

DAFTAR ISI

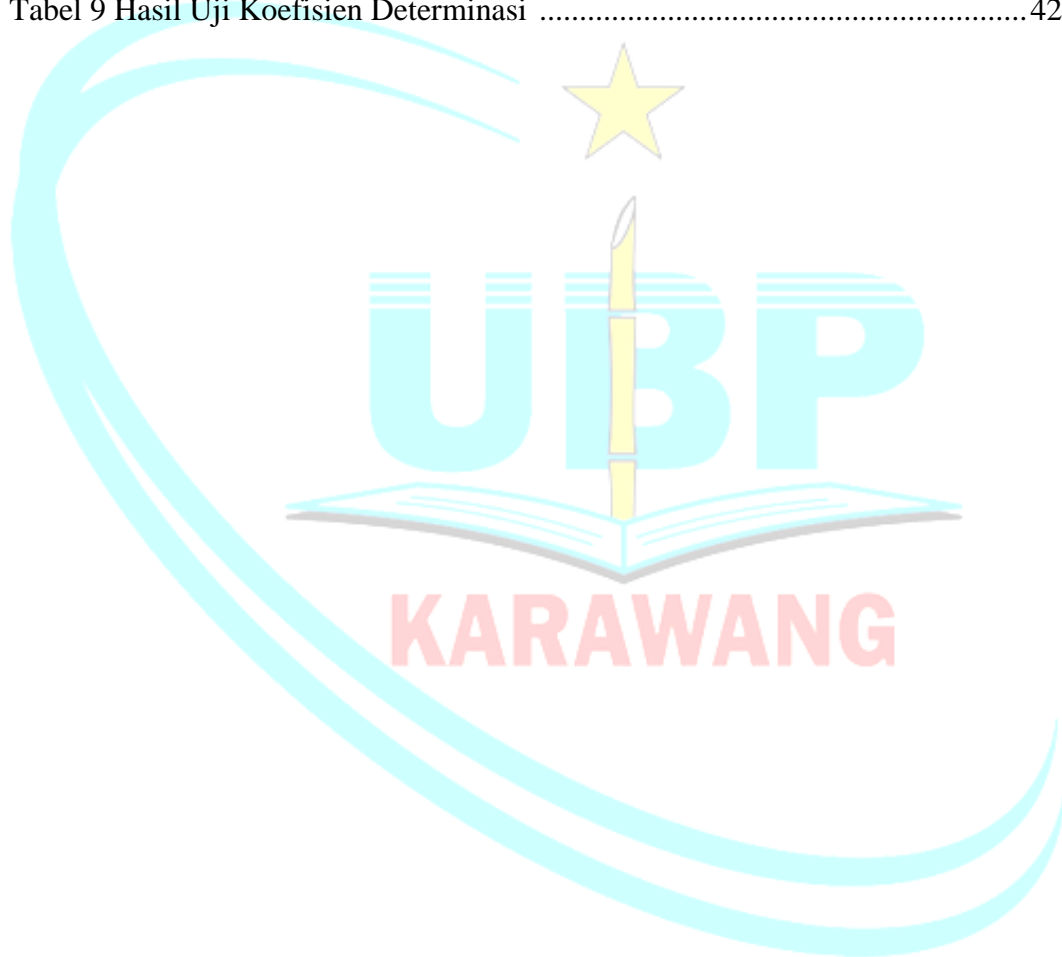
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
1. Manfaat Teoretis	9
2. Manfaat Praktis	9
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Motivasi Belajar	10
1. Pengertian Motivasi Belajar	10
2. Aspek-aspek Motivasi Belajar	11
3. Faktor-faktor Motivasi Belajar	12
B. Kecanduan <i>Game Online</i>	13
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	14
C. Kerangka Berpikir	17
D. Hipotesis	20
BAB III	21
METODE PENELITIAN.....	21
A. Metode dan Desain Penelitian.....	22
B. Definisi Operasional	22
C. Populasi dan Sampel	23
D. Teknik Pengumpulan Data	24
1. Blueprint Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	25
2. Blueprint Skala Motivasi Belajar	26
E. Metode Analisis Instrumen.....	27
1. Uji Validitas Isi	27
2. Uji Validitas Butir (<i>Item Analysis</i>).....	27
3. Uji Reliabilitas	28
F. Teknik Analisis Data	28
1. Uji Normalitas	28

2. Uji Linearitas.....	28
3. Uji Hipotesis	29
4. Uji Koefisien Determinasi	29
5. Uji Kategorisasi.....	30
BAB IV	31
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Deskripsi Data	33
B. Hasil Uji Asumsi Klasik.....	37
C. Hasil Uji Hipotesis	39
D. Interpretasi Hasil Penelitian	45
E. Analisis Tambahan	47
BAB V	49
PENUTUP.....	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	54



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Distribusi Skor Item	24
Tabel 2 Skala Blueprint Kecanduan <i>Game Online</i>	25
Tabel 3 Skala Blueprint Motivasi Belajar	26
Tabel 4 Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	38
Tabel 5 Reliabilitas Skala Motivasi Belajar	38
Tabel 6 Hasil Uji Normalitas (One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test)	39
Tabel 7 Hasil Uji Linearitas	39
Tabel 8 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	41
Tabel 9 Hasil Uji Koefisien Determinasi	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	19
Gambar 2. Tabel Isaac dan Michael	24
Gambar 3. Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i>	44
Gambar 4. Kategorisasi Motivasi Belajar	45



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	55
Lampiran 1. <i>Expert Judgement</i>	56
Lampiran 2. Uji Keterbacaan	60
Lampiran 3. Tabulasi Data Try Out.....	61
Lampiran 4. Validitas dan Reliabilitas Skala Penelitian	64
LAMPIRAN B	65
Lampiran 1. Tabulasi Data	66
Lampiran 2. Uji Analisis Data Penelitian.....	71
LAMPIRAN C	74
Lampiran 1. <i>Blue Print</i> Skala	75
Lampiran 2. Skala Penelitian	78
Lampiran 3. Lembar Hasil Turnitin	82
Lampiran 4. Lembar Bimbingan	86
Lampiran 5. Daftar Riwayat Hidup.....	87

