

2.2.4	Teknik Intervensi dalam Program Konseling <i>Cognitive Behavior Therapy</i> (CBT)	26
2.2.5	Peran dan Fungsi Konselor	27
2.2.6	Program Konseling <i>Cognitive Behavior Therapy</i> (CBT) dengan Restrukturisasi Kognitif	27
2.2.7	Restrukturisasi Kognitif	28
2.2.8	Tujuan Restrukturisasi Kognitif	28
2.2.9	Masalah yang Ditangani dengan Pendekatan Restrukturisasi Kognitif dan Penelitian Terdahulu	29
2.2.10	Prosedur/Tahapan Pelaksanaan Konseling Restrukturisasi Kognitif	29
2.2.11	Syarat untuk Konselor dalam Menggunakan Konseling Restrukturisasi Kognitif	30
2.3	Konseling Restrukturisasi Kognitif untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi <i>Game Online</i> pada Peserta Didik	31
BAB III METODE PENELITIAN.....		35
3.1	Desain Penelitian	35
3.2	Partisipan	35
3.2.1	Lokasi Penelitian	35
3.2.2	Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
3.3	Definisi Operasional Variabel	37
3.3.1	Kecenderungan Adiksi <i>Game Online</i> pada Peserta Didik.....	37
3.3.2	Konseling <i>Cognitive Behavior Therapy</i> (CBT) dengan Restrukturisasi Kognitif	38
3.4	Instrumen Penelitian.....	38
3.4.1	Penyusunan Instrumen.....	38
3.4.2	Pengembangan Kisi-Kisi	39
3.4.3	Skala Pengukuran	40
3.5	Uji Validitas	41
3.6	Uji Reabilitas.....	45
3.7	Analisis data	46

3.7.1	Verifikasi Data.....	46
3.7.2	Pengelompokan Data.....	47
3.7.3	Uji Skala	48
3.7.4	Pedoman Penyekoran	48
3.8	Prosedur Penelitian.....	49
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		51
4.1	Temuan Penelitian.....	51
4.1.1	Gambaran Kecenderungan Adiksi <i>Game Online</i> Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 45 Bandung.....	51
4.1.2	Distribusi Aspek Kecenderungan Adiksi <i>Game Online</i> pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 45 Bandung.....	52
4.1.2.1	Aspek <i>Salience</i>	53
4.1.2.2	Aspek <i>Mood Modification</i>	53
4.1.2.3	Aspek <i>Tolerance</i>	54
4.1.2.4	Aspek <i>Withdrawal</i>	54
4.1.2.5	Aspek <i>Conflict</i>	55
4.1.2.6	Aspek <i>Relapse</i>	55
4.2	Pembahasan	56
4.2.1	Gambaran Kecenderungan Adiksi <i>Game Online</i> pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 45 Bandung	56
4.2.2	Distribusi Frekuensi Aspek Kecenderungan Adiksi <i>Game Online</i> pada Peserta Didik Secara Umum	58
4.2.3	Rancangan Program Konseling Restrukturisasi Kognitif untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi <i>Game Online</i> pada Peserta Didik	63
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....		72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Implikasi.....	73
5.3	Rekomendasi	73