Definisi Upaya Menurut Para Ahli.....	24
2.1.2.2	Pengertian Orang Tua.....	25
2.1.2.3	Tugas dan Kewajiban Orang Tua .....	26
2.1.2.4	Tanggung Jawab Orang Tua .....	27
2.2	Upaya Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Game Online Bagi Anak	
	Usia 7-12 Tahun.....	30
2.3	Kerangka Berpikir.....	38
 <b>BAB III: METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Jenis Penelitian.....	41
3.2	Populasidan Sampel.....	41
3.2.1	Populasi .....	41
3.2.2	Sampel .....	41
3.3	Operasionalisasi Variabel Penelitian .....	42
3.3.1	Variabel Penelitian.....	42
3.3.2	Definisi Operasional .....	42
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.4.1	Angket (Kuisisioner) .....	43
3.5	Teknik Analisis Data.....	44

3.5.1 Analisis Data .....	45
3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	46
3.6.1 Lokasi Penelitian.....	46
3.6.2 Waktu Penelitian.....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	47
4.2 Pembahasan .....	78
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>
<b>Laampiran-lampiran .....</b>	<b>87</b>

