

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	
KATA PENGANTAR.....	I
ABSTRAK	IV
ABSTRACT.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR GAMBAR	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kajian Teoriti	13
2.1.1 Pendidikan Karakter.....	13
2.1.2 Penggunaan Gadget.....	37
2.1.3 Prestasi Belajar.....	52
2.1.4 <i>Era Society 5.0</i>	57
2.2 Penelitian yang Relevan.....	63
2.3 Kerangka Berpikir.....	67
2.4 Hipotesis Penelitian.....	70
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	71
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	71
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	71

3.1.2	Waktu Penelitian	71
3.2	Populasi dan Sampel	71
3.2.1	Populasi Penelitian	71
3.2.2	Sampel Penelitian.....	72
3.3	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	74
3.3.1	Variabel Penelitian	74
3.3.2	Definisi Operasional.....	74
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	76
3.4.1	Observasi.....	76
3.4.2	Wawancara.....	77
3.4.3	Angket/Kuesioner	77
3.5	Uji Instrumen Penelitian	80
3.5.1	Uji Validitas Angket	80
3.5.2	Uji Reliabilitas Angket.....	81
3.6	Teknik Analisis Data.....	83
3.6.1	Uji Prasyarat Analisis Data	83
3.6.1.1	Uji Normalitas.....	83
3.6.1.2	Uji Linearitas.....	83
3.6.1.3	Uji Multikoleniaritas	84
3.6.1.4	Analisis Regresi Linear Berganda.....	85
3.6.2	Uji Hipotesis	86
3.6.2.1	Uji Parsial (Uji-t)	86
3.6.2.2	Uji Simultan (Uji-f).....	87
3.6.3	Koefisien Determinasi (R^2).....	87
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		89
4.1	Hasil dan Pembahasan Penelitian.....	89
4.1.1	Uji Instrumen Penelitian	89
4.1.2	Uji Validitas dan Reliabilitas	90
4.1.2.1	Uji Validitas dan Reliabiitas Pendidikan Karakter (X1).....	90
4.1.2.2	Uji Validitas dan Reliabilitas Penggunaan Gadget (X2).....	92

4.1.3	Deskripsi Variabel Penelitian.....	94
4.1.3.1	Deskripsi Variabel Pendidikan Karakter (X1)	95
4.1.3.2	Deskripsi Variabel Penggunaan Gadget (X2)	99
4.1.3.3	Deskripsi Variabel Prestasi Belajar (Y).....	103
4.2	Hasil Uji Asumsi Klasik.....	104
4.2.1	Uji Normalitas.....	104
4.2.2	Uji Linearitas.....	106
4.2.3	Uji Multikolinieritas.....	107
4.3	Teknik Analisis Data.....	108
4.3.1	Teknik Analisis Regresi Linier Berganda.....	108
4.3.2	Pengujian Hipotesis.....	110
4.3.2.1	Uji Parsial (Uji T).....	110
4.3.2.2	Uji Simultan (Uji F).....	111
4.3.2.3	Uji Determinasi (R^2).....	113
4.4	Pembahasan penelitian.....	114
4.4.1	Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap prestasi belajar.....	114
4.4.2	Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap prestasi belajar.....	117
4.4.3	Pengaruh Pendidikan Karakter dan Penggunaan Gadget terhadap Prestasi belajar <i>Era Society 5.0</i> pada Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran Mata Pelajaran Penataan Produk di SMK N 6 Medan..	120
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		121
5.1	Kesimpulan.....	121
5.2	Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....		123
LAMPIRAN.....		124