

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	10
1. Penggunaan <i>Gadget</i>	10
a. Pengertian Penggunaan <i>Gadget</i>	10
b. Sejarah <i>Gadget</i>	12
c. Macam-macam Aplikasi <i>Gadget</i>	13
d. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan <i>Gadget</i>	13
e. Dampak Positif dan Negatif	16
2. Interaksi Sosial	19
a. Pengertian Interaksi Sosial	19
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	21
c. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial	24
d. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial	26
3. Pondok Pesantren	30
a. Pengertian Pondok Pesantren	30
b. Komponen Utama Pondok Pesantren	31
B. Hasil Penelitian Terdahulu	35
C. Hipotesis Penelitian	38

D. Hipotesis	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	41
B. <i>Setting</i> Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel	42
D. Tata Variabel Penelitian.....	43
E. Definisi Operasional.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	48
H. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Pondok Pesantren An-Nur	53
1. Sejarah Singkat Berdirinya Pondok Pesantren An-Nur	53
2. Identitas Pomdok Pesantren.....	54
3. Visi, Misi dan Tujuan Pondok Pesantren.....	54
4. Letak Geografis Pondok Pesantren	55
5. Keadaan Santri	56
6. Jadwal Kegiatan Santri	56
7. Pendidikan Pesantren.....	57
8. Struktur Organisasi Pondok Pesantren.....	57
9. Daftar Nama Ustadz dan Ustadzah	58
10. Fasilitas	58
B. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	59
1. Uji Validitas	59
2. Uji Reliabilitas.....	61
3. Uji Asumsi Klasik	62
4. Hasil Analisis Statistik	64
D. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT PENDIDIKAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 39

