

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian .....	8
C. Manfaat Penelitian .....	8
D. Orisinalitas Penelitian .....	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA .....	11
A. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	11
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	11
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	13
3. Indikator Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> .....	15
4. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	17
5. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> .....	19
B. Efikasi Diri.....	20
1. Pengertian Efikasi Diri .....	20
2. Dimensi Efikasi Diri.....	21
3. Sumber-sumber Efikasi Diri.....	23

C. Pola Asuh Permisif Orang Tua .....	26
1. Pengertian Pola Asuh Permisif Orang Tua .....	26
2. Karakteristik Pola Asuh Permisif .....	28
3. Aspek-aspek Pola Asuh Permisif .....	29
D. Hubungan antara Efikasi Diri dan Pola Asuh Permisif dengan Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja .....	30
E. Hipotesis .....	32
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN .....	34
A. Identifikasi Variabel Penelitian .....	34
B. Definisi Operasional .....	34
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	35
D. Metode Pengumpulan Data .....	36
E. Uji Validitas, Daya Beda Aitem dan Estimasi Reliabilitas...	39
F. Metode Analisis Data .....	41
BAB IV. PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN ...	42
A. Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian .....	42
B. Pelaksanaan Penelitian.....	48
C. Hasil Penelitian .....	50
D. Pembahasan.....	57
E. Keterbatasan Penelitian.....	61
BAB V PENUTUP .....	63
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	63
DAFTAR PUSTAKA .....	65
LAMPIRAN.....	68