

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRACT .....	xi
INTISARI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2.Rumusan Permasalahan .....	5
1.3.Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1. Prestasi Akademik .....	7
2.2. Kecanduan Game Online .....	19
2.3. Pemantauan Orang Tua .....	23
2.4. Dinamika Antar Variabel.....	25
2.5. Hipotesis .....	28
BAB III METODE PENELITIAN .....	29

3.1. Identifikasi Variabel .....	29
3.2. Definisi Operasional Variabel.....	29
3.3. Partisipan Penelitian .....	30
3.4. Prosedur Penelitian .....	31
3.5. Instrumen Penelitian .....	32
3.6. Analisis Data .....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1. Hasil.....	37
4.1.1. Data Deskriptif.....	37
4.1.2. Hasil Pengambilan Data Penelitian.....	39
4.1.2.1. Uji Asumsi .....	39
4.1.2.2. Uji Korelasi.....	44
4.1.2.3. Uji Regresi Linear Berganda .....	46
4.2. Pembahasan .....	49
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>58</b>
5.1. Kesimpulan .....	58
5.2. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>