

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN Error! Bookmark not defined.	
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xviii
المخلص	xx
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Penelitian Terdahulu	6
F. Penegasan Istilah	11
G. Sistematika Pembahasan	16
BAB II	17
KAJIAN PUSTAKA	17
A. Perspektif Teori	17
B. Kerangka Berfikir	45
BAB III	47
METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47
B. Kehadiran Peneliti	47

C. Lokasi Penelitian	48
D. Data dan Sumber Data.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Analisis Data	51
H. Prosedur Penelitian.....	55
BAB IV	56
HASIL PENELITIAN.....	56
A. Paparan Data	56
B. Temuan Penelitian.....	73
BAB V.....	79
PEMBAHASAN.....	79
A. Bagaimana Faktor-faktor yang menyebabkan siswa kecanduan bermain hp entah itu untuk bermain game atau bersosial media.....	79
B. Bagaimana peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dari dampak gadget di kelas VI MIN 14 Blitar?	83
BAB VI	96
PENUTUP	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99