

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PESENGASAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
MOTO.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
الخاتمة	xx.
BAB I PENDAHULUAN...	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Masalah.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Hipotesis Penelitian.....	9
F. Penelitian Terdahulu.....	10
G. Kerangka Berfikir.....	16
H. Penegasan Istilah.....	19
I. Sistematika Pembahasan	20

BAB II LANDASAN TEORI.....	22
A. Landasan Teori.....	22
1. <i>Game Online</i>	22
2. Motivasi Belajar.....	25
3. Prestasi Belajar.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Rancangan Penelitian.....	37
1. Pendekatan Penelitian.....	38
2. Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi Penelitian.....	39
C. Variabel Penelitian.....	40
D. Populasi.....	40
E. Sampling.....	41
F. Sampel.....	41
G. Data dan Sumber Data.....	42
1. Data.....	42
2. Sumber Data.....	42
H. Kisi-Kisi Instrument.....	43
1. Kisi-kisi Instrument Kuesioner	43
2. Kisi-kisi Instrument Tes	44
I. Instrument Penelitian.....	46
J. Teknik Pengumpulan Data.....	47
K. Uji Validitas dan Reabilitas.....	49
L. Analisis Data.....	51
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	57
A. Deskripsi Data.....	57
B. Paparan Data.....	63
1. Uji Validasi	63

2. Uji Reabilitas	67
3. Uji Prasyarat.....	70
a. Uji Normalitas.....	70
b. Uji Homogenitas	71
4. Hipotesis	72
a. Uji Manova	72
BAB V PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	76
A. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.....	76
B. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.....	78
C. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.....	81
BAB VI PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan...	85
B. Saran.....	86
DAFTAR RUJUKAN.....	88
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument Angket <i>Game Online</i>	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Angket Motivasi.....	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Tes.....	45
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Angket.....	48
Tabel 4.1 Data hasil penelitian tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V.....	58
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Angket (<i>Game Online</i>).....	64
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Angket (Motivasi Belajar).....	65
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Tes (Prestasi Belajar).....	66
Tabel 4.5 Reliabel (<i>Game Online</i>).....	68
Tabel 4.6 Reliabel (Motivasi Belajar).....	69
Tabel 4.7 Reliabel (Prestasi Belajar).....	69
Tabel 4.8 Hasil Uji Reabilitas.....	69
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	71
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas.....	72
Tabel 4.11 Hasil Uji Manova.....	73
Tabel 4.12 Hasil Uji Multivariate Test.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Kerangka Berpikir.....17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 PROFIL SEKOLAH.....	94
Lampiran 2 VALIDASI AHLI.....	98
Lampiran 3 VALIDASI ANGKET OLEH DOSEN.....	100
Lampiran 4 VALIDASI ANGKET OLEH GURU MI.....	106
Lampiran 5 VALIDASI TES OLEH DOSEN.....	112
Lampiran 6 VALIDASI TES OLEH GURU MI.....	120
Lampiran 7 RPP.....	127
Lampiran 8 HASIL CORELASI UJI VALIDITAS <i>GAME ONLINE</i>	131
Lampiran 9 HASIL CORELASI UJI VALIDITAS MOTIVASI.....	132
Lampiran 10 HASIL CORELASI UJI VALIDITAS TES.....	133
Lampiran 11 UJI HOMOGENITAS.....	134
Lampiran 12 UJI MANOVA.....	135
Lampiran 13 HASIL ANGKET SISWA.....	136
Lampiran 14 HASIL TES SISWA.....	145
Lampiran 15 SURAT IZIN PENELITIAN.....	154
Lampiran 16 SURAT BALASAN PENELITIAN.....	155
Lampiran 17 SURAT SELESAI PENELITIAN.....	156
Lampiran 18 DOKUMENTASI.....	157
Lampiran 19 SURAT KETERANGAN BIMBINGAN.....	159
Lampiran 20 SURAT SELESAI BIMBINGAN.....	161
Lampiran 21 DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	162