

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Konsep teori.....	7
1. Konsep perkembangan anak usia sekolah.....	7
a. Pengertian anak usia sekolah.....	7
b. Tahapan tumbuh kembang anak usia sekolah.....	7
2. Konsep motivasi belajar.....	13
a. Pengertian motivasi belajar.....	13
b. Bentuk motivasi belajar.....	14
c. Indikator motivasi belajar.....	15
d. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.....	16
e. Fungsi motivasi belajar.....	17
f. Aspek motivasi belajar.....	18
g. Upaya meningkatkan motivasi belajar.....	18
3. Konsep kecanduan bermain <i>game online</i>	19
a. Pengertian kecanduan <i>game online</i>	19

b. Aspek kecanduan <i>game online</i>	20
c. Faktor penyebab kecanduan <i>game online</i>	22
d. Dampak bermain <i>game online</i>	22
4. Konsep hubungan <i>game online</i> dengan motivasi belajar.....	24
B. Kerangka konseptual.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Desain Penelitian	27
B. Populasi, Sampel dan Teknik sampling	27
C. Identifikasi Variabel.....	28
D. Definisi operasional.....	29
E. Prosedur pengumpulan data	30
F. Teknik dan Instrumen pengumpulan data	30
G. Pengolahan data	32
H. Analisis data.....	34
I. Etika penelitian.....	34
J. Tempat dan Waktu penelitian.....	35
K. Jadwal Penelitian.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	36
A. Gambaran lokasi penelitian.....	36
B. Data umum.....	37
C. Data khusus.....	38
BAB V PEMBAHASAN.....	39
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
A. Kesimpulan.....	44
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	48