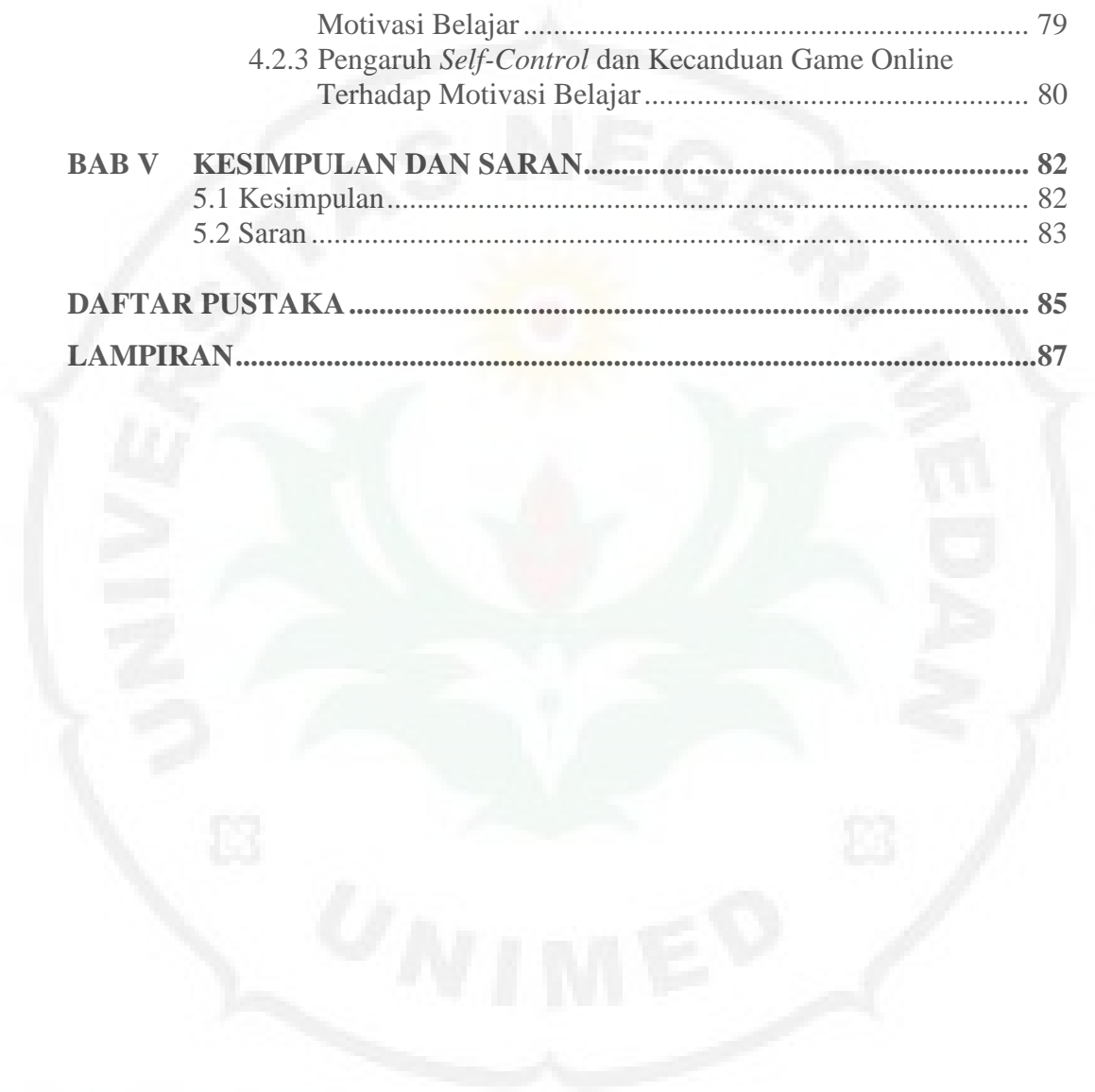


## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Batasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
2.1 Kerangka Teori.....	11
2.1.1 Motivasi Belajar.....	11
2.1.1.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	12
2.1.1.2 Fungsi Motivasi Belajar .....	13
2.1.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar .....	14
2.1.1.4 Aspek-Aspek Motivasi Belajar .....	16
2.1.2 <i>Self-Control</i> .....	19
2.1.2.1 Pengertian <i>Self-Control</i> .....	19
2.1.2.2 Tujuan dan Fungsi <i>Self-Control</i> .....	20
2.1.2.3 Aspek-Aspek <i>Self-Control</i> .....	22
2.1.2.4 Faktor Yang Mempengaruhi <i>Self-Control</i> .....	23
2.1.2.5 Teknik-Teknik <i>Self-Control</i> .....	25
2.1.3 Kecanduan <i>Game Online</i> .....	26
2.1.3.1 Pengertian <i>Game Online</i> .....	26
2.1.3.2 Kecanduan <i>Game Online</i> .....	27
2.1.3.3 Dampak Negatif Kecanduan <i>Game Online</i> .....	28
2.1.3.4 Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	28
2.1.4 Pengaruh <i>Self-Control</i> dan Kecanduan <i>Game Online Terhadap Motivasi Belajar</i> .....	31
2.2 Penelitian Yang Relevan .....	34
2.3 Kerangka Konseptual .....	36
2.4 Hipotesis .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	39
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
3.2.1 Tempat .....	39

3.2.2 Waktu .....	39
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
3.3.1 Populasi .....	39
3.3.2 Sampel.....	40
3.4 Prosedur dan Rancangan Penelitian .....	41
3.4.1 Prosedur Penelitian .....	41
3.5 Variabel Penelitian .....	43
3.6 Defenisi Operasional .....	43
3.7 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	48
3.7.1 Motivasi Belajar .....	49
3.7.2 <i>Self-Control</i> .....	50
3.7.3 Kecanduan <i>Game Online</i> .....	51
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	51
3.8.1 Uji Validitas .....	52
3.8.2 Reliabilitas .....	54
3.9 Teknik Analisis Data .....	55
3.9.1 Regresi Berganda .....	55
3.9.2 Uji Asumsi Klasik.....	56
3.9.2.1 Uji Normalitas.....	56
3.9.2.2 Uji Linearitas.....	57
3.9.2.3 Uji Multikolinieritas .....	58
3.9.2.4 Uji Heteroskedastisitas.....	58
3.9.3 Uji Hipotesis .....	59
3.9.3.1 Uji-t .....	60
3.9.3.2 Uji F .....	61
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>63</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	63
4.1.1 Karakteristik Responden .....	63
4.1.2 Deskripsi Variabel Penelitian.....	64
4.1.2.1 Uji Variabel dan Reliabilitas.....	64
4.1.2.2 Pengumpulan Data .....	68
4.1.2.3 Pelaksanaan Skoring .....	69
4.1.3 Hasil Uji Data Penelitian.....	69
4.1.3.1 Uji Asumsi Klasik.....	69
4.1.3.1.1 Hasil Uji Normalitas .....	69
4.1.3.1.2 Hasil Uji Multikolinieritas.....	70
4.1.3.1.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	71
4.1.3.2 Analisis Regresi Berganda .....	72
4.1.3.3 Hasil Uji Hipotesis .....	73
4.1.3.3.1 Hasil Uji-t .....	74
4.1.3.3.2 Hasil Uji F .....	75
4.1.3.3.3 Hasil Uji D.....	76
4.2 Pembahasan .....	78
4.2.1 Pengaruh <i>Self-Control</i> Terhadap Motivasi Belajar.....	78
4.2.2 Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap .....	

Motivasi Belajar .....	79
4.2.3 Pengaruh <i>Self-Control</i> dan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar .....	80
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>



THE  
*Character Building*  
 UNIVERSITY