

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI	ii
LEMBARAN PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	8
1.3. Tujuan Penelitian	9
1.4. Manfaat Penelitian	9
1.4.1. Manfaat akademis.....	9
1.4.2. Manfaat Praktis.....	9
1.4.3. Manfaat Sosial.....	10
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Penelitian Terdahulu	11
2.2. New Media.....	16
2.3. <i>Uses and Gratification</i>	18
2.4. Game Online	22
2.5. Motivasi Berprestasi	29
2.5.1. Pengertian <i>Achievement</i>	31
2.5.2. Karakteristik individu yang memiliki motivasi berprestasi	32
2.6. Kerangka Berfikir	35
2.7 Hipotesis Penelitian	36
BAB III	37
METODOLOGI PENELITIAN	37

3.1. Paradigma Penelitian	37
3.2. Metode Penelitian	39
3.3. Populasi dan Sampel	40
3.3.1. Populasi	40
3.3.2. Sampel	40
3.3.3. Teknik penarikan sampel	41
3.4. Definisi konsep dan Operasional konsep	43
3.4.1. Definisi konsep	43
3.4.2. Operasionalisasi Konsep	44
3.5. Teknik Pengumpulan Data	47
3.5.1. Data Primer	47
3.5.2. Data Sekunder	49
3.5.3. Validitas dan Realibilitas	49
3.6. Teknik Analisis Data	52
BAB IV	54
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	54
4.2. Hasil Penelitian	55
4.2.1. Karakteristik Responden	55
4.2.2. Hasil Penelitian Penggunaan <i>Game PUBG</i>	58
4.3. Analisis Deskriptif	61
4.3.1. Analisis Deskriptif Intensitas Bermain <i>Game PUBG</i>	62
4.3.2. Analisis Deskriptif Motivasi Berprestasi	63
4.4. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas	64
4.5. Uji Hipotesis	65
4.5.1. Analisis Regresi Linear Sederhana	65
4.5.2. Hasil Uji F	66
4.5.3. Hasil Uji T	66
4.5.3. Hasil Uji Korelasi / Hubungan	67
4.5.4. Kekuatan/Tingkat Hubungan (Korelasi) Variabel	68
4.5.5. Arah Hubungan Korelasi	69
4.6. Pembahasan Hasil Penelitian	69
BAB V	73

PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2. Saran	74
5.2.1 Saran Teoritis	74
5.2.2 Saran Praktis	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	

