

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
الملخص	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9

E. Penegasan Istilah.....	10
F. Sitematika Pembahasan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Analisis.....	15
2. Game online	16
3. Dampak game online.....	22
4. Semangat belajar	24
B. Penelitian Terdahulu	31
C. Paradigma Penelitian.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Rancangan Penelitian	41
B. Kehadiran Peneliti.....	44
C. Lokasi Penelitian.....	45
D. Sumber Data.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48
F. Analisis Data	51
G. Pengecekan Keabsahan Temuan	54
H. Tahapan-Tahapan Penelitian.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	60
A. Paparan Data Penelitian	60
B. Temuan Penelitian.....	91
BAB V PEMBAHASAN	97
A. Penggunaan Game online Oleh Mahasiswa Pendidikan Agama UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.....	97
B. Dampak Negatif Game online Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.....	99

C. Dampak Positif Game online Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung	102
BAB VI PENUTUP	108
A. KESIMPULAN	108
B. SARAN	112
DAFTAR RUJUKAN	114
LAMPIRAN-LAMPIRAN	120
BIODATA PENULIS.....	167