

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBERAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
DAFTAR ISI	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Kegunaan Penelitian	12
E. Penegasan Istilah	14
F. Sistematika Pembahasan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Mengenai Strategi Pembelajaran.....	18
B. Tinjauan Mengenai Guru	29
C. Tinjauan Mengenai Game Online	36
D. Penelitian Terdahulu.....	44
E. Kerangka Berfikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	47
B. Kehadiran Peneliti	48
C. Lokasi Penelitian	49

D. Instrumen Penelitian	50
E. Sumber Data	50
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Analisis Data	54
H. Pengecekan Keabsahan Temuan	57
I. Tahap – Tahap Penelitian	58

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data	60
B. Temuan Penelitian	70

BAB V PEMBAHASAN

A. Konsep Guru Untuk Mengatasi Siswa Gamers Online (Pemain Game Online) di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar	78
B. Pelaksanaan Guru Untuk Mengatasi Siswa Gamers Online (Pemain Game Online) Di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar	82
C. Pencegahan yang dilakukan guru dalam mengatasi siswa gamers online (Pemain game online) di MI Al Hikmah Jabung Talun Blitar ...	86

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	89
B. Saran	90

DAFTAR RUJUKAN 92

LAMPIRAN – LAMPIRAN 95