

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kontrol Diri.....	5
2.1.1 Definisi Kontrol Diri.....	5
2.1.2 Aspek-Aspek Kontrol Diri.....	5
2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri	7
2.2 Motivasi Belajar.....	7
2.2.1 Definisi Motivasi Belajar.....	7
2.2.2 Aspek-Aspek Motivasi Belajar	8
2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	8
2.3 Remaja	9
2.3.1 Definisi Remaja	9
2.3.2 Tugas-Tugas Perkembangan Remaja.....	10
2.4 <i>Game Online</i>	11
2.4.1 Definisi <i>Game Online</i>	11
2.4.2 Dampak Positif dan Negatif <i>Game Online</i>	11
2.5 Kerangka Berpikir.....	13

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian.....	15
3.2 Variabel Penelitian.....	15
3.2.1 Kontrol Diri.....	15

3.2.2 Motivasi Belajar.....	15
3.3 Populasi dan Sampel	16
3.3.1 Populasi Penelitian.....	16
3.3.2 Sampel Penelitian	16
3.4 Teknik Pengambilan Sampel	16
3.5 Instrumen Penelitian	16
3.5.1 Skala Alat Ukur	16
3.5.2 Teknik Skoring	17
3.5.3 Kisi-Kisi Alat Ukur.....	17
a. <i>Blueprint Skala Kontrol Diri</i>	18
b. <i>Blueprint Skala Motivasi Belajar</i>	20
3.6 Uji Alat Ukur	20
3.6.1 Uji Validitas.....	20
3.6.2 Uji Reliabilitas	21
3.7 Teknik Analis Data	21
3.7.1 Frekuensi.....	21
3.7.2 Uji Normalitas.....	21
3.7.3 Korelasi Kontrol Diri dan Motivasi Belajar	22
3.7.4 Kategorisasi Kontrol Diri dan Motivasi Belajar	22
3.7.5 <i>Crosstab</i>	22
3.8 Waktu dan Tempat Penelitian	23
3.9 Prosedur Pelaksanaan Penelitian	23
 BAB IV HASIL	24
4.1 Gambaran Subjek Penelitian.....	24
4.1.1 Jenis Kelamin.....	24
4.1.2 Usia	24
Jenjang Pendidikan.....	25
Durasi Bermain <i>Game Online</i>	25
4.1.3 Daerah (Provinsi).....	25
4.1.4 Tanggapan Orang Tua Terkait Game Online	26
4.1.5 Durasi Belajar Di Rumah Dalam Sehari	27
4.1.6 Kesediaan Dalam Mengerjakan Tugas	27
4.1.7 Alasan Belajar	27
4.2 Data Hasil Penelitian.....	28
4.2.1 Uji Validitas dan Reliabilitas	28
4.2.2 Hasil Uji Normalitas	28
4.2.3 Hasil Uji Korelasi Kontrol Diri Dan Motivasi Belajar	29
4.2.4 Kategorisasi Kontrol Diri.....	30
4.2.5 Kategorisasi Motivasi Belajar.....	30
4.2.6 Gambaran Hasil <i>Crosstab</i>	31
 BAB V PEMBAHASAN	34
5.1 Gambaran Umum.....	34
5.2 Pembahasan.....	34

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	39
6.1 Kesimpulan	39
6.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN.....	44

Esa Unggul