

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Kerangka Teori .....	8
2.1.1 Sosial Media .....	8
2.1.2 <i>Game Online</i> .....	19
2.1.3 Minat.....	31
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	35
2.3 Kerangka Berpikir.....	38
2.4 Hipotesis Penelitian .....	40

<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>41</b>
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	41
3.1.1 Lokasi Penelitian .....	41
3.1.2 Waktu Penelitian.....	41
3.2 Populasi dan Sampel.....	41
3.2.1 Populasi .....	41
3.2.2 Sampel .....	41
3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	42
3.3.1 Variabel Penelitian.....	42
3.3.2 Definisi Operasional .....	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	44
3.5 Uji Instrumen Penelitian.....	46
3.5.1 Uji Validitas Angket .....	46
3.5.2 Uji Reliabilitas Angket .....	46
3.6 Teknik Analisis Data .....	48
3.6.1 Uji Asumsi Klasik.....	48
3.6.1.1 Uji Normalitas .....	48
3.6.1.2 Uji Linearitas .....	48
3.6.2 Analisis Regresi Linear Berganda .....	49
3.6.3 Perhitungan Determinasi.....	50
3.6.4 Pengujian Hipotesis .....	51
3.6.4.1 Uji t (Parsial) .....	51
3.6.4.2 Uji f (Simultan) .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Deskripsi Uji Instrumen Angket Penelitian.....	53
4.1.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Sosial Media .....	53
4.1.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Angket <i>Game Online</i> .....	54
4.1.3 Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Minat Belajar.....	56
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	58
4.2.1 Deskripsi Variabel Sosial Media .....	58

4.2.1.1	Deskripsi Indikator Mengganggu Konsentrasi Belajar....	62
4.2.1.2	Deskripsi Indikator Pemborosan.....	65
4.2.1.3	Deskripsi Indikator Intensitas Frekuensi .....	66
4.2.1.4	Deskripsi Indikator Intensitas Durasi .....	69
4.2.2	Deskripsi Variabel <i>Game Online</i> .....	72
4.2.2.1	Deskripsi Indikator <i>Tolerance</i> .....	77
4.2.2.2	Deskripsi Indikator <i>Withdrawal</i> .....	80
4.2.2.3	Deskripsi Indikator <i>Relapse &amp; Reinstatement</i> .....	81
4.2.2.4	Deskripsi Indikator <i>Negative Repercussion</i> .....	85
4.2.3	Deskripsi Variabel Minat Belajar .....	89
4.2.3.1	Deskripsi Indikator Kecenderungan Hati .....	94
4.2.3.2	Deskripsi Indikator Aktif dan Partisipatif .....	97
4.2.3.3	Deskripsi Indikator Perhatian dalam Pelajaran .....	98
4.2.3.4	Deskripsi Indikator Rasa Senang.....	101
4.3.	Analisis Data.....	105
4.3.1	Uji Asumsi Klasik .....	105
4.3.1.1	Uji Normalitas .....	105
4.3.1.2	Uji Linearitas .....	107
4.3.2	Analisis Regresi Linear Berganda .....	108
4.3.3	Pengujian Hipotesis .....	110
4.3.3.1	Uji Parsial (Uji t) .....	110
4.3.3.2	Uji Simultan (Uji F).....	111
4.3.4	Perhitungan Determinasi ( $R^2$ ).....	112
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	113
4.4.1	Pengaruh Sosial Media Terhadap Minat Belajar .....	114
4.4.2	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Minat Belajar .....	115
4.4.3	Pengaruh Sosial Media dan <i>Game Online</i> Terhadap Minat Belajar	116

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>119</b>
----------------------------------------	------------

5.1 Kesimpulan.....	119
---------------------	-----

5.2 Saran .....	121
-----------------	-----

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>123</b>
-----------------------------	------------

