

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Game Online	7
2.2 Jenis Game Online	8
2.2.1 Berdasarkan Jenis Permainannya	8
2.2.2 Berdasarkan Cara Bayar	11
2.2.3 Berdasarkan Grafis	12
2.2.4 Contoh Game Online yang Populer di Indonesia	13
2.3 Jenis-jeni Game Online yang Menyebabkan Kecanduan.....	16
2.4 Anak Usia Sekolah	18
2.4.1 Pengertian Anak	18

2.4.2 Tingkat Perkembangan Anak	19
2.4.3 Tugas Perkembangan Anak	23
2.5 Perilaku Agresif Anak	27
2.5.1 Pengertian Perilaku Agresif	27
2.5.2 Penyebab Perilaku Agresif	28
2.5.3 Jenis Perilaku Agresif	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Variabel Penelitian	32
3.3 Populasi	32
3.4 Sampel	33
3.4.1 Kriteria Inklusi	33
3.4.2 Kriteria Eksklusi	33
3.5 Tahapan Literatur Review	34
3.5.1 Merumuskan Masalah	34
3.5.2 Mencari dan mengumpulkan data/literatur	34
3.6 Pengumpulan Data	35
3.7 Mengevaluasi Kelayakan data/literature	37
3.8 Etika Penelitian	38
3.9 Lokasi	38
3.10 Waktu Penelitian	38
BAB IV HASIL PENELITIAN	39
BAB V PEMBAHASAN	43
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	48
6.1 Kesimpulan	48
6.2 Saran	48
6.2.1 Perawat	48
6.2.2 Peneliti Selanjutnya	49

DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN	52

DAFTAR TABEL

Table 4.1 Hasil penelusuran Jurnal	39
--	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konsep	31
Bagan 3.1 Pengumpulan Data	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Konsul Bimbingan	52
Lampiran 2 Data Riwayat Hidup	58
Lampiran 3 Hasil Cek Plagiarisme	59