

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR BAGAN.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR SINGKATAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	12
1.3. Tujuan Penelitian	12
1.3.1. Tujuan Umum	12
1.3.2. Tujuan Khusus	12
1.3.3. Manfaat Penelitian	13
1.3.4. Ruang Lingkup.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	15
2.1. Konsep Motivasi Belajar	15
2.1.1. Pengertian Motivasi Belajar.....	15
2.1.2. Fungsi Motivasi	16
2.1.3. Macam-Macam Motivasi Belajar.....	18
2.1.4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	19
2.1.5. Indikator Motivasi Belajar	24
2.1.6. Instrumen Motivasi Belajar.....	25
2.2. Konsep Bermain <i>Game Online</i>	27
2.2.1. Definisi Bermain <i>Game Online</i>	27
2.2.2. Kecanduan Game Online	28
2.2.3. Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	30
2.2.4. Jenis – jenis <i>Game Online</i>	32
2.2.5. Dampak Bermain <i>Game</i>	34

2.2.6.	Faktor penyebab bermain <i>game online</i>	38
2.2.7.	Instrumen Kecanduan Bermain <i>game</i>	40
2.3.	Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game online</i> Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Mts Kuningan.....	42
2.4.	Kerangka Konseptual	44
BAB III METODE PENELITIAN		45
3.1.	Rancangan Penelitian	45
3.2.	Paradigma Penelitian	45
3.3.	Variabel Penelitian	47
3.4.	Hipotesis Penelitian	48
3.5.	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	48
3.5.1.	Definisi Konseptual.....	48
3.5.2.	Definisi Operasional	49
3.6.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	51
3.6.1.	Populasi	51
3.6.2.	Sampel.....	51
3.7.	Etika Penelitian.....	53
BAB IV DESAIN PENELITIAN		56
4.1.	Pengumpulan Data.....	56
4.1.1.	Instumen Penelitian	56
4.1.2.	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	57
4.1.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	58
4.2.	Langkah Penelitian	59
4.2.1.	Tahap Persiapan	59
4.2.2.	Tahap Pelaksanaan	60
4.2.3.	Tahap Akhir	61
4.3.	Pengolahan dan Analisis Data	61
4.3.1.	Pengolahan Data	61
4.3.2.	Analisis Data	63
4.4.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	66
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		67

5.1. Hasil Penelitian.....	67
5.1.1. Mengidentifikasi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Siswa MTs Kuningan.....	67
5.1.2. Mengidentifikasi Motivasi Belajar Siswa MTs Kuningan.....	68
5.1.3. Mengidentifikasi Hubungan Kecanduan Bermain <i>game online</i> Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa MTs Kuningan.....	68
5.2. Pembahasan	69
5.2.1. Gambaran kecanduan bermain <i>game online</i> pada siswa MTs Kuningan.....	69
5.2.2. Gambaran motivasi belajar pada siswa MTs Kuningan	71
5.2.3. Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa MTs Kuningan	74
BAB VI PENUTUP	77
6.1. Kesimpulan	77
6.2. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79

DAFTAR BAGAN

2.1. Kerangka Konseptual	56
--------------------------------	----

DAFTAR TABEL

3.1. Definisi Operasional.....	62
3.2. Jumlah Sampel Siswa Kelas IX Mts	66
4.1. Interpretasi Uji Hipotesis Korelatif <i>Spearman Rank</i>	79
5.1. Distribusi Frekuensi Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Pada Siswa Mts Kuningan	67
5.2. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Pada Siswa MTs Kuningan.....	68
5.3. Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> dengan Motivasi Belajar Pada Siswa MTs Kuningan	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Izin Studi Pendahuluan

Lampiran 2 *Informed Consent*

Lampiran 3 Kisi-Kisi Kuesioner

Lampiran 4 Isi Kuesioner

Lampiran 5 Kartu Bimbingan

Lampiran 6 Hasil Data Penelitian

Lampiran 7 Hasil Analisis Penelitian

Lampiran 8 Surat Bebas Lab

Lampiran 9 Surat Bebas Keuangan

DAFTAR SINGKATAN

AMS (*Academic Motivation Scale*)

BDR (Belajar Dari Rumah)

CIAS-R (*Chen Internet Addiction Scale-Resived*)

Daring (Dalam Jaringan)

GAS (*Game Addiction Scale*)

GPIUS (*Generalized Problematic Internet Use Scale*)

IAT (*Internet Addiction Test*)

IES (*Internet Effect Scale*)

Luring (Luar Jaringan)

MMOFPS (Massively Multiplayer Online Firsh Person Shooter)

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*)

MMORPS (Massively Multiplayer Online Firsh Person Shooter)

PTM (Pembelajaran Tatap Muka)