

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Kegunaan Penelitian	9
1. Kegunaan Teoritis	9
2. Kegunaan Praktis	10
E. Definisi Istilah	10

1. Game Online.....	10
2. Kecanduan Game Online	11
3. Kedisiplinan Belajar	11
F. Kajian Terdahulu.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Kajian Tentang <i>Game Online</i>	14
1. Pengertian <i>Game Online</i>	14
2. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	16
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Game Online</i>	19
B. Kajian Tentang Kecanduan <i>Game Online</i>	22
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	22
2. Ciri-ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	24
3. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	25
4. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Siswa.....	28
C. Kajian Tentang Kedisiplinan Belajar	31
1. Pengertian Kedisiplinan Belajar	31
2. Aspek-Aspek Kedisiplinan Belajar.....	34
3. Tujuan Adanya Disiplin	36
4. Fungsi Disiplin	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39

B. Kehadiran Peneliti	40
C. Lokasi Penelitian	41
D. Sumber Data	41
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	42
F. Analisis Data.....	47
G. Pengecekan Keabsahan Data	49
H. Tahap-Tahap Penelitian.....	54
BAB IV PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN	56
A. Paparan Data dan Temuan Penelitian.....	56
B. Pembahasan	95
BAB V PENUTUP	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	111
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	115
LAMPIRAN-LAMPIRAN	116
RIWAYAT HIDUP	181

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Identitas Informan	57
-------------------------------------	----