

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Layanan Konseling Kelompok.....	6
2.1.1. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok.....	6
2.1.2. Tahapan Dalam Bimbingan Kelompok	6
2.1.3. Pengertian Layanan Konseling Kelompok	8
2.1.4 Azas - azas Dalam Layanan Konseling Kelompok.....	11
2.1.5 Tujuan Layanan Konseling Kelompok.....	12
2.1.6 Fungsi Layanan Konseling Kelompok	12
2.1.7 Tahapan Kegiatan Konseling Kelompok.....	13
2.2 Rasional Emotif Terapi.....	15
2.2.1 Pengertian Rasional Emotif Terapi	15
2.2.2 Ciri - ciri Rasional Emotif Terapi	15
2.2.3 Tujuan Rasional Emotif Terapi.....	16
2.2.4 Langkah – langkah Rasional Emotif Terapi	16

2.3 Ketergantungan <i>Game Online</i>	17
2.3.1 Pengertian Ketergantungan.....	17
2.3.2 Jenis – jenis Ketergantungan	18
2.3.3 Ciri- ciri Mengalami Ketergantungan	19
2.3.4 Faktor Faktor Mengalami Ketergantungan	20
2.3.5 Pengertian <i>Game Online</i>	21
2.3.6 Jenis – jenis <i>Game Online</i>	22
2.3.7 Dampak Pengguna <i>Game Online</i>	26
2.3.8 Ciri – ciri Ketergantungan <i>Game Online</i>	29
2.3.9 Pencegahan dan Penanggulangan Penyalahgunaan <i>Game Online</i>	30
2.4 Kerangka Berpikir	31
2.5 Hipotesis	32

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	33
3.2 Subjek Penelitian.....	33
3.3 Desain Penelitian.....	33
3.4 Operasional Variabel Penelitian.....	34
3.5 Langkah – langkah Penelitian	34
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.7 Uji Instrumen	38
3.8 Teknik Analisa Data	39
3.9 Lokasi dan Waktu Penelitian	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
4.1.1 Deskripsi Keadaan MTsN 1 Tapanuli Tengah	40
4.1.2 Deskripsi Subjek	41
4.2 Pengujian Persyaratan Analisis.....	41
4.2.1 Uji Validitas	41
4.2.2 Uji Realiabilitas.....	43

4.3 Analisis Data Hasil Penelitian.....	43
4.3.1 Data <i>Pre-Test</i> Ketergantungan Game Online Pada Siswa.....	43
4.3.2 Data <i>Post-Test</i> Ketergantungan Game Online Pada Siswa	44
4.4 Kategori Ketergantungan Game Online Pada Siswa.....	46
4.4.1 Pengkategorian <i>Pre-Test</i>	46
4.4.2 Pengkategorian <i>Post-Test</i>	47
4.5 Pengujian Hipotesis	47
4.6 Pembahasan Penelitian	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55