

## DAFTAR ISI

|                                  |      |
|----------------------------------|------|
| LEMBAR PENGESAHAN.....           | i    |
| LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI ..... | ii   |
| LEMBAR ORISINALITAS KARYA .....  | iii  |
| ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....    | iv   |
| ABSTRAK BAHASA INGGRIS.....      | v    |
| KATA PENGANTAR.....              | vi   |
| DAFTAR ISI.....                  | ix   |
| DAFTAR TABEL .....               | xii  |
| DAFTAR GAMBAR.....               | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....            | xiv  |

### BAB I PENDAHULUAN

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| 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 KAJIAN TEORI

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1. Regulasi Diri .....                                                 | 8  |
| 2.1.1. Pengertian Regulasi Diri .....                                    | 8  |
| 2.1.2. Faktor Yang Mempengaruhi Regulasi Diri .....                      | 9  |
| 2.1.3. Aspek Regulasi Diri .....                                         | 10 |
| 2.2. Pengguna <i>Game online</i> .....                                   | 11 |
| 2.2.1. Pengertian Pengguna <i>Game online</i> .....                      | 11 |
| 2.2.2. Faktor Yang Mempengaruhi Pengguna <i>Game online</i> .....        | 12 |
| 2.2.3. Dampak Penggunaan <i>Game online</i> .....                        | 13 |
| 2.3. Layanan Penguasaan Konten Metode <i>Problem base learning</i> ..... | 15 |
| 2.3.1. Layanan Penguasaan Konten .....                                   | 15 |

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.3.2. Metode <i>Problem base learning</i> .....                                       | 18 |
| 2.3.3. Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Metode <i>Problem base learning</i> ..... | 20 |
| 2.4. Penelitian Yang Relevan .....                                                     | 21 |
| 2.5. Kerangka Berpikir .....                                                           | 22 |
| 2.6. Hipotesis.....                                                                    | 24 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| 3.1. Jenis Penelitian.....                              | 25 |
| 3.2. Tempat dan Waktu Penelitian .....                  | 25 |
| 3.2.1. Tempat Penelitian.....                           | 25 |
| 3.2.2. Waktu Penelitian .....                           | 26 |
| 3.3. Subjek Penelitian.....                             | 26 |
| 3.4. Prosedur dan Rancangan Penelitian .....            | 27 |
| 3.5. Variabel dan Definisi Operasional Penelitian ..... | 27 |
| 3.5.1. Variabel penelitian .....                        | 27 |
| 3.6. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....        | 29 |
| 3.7. Teknik Analisis Data .....                         | 34 |

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                                                                                          |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....                                               | 36 |
| 4.1.1. Profil Sekolah.....                                                               | 36 |
| 4.1.2. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Galang .....                                           | 37 |
| 4.2. Persiapan Penelitian .....                                                          | 38 |
| 4.2.1. Persiapan Administrasi.....                                                       | 38 |
| 4.2.2. Persiapan Alat Ukur .....                                                         | 38 |
| 4.3. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....                                                | 39 |
| 4.3.1. Kategori Regulasi Diri Pengguna <i>Game online</i> .....                          | 39 |
| 4.3.2. Hasil Pre-Test Regulasi Diri Pengguna <i>Game online</i> .....                    | 40 |
| 4.3.3. Hasil Post-Test Regulasi Diri Pengguna <i>Game online</i> .....                   | 42 |
| 4.3.4. Data Hasil Pre-Test dan Post-Test Regulasi Diri Pengguna <i>Game online</i> ..... | 45 |

|      |                                   |    |
|------|-----------------------------------|----|
| 4.4. | Uji Hipotesis.....                | 50 |
| 4.5. | Pembahasan Hasil Penelitian ..... | 53 |
| 4.6. | Keterbatasan Penelitian .....     | 60 |

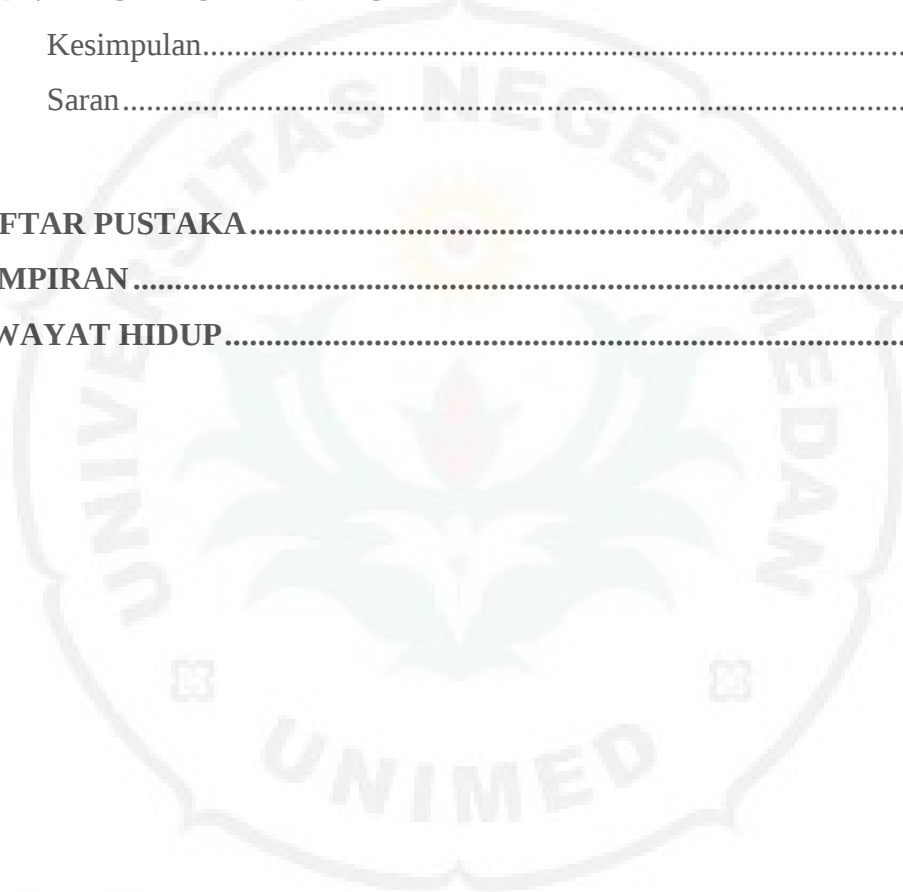
## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|      |                 |    |
|------|-----------------|----|
| 5.1. | Kesimpulan..... | 62 |
| 5.2. | Saran.....      | 63 |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>64</b> |
|----------------------------|-----------|

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>LAMPIRAN .....</b> | <b>66</b> |
|-----------------------|-----------|

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| <b>RIWAYAT HIDUP.....</b> | <b>114</b> |
|---------------------------|------------|



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY