

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul Depan	i
Halaman Sampul Dalam	ii
Lembar Pernyataan	iii
Lembar Persetujuan	iv
Lembar Pengesahan	v
Abstrak.....	vi
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Skema	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Konsep Teori	
1. Konsep Anak	6
a. Pengertian Anak Usia Sekolah	6
b. Ciri-Ciri Tumbuh Kembang Anak.....	6
c. Tahap Perkembangan	7
d. Perkembangan Fisik	9
e. Perkembangan Kognitif.....	9
f. Perkembangan Moral.....	10
g. Perkembangan Emosional	10
h. Perkembangan Sosial.....	10
i. Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak.....	11
2. Konsep Bermain.....	12
a. Pengertian Bermain	12
b. Faktor-Faktor Mempengaruhi Permainan Anak.....	12
c. Manfaat Bermain	14
d. Jenis Bermain	15
e. Pola Bermain Video Game	16
f. Macam-Macam Game Berunsur Kekerasan.....	17
g. Pengaruh Buruk Game.	17
h. Tips Mengetasi Anak Kecanduan Game	18
3. Konsep Perilaku Agresif	19
a. Pengertian Perilaku Agresif.....	19
b. Teori Penyebab Agresif	20
c. Karakteristik Anak dengan Perilaku Agresif.....	21
d. Cara Menangani Perilaku Agresif pada Anak.	22
B. Kerangka Konsep.....	23

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	24
B. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	24
C. Identifikasi Variabel.....	25
D. Definisi Operasional	26
E. Prosedur Pengumpulan Data	27
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	28
G. Pengolahan Data	30
H. Analisis Data	31
I. Etika Penelitian	31
J. Tempat dan Waktu Penelitian	32
K. Jadwal Penelitian.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	33
B. Data Umum	34
C. Data Khusus	35
BAB V PEMBAHASAN	
A. Kebiasaan Bermain Video Game Berunsur Kekerasan	40
B. Perilaku Agresif pada Anak	43
C. Kebiasaan Bermain Video Game Berunsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif	44
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	