

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
ملخص.....	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Penelitian Terdahulu	6
E. Metodologi Penelitian	8
1. Jenis Penelitian	8
2. Tempat dan Waktu Penelitian	9
3. Populasi dan Sampel Penelitian	9
4. Variabel Penelitian.....	11
5. Instrumen Penelitian.....	11
6. Teknik Pengumpulan Data	16
7. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	18
8. Teknik Analisis Data.....	21

BAB II.....	23
KAJIAN PUSTAKA	23
A. Landasan Teoritis.....	23
1. Literasi Informasi	23
2. Sejarah dan Perkembangan Literasi Informasi.....	24
3. Game <i>Online</i>	25
4. Game <i>Mobile Legends</i>	26
5. Teori <i>The Big Six Model</i>	27
6. Teori <i>Flow</i>	29
B. Hipotesis.....	32
BAB III.....	34
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian.....	34
1. Deskripsi Data	34
2. Analisis Deskriptif.....	35
3. Hasil Uji Prasyarat.....	37
4. Hasil Uji Hipotesis	39
B. Pembahasan	43
BAB IV	67
KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Instrumen Penelitian.....	12
Tabel 1.2 Nilai Skala Likert	16
Tabel 1.3 Hasil Uji Validitas Variabel X	18
Tabel 1.4 Hasil Uji Validitas Variabel Y	19
Tabel 1.5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X.....	21
Tabel 1.6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	21
Tabel 3.1 Jenis Kelamin Responden	34
Tabel 3.2 Usia Responden.....	34
Tabel 3.3 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Variabel X.....	35
Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Variabel Y	36
Tabel 3.5 Hasil Uji Normalitas.....	38
Tabel 3.6 Hasil Uji Linearitas	39
Tabel 3.7 Hasil Uji Koefisien Determinasi	40
Tabel 3.8 Hasil Analisis Regresi	41
Tabel 3.9 Hasil Uji Hipotesis	41
Tabel 3.10 Hasil Uji Korelasi.....	42
Tabel 3.11 Kemampuan Memahami Masalah.....	44
Tabel 3.12 Kemampuan Menentukan Arah Masalah	45
Tabel 3.13 Kemampuan Mencari Informasi.....	46
Tabel 3.14 Kemampuan Penggunaan Media Sarana Informasi	46
Tabel 3.15 Kemampuan Menilai Sumber Informasi	48
Tabel 3.16 Kemampuan Menilai Kualitas Informasi	48

Tabel 3.17 Kemampuan Menggunakan Informasi	49
Tabel 3.18 Kemampuan Berbagi Informasi	50
Tabel 3.19 Kemampuan Menggabungkan Informasi	51
Tabel 3.20 Kemampuan Mendalami Informasi.....	52
Tabel 3.21 Kemampuan Menilai Hasil Informasi	53
Tabel 3.22 Kemampuan Mempertimbangkan Proses Informasi	53
Tabel 3.23 Perasaan Seimbang antara Tantangan dan Kemampuan	55
Tabel 3.24 Pencapaian Tertinggi	55
Tabel 3.25 Kemampuan Konsentrasi Penuh	57
Tabel 3.26 Kemampuan Pemusatan Pikiran.....	57
Tabel 3.27 Memahami Tujuan Bermain.....	58
Tabel 3.28 Memahami Umpan Balik Permainan	59
Tabel 3.29 Kehilangan Kesadaran akan Kelemahan Diri	60
Tabel 3.30 Kehilangan Kesadaran akan Waktu.....	61
Tabel 3.31 Merasa Puas setelah Bermain.....	62
Tabel 3.32 Menikmati Permainan	62
Tabel 3.33 Mengerti Peran dalam Permainan	63
Tabel 3.34 Mengerti Prioritas Tugas dalam Permainan	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi	73
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	74
Lampiran 3. Rekapitulasi Hasil Kuesioner	75
Lampiran 4. Dokumentasi.....	77
Lampiran 5. Daftar Riwayat Hidup.....	79
Lampiran 6. Hasil Cek Turnitin	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Suasana Warkop Basecamp.....	77
Gambar 2. Tampilan Awal Game <i>Mobile Legends</i>	77
Gambar 3. Tampilan In-Game <i>Mobile Legends</i>	78
Gambar 4. Tampilan Profil Pemain <i>Mobile Legends</i>	78