

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	I
SAMPUL DALAM.....	II
HALAMAN PERNYATAAN.....	III
PERSETUJUAN PEMBIMBING	IV
PENGESAHAN PENGUJI	V
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA.....	VI
SURAT PERNYATAAN KETERSEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	VI
MOTTO	VII
ABSTRAK	VIII
PERSEMBAHAN.....	XI
KATA PENGANTAR.....	XII
DAFTAR ISI.....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
DAFTAR TABEL	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	6
C. TUJUAN PENELITIAN	6
D. MANFAAT PENELITIAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. TEKNIK EXXTINTION.....	8
1. Pengertian Teknik Exxtintion.....	8
2. Tujuan Teknik Exxtintion.....	10
3. Prosedur Teknik Exxtinction.....	10

4.	Kelebihan dan Kelemahan Teknik Extinction.....	14
5.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Teknik Exctinction.....	16
B.	KECANDUAN GAME ONLINE	19
1.	Pengertian Kecanduan Game Online i	19
2.	Jenis-Jenis Game Online	21
3.	Dampak Game Online	23
4.	Penyebab Kecanduan Game Online	27
5.	Komponen Indikator yang Menunjukkan Indikator Individu Kecanduan Game Online	29
C.	KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN	30
D.	KERANGKA BERFIKIR	35
E.	HIPOTESIS PENELITIAN	35
BAB III	METODE PENELITIAN	36
A.	IDENTIFIKASI VARIABEL PENELITIAN	36
B.	DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL	36
C.	POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN.....	38
1.	Populasi	38
D.	ALAT ATAU INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	39
1.	Observasi	39
2.	Angket	39
E.	DESAIN PENELITIAN	41
F.	PROSEDUR.....	42
1.	Pra-eksperimen/Pra iKegiatan	42
2.	Pelaksanaan iEksperimen	43
3.	Pasca iBimbingan/Post iEksperimen i.....	43
G.	ANALISIS DATA.....	44
1.	Analisis i\data	44
2.	Uji iHomogenitas	44
3.	Uji iHipotesis.....	44
4.	Uji iN-Gain iScore.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN.....	46
1. Sampel Penelitian	47
2. Uji Instrumen.....	51
3. Uji Persyarat	54
B. HASIL UJI HIPOTESIS	55
1. Uji T-test.....	56
2. Menentukan Tingkat Keefektifan.....	57
C. PEMBAHASAN.....	58
D. KETERBATASAN PENELITIAN.....	64
BAB V PENUTUP.....	66
A. KESIMPULAN.....	66
B. SARAN	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.