

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Surat Pernyataan Orisinilitas Penelitian.....	iii
Abstrak	iv
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Pengertian Gadget	8
2. Bentuk Penggunaan Gadget	9
3. Aplikasi Penggunaan Gadget	10
4. Pengaruh Penggunaan Gadget.....	11
B. Penelitian yang Relevan	15
C. Kerangka Berfikir.....	17

BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	18
B. Kehadiran Peneliti	19
C. Lokasi Penelitian.....	20
D. Sumber Data.....	20
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	21
F. Analisis Data.....	22
G. Pengecekan Keabsahan Temuan	25
H. Tahapan Penelitian	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	28
1. Profil Sekolah SDN kolor II.....	28
a) Identitas Sekolah SDN kolor II.....	28
b) Visi Dan Misi SDN kolor II.....	29
1) Visi.....	29
2) Misi	29
B. Gambaran Penggunaan <i>Gadget</i> Dalam Proses Pembelajaran Di SDN Kolor II	
30	
1. Mengakses Materi Pelajaran	30
2. Mengerjakan Dan Mengirimkan Tugas	32
3. Kewajiban Dan Di Perbolehkan Membawa <i>Gadget</i>	33
4. Beberapa Larangan Dalam Menggunakan <i>Gadget</i>	35

C. Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Di SDN Kolor II.....	36
a. Dampak Positif	36
1. Produktivitas Belajar Siswa Meningkatkan	36
2. <i>Gadget</i> Membantu Mempermudah Proses Pembelajaran	39
3. <i>Gedbet</i> Membuat Siswa Lebih Santai	40
4. <i>Gadget</i> Membuat Siswa Lebih Memahami Materi	43
b. Damapak Negatif.....	46
1. Pengontrolan <i>Gadget</i> Menjadi Susah	46
2. Siswa Menjadi Tidak Fokus Mendengarkan Penjelasan Guru ...	49
3. <i>Gadget</i> Membuat Siswa Mager (Malas Gerak).....	51
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57

