

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
MOTTO.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
DAFTAR ISI.....	xx
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Kegunaan Penelitian.....	8
E. Penegasan Istilah.....	10
F. Sistematika Penulisan Skripsi	12
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian tentang game.....	15
1. Pengertian dan perkembangan game.....	15
2. Jenis game	16
3. Dampak game.....	19
B. Kajian tentang Psikologi Sosial	23
1. Tinjauan tentang pola pikir	25
2. Tinjauan tentang motivasi.....	28

a. Pengertian motivasi.....	28
b. Jenis motivasi.....	32
c. Fungsi motivasi.....	33
d. Teori-teori motivasi.....	35
e. Pengukuran motivasi.....	39
3. Tinjauan tentang perilaku sosial.....	40
4. Persepsi game online pada pola pikir, motivasi dan perilaku sosial.....	43
C. Penelitian Terdahulu	47
D. Paradigma penelitian.....	52

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	55
B. Kehadiran peneliti.....	56
C. Lokasi penelitian.....	56
D. Data dan Sumber data.....	57
E. Teknik pengumpulan data.....	59
F. Teknik analisis data.....	62
G. Pengecekan keabsahan data.....	65
H. Tahap penelitian.....	67

BAB IV : HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	68
B. Temuan penelitian.....	105
C. Analisis data.....	117

BAB V : PEMBAHASAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian.....	126
1. Persepsi Peserta Didik tentang Penggunaan Game Online pada Pola Pikir di MI Nurul Islam Mirigambar.....	126
2. Persepsi Peserta Didik tentang Penggunaan Game Online pada Motivasi di MI Nurul Islam Mirigambar.....	134

3. Persepsi Peserta Didik tentang Penggunaan Game Online pada Perilaku Sosial di MI Nurul Islam Mirigambar	138
---	-----

BAB VI : PENUTUP

A. Kesimpulan	113
B. Saran.....	114

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN