

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Kegunaan Penelitian	12
E. Definisi Istilah	14
F. Kajian Terdahulu	16
BAB II KAJIAN TEORI	21
1. Kajian Teoritik	21
a) Pengertian Tentang <i>Gadget</i>	21
b) Pengertian Minat Belajar	32

BAB III METODE PENELITIAN	41
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	41
2. Kehadiran Penelitian	42
3. Lokasi Penelitian	43
4. Sumber Data	44
5. Prosedur Pengumpulan Data	45
6. Analisis Data	50
7. Pengecekan Keabsahan Data	50
8. Tahap-tahap Penelitian	53
BAB IV PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN	
PEMBAHASAN	55
A. Paparan Data dan Temuan Penelitian	55
B. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP	89
A. kesimpulan	89
B. SARAN	90
DAFTAR RUJUKAN	92
LAMPIRAN	102
RIWAYAT HIDUP	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Hasil <i>Shecrenshoot</i> Aplikasi <i>Gadget</i> Siswa	64
Gambar 4.2 Catatan Harian Siswa	70
Gambar 4.3 Kegiatan Konseling	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pernyataan Keaslian Tulisan	94
Lampiran 2: pernyataan keterangan bebas plagiasi	95
Lampiran 3: Surat Tugas Penyusunan	96
Lampiran 4: Surat permohonan izin penelitian	97
Lampiran 5: Surat bukti penelitian	98
Lampiran 6: Pedoman Wawancara	99
Lampiran 7: Hasil Wawancara	101
Lampiran 8: Catatan Laporan Guru BK	105
Lampiran 9: Dokumentasi Penelitian	109
Lampiran 10: Riwayat Hidup	123

