

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Landasan Teoritis	10
2.3 Kerangka Konseptual	12
2.4 Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Jenis Penelitian	21
3.2 Lokasi Penelitian	22
3.3 Informan Penelitian	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data	23
3.5 Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	28
4.1.1 Identitas Khusus SMA Negeri 1 Batang Kuis	28
4.1.2 Visi dan Misi SMA Negeri 1 Batang Kuis.....	29
4.1.3 Struktur SMA Negeri 1 Batang Kuis	29
4.1.4 Sumber Daya Manusia di SMA Negeri 1 Batang Kuis.....	30
4.1.5 Sarana Dan Prasarana SMA Negeri 1 Batang Kuis	31
4.2 Problematika Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Proses Pembelajaran	33
4.3 Tanggapan guru di SMA Negeri 1 Batang Kuis Mengenai Penggunaan <i>Gadget</i> Dalam Proses Pembelajaran	40

4.4 Upaya yang dapat dilakukan untuk penerapan penggunaan <i>gadget</i> yang baik di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Batang Kuis	46
4.5 Pembahasan	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66



THE
Character Building
 UNIVERSITY