

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II : KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori	9
1. Motivasi Belajar.....	9
a. Pengertian Motivasi Belajar.....	9
b. Ciri-ciri Motivasi Belajar	12
c. Jenis-jenis Motivasi Belajar	13
d. Fungsi Motivasi Belajar	17
2. Permainan <i>Play Station</i>	19
a. Pengertian <i>Play Station</i>	19
3. Anak Usia 13-15Tahun (Remaja Awa)	26
a. Perkembangan Remaja.....	26
b. Remaja dalam Waktu Luang.....	27
B. Kerangka Konseptual.....	28
C. Hipotesis	30

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel	31
C. Variabel dan Defenisi Operasional Variabel.....	32

D. Teknik Pengumpul Data.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	39
F. Lokasi dan Waktu Penelitian	40

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	42
B. Deskripsi Analisis data	47
C. Pembahasan Penelitian.....	53

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	57
B. Saran	57

DAFTAR PUSTAKA	40
-----------------------------	-----------

