

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
ملخص.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Hipotesis Penelitian.....	5
F. Kegunaan Penelitian	6
G. Penegasan Istilah	7
H. Sistematika Pembahasan	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Konsep Gadget	9
1. Gadget dan Pengaruhnya	9
2. Dampak Penggunaan Gadget.....	12
3. Manfaat Penggunaan Gadget.....	14
B. Motivasi Belajar	15
1. Pengertian Motivasi Belajar	15
2. Indikator Motivasi Belajar.....	17

3. Fungsi Motivasi dalam Belajar.....	19
4. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi dalam belajar.....	20
C. Prestasi Belajar	22
1. Pengertian Prestasi Belajar	22
2. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa	24
D. Penelitian Terdahulu.....	25
E. Kerangka Konseptual.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Rancangan Penelitian.....	32
B. Variabel Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
D. Kisi-kisi Instrumen	35
E. Instrumen Penelitian	36
F. Data dan Sumber Data.....	38
G. Teknik Pengumpulan Data	38
H. Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	46
A. Deskripsi Data	46
B. Uji Instrumen Penelitian.....	52
BAB V PEMBAHASAN	73
A. Gambaran tentang penggunaan gadget di SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun.....	73
B. Pengaruh gadget terhadap motivasi dan prestasi belajar secara signifikan siswa SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun	75
C. Besar pengaruh gadget terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun.....	80
BAB VI PENUTUP	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	91