

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | ii |
| PENGESAHAN..... | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | iv |
| ABSTRAK | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Fokus Penelitian | 7 |
| C. Rumusan Masalah | 8 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| E. Manfaat Penelitian..... | 8 |
| F. Sistematika Penulisan..... | 9 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Deskripsi Pustaka | 11 |
| 1. Bimbingan Keagamaan Orang Tua | 11 |
| a. Pengertian Bimbingan Keagamaan Orang Tua..... | 11 |
| b. Dasar Bimbingan Keagamaan | 15 |
| c. Tugas dan Tanggung Jawab Orang Tua ... | 16 |
| d. Peranan Orang Tua dalam Mendidik Anak | 17 |
| e. Mengasah Ketrampilan Komunikasi Verbal Dan Non Verbal Dalam Melaksanakan Bimbingan Konseling Spiritual Psikologi Positif..... | 24 |
| f. Pentingnya Bimbingan Keagamaan Orang Tua Kepada Anak | 26 |

| | |
|--|----|
| g. Tujuan dan Fungsi Bimbingan Keagamaan | 30 |
| h. Bentuk Bimbingan Keagamaan | 32 |
| i. Metode Bimbingan Keagamaan | 33 |
| j. Materi Bimbingan Keagamaan | 36 |
| 2. Definisi <i>game online</i> | 37 |
| a. Pengertian <i>game online</i> | 37 |
| b. Faktor bermain <i>game online</i> | 38 |
| 3. Kecanduan <i>Game online</i> | 38 |
| a. Pengertian kecanduan <i>game online</i> | 38 |
| b. Faktor-Faktor Penyebab Remaja Kecanduan terhadap <i>Game online</i> | 40 |
| c. Gejala kecanduan <i>game online</i> | 41 |
| d. Intensitas kecanduan <i>game online</i> | 42 |
| e. Ciri-ciri kecanduan <i>game online</i> | 43 |
| f. Dampak Bermain <i>Game online</i> pada Remaja | 44 |
| B. Penelitian Terdahulu | 45 |
| C. Kerangka Berpikir | 48 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Jenis dan Pendekatan Penelitian | 52 |
| B. Sumber Data | 53 |
| C. Setting Penelitian | 54 |
| D. Subjek Penelitian | 54 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 54 |
| F. Pengambilan dan Penentuan Sampel Informan | 56 |
| G. Keabsahan Data | 57 |
| H. Teknik Analisis Data | 59 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Gambaran Umum Desa Mayonglor | 62 |
| 1. Letak dan Luas Wilayah | 62 |
| 2. Jumlah Penduduk Desa Mayonglor | 63 |
| 3. Visi, Misi Desa Mayonglor | 65 |
| 4. Kondisi Sosial Desa Mayonglor Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara | 67 |

| | |
|---|----|
| B. Temuan Hasil Penelitian | 68 |
| 1. Data tentang Peran Bimbingan Keagamaan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Anak Bermain Game Online Mobile Legend Usia 12-18 Di Desa Mayong Lor Jepara | 68 |
| 2. Data Faktor Penghambat Bimbingan Keagamaan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Anak Bermain Game Online Mobile Legend Usia 12-18 Di Desa Mayong Lor Jepara | 72 |
| 3. Data tentang Solusi yang terjadi dalam Bimbingan Keagamaan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Anak Bermain Game Online Mobile Legend Usia 12-18 Di Desa Mayong Lor Jepara | 73 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian | 74 |
| 1. Peran Bimbingan Keagamaan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Anak Bermain Game Online Mobile Legend Usia 12-18 Di Desa Mayong Lor Jepara | 75 |
| 2. Penghambat Bimbingan Keagamaan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Anak Bermain Game Online Mobile Legend Usia 12-18 Di Desa Mayong Lor Jepara | 77 |
| 3. Solusi dalam Bimbingan Keagamaan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Anak Bermain Game Online Mobile Legend Usia 12-18 Di Desa Mayong Lor Jepara | 83 |

BAB V PENUTUP

| | |
|----------------------|----|
| A. Kesimpulan | 88 |
| B. Saran-saran | 90 |
| C. Kata Penutup..... | 91 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT PENDIDIKAN

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|--|----|
| Tabel 4.1 | Data Penduduk Menurut Kelompok Usia/Umur | 63 |
| Tabel 4.2 | Data Penduduk Menurut Penyebaran di Tingkat Perdukahan | 63 |
| Tabel 4.3 | Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian | 64 |



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 50

