

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	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
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
2.1 Game Online.....	9
2.1.1 Pengertian Game	9
2.1.2 Pengertian Game Online	9
2.1.3 Indikator Game Online.....	10
2.1.4 Jenis - Jenis Game Online	11
2.1.5 Dampak Bermain Game Online	14
2.1.6 Alasan Siswa Bermain Game online.....	16
2.1.7 Sejarah Dan Perkembangan Game Online	17
2.2 Hasil Belajar	18
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	18
2.2.2 Indikator Hasil Belajar	20
2.2.3 Klasifikasi Hasil Belajar	21
2.2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
2.2.5 Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa	25
2.3 Penelitian Yang Relevan	27
2.4 Kerangka Berpikir	28
2.5 Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Populasi Dan Sampel.....	32
3.2.1 Populasi.....	32
3.2.2 Sampel.....	32
3.3 Data dan Sumber Data.....	33
3.3.1 Data	33
3.3.2 Sumber Data.....	34

3.4	Prosedur Penelitian	35
3.5	Defenisi Operasional Variabel.....	35
3.6	Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data	37
3.7	Teknik Analisis Data	43
3.8	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
3.9	Jadwal Penelitian	48
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1	Deskripsi Hasil Uji Coba Tes	51
4.1.1	Hasil Validitas Tes	51
4.1.2	Reliabilitas Tes dan Angket.....	51
4.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	52
4.2.1	Deskripsi Variabel X (Game Online)	52
4.2.2	Deskripsi Variabel Y (Hasil Belajar)	60
4.3	Analisis Data Penelitian	62
4.3.1	Uji Regresi Linear Sederhana.....	62
4.3.2	Uji Hipotesis.....	64
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	66
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran	70
	DAFTAR PUSTAKA	71
	LAMPIRAN.....	73