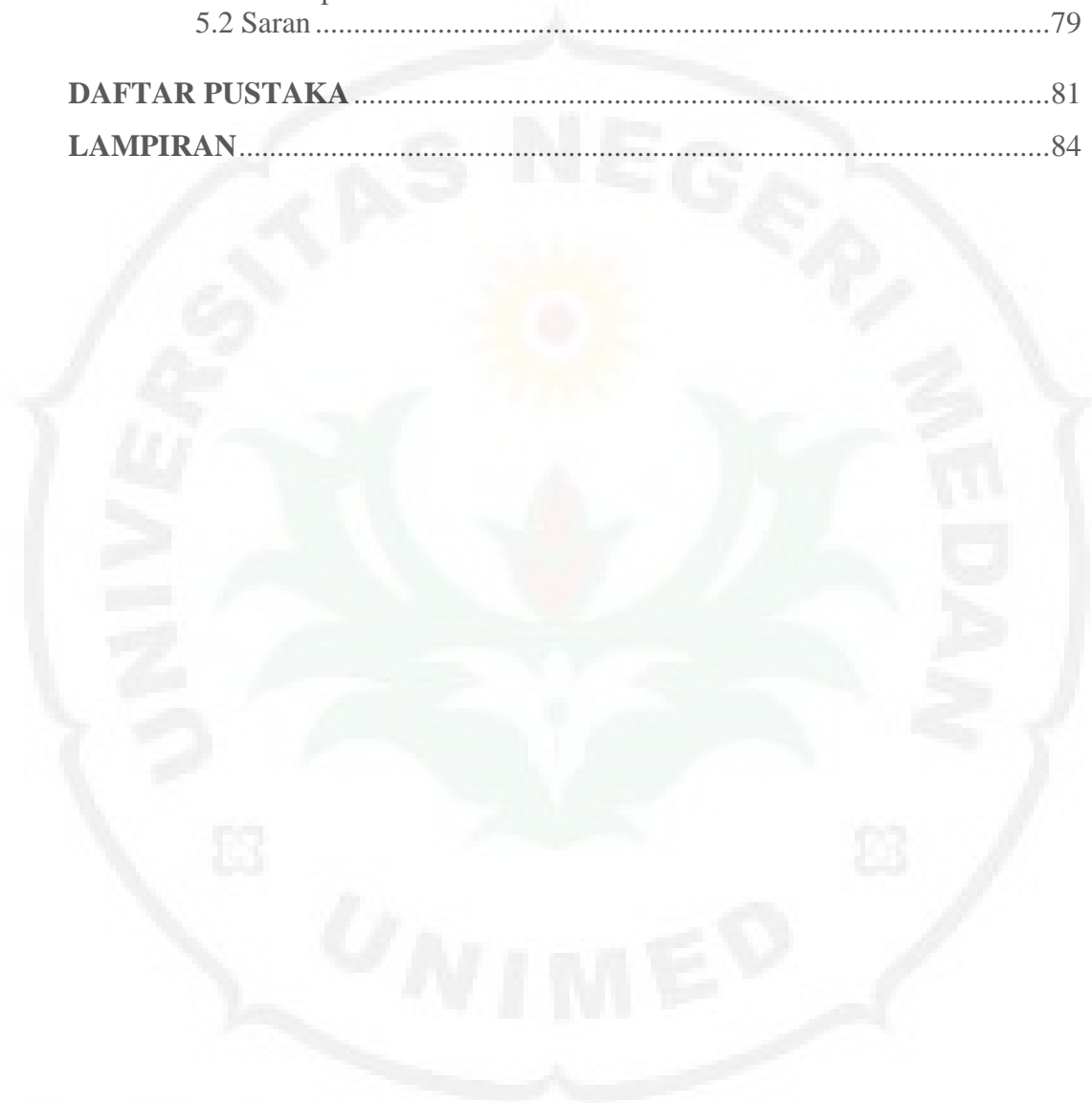


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Kajian Teori	9
2.1.1 Disiplin Belajar	9
2.1.1.1 Pengertian Disiplin.....	9
2.1.1.2 Macam Macam Disiplin	10
2.1.1.3 Ciri ciri Disiplin	11
2.1.1.4 Unsur Unsur Disiplin	12
2.1.1.5 Indikator Disiplin	14
2.1.1.6 Fungsi Disiplin.....	16
2.1.1.7 Tujuan Disiplin.....	18
2.1.1.8 Manfaat Disiplin.....	19
2.1.1.9 Pengertian Belajar	21
2.1.1.10 Pengertian Disiplin Belajar	22
2.1.2 Game Mobile.....	22
2.1.2.1 Pengertian Game	22
2.1.2.2 Pengertian Game Mobile.....	23
2.1.2.3 Jenis Jeni Game.....	24
2.1.2.4 Pengaruh kecanduan Kecanduan bermain game.....	27
2.1.3 Pembelajaran Daring.....	30
2.2. Penelitian Relevan.....	31
2.3. Kerangka Berfikir.....	32
2.4. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1. Jenis Penelitian	34
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	34
3.2.2 Waktu Penelitian.....	34
3.3. Populasi dan Sample.....	35
3.3.1 Populasi Penelitian.....	35
3.3.2 Sample Penelitian.....	36

3.4. Variable Penelitian	37
3.5. Defenisi Operasional Variable Penelitian	38
3.6. Teknik Pengumpulan Data	38
3.6.1 Angket Kecanduan bermain game Mobile	38
3.6.2 Angket Disiplin Belajar	40
3.7. Uji Intrumen Penelitian	41
3.7.1 Uji Validitas.....	41
3.7.1.1 Hasil Perhitungan Uji Validasi Kecanduan Bermain Game Mobile	42
3.7.1.2 Hasil Perhitungan Uji Validasi Disiplin Belajar	44
3.7.2 Uji Reliabilitas	46
3.8. Teknik Analisis Data	48
3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif.....	48
3.8.2 Uji Prasyarat Analisis	49
3.8.2.1 Uji Normalitas	49
3.8.2.2 Uji Linieritas	49
3.8.3 Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)	49
3.8.3.1 Analisis Regresi Sederhana.....	49
3.8.3.2 Uji Koefisien Diterminasi	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
4.2 Pelaksanaan Penelitian	52
4.2.1 Persiapan adminitrasi	52
4.2.2 Gambaran Subjek Penelitian	52
4.3 Hasil Penelitian.....	53
4.3.1 Deskripsi Subjek Penelitian	53
4.3.2 Deskripsi Hasil Variabel Kecanduan Bermain Game <i>Mobile</i>	54
4.3.2.1 Analisis Indikator Angket Kecanduan bermain Game <i>Mobile</i>	56
4.3.2.2 Indikator <i>Compulsion</i> (Kampulsif)	58
4.3.2.3 Indikator <i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	59
4.3.2.4 Indikator <i>Tolerance</i> (Toleransi)	60
4.3.2.5 Indikator <i>Interpersonal and Health-Releted Problems</i> (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan)	61
4.3.3 Deskripsi Hasil Variabel Disiplin Belajar	62
4.3.3.1 Analisis Indikator Angket Disiplin Belajar.....	64
4.3.3.2 Indikator Disiplin Waktu	65
4.3.3.3 Indikator Disiplin Perbuatan	66
4.4 Hasil Uji Prasyarat Analisis.....	67
4.4.1 Uji Normalitas	67
4.4.2 Uji Linearitas	69
4.5 Hasil Analisis Data	70
4.5.1 Uji Analisis Regresi Sederhana	70
4.5.2 Uji Koefisien Determinasi	72
4.6 Pembahasan	73

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84



THE
Character Building
UNIVERSITY