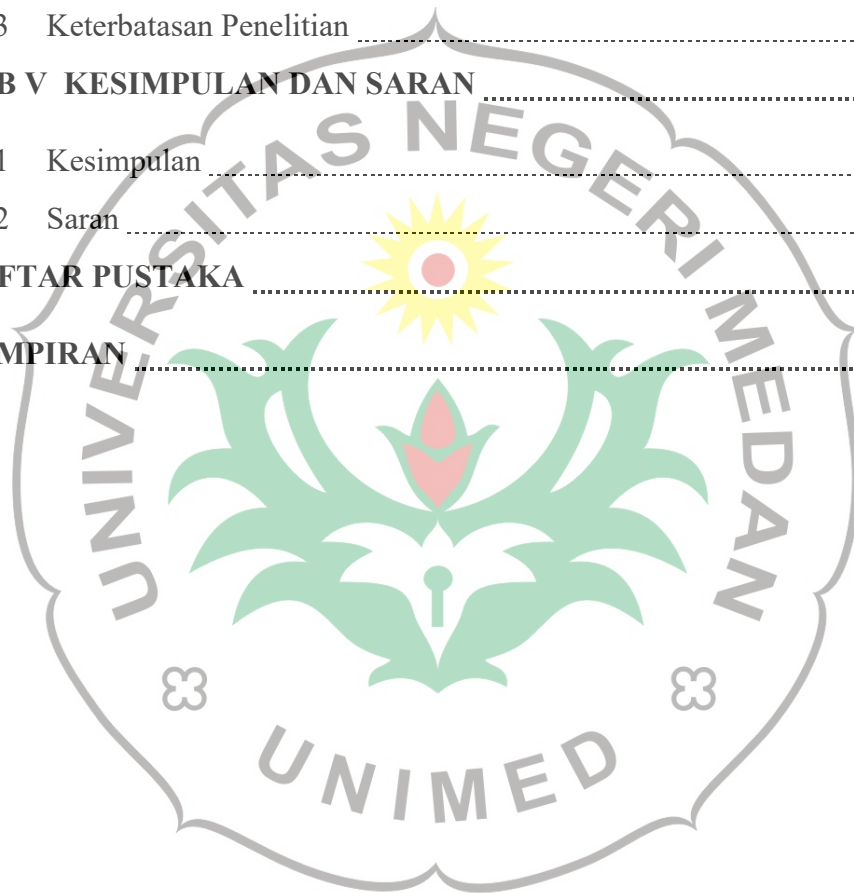


DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Teori Behaviorisme John B. Watson	10
2.1.2 Konsentrasi Belajar	11
2.1.3 Media Sosial	15
2.1.4 <i>Game Online</i>	22
2.2 Penelitian Relevan	28

2.3	Kerangka Berpikir	31
2.4	Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		35
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	35
3.2	Objek Penelitian	35
3.3	Metode Penelitian Yang Digunakan	35
3.4	Populasi Dan Sampel	36
3.5	Operasionalisasi Variabel	37
3.6	Teknik Pengumpulan Data	38
3.7	Metode Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Hasil Penelitian	46
4.1.1	Uji Instrumen Penelitian	46
4.1.1.1	Uji Validitas Angket	47
4.1.1.2	Uji Reliabilitas Angket	49
4.1.2	Deskriptif Variabel Penelitian	49
4.1.2.1	Deskriptif Variabel Konsentrasi Belajar	50
4.1.2.2	Deskriptif Variabel Penggunaan Media Sosial	52
4.1.2.3	Deskriptif Variabel Bermain <i>Game Online</i>	56
4.1.3	Metode Suksetif Interval (MSI)	59
4.1.4	Hasil Uji Asumsi Klasik	59
4.1.5	Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	65
4.1.6	Hasil Uji Hipotesis	67
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	70
4.2.1	Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia	70
4.2.2	Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia	72

4.2.3 Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Bermain Game Online secara bersama-sama terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia	73
4.3 Keterbatasan Penelitian	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	83



THE
Character Building
UNIVERSITY