

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
SAMPUL DALAM	ii
PRASYARAT GELAR.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
HALAM PERSETUJUAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	vii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
DAFTAR SINGKATAN	xix
DAFTAR ISTILAH / SIMBOL	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	8
C. TUJUAN PENELITIAN	8
1. Tujuan Umum	8
2. Tujuan Khusus	8
D. MANFAAT PENELITIAN	8
E. KEASLIAN PENELITIAN	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. LANDASAN TEORI	12
1. ANAK USIA SEKOLAH	12
a. Pengertian	12
b. Tahap Tumbuh Kembang	12
2. <i>GAME ONLINE</i>	13
a. Pengertian	13
b. Dampak	13
c. Kecanduan <i>Game Online</i>	14
d. Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	14
e. Cara Mengurangi Kecanduan <i>Game Online</i>	15
f. Cara Mengukur tingkat Kecanduan bermain <i>Game Online</i>	15
3. KARAKTERISTIK ANAK	16

a. USIA	16
1) Pengertian	16
2) Kategori Usia	16
c. JENIS KELAMIN	17
1) Pengertian	17
2) Klasifikasi Jenis Kelamin	17
d. PRESTASI BELAJAR	17
1) Pengertian	17
2) Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar	18
3) Cara mengukur prestasi belajar	18
4. KERANGKA TEORI	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. JENIS DAN RANCANGAN PENELITIAN	21
B. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN	21
C. POPULASI DAN SAMPEL	21
D. VARIABEL PENELITIAN DAN DEFINISI OPERSIONAL	23
E. TEHNIK DAN JENIS PENGUMPULAN DATA	24
F. INSTRUMEN PENELITIAN	24
G. UJI VALIDITAS DAN UJI RELIABILITAS	25
H. TEHNIK ANALISA DATA	26
I. JALANNYA PENELITIAN	28
J. ETIKA PENELITIAN KEPERAWATAN	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	31
B. HASIL PENELITIAN	32
C. PEMBAHASAN	34
D. KETERBATASAN PENELITIAN	38
BAB V PENUTUP	40
A. KESIMPULAN	40
B. SARAN	40

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Persentase jumlah siswa SDN Bangkleyan tahun pelajaran 2018/2019.....	4
Grafik 1.2 Persentase jawaban siswa SDN Bangkleyan mengenai kegiatan saat berada di rumah	5
Grafik 1.3 Persentase jawaban siswa SDN Bangkleyan mengenai jam bermain <i>game online</i>	6
Grafik 1.4 Persentase jawaban siswa SDN Bangkleyan mengenai kegiatan yang dilakukan ketika jam istirahat	7

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema kerangka teori	20
---------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Definisi Operasional	23
Tabel 3.2. Kisi-kisi kuesioner kecanduan game online.....	25
Tabel 4.1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia anak di SDN Bangkleyan bulan Juli tahun 2019 (N=200).....	32
Tabel 4.2. Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin anak di SDN Bangkleyan bulan Juli tahun 2019 (N=200).....	33
Tabel 4.3. Distribusi frekuensi responden berdasarkan prestasi belajar anak di SDN Bangkleyan bulan Juli tahun 2019 (N=200).....	33
Tabel 4.4. Distribusi frekuensi tingkat kecanduan bermain <i>game online</i> di SDN Bangkleyan bulan Juli tahun 2019 (N=200).....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian

Lampiran 2 Lembar Konsul

Lampiran 3 Surat Permohonan Menjadi Asisten Peneliti

Lampiran 4 Lembar Persetujuan Menjadi Asisten Peneliti

Lampiran 5 Surat Permohonan Menjadi Responden

Lampiran 6 Lembar Persetujuan Menjadi Responden

Lampiran 7 Surat Izin Studi Pendahuluan

Lampiran 8 Surat Balasan Izin Studi Pendahuluan

Lampiran 9 Surat Izin Uji Validitas dan Reliabilitas

Lampiran 10 Surat Balasan Izin Uji Validitas dan Reliabilitas

Lampiran 11 Surat Izin Penelitian

Lampiran 12 Surat Balasan Izin Penelitian

Lampiran 13 Kuesioner Kecanduan Game Online

Lampiran 14 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Lampiran 15 Hasil Penelitian

Lampiran 16 Dokumentasi

DAFTAR SINGKATAN

ACC	<i>Accord</i>
APJII	Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
d	Derajat penyimpangan terhadap populasi yang diinginkan
DEPKES RI	Departemen Kesehatan Republik Indonesia
HP	<i>Handphone</i>
KAPRODI	Ketua Program Studi
KKM	Kriteria Ketuntasan Minimal
KR-20	<i>Kruder Richarson-20</i>
n	Jumlah sampel
N	Jumlah populasi
ni	Ukuran tiap strata sampel
Ni	Ukuran tiap strata populasi
PRAMUKA	Praja Muda Karana
PRODI	Program Studi
PS	<i>Play Station</i>
SDN	Sekolah Dasar Negeri
SPSS	<i>Statistical Package for the Social sciences</i>
STIKES	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
TV	Televisi
UKS	Usaha Kesehatan Sekolah
WHO	<i>World Health Organization</i>

DAFTAR SIMBOL

$\%$	Persen
\geq	Lebih dari sama dengan
$<$	Kurang dari
$>$	Lebih Dari
-	Sampai dengan