

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	1
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR KEASLIAN KTI.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK INGGRIS	vii
ABSTRAK INDONESIA.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan	5
1. Tujuan Umum.....	5
2. Tujuan Khusus.....	5
D. Manfaat	6
1. Manfaat Bagi Peneliti	6
2. Manfaat Bagi Institusi Pendidikan	6
3. Manfaat Bagi Institusi Pelayanan.....	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Anak Prasekolah	7
1. Definisi Anak Prasekolah	7
2. Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Anak	7
3. Tugas Perkembangan Anak	8
4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Tugas Perkembangan.....	9
5. Karakteristik Anak Usia Prasekolah.....	10
B. Kecanduan Gadget.....	11

1. Pengertian Gadget	11
2. Kecanduan Gadget	11
3. Dampak Positif dan Dampak Negatif.....	12
4. Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	14
5. Kriteria Prilaku Kecanduan	15
6. Ciri-Ciri Anak yang Kecanduan	16
7. Jenis-jenis Prilaku Kecanduan.....	16
8. Faktor Penyebab Kecanduan	17
C. Terapi Bermain.....	18
1. Pengertian Terapi Bermain	18
2. Manfaat Bermain.....	18
3. Kategori Bermain	20
4. Hal-hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Aktifitas Bermain	20
5. Macam-Macam Bermain	221
6. Penerapan Terapi Bermain	21
D. Kerangka Teori.....	24
BAB III.....	25
METODOLOGI STUDI KASUS.....	25
A. Desain Penelitian	25
B. Subjek Penelitian.....	25
1. Subjek Penelitian.....	25
2. Teknik Sampling.....	26
C. Desain Operasional	27
D. Instrumen Studi Kasus	28
1. Lembar wawancara	28
2. Lembar kuesioner tingkat kecanduan <i>gadget</i>	28
3. SOP terapi bermain.....	28
4. Alat dan bahan.....	28
E. Tempat dan Waktu Studi Kasus	29
1. Tempat.....	29
2. Waktu.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
1. Tahap Persiapan.....	30
2. Tahap Pelaksanaan	31

3. Tahap Evaluasi	32
G. Pengolahan Data.....	32
1. Mereduksi Data	33
2. Analisa Data	33
3. Penyajian Data.....	33
H. Etika Penelitian.....	34
BAB IV	36
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	36
B. Hasil Penelitian.....	36
1. Karakteristik Responden.....	36
2. Hasil penggunaan <i>gadget</i>	37
3. Hasil Pengukuran Kecanduan Gadget Sebelum diberikan Terapi.....	38
4. Hasil Pengukuran Kecanduan Gadget Setelah diberikan Terapi	39
5. Hasil Perbedaan Sebelum dan Sesudah diberikan Terapi Bermain	40
C. Pembahasan.....	41
1. Karakteristik responden.....	41
2. Hasil penggunaan <i>gadget</i>	42
3. Perbedaan sebelum dan setelah penerapan terapi bermain	42
D. Keterbatasan Penelitian	43
BAB V.....	44
KESIMPULAN DAN SARAN	44
1. Kesimpulan	44
2. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
Lampiran	49