

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Adiksi <i>Game Online</i>	10
2.1.1.1 Pengertian Adiksi	10
2.1.1.2 Pengertian <i>Game Online</i>	11
2.1.1.3 Pengertian Adiksi (Kecanduan) <i>Game Online</i>	12
2.1.1.4 Aspek-Aspek Adiksi <i>Game Online</i>	13
2.1.1.5 Faktor-Faktor Adiksi <i>Game Online</i>	16
2.1.1.6 Dampak Adiksi <i>Game Online</i>	19
2.1.1.7 Upaya Mengatasi Adiksi <i>Game Online</i>	20
2.1.2 Konseling Individual.....	22

2.1.2.1	Pengertian Konseling	22
2.1.2.2	Pengertian Konseling Individual.....	24
2.1.2.3	Tujuan dan Fungsi Layanan Konseling Individual	26
2.1.2.4	Tahapan Konseling Individual	27
2.1.3	Teknik <i>Self Management</i>	33
2.1.3.1	Pengertian <i>Self Management</i>	33
2.1.3.2	Tujuan dan Manfaat <i>Self Management</i>	35
2.1.3.3	Aspek-Aspek <i>Self Management</i>	37
2.1.3.4	Tahapan <i>Self Management</i>	38
2.2	Penelitian Relevan	39
2.3	Kerangka Berfikir	45
2.4	Hipotesis Penelitian	47
 BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian.....	48
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	49
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	49
3.2.2	Waktu Penelitian	49
3.3	Subjek Penelitian	51
3.4	Prosedur dan Rancangan Penelitian.....	51
3.4.1	Prosedur Penelitian	51
3.4.2	Rancangan Penelitian.....	52
3.5	Variabel dan Defenisi Operasional.....	54
3.5.1	Variabel Penelitian	54
3.5.2	Defenisi Operasional.....	54
3.6	Kontrol Varian.....	57
3.6.1	Validitas Internal	57
3.6.2	Validitas Eksternal	58
3.7	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	59
3.7.1	Instrumen Adiksi <i>Game Online</i>	59
3.7.2	Uji Validitas	60
3.7.3	Uji Reliabilitas	61

3.8	Teknik Analisis Data	62
-----	----------------------------	----

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	64
4.2	Persiapan Penelitian	65
4.2.1	Persiapan Administrasi	65
4.2.2	Persiapan Alat Ukur	65
4.2.3	Hasil Uji Coba Instrumen	66
4.3	Pelaksanaan Penelitian	68
4.4	Deskripsi Data Hasil Penelitian	70
4.4.1	Kriteria Hasil Data Adiksi <i>Game Online</i> Siswa	70
4.4.2	Hasil <i>Pre-test</i> Skala Adiksi <i>Game Online</i> Siswa	71
4.4.3	Hasil <i>Pre-test</i> Berdasarkan Aspek-aspeknya	72
4.4.4	Hasil <i>Post-Test</i> Adiksi <i>Game Online</i> Siswa	73
4.4.5	Hasil <i>Post-test</i> Berdasarkan Aspek-aspeknya	74
4.4.6	Hasil Analisis Perbandingan Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	76
4.4.7	Hasil Analisis Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Berdasarkan Semua Aspek	78

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran	89

DAFTAR PUSTAKA	91
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	93
-----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	130
----------------------------	------------