

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR.....	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang Masalah	
B. Rumusan Masalah	
C. Tujuan Penelitian.....	
D. Manfaat Penelitian.....	
E. Kerangka Berpikir.....	
F. Hipotesis	
G. Penelitian Yang Relevan	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	
A. <i>Penggunaan Gadget</i>	
1. Sejarah Singkat dan Pengertian Penggunaan <i>Gadget</i>	
2. Tujuan Penggunaan <i>Gadget</i>	
3. Manfaat dan Dampak Buruk Penggunaan <i>Gadget</i>	
4. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Gadget</i>	

5. Indikator Penggunaan *Gadget (Smartphone)*

B. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

2. Nilai Aktivitas dalam belajar

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

4. Indikator Aktivitas Belajar

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

B. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

2. Sumber Data

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

2. Wawancara

3. Angket

4. Studi Kepustakaan

D. Teknis Analisis Data

1. Analisis Parsial

2. Uji normalitas dari masing-masing variable

BAB IV PEMBAHASAN

A. Kondisi Objektif Penelitian

1. Profil sekolah/madrasah

2. Visi

3. Penjabaran Visi

4. Misi sekolah

5. Sasaran sekolah
6. Tujuan sekolah.....
7. Keunggulan.....

B. Pengujian Hipotesis Penelitian

1. Uji Prasyarat Analisis
2. Uji Hipotesis

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Realita Penggunaan *gadget* di SMA Al Ma'soem
2. Realitas Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di Kelas XI SMA Al Ma'soem Bandung.....
3. Realitas Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Di Kelas XI (Penelitian Di Sma Al Ma'soem Bandung)

BAB V **PENUTUP**

- A. Kesimpulan.....
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....

RIWAYAT HIDUP PENULIS.....

