

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	6
1. Secara Teoritis	6
2. Secara Praktis.....	6
E. Kerangka Berpikir.....	7
F. Hasil Penelitian Terdahulu.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
A. Mujahadah An-Nafs.....	16
1. Pengertian dan Konsep Mujahadah An-Nafs.....	16
2. Bentuk Mujahadah An-Nafs	21
3. Tingkatan Mujahadah An-Nafs	23
B. Kecanduan Gadget	25
1. Pengertian Kecanduan Gadget.....	25
2. Ciri-ciri Kecanduan Gadget	30
3. Dampak Kecanduan Gadget Pada Anak-anak	38
C. Metode <i>Learning With Fun</i>	40
BAB III METODE PENELITIAN	48

A. Pendekatan dan Metode Penelitian	48
1. Pendekatan	48
2. Metode	48
B. Jenis dan Sumber Data	49
1. Jenis Data	49
2. Sumber Data	49
C. Teknik Pengumpulan Data	50
1. Observasi	50
2. Wawancara	50
3. Dokumentasi	53
D. Teknik Analisis Data	54
1. Reduksi Data	54
2. Penyajian Data	55
3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi	55
E. Tempat dan Waktu Penelitian	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A. Deskripsi Data	58
1. Profil Yayasan Bakti 45 Sejahtera Bandun	58
2. Hasil Wawancara	64
B. Pembahasan Hasil Penelitian	73
1. Kondisi Penggunaan Gadget dan Dampaknya bagi Anak di Yayasan Bakti 45 Sejahtera Bandung	73
2. Penerapan Learning With Fun untuk Mengurangi Ketergantungan Gadget	89
3. Internalisasi Nilai Mujahadah An-Nafs dalam Proses Pembelajaran Anak-Anak di Yayasan Bakti 45 Sejahtera Bandung	94
BAB V PENUTUP	101
A. Simpulan	101
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	109
RIWAYAT HIDUP	128