

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERSETUJUAN

KATA PENGANTARii

ABSTRAKiv

ABSTRACTv

DAFTAR ISIvi

DAFTAR TABELx

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang1

1.2 Rumusan Masalah4

1.3 Tujuan Penelitian4

1.4 Manfaat Penelitian5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori6

2.1.1. Definisi Pengetahuan6

2.1.2. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan8

2.1.3. Ada 3 Kategori Pengetahuan Menurut (Srikunto,2013:446)9

2.2 Konsep Kecanduan9

2.2.1. Pengertian Kecanduan	9
2.2.2. Kriteria Kecanduan.....	10
2.2.3. Faktor Resiko Kecanduan.....	11
2.2.4. Faktor Internal dan Eksternal Adiksi Remaja Terhadap Game Online	13
2.2.5. Penyebab seseorang mengalami kecanduan game online	14
2.2.6. Area Otak yang Berkaitan Dengan Kecanduan	15
2.3 Konsep Game Online	16
2.3.1. Pengertian Game Online.....	16
2.3.2. Kategori Game Online	16
2.3.3. Dampak Positif dan Negatif Game Online	17
2.4 Kerangka Teori	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian.....	20
3.2 Paradigma Penelitian.....	20
3.3 Variable Penelitian.....	22
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional.....	22
3.4.1 Definisi Konseptual.....	22
3.4.2 Definisi Operasional	22
3.5 Populasi dan Sample	23
3.5.1 Populasi	23
3.5.2 Sample	23
3.5.3 Etika Penelitian	24

BAB IV DESAIN PENELITIAN

4.1 Pengumpulan Data.....	26
4.1.1 Instrumen Penelitian.....	26
4.1.2 Teknik Pengumpulan Data.....	26
4.1.3 Tahap Persiapan.....	27
4.1.4 Tahap Pelaksanaan.....	27
4.1.5 Tahap Akhir.....	27
4.2 Langkah Penelitian.....	28
4.3 Pengolahan dan Analisa Data.....	28
4.3.1 Pengolahan Data.....	28
4.3.2 Analisis Data.....	29
4.4 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
4.4.1 Tempat Penelitian.....	30
4.4.2 Waktu Penelitian.....	30

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian.....	31
5.1.1 Data Hasil Penelitian.....	31
5.2 Pembahasan.....	32
5.2.1 Gambaran Pengetahuan Remaja Terhadap Kecanduan Game Online di Cibodas RT 01 RW 04.....	32

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan	34
--------------------	----

6.2 Saran	34
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA	35
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	36
---------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Konsep Teori	19
Tabel 3.1 Paradigma Penelitian	21
Tabel 3.2 Definisi Operasional	23
Tabel 5.1 Hasil Data Penelitian.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

LEMBAR BIMBINGAN.....	46
BIODATA.....	51