

DAFTAR ISI

Isi

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	II
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	III
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	IV
ABSTRAK	V
ABSTRACT	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
DAFTAR TABEL	XIV
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	4
1.3 PERTANYAAN PENELITIAN	5
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.4.1 TUJUAN UMUM	5
1.4.2 TUJUAN KHUSUS	5
1.5 MANFAAT PENELITIAN	5
1.5.1 MANFAAT AKADEMIK.....	5
1.5.2 MANFAAT PRAKTIS	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 ADIKSI GAME ONLINE	7
2.1.1 DEFINISI GAME ONLINE	7
2.1.2 JENIS GAME ONLINE	7
2.1.3 KELEBIHAN DAN KELEMAHAN <i>GAME ONLINE</i>	10
2.1.4 ADIKSI GAME ONLINE	14
2.1.5 PREVALENSI ADIKSI <i>GAME ONLINE</i>	14
2.1.6 INTERNET GAMING DISORDER	15
2.1.7 MEKANISME ADIKSI <i>GAME ONLINE</i>	19
2.1.8 ASPEK ADIKSI <i>GAME ONLINE</i>	20
2.1.9 FAKTOR ADIKSI <i>GAME ONLINE</i>	21

2.1.10	ALAT UKUR ADIKSI <i>GAME ONLINE</i>	26
2.2	MOTIVASI BELAJAR	28
2.2.1	DEFINISI.....	28
2.2.2	KOMPONEN MOTIVASI BELAJAR.....	29
2.2.3	FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR.....	30
2.2.4	BENTUK MOTIVASI BELAJAR	36
2.2.5	FUNGSI MOTIVASI BELAJAR.....	37
2.2.6	ALAT UKUR MOTIVASI BELAJAR	38
2.3	HUBUNGAN ADIKSI <i>GAME ONLINE</i> DAN MOTIVASI BELAJAR	40
BAB 3 KERANGKA TEORI, KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS		43
3.1	KERANGKA TEORI	43
3.2	HIPOTESIS	44
3.2.1	HIPOTESIS NULL.....	44
3.2.2	HIPOTESIS ALTERNATIF.....	44
3.3	VARIABEL	45
3.3.1	VARIABEL BEBAS	45
3.3.2	VARIABEL TERIKAT	45
3.3.3	VARIABEL PERANCU.....	45
3.4	DEFINISI OPERASIONAL.....	45
BAB 4 METODE PENELITIAN.....		47
4.1	DESAIN PENELITIAN	47
4.2	LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN	47
4.3	BAHAN DAN CARA PENELITIAN	47
4.4	CARA PENELITIAN	48
4.5	POPULASI PENELITIAN	48
4.6	SAMPEL PENELITIAN	49
4.7	CARA PENGAMBILAN SAMPEL	49
4.8	CARA PERHITUNGAN SAMPEL	49
4.9	KRITERIA INKLUSI DAN EKSLUSI.....	50
4.10	ALUR PENELITIAN	51
4.11	PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA	52
4.12	UJI STATISTIK	52

4.13	ETIKA PENELITIAN	52
4.14	DANA PENELITIAN.....	52
4.15	JADWAL PENELITIAN.....	53
BAB 5.....		54
ANALISIS DAN PEMBAHASAN		54
5.1	HASIL DATA PENELITIAN	54
5.1.1	DESKRIPSI RESPONDEN PENELITIAN	54
5.1.2	KARAKTERISTIK RESPONDEN PENELITIAN.....	55
5.1.3	HASIL UJI STATISTIK BIVARIAT ADIKSI <i>GAME ONLINE</i> DAN MOTIVASI BELAJAR	59
5.1.4	HASIL UJI KORELASI ADIKSI <i>GAME ONLINE</i> DAN MOTIVASI BELAJAR.....	60
5.2	PEMBAHASAN.....	61
5.2.1	PREVALENSI ADIKSI <i>GAME ONLINE</i> PADA SISWA/I	61
5.2.2	MOTIVASI BELAJAR SISWA/I SMA X.....	61
5.2.3	HUBUNGAN ANTARA ADIKSI <i>GAME ONLINE</i> DAN MOTIVASI BELAJAR.....	62
5.3	KELEMAHAN DAN KELEBIHAN PENELITIAN	64
5.3.1	KELEMAHAN PENELITIAN.....	64
5.3.2	KELEBIHAN PENELITIAN	64
BAB 6.....		65
KESIMPULAN DAN SARAN		65
6.1	KESIMPULAN.....	65
6.2	SARAN.....	65
6.3	UNTUK PENELITI SELANJUTNYA	65
6.4	UNTUK INSTANSI SEKOLAH DAN ORANG TUA	66
6.5	UNTUK PARA SISWA/I.....	67
DAFTAR PUSTAKA		68
LAMPIRAN		85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Informasi Mengenai Penelitian	85
Lampiran 2. Lembar <i>Informed Consent</i>	88
Lampiran 3. Kuesioner.....	89
Lampiran 4. Data Penelitian.....	95
Lampiran 5. Hasil Uji Analisis SPSS	96



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kerangka Teori	43
Tabel 3. 2 Kerangka Konsep.....	44
Tabel 3. 3 Definisi Operasional.....	46
Tabel 4. 1 Alur Penelitian.....	51
Tabel 4. 2 Dana Penelitian.....	52
Tabel 4. 3 Jadwal Penelitian.....	53
Tabel 5. 1 Populasi Penelitian	54
Tabel 5. 2 Deskripsi Demografi Responden Penelitian	55
Tabel 5. 3 Data Deskriptif Kuesioner MSLQ	56
Tabel 5. 4 Hasil Uji Statistik Bivariat Adiksi <i>Game Online</i> dan Motivasi Belajar	59

