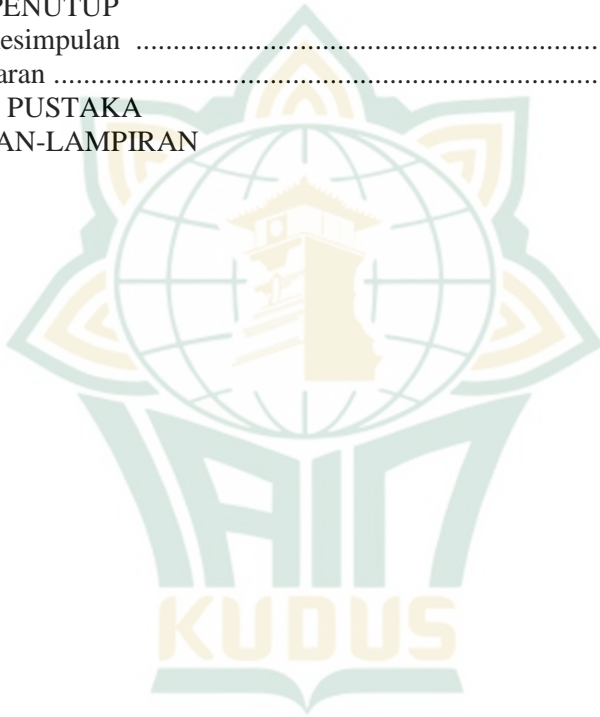


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teori	9
1. Pengertian Bimbingan dan Konseling Islam	9
2. Peran Bimbingan Orang Tua.....	21
3. Motivasi Belajar Anak	26
4. Kecanduan <i>Game Online</i>	28
B. Penelitian Terdahulu.....	31
C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	36
B. Setting Penelitian.....	37
C. Subyek Penelitian	37
D. Sumber Data	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Sampling Informan	39
G. Pengujian Keabsahan Data	39
H. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Obyek Penelitian	43
B. Hasil Temuan Penelitian	54

C. Pembahasan Hasil Penelitian	64
1. Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Dan Mengatasi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	64
2. Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Anak Yang Sudah Ketergantungan Pada <i>Game Online</i>	66
3. Faktor yang mempengaruhi anak dalam kecanduan <i>game online</i> yang di sukai	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 :	Jumlah Penduduk dan Berdasarakan Usia di Desa Tempur.....	50
Tabel 4.3 :	Sarana Prasarana Peribadatan Di Desa Tempur	50
Tabel 4.4 :	Sarana Pendidikan Desa Tempur	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Kerangka Berpikir 34
Gambar 3.1 : Teknik Analisis Data 42
Gambar 4.1 : Peta Desa Tempur..... 49
Gambar 4.5 : Peta Peta Dimensi 59
Gambar 4.6 : Peta Makna. 60

