

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	7
1. Belajar	7
2. Perilaku Belajar	10
a. Pengertian Perilaku Belajar	10
b. Struktur Perilaku	11
c. Ciri-ciri Perilaku Belajar yang Positif	13
d. Ciri Perubahan Perilaku Belajar	14
e. Perwujudan Perilaku Belajar	15
f. Dimensi dan Indikator Perilaku Belajar	19
3. Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	20
a. Pengertian Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	20
b. Faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan <i>Game Online</i>	22

c. Dampak dari Bermain <i>Game Online</i>	23
d. Dimensi dan Indikator Kebiasaan <i>Game Online</i>	25
B. Hasil Penelitian Terdahulu.....	26
C. Kerangka Berfikir.....	29
D. Hipotesis Penelitian.....	30

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel	32
C. Definisi Operasional.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Analisis (Uji) Validitas dan Realibilitas Instrumen	39
1. Uji Validitas	39
2. Uji Reliabilitas	40
G. Uji Asumsi Klasik	40
1. Uji Normalitas.....	40
2. Uji Linearitas	41
3. Uji Homogenitas	41
4. Uji Heterokedastisitas	41
H. Teknik Analisis Data.....	42
1. Analisis Pendahuluan.....	42
2. Analisis Uji Hipotesis	42
3. Analisis Lanjut.....	43

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum MTs Negeri 2 Jepara.....	45
1. Historis MTs Negeri 2 Jepara	45
2. Letak Geografis MTs Negeri 2 Jepara.....	46
3. Potensi MTs Negeri 2 Jepara.....	46
4. Visi dan Misi MTs Negeri 2 Jepara.....	47
5. Komponen Pengembangan Diri MTs Negeri 2 Jepara.....	49
6. Struktur Organisasi MTs Negeri 2 Jepara	52

B. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	52
1. Uji Validitas Instrumen	52
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	55
C. Uji Asumsi Klasik	55
1. Uji Normalitas	55
2. Uji Linearitas.....	56
3. Uji Homogenitas.....	56
D. Deskripsi Data	57
1. Kebiasaan bermain <i>Game Online</i> (X)	57
2. Perilaku Belajar Siswa (Y).....	59
E. Uji Hipotesis	60
1. Uji Korelasi	60
2. Uji t.....	63
3. Analisis Regresi Linier Sederhana	63
F. Pembahasan	65
1. Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII MTs N 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019.....	65
2. Perilaku Belajar Siswa Kelas VIII MTs N 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019	67
3. Hubungan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Belajar Siswa Kelas VIII MTs N 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019	68

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	72
B. Keterbatasan Penelitian.....	73
C. Saran.....	73
D. Penutup.....	73

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP PENULIS

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Sistem Penilaian Skala Likert	36
3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel (X) Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	37
4.1 Hasil Uji Validitas	53
4.2 Hasil Uji Validitas	54
4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	55
4.4 Hasil Uji Normalitas	55
4.5 Hasil Uji Linearitas	56
4.6 Hasil Uji Homogenitas	57
4.7 Hasil Statistik Deskriptif	57
4.8 Pedoman Konversi Nilai	58
4.9 Interpretasi Konversi Nilai Kebiasaan bermain <i>Game Online</i>	58
4.10 Hasil Statistik Deskriptif	59
4.11 Pedoman Konversi Nilai	59
4.12 Interpretasi Konversi Nilai Sikap Belajar Siswa	60
4.13 Tabel Korelasi	61
4.14 Pedoman Penghitungan Korelasi Sederhana	62
4.15 Hasil Uji t	63
4.16 Hasil Regresi Linier	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	30
4.1 Struktur Organisasi MTs Negeri 2 Jepara	52

