

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Teoritis Praktis	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Media Sosial.....	14
2.1.1.1 Pengertian Media Sosial	14
2.1.1.2 Karakteristik Media Sosial	16
2.1.1.3 Jenis- Jenis Media Sosial.....	17
2.1.1.4 Intensitas Penggunaan Media Sosial	19
2.1.1.5 Dampak Penggunaan Media Sosial	20
2.1.2.5 Indikator Penggunaan Media Sosial	23
2.1.2 Game Online	25
2.1.2.1 Defenisi Game Online	25
2.1.2.2 Jenis- Jenis Game Online	27
2.1.2.3 Dampak Game Online	30
2.1.2.4 Faktor Penyebab Kecanduan Game Online.....	34

2.1.2.5	Indikator Penggunaan Game Online	36
2.1.3	Minat Belajar	38
2.1.3.1	Defenisi Minat Belajar	38
2.1.3.2	Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	42
2.1.3.3	Fungsi Minat dalam Belajar	44
2.1.3.4	Upaya Menumbuhkan Minat Belajar	46
2.1.3.5	Indikator Minat Belajar	48
2.2	Penelitian Relevan	49
2.3	Kerangka Berpikir	53
2.4	Hipotesis	56
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		58
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	58
3.2	Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	58
3.2.1	Populasi	58
3.2.2	Sampel.....	59
3.3	Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional.....	60
3.3.1	Variabel Penelitian	60
3.3.2	Defenisi Operasional.....	61
3.4	Teknik Pengumpulan Data	64
3.4.1	Observasi.....	64
3.4.2	Wawancara.....	64
3.4.3	Dokumentasi	65
3.4.4	Angket/Kuesioner	65
3.5	Uji Instrumen Penelitian.....	67
3.5.1	Uji Validitas Angket	67
3.5.2	Uji Reliabilitas Angket.....	68
3.6	Uji Asumsi Klasik	69
3.6.1	Uji Normalitas	69
3.6.2	Uji Linieritas	69
3.6.3	Uji Multikolinearitas	70
3.6.4	Uji Heteroskedasitas.....	70
3.7	Teknik Analisis Data	71

3.7.1	Analisis Regresi Linier Berganda	71
3.7.2	Koefisien Determinasi (R ²)	72
3.7.3	Uji Hipotesis	73
3.7.3.1	Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji t)	73
3.7.3.2	Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F).....	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		76
4.1	Hasil Penelitian.....	76
4.1.1	Deskripsi Subjek Penelitian.....	76
4.1.2	Uji Instrumen Penelitian.....	77
4.1.3	Deskripsi Data Penelitian	81
4.1.4	Uji Asumsi Klasik	94
4.1.5	Hasil Analisis Data	100
4.2	Pembahasan Penelitian	106
4.2.1	Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar ..	107
4.2.2	Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar..	110
4.2.3	Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa	112
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		116
5.1	Kesimpulan.....	116
5.2	Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA		119
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		123
LAMPIRAN.....		124

