DAFTAR ISI

ABSTAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 8
C. Pembatasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 9
1. Manfaat teoritis 9
2. Manfaat praktis 9

BAB II : KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori 11
1. Layanan Informasi 11
a. Pengertian Layanan Informasi 11
b. Tujuan Layanan Informasi 12
c. Alasan Penyelenggaraan Layanan Informasi 14
d. Jenis-Jenis Informasi 16
e. Metode Layanan Informasi 18
f. Asas-asas Layanan Informasi 19
g. Isi Layanan Informasi 21
h. Langkah-Langkah Layanan Informasi 22
i. Pelaksanaan Layanan Informasi 22
2. Kebiasaan Bermain *Gadget* 24
a. Pengertian Kebiasaan 24
b. Pengertian *Gadget* 26
c. Jenis-Jenis *Gadget* 27
d. Kebiasaan bermain *Gadget* saat belajar 28
e. Faktor yang Menyebabkan Kebiasaan Bermain *Gadget* Saat Belajar 29
f. Dampak Penggunaan *Gadget* 32

g. Pencegahan Dan Penanggulanagan kebiasaan bermain *Gadget* saat belajar 34
B. Kerangka Konseptual 36
C. Hipotesis Penelitian 40

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 41
B. Desain Penelitian 41
C. Subjek Penelitian 41
D. Operasionalisasi Variabel Penelitian 42
E. Teknik Pengumpulan Data 44
F. Instrumen Pengumpulan Data 45
G. Teknik Analisis data 48
H. Kontrol Varian 49
I. Langkah-langkah Penelitian 51
J. Lokasi dan Waktu Penelitian 52

BAB IV : HASIL PEMBAHASAN DAN PENELITIAN

A. Persiapan Penelitian 53
B. Pelaksanaan Penelitian 53
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 54
2. Hasil Uji Coba Instrumen 55
a. Hasil Uji Validitas 55
b. Uji Reabilitas 57
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian 57
1. Data *Pre-Test* Kebiasaan Bermain *Gadget* 58
2. Data *Post-Test* Kebiasaan Bermain *Gadget* 58
3. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* 60
D. Pengujian Hipotesis 61
E. Pembahsan Penelitian 64

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 67
B. Saran 68
DAFTAR PUSTAKA 69