

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAN</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Internet .....	7
2.1.1 Pengertian Internet .....	7
2.1.2 Sejarah Internet .....	8
2.2 <i>Game Online</i> .....	10
2.2.1 Pengertian <i>Game</i> .....	10
2.2.2 Pengertian <i>Game Online</i> .....	12
2.2.3 Sejarah <i>Game Online</i> .....	12
2.2.4 Kecanduan <i>Game Online</i> .....	14
2.2.5 Kriteria Tingkah Laku Kecanduan <i>Game Online</i> .....	16
2.3 Konsep Masyarakat <i>Cyber Community</i> .....	17
2.4 Perilaku Belajar .....	20
2.4.1 Belajar .....	20
2.4.2 Perilaku Belajar .....	24
2.5 Teori Perubahan Sosial .....	26
2.5.1 Pengertian Perubahan Sosial .....	26
2.5.2 Teori Fungsionalis .....	27
2.5.3 Faktor Penyebab Perubahan Sosial Budaya .....	28
2.6 Penelitian Terdahulu .....	29
2.7 Alur Kerja Penelitian .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	37
3.1 Desain Penelitian .....	37
3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian .....	38
3.2.1 Partisipan .....	38
3.2.2 Lokasi Penelitian .....	38
3.3 Pengumpulan Data .....	39
3.3.1 Observasi .....	39
3.3.2 Wawancara .....	40
3.3.3 Dokumentasi .....	40

Fahrul Wazdi, 2016

**KECENDERUNGAN PERILAKU BELAJAR PARA GAMERS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.3.4 Studi Kepustakaan.....	40
3.4 Instrumen Penelitian .....	41
3.5 Analisis Data .....	41
3.6 Validitas Data.....	42
3.7 Isu Etik.....	45
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 Temuan .....	46
4.1.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	46
4.1.2 Sejarah Kelurahan Isola.....	51
4.1.3 Kondisi dan Potensi Kelurahan Isola .....	52
4.1.4 Hasil Observasi .....	52
4.1.5 Intensitas Mahasiswa Dalam Bermain <i>Game Online</i> .....	55
4.1.6 Motivasi Mahasiswa yang Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	67
4.1.7 Kecenderungan Perilaku Belajar Mahasiswa yang Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	73
4.1.8 Dampak Positif dan Negatif Mahasiswa yang Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	78
4.1.9 Upaya Menanggulangi Dampak Negatif Mahasiswa yang Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	82
4.2 Pembahasan.....	84
4.2.1 Intensitas Mahasiswa dalam Bermain <i>Game Online</i> .....	84
4.2.2 Motivasi Belajar Mahasiswa yang Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	89
4.2.3 Perilaku Belajar Mahasiswa yang Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	94
4.2.4 Dampak Positif dan Negatif Mahasiswa yang Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	98
4.2.5 Upaya Menanggulangi Dampak Negatif Mahasiswa yang Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	101
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>104</b>
5.1 Simpulan .....	104
5.2 Implikasi .....	106
5.3 Rekomendasi .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	