

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Hasil Penelitian	4
E. Kerangka Berpikir	5
F. Hipotesis	11
G. Hasil Penelitian Terdahulu	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Pengaruh Intensitas	13
1. Pengertian Pengaruh Intensitas	13
2. Cara Memunculkan Intensitas.....	14
3. Faktor yang Mempengaruhi Intensitas	14
B. <i>Game Online</i>	15
1. Pengertian <i>Game Online</i>	15
2. Sejarah <i>Game Online</i>	16
3. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	17
4. Aspek-aspek <i>Game online</i>	19
5. Indikator <i>Game Online</i>	20
6. Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i>	25
C. Motivasi Belajar	27
1. Pengertian Motivasi Belajar	27

2. Fungsi Motivasi Belajar	28
3. Tujuan Motivasi Belajar.....	30
4. Jenis-jenis Motivasi Belajar	31
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	33
6. Indikator Motivasi Belajar	36
D. PAI di SMA.....	40
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	40
2. Fungsi Pendidikan Agama Islam	41
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	42
4. Ruang Lingkup pendidikan Agama Islam	43
E. Kesimpulan Pengaruh Intensitas <i>Game Online</i> di Rumah terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	51
B. Jenis dan Sumber Data	51
C. Teknik Pengumpulan Data	53
D. Teknik Analisis Data	54
E. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Deskripsi Data	59
1. Sejarah Berdirinya SMA Al-Islam.....	59
2. Profil Sekolah.....	59
3. Visi dan Misi	61
B. Realitas Intensitas <i>Game Online</i> Kelas XI di SMA Al- Islam.....	66
C. Realitas Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Islam Kabupaten Bandung.	72



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG