

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN TEORI	9
A. Kerangka Teori	9
1. Adiksi <i>Game Online</i>	9
a. Pengertian Adiksi <i>Game Online</i>	9
b. Karakteristik Adiksi <i>Game Online</i>	9
c. Faktor-faktor Adiksi <i>Game Online</i> ...	11
d. Dampak Negatif <i>Game Online</i>	12
2. Konseling Individual	15
a. Pengertian Konseling Individual	15
b. Tujuan Konseling Individual	17

c. Proses Konseling	18
d. Syarat-Syarat dan Format Konseling	19
3. Pendekatan <i>Cognitive Behavioral Therapy</i>	21
a. Pengertian <i>Cognitive Behavioral Therapy</i>	21
b. Tujuan <i>Cognitive Behavioral Therapy</i>	22
c. Prinsip <i>Cognitive Behavioral Therapy</i>	23
d. Teknik-teknik <i>Cognitive Behavioral Therapy</i>	25
e. Karakteristik <i>Cognitive Behavioral Therapy</i>	28
f. Merencanakan Proses dan Sesi Konseling	29
B. Kerangka Konseptual	35
C. Hipotesis	37
BAB III. METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Gambaran Umum Subjek Penelitian	38
C. Subjek Penelitian.....	39
D. Desain Penelitian	39
E. Kontrol Varians	41
F. Operasional Variabel	41
G. Prosedur Penelitian	43
H. Teknik Pengumpulan data	44
I. Instrumen	46
J. Teknik Analisis Data	47
K. Hasil Uji Coba Instrumen.....	49
L. Lokasi dan Waktu Penelitian	51

BAB IV. HASIL PENELITIAN	52
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	52
B. Pelaksanaan Penelitian	53
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian	54
1. Hasil <i>Pre-Test</i> Adiksi <i>Game Online</i>	54
2. Hasil <i>Post-Test</i> Adiksi <i>Game Online</i>	56
D. Hasil Penelitian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	57
E. Uji Hipotesis	60
F. Pembahasan Hasil Penelitian	61
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	69

