

## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                                  | <b>i</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                            | <b>ii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                | <b>iii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                             | <b>v</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                             | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                          | <b>vii</b> |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN</b>                            |            |
| A. Latar Belakang .....                               | 1          |
| B. Identifikasi masalah .....                         | 5          |
| C. Batasan Masalah .....                              | 6          |
| D. Rumusan Masalah .....                              |            |
| E. Tujuan Penelitian .....                            |            |
| F. Manfaat Penelitian .....                           |            |
| <b>BAB II : KAJIAN TEORI</b>                          |            |
| A. Kerangka Teori .....                               | 8          |
| 1. Permainan Playstation .....                        | 8          |
| a. Pengertian <i>Playstation</i> .....                | 8          |
| b. Kategori Permainan <i>Playstation</i> .....        | 10         |
| c. Dampak Permainan <i>Playstation</i> .....          | 13         |
| 2. Minat Belajar .....                                | 14         |
| a. Pengertian Minat Belajar.....                      | 14         |
| b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar..... | 16         |
| 3. Anak Usia 13-17 tahun .....                        | 20         |
| B. Kerangka Konseptual.....                           | 22         |
| C. Hipotesis .....                                    | 23         |
| <b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>                    |            |
| A. Jenis Penelitian.....                              | 24         |
| B. Populasi dan Sampel .....                          | 25         |
| C. Variabel dan Defenisi Operasional Variabel .....   | 26         |
| D. Alat Pengumpul Data.....                           | 26         |

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| E. Uji Coba Alat Pengumpul Data ..... | 29 |
| F. Teknik Analisis Data.....          | 33 |
| G. Lokasi dan Waktu Penelitian .....  | 35 |

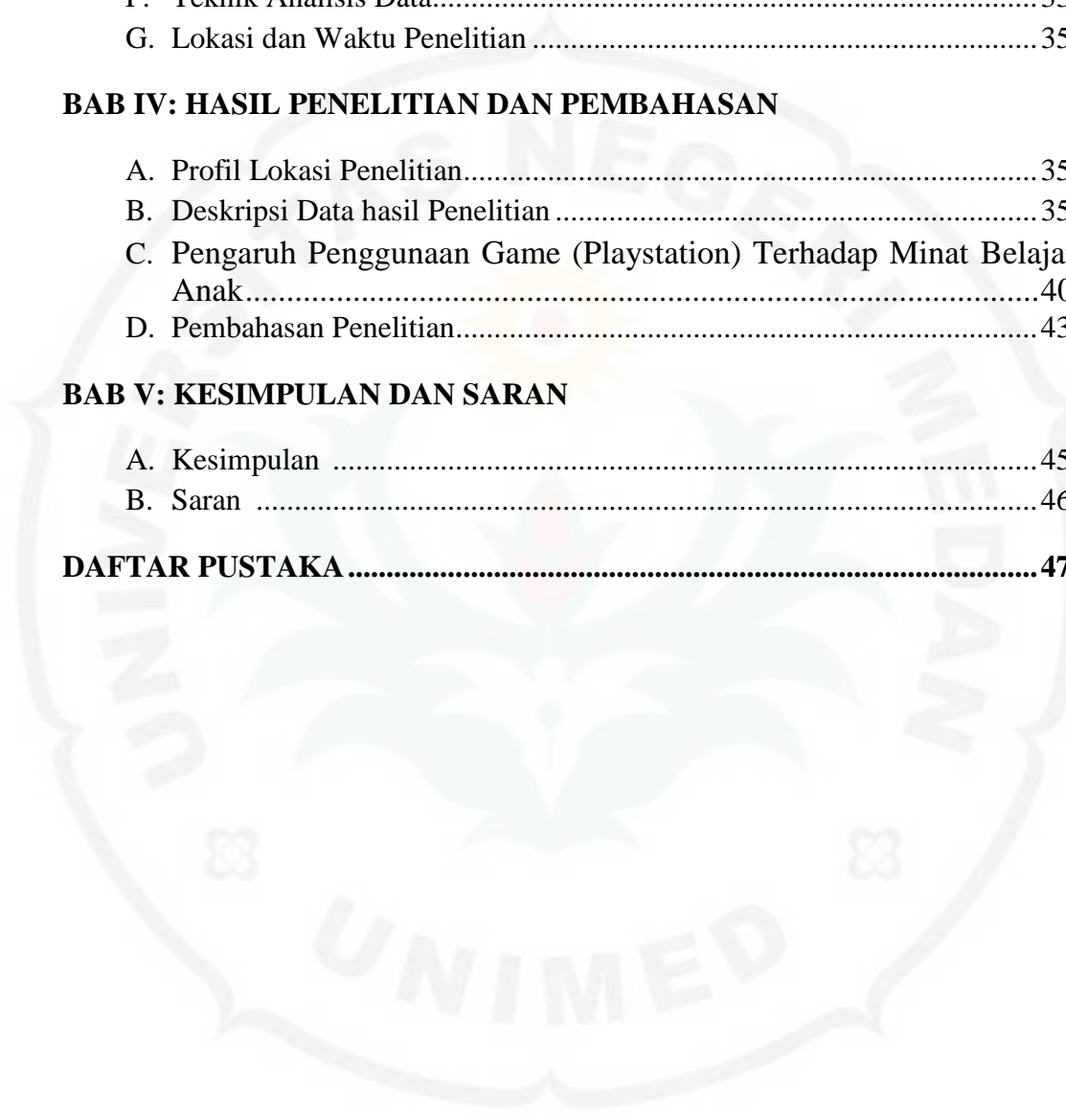
**BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Profil Lokasi Penelitian.....   | 35 |
| B. Deskripsi Data hasil Penelitian .....                                   | 35 |
| C. Pengaruh Penggunaan Game (Playstation) Terhadap Minat Belajar Anak..... | 40 |
| D. Pembahasan Penelitian.....  | 43 |

**BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 45 |
| B. Saran .....      | 46 |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>47</b> |
|-----------------------------|-----------|





THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY