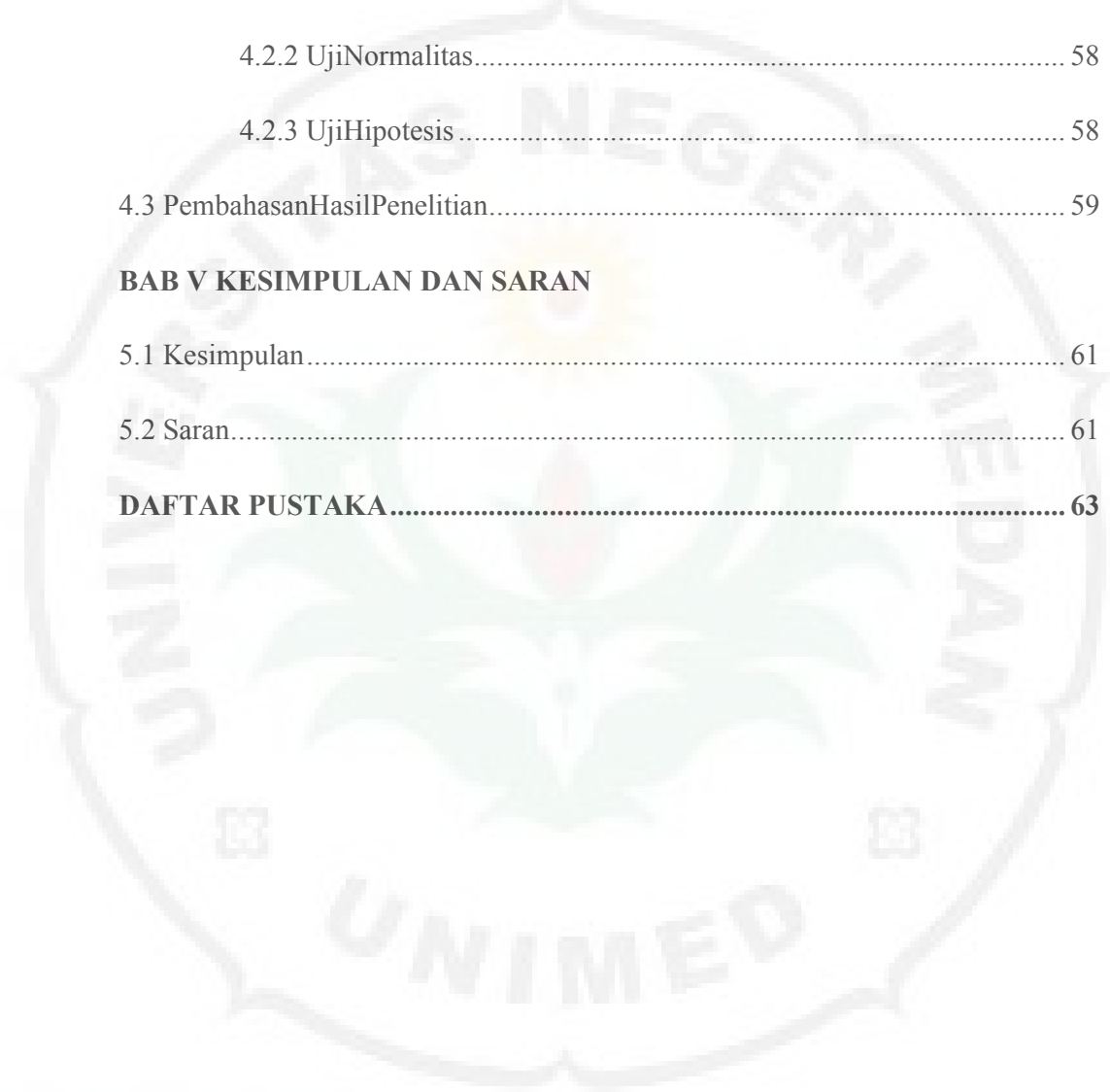


DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	viii
Daftar Lampiran	ix
Daftar Gambar	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Kerangka Teori	8
2.1.1 Bimbingan Kelompok	8
2.1.1.1 Pengertian dan Tujuan Bimbingan Kelompok.....	8
2.1.1.2 Jenis-Jenis dan Azas Bimbingan Kelompok	10
2.1.1.3 Pelaksanaan BKP Dan Teknik Problem Solving	12
2.1.2 Konsentrasi Belajar	21
2.1.2.1 Pengertian Konsentrasi Belajar.....	21
2.1.2.2 Ciri-Ciri Konsentrasi Belajar	22

2.1.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar	23
2.1.3 Pecandu Game Online	32
2.1.3.1 Pengertian Pecandu	32
2.1.3.2 Pengertian Dan Sejarah Game Online	32
2.1.3.3 Ciri-Ciri Pecandu Game Online	38
2.1.3.4 Dampak Negatif Game Online	39
2.2 Kerangka Konseptual	41
2.3 Hipotesis	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Jenis Penelitian	44
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	44
3.3 Populasi dan Sampel	44
3.4 Desain Penelitian	45
3.5 Kontrol Variasi	45
3.6 Operasional Variabel Penelitian	48
3.7 Langkah-Langkah Penelitian	49
3.8 Teknik Pengumpulan Data	50
3.9 Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN	56
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	56
4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian	56

4.2.1 Skor Pre-Tes Dan Post-Tes Angket Konsetrasi Belajar Siswa	
Pecandu Game Online	56
4.2.2 Uji Normalitas	58
4.2.3 Uji Hipotesis	58
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63



THE
Character Building
UNIVERSITY