

DAFTAR ISI

COVER LUAR	i
COVER DALAM	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN KETERSEDIAAN PUBLIKASI	
KARYA ILMIAH	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
Abstract	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Pengertian Teknik Diskusi Kelompok	9
B. Tujuan Diskusi Kelompok	12
C. Jenis-Jenis Diskusi Kelompok	13
D. Bentuk-Bentuk Diskusi	15
E. Tahapan pelaksanaan teknik diskusi kelompok	15
F. Pengertian Remaja	16
G. Tahun-tahun Masa Remaja	18

H. Ciri-ciri Masa Remaja.....	19
I. Tugas-tugas Masa Remaja	22
J. Pengertian Kecanduan Game Online.....	22
K. Aspek-aspek Kecanduan Game Online	24
L. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan Game Online	25
M. Komponen Indikator yang Menunjukkan Individu Kecanduan Game Online	26
N. Cara Pencegahan Kecanduan Game Online	27
O. Kajian Penelitian yang Relevan	28
P. Kerangka Berfikir	31
Q. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Identifikasi Variabel Penelitian	32
B. Pembahasan Konseptual Penelitian	32
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	36
1. Populasi	36
2. Sampel	37
D. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	37
E. Intrumen Pengumpulan Data	38
F. Desain Penelitian	40
G. Prosedur Penelitian	41
H. Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi Hasil Penelitian	51
B. Uji intrumen	53
1. Uji validitas intrumen	53
2. Uji reliabilitas	56
C. Uji Prasarat	57

1. Uji homogenitas	57
2. Uji Normalitas	58
D. Uji Hipotesis	59
1. Uji independent T-Test	59
2. Uji Ngain Score	60
E. Pembahasan	63
F. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V Kesimpulan	71
A.Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	79