

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Hipotesis Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Bimbingan Kelompok	12
B. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	12
C. Asas-asas Bimbingan Kelompok	14
D. Komponen Bimbingan Kelompok	14
E. Manfaat Teknik <i>Homeroom</i>	17
F. Tahapan Pelaksanaan Teknik <i>Homeroom</i>	17
G. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	24
H. Aspek-aspek kecanduan <i>game online</i>	25
I. Faktor-faktor penyebab kecanduan <i>game online</i>	26

J.	Cara pencegahan kecanduan <i>game online</i>	27
K.	Kajian Penelitian Yang Relevan.....	27
L.	Kerangka Berfikir.....	32
M.	Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III		33
METODE PENELITIAN.....		33
A.	Desain Penelitian.....	33
B.	Populasi dan Sampel	33
C.	Variabel Penelitian	35
D.	Definisi Operasional.....	36
E.	<i>Instrument</i> Penelitian	37
F.	Desain Penelitian.....	38
G.	Teknik Analisis Data	39
BAB IV		45
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		45
A.	Deskripsi Hasil Penelitian	45
B.	Uji intrumen	47
1.	Uji validitas intrumen	47
2.	Uji reliabilitas	51
C.	Uji Prasarat.....	52
1.	Uji homogenitas	52
2.	Uji Normalitas	52
D.	Uji Hipotesis	53
1.	Uji Paired T-Test	53
E.	Pembahasan.....	56

F. Keterbatasan Penelitian	61
BAB V.....	62
KESIMPULAN	62
A. Simpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	69