

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>ABSTRAC</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Kegunaan Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN TEORITIS</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	6
2.1.1 Adiksi Game Online .....	6
2.1.1.1 Pengertian Adiksi Game online .....	6
2.1.1.2 Aspek Kecanduan Bermain Game Online .....	7
2.1.1.4 Faktot-faktor Yang Mempengaruhi Adiksi Game Online .....	9
2.1.1.5 Dampak Game Online.....	10
2.1.2 Lingkungan Keluarga .....	10
2.1.2.1 Pengertian Lingkungan Keluarga .....	10
2.1.2.2 Ciri-ciri Lingkungan Keluarga .....	11
2.1.2.3 Fungsi Lingkungan keluarga.....	12
2.1.2.4 Indikator Lingkungan Keluarga.....	13
2.1.3 Prestasi Belajar .....	14
2.1.3.1 Pengertian Prestasi Belajar .....	14

2.1.3.2	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	15
2.1.3.3	Indikator Prestasi Belajar .....	15
2.2	Hasil Penelitian yang relevan.....	16
2.3	Kerangka Konseptual.....	18
2.4	Hipotesisi Penelitian .....	20

### **BAB III PROSEDUR PENELITIAN**

3.1	Metode Penelitian .....	21
3.2	Variabel Penelitian.....	21
3.3	Desain Penelitian .....	24
3.4	Populasi dan Sampel.....	24
3.4.1	Populasi.....	25
3.4.2	Sampel.....	25
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.5.1	Kuisisioner .....	26
3.5.2	Observasi .....	27
3.6	Instrumen Penelitian .....	27
3.6.1	Kisi-kisi Instrumen .....	27
3.6.2	Pedoman Penskoran Kuisisioner.....	29
3.7	Teknik Analisis data .....	31
3.7.1	Uji Prasyarat Analisis .....	31
3.7.2	Uji Hipotesis .....	32
3.8	Langkah-langkah Penelitian.....	33
3.9	Waktu dan Tempat Penelitian .....	34

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1	Deskripsi Objek Penelitian .....	38
4.1.1	Adiksi <i>Game Online</i> .....	38
4.1.2	Lingkungan Keluarga .....	40
4.1.3	Prestasi Belajar .....	41
4.2	Analisis Data.....	44
4.2.1	Uji Prasyarat Analisis .....	44
4.2.2	Uji Hipotesis.....	47

4.3 Pembahasan.....	48
4.3.1 Adiksi <i>Game Online</i> terhadap Prestasi Belajar .....	48
4.3.2 Lingkungan Keluarga terhadap Prestasi Belajar .....	50
4.3.3 Adiksi <i>Game Online</i> dan Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar .....	52

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan .....	56
5.2 Saran .....	56

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Nilai Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Karangnunggal Tahun Ajaran 2020/2021 .....	4
2.1 Hasil penelitian yang relevan .....	17
2.2 Persamaan dan Perbedaan Dengan Penelitian Yang Relevan.....	17
3.1 Oprasionalisasi Variabel .....	22
3.2 Jumlah populasi peserta didik Kelas XI SMA Negeri 1 Karangnunggal Tahun Ajaran 2020/2021.....	24
3.3 Sampel Penelitian Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Karangnunggal .....	25
3.4 Kisi-kisi Instrumen.....	27
3.5 Penilaian ( Scoring ) Jawaban Responden .....	28
3.6 Hasil Ringkasan Hasil Uji Validitas .....	29
3.7 Interpretasi Reliabilitas Instrumen.....	29
3.8 Hasil Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas.....	30
3.9 Jadwal Rencana Penelitian .....	34
4.1 Kriteria NJI Adiksi Game Online .....	36
4.2 Kriteria NJI Lingkungan Keluarga.....	38
4.3 Kriteria NJI Perilaku Konsumsi .....	39
4.4 Ringkasan Hasil Uji Normalitas X1, X2 terhadap Y .....	40
4.5 Ringkasan Hasil Uji Linieritas .....	41
4.6 Ringkasan Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	41
4.7 Ringkasan Hasil Uji Multikolinearitas.....	42
4.8 Ringkasan Hasil Regresi Linier Berganda .....	42
4.9 Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	43
4.10 Hasil Uji Parsial (Uji t) .....	44
4.11 Hasil Uji Simultan (Uji f).....	45

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Kerangka Pemikiran.....	19
3.1 Prosedur Penelitian.....	33