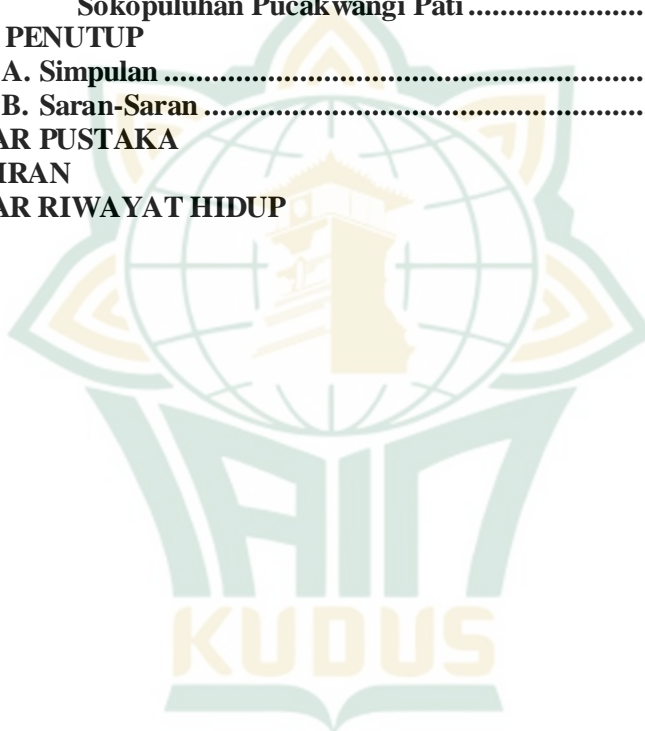


DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN MUNAQOSAH	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	9
1. Gadget	9
2. Perilaku Sosial	14
3. Intensitas Penggunaan Gadget	19
B. Penelitian Terdahulu	22
C. Kerangka Berpikir	23
D. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan	28
B. Setting Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel	29
D. Desain dan Definisi Operasional Variabel	30
E. Instrumen Penelitian	31
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	34
G. Teknik Pengumpulan Data	36
H. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41
2. Karakteristik Responden	43
3. Uji Prasyarat Analisis	58
4. Statistik Deskriptif	63

5. Analisis Regresi.....	64
B. Pembahasan.....	67
1. Intensitas Penggunaan Gadget di Mts Tarbiyatul Islamiyah.....	67
2. Perilaku Sosial Peserta Didik di Mts Tarbiyatul Islamiyah.....	72
3. Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di Mts Tarbiyatul Islamiyah Sokopuluhan Pucakwangi Pati.....	77
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	79
B. Saran-Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian.....	31
Tabel 3. 2 Skala Likert.....	34
Tabel 3. 3 Pengukuran Alpha Cronbach's	36
Tabel 4. 1 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	43
Tabel 4. 2 Data Responden Berdasarkan Usia	44
Tabel 4. 3 Saya selalu membawa gadget kemana saja (GS1).....	45
Tabel 4. 4 Saya lebih asyik menggunakan gadget disaat bersama teman atau keluarga (GS2).....	46
Tabel 4. 5 Saya merasa ada yang kurang yang jika tidak membawa gadget (GS3).....	46
Tabel 4. 6 Saya selalu tertarik dengan gadget keluaran terbaru (GS4).....	47
Tabel 4. 7 Saya membeli gadget tertentu agar bisa masuk dalam circle pertemanan yang eksklusif (kelas sosial tinggi) (GS5).....	47
Tabel 4. 8 Saya selalu menjadikan gadget untuk mencari informasi (GS6)	47
Tabel 4. 9 Saya menggunakan gadget lebih dari 5 jam dalam sehari (GS7)	48
Tabel 4. 10 Saya menggunakan gadget 3 - 4 jam dalam sehari (GS8).....	48
Tabel 4. 11 Saya menggunakan gadget kurang dari 3 jam dalam sehari (GS9)	49
Tabel 4. 12 Saya membuka media sosial berulang kali dalam sehari (GS10)	49
Tabel 4. 13 Saya sering menggunakan gadget untuk menonton film atau drama (GS11).....	49
Tabel 4. 14 Saya sering menggunakan gadget untuk bermain game online (GS12).....	50
Tabel 4. 15 Saya selalu menggunakan gadget untuk komunikasi (GS13).....	50
Tabel 4. 16 Hidup saya terasa kurang lengkap jika tidak mengoperasikan gadget berulang kali dalam sehari (GS14).....	51
Tabel 4. 17 Saya sering menggunakan gadget untuk mencari sumber ilmu pengetahuan (GS15).....	51
Tabel 4. 18 Saya selalu memeriksa unggahan status hingga tengah malam (PSPD1).....	52

Tabel 4. 19	Saya merasa biasa saja ketika melihat adegan kekerasan di dalam game online maupun film (PSPD2).....	52
Tabel 4. 20	Saya tidak memperdulikan lingkungan sekitar dan hanya fokus dengan gadget (PSPD3).....	52
Tabel 4. 21	Saya lebih banyak berinteraksi di media sosial daripada di lingkungan masyarakat sekitar (PSPD4).....	53
Tabel 4. 22	Saya membatasi diri dari lingkungan masyarakat (PSPD5).....	53
Tabel 4. 23	Saya mematikan laporan dibaca pada akun media sosial agar tidak ketahuan saat sudah membaca pesan dan melihat status orang lain (PSPD6).....	54
Tabel 4. 24	Saya membuat akun media sosial menggunakan nama samara (PSPD7).....	54
Tabel 4. 25	Saya menggunakan handphone untuk memutar musik di kelas (PSPD8).....	55
Tabel 4. 26	Saya memfoto teman saat presentasi di depan kelas (PSPD9).....	55
Tabel 4. 27	Saya melakukan chattingan saat proses belajar mengajar berlangsung (PSPD10).....	55
Tabel 4. 28	Saya menggunakan handphone di kelas untuk translate bahasa asing (PSPD11).....	56
Tabel 4. 29	Saya bermain media sosial saat proses belajar mengajar berlangsung (PSPD12).....	56
Tabel 4. 30	Saya menggunakan handphone untuk mencontek saat ulangan (PSPD13).....	57
Tabel 4. 31	Saya selalu ingin melakukan top up untuk membeli voucher game (PSPD14).....	57
Tabel 4. 32	Saya selalu tertarik untuk berbelanja online (PSPD15).....	58
Tabel 4. 33	Hasil Uji Validitas Gadget Smartphone.....	58
Tabel 4. 34	Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Sosial Peserta Didik.....	59
Tabel 4. 35	Reliabilitas Variabel Gadget Smartphone.....	60
Tabel 4. 36	Reliabilitas Variabel Perilaku Sosial Peserta Didik.....	61
Tabel 4. 37	Uji Normalitas.....	62
Tabel 4. 38	Hasil Uji Linearitas.....	63
Tabel 4. 39	Descriptive Statistics Variabel Intensitas Penggunaan Gadget.....	63

Tabel 4. 40 Descriptive Statistics Perilaku Sosial Peserta Didik.....	64
Tabel 4. 41 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	65
Tabel 4. 42 Hasil Uji Hipotesis (Uji T).....	66
Tabel 4. 43 Nilai Koefisiens Determinasi.....	67
Tabel 4. 44 Indikator Perhatian	68
Tabel 4. 45 Indikator Penghayatan	69
Tabel 4. 46 Indikator Durasi.....	69
Tabel 4. 47 Indikator Frekuensi.....	69
Tabel 4. 48 Data Variabel Intensitas Penggunaan Gadget.....	70
Tabel 4. 49 Indikator Keuntungan Terhadap Gadget.....	73
Tabel 4. 50 Indikator Kekerasan Dan Kesadisan.....	73
Tabel 4. 51 Indikator Perilaku Anti Sosial.....	73
Tabel 4. 52 Indikator Deindividuasi.....	74
Tabel 4. 53 Indikator Menggunakan Handphone Di Kelas	74
Tabel 4. 54 Indikator Pemborosan Biaya	75
Tabel 4. 55 Data Variabel Perilaku Sosial Peserta Didik.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 4. 1 Data Responden Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin	44
Gambar 4. 2 Data Responden Berdasarkan Usia.....	45
Gambar 4. 3 Data Variabel Intensitas Penggunaan Gadget.....	70
Gambar 4. 4 Data Variabel Perilaku Sosial Peserta Didik	76

