

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
PERSETUJUAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Batasan Masalah	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Konsep Anak Sekolah Dasar.....	8
2.1.1 Definisi Anak Sekolah	8
2.1.2 Karakteristik Perkembangan Anak Sekolah Dasar	8
2.2 <i>Game Online</i>	11
2.2.1 Pengertian <i>Game</i>	11

2.2.2 Pengertian <i>Game Online</i>	11
2.2.3 Sejarah <i>Game Online</i>	12
2.2.4 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	13
2.2.5 Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Anak Usia Sekolah Dasar	15
2.4 Kerangka Konseptual.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Jenis dan Metode Penelitian.....	21
3.2 Kerangka Penelitian.....	21
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	22
3.4 Populasi dan Sampel.....	22
3.4.1 Populasi.....	22
3.4.2 Sampel.....	22
3.5 Variabel Penelitian	23
3.6 Defenisi Konseptual dan Operasional.....	23
3.6.1 Defenisi Konseptual	23
3.6.2 Definisi Operasional	26
3.7 Pengumpulan Data	28
3.7.1 Teknik Pengumpulan Data	28
3.7.2 Instrument Penelitian	28
3.7.3 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	29
3.7.3.1 Uji Validitas	29
3.7.3.2 Uji Reliabilitas	30
3.7.4 Prosedur Kerja.....	31
3.7.5 Etika Penelitian	32
3.8 Pengolahan dan Analisa Data	33
3.8.1 Pengolahan Data	33
3.8.2 Analisa Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Analisis Deskriptif.....	38
4.1.1 Gambaran Faktor Psikososial Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	38

4.1.2 Gambaran Faktor Jenis Permainan Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung.....	39
4.1.3 Gambaran Faktor <i>Relationship</i> Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	39
4.1.4 Gambaran Faktor <i>Manipulation</i> Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	40
4.1.5 Gambaran Faktor <i>Immersion</i> Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	40
4.1.6 Gambaran Faktor <i>Escapism</i> Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	41
4.1.7 Gambaran Faktor <i>Achievement</i> Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	41
4.2 Pembahasan	41
4.2.1 Gambaran Faktor Psikososial Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	41
4.2.2 Gambaran Faktor Jenis Permainan Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung.....	43
4.2.3 Gambaran Faktor <i>Relationship</i> Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	45
4.2.4 Gambaran Faktor <i>Manipulation</i> Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	46
4.2.5 Gambaran Faktor <i>Immersion</i> Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	48
4.2.6 Gambaran Faktor <i>Escapism</i> Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	49
4.2.7 Gambaran Faktor <i>Achievement</i> Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Simpulan	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Gambaran Faktor Penyebab Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung	20
Gambar 2. Kerangka Konsep	21
Gambar 3. <i>Timeline</i>	22

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Defenisi Operasional	26
Tabel 2. Interpretasi Tabel.....	37
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Faktor Psikososial	38
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Faktor Jenis Permainan.....	39
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Faktor <i>Relationship</i>	39
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Faktor <i>Manipulation</i>	40
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Faktor Immersion.....	40
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Faktor Escapism.....	41
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Faktor Achievement.....	41

DAFTAR SINGKATAN

1. SDN : Sekolah Dasar Negeri
2. LAN : *Local Area Network*
3. MMORPG : *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*
4. FPS : *First Person Shooter*
5. MMORTS : *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*
6. MMOFPS : *Massively Multiplayer Online First Person Shooter*

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Persetujuan Judul.....	58
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Studi Pendahuluan	59
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	60
Lampiran 4. Surat Uji Validitas dan Reliabilitas.....	61
Lampiran 5. Surat Keterangan Layak Etik.....	62
Lampiran 6. Lembar Permohonan Menjadi Responden	63
Lampiran 7. Pernyataan Kesiediaan Menjadi Responden.....	64
Lampiran 8. Kuesioner Penelitian.....	65
Lampiran 9. Tabulasi Data	71
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	78
Lampiran 11. Pengolahan Data	81
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	83
Lampiran 13. Matriks Evaluasi.....	85
Lampiran 14. Lembar Bimbingan.....	89
Lampiran 15. Hasil Turnitin.....	94
Lampiran 16. Daftar Riwayat Hidup.....	95