

## DAFTAR ISI

<b>Lembar Pengesahan</b>	
<b>Pernyataan</b>	
<b>Abstrak</b> .....	<b>i</b>
<i>Abstract</i> .....	<b>ii</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>iii</b>
<b>Ucapan Terima Kasih</b> .....	<b>iv</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>vi</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>viii</b>
<b>Daftar Diagram</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I Pendahuluan</b>	
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Identifikasi dan Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Metode Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	8
F. Struktur Organisasi Skripsi .....	8
<b>BAB II Bimbingan Konseling dan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i></b>	
A. Konsep Bimbingan dan Konseling .....	9
1. Pengertian Bimbingan dan Konseling .....	9
2. Tujuan dan Manfaat Bimbingan dan Konseling .....	10
3. Karakteristik Bimbingan dan Konseling Efektif .....	12
B. Bimbingan Belajar .....	13
1. Definisi Bimbingan Belajar .....	13
2. Tujuan Bimbingan Belajar .....	15
3. Fungsi Bimbingan Belajar .....	16
4. Kebiasaan Belajar .....	17
5. Permasalahan Bimbingan Belajar .....	18
C. Program Bimbingan dan Konseling .....	19
1. Definisi Program Bimbingan dan Konseling .....	19
2. Prinsip Pengembangan Program Bimbingan dan Konseling .....	20
3. Komponen Layanan Program .....	21
4. Langkah-langkah dalam Pembuatan Program Bimbingan dan Konseling .....	22
D. Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	24
1. Kebiasaan <i>Game Online</i> .....	24
2. <i>Game Online</i> .....	26
E. Pengukuran Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	36
F. Hubungan Belajar dengan <i>Game Online</i> .....	37
<b>BAB III Metode Penelitian</b>	
A. Desain Penelitian .....	38
B. Partisipan .....	39

C. Populasi dan Sampel.....	39
1. Populasi.....	39
2. Sampel.....	40
D. Instrumen Penelitian.....	41
1. Definisi Operasional Variable Kebiasaan <i>Game Online</i> .....	41
2. Jenis Instrumen .....	42
3. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	43
E. Prosedur Penelitian .....	47
1. Langkah-langkah Penelitian .....	47
F. Teknik Analisis Data .....	49
1. Verifikasi Data .....	49
2. Pedoman <i>Scoring</i> .....	49
3. Pengolahan Data .....	49
G. Penyusunan Rancangan Program Bimbingan dan Konseling.....	51
<b>BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan</b>	
A. Hasil Penelitian.....	52
1. Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa .....	52
2. Hasil Penelitian Bimbingan dan Konseling untuk Mereduksi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	60
B. Pembahasan Hasil penelitian .....	62
1. Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 .....	62
2. Implikasi Bimbingan dan Konseling bagi Siswa yang Memiliki Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	68
3. Program Hipotetik Bimbingan dan Konseling untuk Mereduksi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> pada Siswa .....	69
<b>BAB V Simpulan dan Rekomendasi</b>	
A. Simpulan .....	84
B. Rekomendasi .....	84
<b>Daftar Pustaka</b> .....	86
<b>Lampiran</b> .....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel	
3.1 Populasi Penelitian Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung .....	40
3.2 Sampel Penelitian Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung .....	40
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	42
3.4 Contoh Hasil Uji Validitas SPSS .....	45
3.5 Hasil Uji Validitas Item .....	46
3.6 Klasifikasi Rentang Koefisien Reliabilitas .....	47
3.7 Reliabilitas Instrumen Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	47
3.8 Pola Skor Opsi Alternatif Repons Skala Empat .....	49
3.9 Kategorisasi Tingkatan Kebiasaan <i>Game Online</i> Siswa .....	50
4.1 Distribusi Frekuensi Tingkatan kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung .....	52
4.2 Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Keinginan Untuk Bermain ( <i>Salience</i> ) .....	53
4.3 Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Peningkatan Waktu Bermain ( <i>Tolerance</i> ).....	54
4.4 Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Perasaan Tidak Menyenangkan ( <i>Withdrawal</i> ).....	55
4.5 Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Kehilangan Kontrol ( <i>Loss of Control</i> ) .....	56
4.6 Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Perulangan ( <i>Relapse</i> ) .....	57
4.7 Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Timbul Masalah Negatif ( <i>Negative Outcomes</i> ).....	58
4.8 Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Kepuasan ( <i>Relief</i> ) .....	59
4.9 Rencana Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling untuk Mereduksi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa.....	77
4.10 Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling untuk Mereduksi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa .....	80
4.11 Pengembangan Tema Bimbingan dan Konseling untuk Mereduksi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa .....	81
4.12 Anggaran Biaya Bimbingan dan Konseling untuk Mereduksi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa .....	82

## DAFTAR DIAGRAM

### Diagram

4.1	Distribusi Frekuensi Tingkatan kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung .....	53
4.2	Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Keinginan Untuk Bermain ( <i>Salience</i> ) .....	54
4.3	Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Peningkatan Waktu Bermain ( <i>Tolerance</i> ).....	55
4.4	Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Perasaan Tidak Menyenangkan ( <i>Withdrawal</i> ).....	56
4.5	Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Kehilangan Kontrol ( <i>Loss of Control</i> ) .....	57
4.6	Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Perulangan ( <i>Relapse</i> ) .....	58
4.7	Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Timbul Masalah Negatif ( <i>Negative Outcomes</i> ).....	59
4.8	Distribusi Frekuensi Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Kepuasan ( <i>Relief</i> ) .....	60