

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xvi
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Hipotesis Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	8
G. Penelitian Terdahulu.....	11
H. Sistematika Penulisan.....	14
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Intensitas Bermain <i>Game online</i>	16
1. Intensitas Bermain	16
2. Pengertian <i>Game online</i>	18
3. Dampak Bermain <i>Game online</i>	20
B. Minat Belajar.....	23
1. Pengertian Minat Belajar	23
2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	26
3. Fungsi Minat Dalam Proses Belajar	28
C. Prestasi Belajar	29
1. Pengertian Prestasi Belajar	29
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	30
3. Indikator Prestasi Belajar.....	32
4. Keterkaitan antara <i>Game online</i> dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Rancangan Penelitian	35
B. Populasi dan Sampel	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel	36
C. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Observasi	37
2. Kuesioner.....	38
3. Dokumentasi	38
D. Instrumen Penelitian.....	39
1. Angket / Kuesioner	39
2. Dokumentasi	40
E. Teknik Analisis Data	40
1. Uji Prasyarat Analisis Data Tes	41
a. Uji Normalitas.....	41
b. Uji Linieritas... ..	41
c. Uji Validitas... ..	42
d. Uji Reliabilitas.....	43
e. Uji Hipotesis.....	44
1. regresi linier berganda	44
f. Uji Koefisien Determinasi.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	47
1. Latar Belakang Objek	47
2. Penyajian Data	49
3. Uji Hipotesis	60
B. Pembahasan Penelitian	64
1. Intensitas bermain <i>game online</i> kelas X di SMK PGRI 2 Kediri	64
2. Minat belajar peserta didik terhadap prestasi belajar peserta didik di SMK PGRI 2 Kediri	68
3. Pengaruh Bermain <i>Game online</i> Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas X di SMK PGRI 2 Kediri	69
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	81
RIWAYAT HIDUP	95
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	96



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Skala likert.....	40
Tabel 3.2 Kriteria Indeks Reliabilitas	44
Tabel 4.1 Kisi-Kisi Angket Variabel X1	50
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket	51
Tabel 4.3 Lamanya Bermain <i>Game online</i> Selama Sehari	52
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Bermain <i>Game Online</i> (Variabel X ₁)	52
Tabel 4.5 Hasil Uji Linieritas Variabel Bermain <i>Game online</i>	53
Tabel 4.6 Hasil perhitungan Descriptive Statistics	53
Tabel 4.7 Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game online</i>	54
Tabel 4.8 Kisi-Kisi Angket Variabel Minat Belajar	55
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket	55
Tabel 4.10 Tingkat Minat Belajar PAI	56
Tabel 4.12 Hasi Uji Linieritas Variabel Minat Belajar.....	57
Tabel 4.13 Hasil perhitungan Descriptive Statistics	58
Tabel 4.14 Kategorisasi Minat Belajar	58
Tabel 4.15 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket	59
Tabel 4.16 Hasil Uji Reliabilitas Prestasi Belajar PAI (Variabel Y).....	59
Tabel 4.17 Hasil perhitungan Mean dan SD dengan SPSS Descriptive Statistics	60
Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas.....	60
Tabel 4.20 Hasil Uji Regresi Linier Berganda	62
Tabel 4.21 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.7 Diagram Variabel Intensitas Bermain <i>Game online</i>	54
Gambar 4.14 Kategorisasi Tingkat Minat Belajar	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Penelitian.....	81
Lampiran 2 Tabulasi Data Variabel 1 Intensitas Bermain <i>Game online</i>	84
Lampiran 3 Tabulasi Data Variabel 2 Minat Belajar.....	87
Lampiran 4 Surat Permohonan Bimbingan.....	90
Lampiran 5 Lembar Bimbingan.....	91
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian.....	93
Lampiran 8 Dokumentasi.....	94

