

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kegunaan Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
F. Penelitian Terdahulu	6
G. Sistematika Penulisan	10
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Dampak Game Online.....	11
B. Motivasi Belajar	16
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan pendekatan Penelitian.....	22
B. Kehadiran Peneliti.....	23
C. Lokasi Penelitian	23

D. Sumber Data	24
E. Prosedur Pengumpulan Data	25
F. Teknik Analisis Data	27
G. Pengecekan Keabsahan Data	29
H. Tahap-tahap Penelitian	30
BAB IV : PAPARAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Setting Penelitian	31
B. Paparan Data dan Temuan Penelitian	40
C. Pembahasan	54
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	57
B. Saran-saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel Susunan Perangkat Desa Pagu Kecamatan Wates	33
Tabel Susunan Perangkat Dusun Butun	34
Tabel Jumlah Penduduk Dusun Butun	35
Tabel Anak Usia MI/SD di Dusun Butun	35

DAFTAR LAMPIRAN

Riwayat Hidup	63
Pernyataan Keaslian Tulisan	64
Permohonan Bimbingan Skripsi	65
Lembar Bimbingan Skripsi	66
Permohonan Izin Penelitian Skripsi	67
Surat Keterangan Bukti Penelitian	68
Transkrip Hasil Wawancara	69
Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar Kantor Kepala Desa Pagu	80
Gambar Warung Wi-fi Sia	80
Gambar Warung Wi-fi Toyo	84
Gambar Pelaksanaan Penelitian	84