

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
REKOMENDASI PEMBIMBING	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. TELAAH PUSTAKA	10
B. Landasan Teori.....	12
1. Pengertian <i>Gadget</i>	12
2. Prestasi Belajar Siswa.....	16
3. Manfaat Gadget Dalam Dunia Pendidikan	29
C. Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Lokasi Penelitian.....	34
B. Subjek Penelitian.....	34
C. Variabel Penelitian	37
D. Metode Pengumpulan Data	38

E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Validitas dan Reliabilitas	40
1. Validitas	40
2. Reliabilitas	41
G. Teknik Analisis	42
1. Uji Normalitas.....	43
2. Uji Linieritas	44
3. Regresi Linier	44
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	46
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	46
1. Letak Geografis.....	46
2. Visi Misi Madrasah.....	47
B. Tahap Pelaksanaan	47
1. Tahap Persiapan	47
2. Tahap Pelaksanaan.....	48
C. Uji Asumsi	48
1. Uji Normalitas.....	48
2. Uji Linieritas	49
D. Uji Data Hasil Penelitian.....	50
1. Uji Hipotesis	50
2. Regresi Sederhana.....	51
E. Pembahasan.....	52
BAB V PENUTUP	54
A. KESIMPULAN	54
B. Saran-saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	36
Tabel 3.3 Skala Likert	39
Tabel 3.4 Angket dan Kisi-kisi Angket.....	39
Tabel 3.5 Try Out Uji Validitas Pengaruh Gadget.....	41
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabelitas Pengaruh Gadget	42
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 4.2 Hasil Uji Linieritas.....	49
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis	51
Tabel 4.4 Hasil Uji regresi Linier Sederhana.....	51

