

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
2.1 Kerangka Teori	13
2.1.1 Ketergantungan <i>Gadget</i>	13
A. Pengertian Ketergantungan.....	13
B. Pengertian <i>Gadget</i>	14
C. Perilaku Remaja yang Menggunakan <i>Gadget</i>	15
D. <i>Gadget</i> Terhadap Interaksi Sosial Siswa	17
E. <i>Gadget</i> Terhadap Aktivitas Belajar Siswa	19
F. Dampak Positif & Negatif <i>Gadget</i> Pada Siswa	21
G. Ciri-ciri Ketergantungan <i>Gadget</i>	26
2.1.2 Bimbingan Kelompok Teknik <i>Problem Solving</i>	28
A. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	28
B. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	31
C. Asas-Asas Bimbingan Kelompok.....	33
D. Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok.....	35
E. Teknik <i>Problem Solving</i>	36
F. Manfaat <i>Problem Solving</i>	37

G. Faktor-Faktor Mempengaruhi <i>Problem Solving</i>	38
H. Kelebihan dan Kekurangan <i>Problem Solving</i>	39
I. Langkah-Langkah Dalam <i>Problem Solving</i>	41
2.1.3 Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Problem Solving Terhadap Ketergantungan Gadget Pada Siswa.....	42
2.2 Kerangka Konseptual	44
2.3 Hipotesis Penelitian	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1 Jenis Penelitian	46
3.2 Populasi dan Sampel	46
3.3 Desain Penelitian	47
3.4 Langkah – Langkah Penelitian	48
3.5 Variabel Penelitian.....	49
3.6 Operasional Variabel Penelitian	50
3.7 Kontrol Varian	51
3.9 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.9 Teknik Analisis Data	57
3.10 Lokasi dan Waktu Penelitian	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	59
4.2 Persiapan Penelitian	60
4.3 Pelaksanaan Penelitian.....	60
4.4 Hasil Uji Coba Instrumen	62
4.5 Deskripsi Data Hasil Penelitian	66
4.6 Pengujian Hipotesis.....	68
4.7 Pembahasan Penelitian	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	71
Daftar Pustaka	73