

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Pertanyaan Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Teori Pendukung	10
2.1.3 Perhatian Orang Tua.....	19
2.1.4 Motivasi Belajar	21
2.2 Penelitian Terdahulu.....	26
2.3 Kerangka Konseptual dan Pengembangan Hipotesis.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	45
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
3.2 Desain Penelitian.....	45
3.3 Populasi dan Sampel	46
3.4 Pengembangan Instrumen	48
3.5 Teknik Pengumpulan Data	58
3.6 Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Deskripsi Data.....	62

4.2 Hasil Analisis	75
4.3 Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Implikasi.....	87
5.3 Rekomendasi Temuan	88
5.4 Keterbatasan Penelitian.....	89
5.4 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
DAFTAR LAMPIRAN	107
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	124



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	40
Gambar 4. 1 Grafik Histogram Hasil Belajar.....	64
Gambar 4. 2 Grafik Histogram Penggunaan Gadget	68
Gambar 4. 3 Grafik Histogram Perhatian Orang Tua	71
Gambar 4. 4 Grafik Histogram Motivasi Belajar.....	75



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Rata-Rata Asesmen Akhir Semester Komputer Akuntansi	3
Tabel 3. 1 Teknik Pengambilan Sampel	48
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Penggunaan Gadget.....	50
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Perhatian Orang Tua.....	53
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar	56
Tabel 4. 1 Deskriptif Statistik Variabel Hasil Belajar	62
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar	63
Tabel 4. 3 Deskriptif Statistik Variabel Penggunaan Gadget	65
Tabel 4. 4 Rata-Rata Hitung Skor Variabel Penggunaan Gadget.....	66
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Gadget.....	67
Tabel 4. 6 Deskriptif Statistik Variabel Perhatian Orang Tua	68
Tabel 4. 7 Rata-Rata Hitung Skor Variabel Perhatian Orang Tua.....	69
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua	70
Tabel 4. 9 Deskriptif Statistik Variabel Motivasi Belajar.....	72
Tabel 4. 10 Rata-Rata Hitung Skor Variabel Motivasi Belajar	73
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar	74
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas.....	76
Tabel 4. 13 Hasil Uji Linearitas Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar.....	77
Tabel 4. 14 Hasil Uji Linearitas Perhatian Orang Tua dengan Hasil Belajar.....	77
Tabel 4. 15 Hasil Uji Regresi Linear Berganda	78
Tabel 4. 16 Hasil Uji F	79
Tabel 4. 17 Uji Koefisien Determinasi.....	81

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

s

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian SMKN 46 Jakarta	107
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian SMKN 48 Jakarta	108
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian SMKN 50 Jakarta	109
Lampiran 4 Kuesioner Uji Coba Penelitian	110
Lampiran 5 Uji Validitas dan Reliabilitas Penggunaan Gadget (X1)	117
Lampiran 6 Uji Validitas dan Reliabilitas Perhatian Orang Tua (X2)	119
Lampiran 7 Uji Validitas dan Reliabilitas Motivasi Belajar (Z)	121
Lampiran 8 Hasil Turnitin	123

