

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTTRAK.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kecanduan Game Online.....	7
B. Prestasi Belajar Siswa.....	12
C. Penelitian Yang Relevan.....	23
D. Kerangka Berfikir.....	24
E. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Desain Penelitian.....	26
B. Variabel Penelitian.....	26
C. Populasi Sampel.....	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan.....	34
A. Tabel 3.3 Tingkat Jumlah Angket.....	34
B. Tabel 3.3 Jenis Kelamin Responden.....	35
C. Tabel 5.4 Butir Angket Kecanduan Game Online.....	35
D. Tabel 5.4 Hasil Jawaban Responden Tentang Kecanduan Game Online (X).....	37
E. Tabel 6.4 Butir Angket Perstasi Belajar Siswa.....	39
F. Tabel 6.4 Hasil Jawaban Responden Tentang Belajar (Y).....	40

BAB V Penutup.....45

 A. Kesimpulan.....45

 B. Saran.....45

DAFTAR PUSTAKA.....

