

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>v</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan penelitian.....	6
1.5 Kegunaan Penelitian.....	6
1.6 Kerangka Pemikiran.....	7
1.7 Hipotesis.....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Tinjauan Penelitian Sebelumnya.....	11
2.2 Tinjauan Teoritis.....	15
2.2.1 Intensitas.....	15
2.2.2 <i>Game Online</i> .....	16
2.2.3 Motivasi.....	17
2.2.4 Interaksi.....	20
2.2.5 <i>Flow Theory, Roles Theory, Dan Parental Mediation.</i> .....	25

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

3.1	Metode Penelitian.....	27
3.2	Populasi dan Sampel.....	29
3.3	Skala Pengukuran .....	32
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.4.1	Penelitian Kepustakaan ( <i>Library Research</i> ) .....	34
3.4.2	Penelitian Lapangan ( <i>Field Research</i> ).....	34
a.	Observasi ( <i>Observation</i> ).....	34
b.	Wawancara ( <i>Interview</i> ) .....	34
c.	Angket ( <i>Questioner</i> ).....	35
3.5	Teknik Analisis Data .....	35
3.5.1	Uji Validitas Instrumen .....	35
3.5.2	Uji Reliabilitas Instrumen .....	36
3.5.3	Uji Normalitas Data .....	36
a.	Koefisien Korelasi <i>Product Moment Pearson</i> .....	38
b.	Analisis Regresi Linier Sederhana .....	39
c.	Koefisien Determinasi (KD).....	40
3.6	Jadwal dan Tempat Penelitian .....	40
3.6.1	Jadwal Penelitian.....	40
3.6.2	Tempat Penelitian.....	40

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1. Kondisi Objek Penelitian.....	43
4.1.2. Profil MA Ar-Rosyidiyah .....	43
4.1.2 Profil Responden .....	44
4.1.2.1 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	44
4.1.2.2 Profil Responden Berdasarkan Usia .....	45
4.1.2.3 Profil Responden Berdasarkan Tingkatan Kelas .....	46
4.2. Pengujian Instrumen Penelitian .....	47
4.2.1. Uji Validitas .....	47
4.2.2. Uji Reabilitas .....	50
4.2.3 Uji Normalitas .....	51
4.3. Tanggapan Responden Mengenai Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Berinteraksi Di Kalangan Pelajar .....	52
4.4 Hasil Penelitian .....	79
4.4.1. Hasil Regresi Linier Sederhana .....	79
4.4.2. Pengujian Hipotesis Secara Individual .....	80
4.4.3. Uji T.....	81
4.4.4. Pembahasan .....	82

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	85
5.2. Saran.....	85

**DAFTAR PUSTAKA .....vi**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel .....	31
Tabel 3.2 Skala Likert .....	33
Tabel 3.3 Kriteria Pencapaian Variabel .....	37
Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Korelasi .....	38
Tabel 3.5 Jadwal Penelitian.....	41
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Validitas Variable <i>Game Online (X)</i> .....	48
Tabel 4.5 Pengujian Validitas Motivasi Berinteraksi .....	49
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Game Online.....	50
Tabel 4.7 Hasi pengujian reabilitas motivasi berinteraksi (Y).....	50
Tabel 4.8 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test .....	51
Tabel 4.9 Tanggapan Responden Mengenai Kualitas Permainan Tradisional Lebih Bagus Di Bandingkan Game Online (x) .....	52
Tabel 4.10 Tanggapan Responden Mengenai Kualitas <i>Game Online</i> Saat Ini Sangat Tidak Bagus Untuk Dimainkan (x).....	54
Tabel 4.11 Tanggapan Responden Mengenai Kualitas <i>Game Online</i> Saat Ini Sangat Membuat Saya Tidak Tertarik Untuk Memainkan (x).....	55
Tabel 4.12 Tanggapan Responden Mengenai Menggunakan Waktu Luang Hanya Untuk Belajar Tanpa Bermain <i>Game Online</i> (x) .....	56
Tabel 4.13 Tanggapan Responden Mengenai Menggunakan Waktu Luang Saya Untuk Membaca Tanpa Bermain <i>Game Online</i> (x) .....	58

Tabel 4.14 Tanggapan Responden Mengenai Menggunakan Waktu Bermain Untuk Berdiskusi (x) .....	59
Tabel 4.15 Tanggapan Responden Mengenai Menggunakan Waktu dengan teman-teman saya dibanding bermain <i>Game Online</i> (x) .....	61
Tabel 4.16 Tanggapan Responden Mengenai Menurut Saya Teman Lebih Asyik di Banding <i>Game Online</i> (x) .....	62
Tabel 4.17 Tanggapan Responden Mengenai Menggunakan Waktu Bermain dengan teman- saya di banding bermain <i>Game Online</i> (x) .....	63
Tabel 4.18 Menurut Responden <i>Game Online</i> adalah hiburan yang sangat menyenangkan (Y) .....	65
Tabel 4.19 Menurut Responden <i>Game Online</i> Sangat Asyik di Mainkan Dengan Banyak Lawan (Y) .....	66
Tabel 4.20 Menurut Responden <i>Game Online</i> Sangat Banyak peminatnya (Y) .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran.....	8
Diagram 4.1 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	45
Diagram 4.2 Profil Responden Berdasarkan Usia .....	46
Diagram 4.3 Profil Responden Berdasarkan Kelas .....	47

