

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
الملخص.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Kegunaan Penelitian.....	8
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
H. Penegasan Variabel	10
I. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Game Online	14
a. Pengertian Game Online	14
b. Jenis-jenis Game Online	16
B. Mobile Legends Bang-Bang	18
a. Pengertian Mobile Legends Bang-Bang	18
C. Konsentrasi Belajar	21
D. Penelitian Terdahulu	27

E. Kerangka Teori.....	35
F. Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
a. Pendekatan Penelitian	36
b. Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi Penelitian.....	37
C. Variabel Penelitian	38
D. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	39
1. Populasi	39
2. Sampel.....	40
3. Sampling	40
E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknis Analisis Data	47
1) Uji Instrumen Tes.....	47
H. Uji Prasyarat.....	51
a. Uji Normalitas.....	51
b. Uji Linieritas	52
c. Uji Heteroskedasitas.....	52
I. Uji Hipotesis.....	53
a. Uji Regresi Linier Sederhana	53
b. Uji Parsial (Uji t).....	53
c. Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	54
J. Tahapan Penelitian	55
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	57
A. Deskripsi Data Penelitian	57
B. Analisis Data Hasil Penelitian	57
1. Uji Kualitas Data	57
2. Statistik Deskriptif	60
3. Uji Pesryaratan Analisis.....	62
4. Uji Hipotesis.....	65

BAB V PEMBAHASAN	69
BAB VI PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	85
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang	34
Tabel 3.1 Data Populasi Penelitian	40
Tabel 3.2 Kriteria Pemberian Skor Positif Angket	42
Tabel 3.3 Kriteria Pemberian Skor Negatif Angket	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Game Online	44
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Konsentrasi Belajar	44
Tabel 3.6 Kriteria Skor Variabel Penelitian	51
Tabel 4.1 Data Siswa sebagai Responden	57
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas X dan Y	59
Tabel 4.3 Hasil Uji Realibilitas Variabel X	60
Tabel 4.4 Hasil Uji Realibilitas Variabel Y	60
Tabel 4.5 Hasil Uji Statistik Deskriptif	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	63
Tabel 4.7 Hasil Uji Linieritas	64
Tabel 4.8 Hasil Uji Heteroskedasitas	65
Tabel 4.9 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	66
Tabel 4.10 Hasil Uji Parsial (Uji T)	67
Tabel 4.11 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	85
Lampiran 2 Surat Persetujuan Penelitian	86
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian	87
Lampiran 4 Surat Pengantar Validasi Instrumen Penelitian Kepada Validator	88
Lampiran 5 Surat Pengantar Validasi Instrumen Penelitian Kepada Validator	89
Lampiran 6 Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian.....	90
Lampiran 7 Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian.....	91
Lampiran 8 Angket penelitian.....	92
Lampiran 9 Data Hasil Uji Coba Angket Game Online (X).....	94
Lampiran 10 Data Hasil Uji Coba Angket Konsentrasi Belajar (Y).....	95
Lampiran 11 Data Skala Game Online Mobile Legend (X)	96
Lampiran 12 Data Variabel Konsentrasi Belajar (Y).....	98
Lampiran 13 Jurnal Konsultasi Bimbingan.....	100
Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai Bimbingan	102
Lampiran 15 Dokumentasi	103