

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kerangka teori.....	11
2.1.1 Game .....	11
A. Pengertian Game .....	11
B. Pengertian Game online .....	12
C. pengertian Mobile Legend .....	14
D. Dampak Negatif Game Online Mobile Legend .....	15
2.1.2 Kecanduan.....	17
A. Pengertian Kecanduan.....	17
B. kecanduan game online mobile legend .....	17
C. Indikator kecanduan game online Mobile Legend.....	19
D. Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online mobile legend .....	19
E. Aspek-aspek kecanduan game online mobile legend.....	21
2.1.3 Bimbingan Dan Konseling.....	21
A. Pengertian bimbingan dan konseling.....	21
2.1.4 Bimbingan Kelompok.....	22
A. Pengertian bimbingan kelompok .....	22
B. Tujuan layanan bimbingan kelompok.....	24
C. Tahap-tahap bimbingan kelompok.....	26
D. Asas-asas bimbingan kelompok.....	28
E. Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok .....	29
2.1.5 Diskusi Kelompok.....	34
A. Pengertian Diskusi Kelompok .....	34
B. Tujuan Diskusi Kelompok .....	35

C. Bentuk-Bentuk Diskusi Kelompok .....	37
D. Ciri-Ciri Diskusi Kelompok Yang Efektif .....	38
E. Kelemahan Teknik Diskusi Kelompok .....	38
F. Kelebihan Teknik Diskusi Kelompok .....	39
2.1.6 Pendekatan Behavioral .....	40
A. Pengertian Pendekatan Behavioral .....	40
B. Konsep Dasar Pendekatan Behavioral .....	42
C. Hakikat Manusia .....	43
D. Tujuan Pendekatan Behavioral .....	44
E. Langkah-Langkah Pendekatan Behavioral .....	45
2.2 Kerangka Pemikiran .....	45
2.3 Hipotesis .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian .....	49
3.2 Subjek Penelitian .....	50
3.3 Defenisi Variabel Penelitian .....	51
3.3.1 Variabel Penelitian .....	51
3.3.2 Defenisi Operasional .....	51
3.4 Teknik pengumpulan data .....	53
3.4.1 Uji Coba Instrumen Penelitian .....	56
A. Uji Validitas .....	56
B. Uji Reliabilitas .....	56
3.5 Teknik analisis data .....	57
3.5.1 Uji Wilcoxon .....	57
3.6 Lokasi dan waktu penelitian .....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	59
4.2 Persiapan Penelitian .....	60
4.2.1 Persiapan Administrasi .....	60
4.2.2 Persiapan Alat Ukur .....	61
4.3 Hasil Uji Coba Instrumen .....	61
4.3.1 Uji Validitas .....	62
4.3.2 Uji Reliabilitas .....	65
4.4 Analisis Data Penelitian .....	67
4.4.1 Data Pre-test Kecanduan Game Online Mobile Legend .....	67
4.4.2 Data Post-test Kecanduan Game Online Mobile Legend .....	68
4.4.3 Data Hasil Pre-test dan Post-test .....	68
4.5 Pengujian Hipotesis .....	69
4.6 Pembahasan Penelitian .....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>