

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Permasalahan	13
C. Tujuan dan Manfaat.....	14
D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Adiksi <i>Video game</i>	19
1. Pengertian <i>Video game</i>	19
2. Sisi Positif Bermain <i>Video game</i>	26
3. Pengertian Adiksi <i>Video game</i>	28
4. Proses Terjadinya Adiksi <i>Video game</i>	33
5. Sejarah Penelitian Mengenai Adiksi <i>Video game</i>	40
6. Faktor yang Mempengaruhi Adiksi <i>Video game</i>	42
7. Dampak Adiksi <i>Video game</i>	48
B. Motivasi Bermain <i>Video game</i>	49
1. Pengertian Motivasi Bermain <i>Video game</i>	49
2. Aspek-Aspek Motivasi Bermain <i>Video game</i>	50
C. Mediasi Orangtua	53
1. Pengertian Mediasi Orangtua.....	53
2. Aspek-Aspek Mediasi Orangtua	55
D. Perkembangan Anak	57
E. Hubungan Antar Variabel	62
F. Kerangka Konseptual	64
G. Hipotesis.....	64
BAB III METODE PENELITIAN.....	65
A. Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel.....	65
1. Variabel Bebas.....	65
2. Variabel Terikat.....	66
B. Partisipan Penelitian	66
C. Cara Pengumpulan Data	66
D. Uji Coba Alat Ukur	70
E. Validitas dan Reliabilitas	73
1. Validitas Alat Ukur.....	73
2. Reliabilitas alat ukur	74
F. Desain Penelitian.....	74

G. Cara Analisis Data.....	75
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	76
A. Deskripsi Subjek Penelitian	76
B. Deskripsi dan Reliabilitas Data	81
C. Hasil	83
D. Analisis Tambahan	90
1. Analisis jalur model kedua	90
2. Analisis jalur model ketiga.....	92
E. Pembahasan	94
F. Keterbatasan Penelitian.....	101
BAB V PENUTUP	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105