

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	...i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	...ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	...iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	...iv
HALAMAN MOTTO DAN PRINSIPv
ABSTRAK.....	...vi
KATA PENGANTARvii
DAFTAR ISIx
DAFTAR TABEL.....	...xiii
DAFTAR GAMBARxiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	...xv
BAB I PENDAHULUAN	
Latar Belakang1
Rumusan Masalah6
Tujuan Penelitian.....	...6
Kegunaan Penelitian.....	...7
BAB II TINJAUAN TEORITIS	

Definisi <i>Game Online</i>	8
Jenis-jenis <i>Game Online</i>	16
<i>Game Online</i> Dalam Perspektif Islam.....	17
Pengertian <i>Self-Efficacy</i>	20
Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Self-Efficacy</i>	22
Dimensi <i>Self-Efficacy</i>	24
Proses-Proses <i>Self-Efficacy</i>	26
Proses <i>Self-Efficacy</i> Dalam Pandangan Islam.....	29
Akhir Masa Kanak-Kanak	30
Kerangka Pemikiran	35
Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	
Metode Penelitian.....	40
Variabel Penelitian	40
Subjek Penelitian.....	42
Populasi.....	42
Teknik Pengumpulan Data.....	42
Teknik Uji Instrumen Penelitian	49
Analisis Item	49
Uji Validitas	53

Uji Reliabilitas55
Hipotesis Statistik.....	.56
Teknik Analisis Data56
Prosedur dan Tahap-Tahap Penelitian.....	.59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
Hasil Penelitian61
Pembahasan.....	.65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
Simpulan69
Saran.....	.70
DAFTAR PUSTAKA72
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP.....	