

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN COVER	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Rumusan Masalah	8
1.4. Tujuan Penelitian	9
1.5. Kegunaan Penelitian.....	9
1.6. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
1.7. Penegasan Variable	10
1.8. Sistematika Penulisan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kecanduan <i>Game Online</i>	17
2.2. Konseling Kelompok.....	26
2.3. Konseling Religius Islam	31

2.4. Penelitian Terdahulu	48
2.5. Kerangka Penelitian	51
2.6. Hipotesis Penelitian.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	54
3.2. Lokasi Penelitian	56
3.3. Variabel dan Pengukuran	56
3.4. Populasi, Sampling, dan Sampel Penelitian	67
3.5. Instrumen penelitian	69
3.6. Teknik Pengumpulan Data	71
3.7. Analisis Data	72
3.8. Tahapan Penelitian	89
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1. Deskripsi Data.....	96
4.2. Pengujian Hipotesis.....	123
BAB V PEMBAHASAN	
5.1. Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Menurut Pandangan Islam.....	127
5.2. Efektivitas Konseling Kelompok Religius Islam Untuk Menurunkan Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> di UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek.....	128
5.3. Efektivitas Konsling Kelompok Religius Islam dengan Teknik Membaca Al-Qur'an untuk Menurunkan Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> di UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek	136
BAB VI PENUTUP	
6.1. Kesimpulan	137
6.2. Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN-LAMPIRAN	143

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Rancangan Kuasi Eksperimen <i>Pre-test Post-test</i>	55
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Skala Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> (sebelum)	59
Tabel 3. 3	Skala <i>Favorable</i> dan <i>Unfavorable</i>	66
Tabel 3. 4	Penyebaran Kelompok Penelitian	69
Tabel 3. 5	Hasil Uji Validitas.....	74
Tabel 3. 6	Kisi-Kisi Skala Setelah Uji Validitas.....	77
Tabel 3. 7	Indeks Reliabilitas SPSS dan Interpretasinya	84
Tabel 3. 8	Hasil Uji Reliabilitas	84
Tabel 3. 9	Standar Penghitungan Kategorisasi	86
Tabel 3. 10	Interpretasi Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	87
Tabel 3. 11	Analisis Durasi Bermain <i>Game Online</i>	88
Tabel 4. 1	Kategorisasi Data <i>Pre-test</i> Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	97
Tabel 4. 2	Skor <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen	97
Tabel 4. 3	Skor <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol	98
Tabel 4. 4	Interpretasi Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	98
Tabel 4. 5	Durasi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen.....	100
Tabel 4. 6	Durasi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen.....	102
Tabel 4. 7	Durasi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen.....	105
Tabel 4. 8	Durasi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen.....	107
Tabel 4. 9	Durasi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen.....	109
Tabel 4. 10	Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen	111
Tabel 4. 11	Analisis Durasi Bermain <i>Game Online</i>	112
Tabel 4. 12	Analisis Durasi Bermain <i>Game Online</i>	113
Tabel 4. 13	Kategorisasi Data <i>Pre-test</i> Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	115
Tabel 4. 14	Interpretasi Skala Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	116
Tabel 4. 15	Kategorisasi Data <i>Post-test</i> Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	116
Tabel 4. 16	Interpretasi Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	117
Tabel 4. 17	Hasil Skor <i>Post-Test</i> Kecanduan <i>Game Online</i>	118
Tabel 4. 18	Hasil Skor <i>Post-Test</i> Kecanduan <i>Game Online</i>	118

Tabel 4. 19 Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	119
Tabel 4. 20 Hasil Uji Normalitas	121
Tabel 4. 21 Hasil Uji Homogenitas.....	123
Tabel 4. 22 Group Statistik	125
Tabel 4. 23 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	125

DAFTAR GAMBAR

2.1. Q.S. Al-Baqarah : 2.....	39
2.2. Q. S. As-Shaf : 2-3	40
2.3. Q. S. Al-Ashr : 1-3	41
2.4. Kerangka Berpikir.....	52
4.1. Grafik Durasi Kecanduan <i>Game Online</i>	101
4.2. Grafik Durasi Kecanduan <i>Game Online</i>	103
4.3. Grafik Durasi Kecanduan <i>Game Online</i>	106
4.4. Grafik Durasi Kecanduan <i>Game Online</i>	108
4.5. Grafik Durasi Kecanduan <i>Game Online</i>	110
4.6. Grafik Durasi Kecanduan <i>Game Online</i>	113
4.7. Kurva Hasil Uji Normalitas	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengajuan Judul Tugas Akhir.....	143
Lampiran 2. Judul Proposal Tugas Akhir	145
Lampiran 3. Berita Acara Ujian Proposal Skripsi.....	146
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	147
Lampiran 5. Surat Penerimaan Izin Penelitian.....	149
Lampiran 6. Validitas Instrumen Penelitian.....	151
Lampiran 7. Pedoman Eksperimen	154
Lampiran 8. Kisi – Kisi Instrumen.....	156
Lampiran 9. Skala Kecanduan Game Online	161
Lampiran 10. Bukti Lulus Ujian Komprehensif	167
Lampiran 11. Bukti Kartu Bimbingan	168
Lampiran 12. Surat Pernyataan Persetujuan	169
Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan	174
Lampiran 14. Pertemuan 1	175
Lampiran 15. Pertemuan 2	181
Lampiran 16. Pertemuan 3	188
Lampiran 17. Pertemuan 4	193
Lampiran 18. Pertemuan 5	198
Lampiran 19. Verbatim Konseling Sesi 1 (<i>16 Maret 2025</i>).....	206
Lampiran 20. Buku Pedoman & Panduan Konseling	232