

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Perumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Kerangka Teori.....	9
2.1.1 Motivasi Belajar.....	9
2.1.1.1 Pengertian Motivasi	9
2.1.1.2 Pengertian Belajar	11
2.1.1.3 Pengertian Motivasi Belajar.....	12
2.1.1.4 Fungsi Motivasi Belajar	13
2.1.1.5 Ciri – Ciri Motivasi Belajar.....	14
2.1.1.6 Macam – Macam Motivasi.....	15
2.1.1.7 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	16

2.1.1.8 Hubungan Antara Motivasi dengan Kebiasaan Bermain Game Online.....	17
2.1.2 Kecanduan	18
2.1.2.1 Pengertian Kecanduan	18
2.1.2.2 Pengertian Game Online	19
2.1.2.3 Jenis – Jenis Game Online	21
2.1.2.4 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Bermain Game Online....	23
2.1.2.5 Faktor – Faktor Penyebab Kecanduan Game Online.....	24
2.1.2.6 Dampak Bermain Game Online.....	25
2.1.2.7 Aspek Kecanduan Game Online	27
2.1.2.8 Cara Mengatasi Kecanduan Game Online.....	29
2.1.2.9 Upaya Pencegahan Agar Tidak Kecanduan Game Online	30
2.2 Penelitian Relevan	31
2.3 Kerangka Konseptual.....	32
2.4 Hipotesis	34

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	35
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	35
3.3 Populasi dan Sampel.....	35
a. Populasi.....	35
b. Sampel.....	36
3.4 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional	36
3.4.1 Variabel Penelitian	36
3.4.2 Defenisi Operasional	37

3.5 Teknik Pengumpulan Data	38
3.5.1 Metode Pengumpulan Data	38
3.5.2 Instrumen Penelitian.....	39
3.6 Analisi Data	42
3.6.1 Uji validitas	42
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	47
3.7 Uji Persyaratan Analisis data.....	49
3.7.1 Uji Normalitas	49
3.7.2 Uji Homogenitas	50
3.7.3 Uji Linearitas.....	51
3.8 Pengujian Hipotesis	52
3.8.1 Uji Korelasi	53
3.8.2 Uji Keberartian Korelasi	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	55
4.1.1 Data Penelitian Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> SD Negeri 101776.....	55
4.1.2 Data Penelitian Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> SD Negeri 101775	56
4.1.3 Data Penelitian Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> SD Negeri 101774	57
4.1.4 Data Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	58
4.1.5 Data Motivasi Belajar Siswa.....	60
4.1.6 Data Tingkat Kecenderungan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	61

4.1.7 Data Tingkat Kecenderungan Motivasi Belajar Siswa.....	63
4.2 Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	65
4.2.1. Uji Normalitas.....	65
4.2.2. Uji Homogenitas.....	66
4.2.3. Uji Linieritas.....	66
4.3 Pengujian Hipotesis.....	67
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76