

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	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Kerangka Teori.....	8
2.1.1 Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	8
A. Pengertian Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	8
B. Jenis-jenis <i>Gadget</i>	9
C. Perilaku Negatif Pengguna <i>Gadget</i>	12
D. penyalahgunaan <i>Gadget</i> Dalam Aktivitas Belajar Siswa	14
E. Dampak Positif & Negatif <i>Gadget</i>	17
2.1.2 Konseling Kelompok Pendekatan Realita.....	21
A. Pengertian Konseling Kelompok.....	21
B. Tahap-Tahap Kegiatan Konseling.....	23
C. Azas-Azas Konseling Kelompok.....	26
D. Tujuan Konseling Kelompok	27
E. Pendekatan Realita.....	29
F. Konsep Dasar Terapi Realita.....	30
G. Ciri-Ciri Pendekatan Realita	31

H. Pendekatan-Pendekatan Realita	33
2.2 Kerangka Konseptual.....	36
2.3 Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Jenis Penelitian.....	39
3.2 Subjek Penelitian.....	39
3.3 Desain Penelitian.....	40
3.4 Langkah – Langkah Penelitian.....	40
3.5 Variabel Penelitian.....	41
3.6 Operasional Variabel Penelitian.....	41
3.7 Kontrol Varian.....	43
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.9 Teknik Analisis Data.....	47
3.10 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	49
4.2 Persiapan Penelitian	50
4.3 Pelaksanaan Penelitian.....	50
4.4 Hasil Uji Coba Instrumen	52
4.5 Deskripsi Data Hasil Penelitian	55
4.6 Pengujian Hipotesis.....	58
4.7 Pembahasan Penelitian	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
Daftar Pustaka	63