

DAFTAR ISI

hal

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Asumsi.....	10
F. Metode Penelitian.....	11
G. Lokasi dan Sampel Penelitian	12
H. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	13
BAB II KECANDUAN <i>ONLINE GAME</i> PADA REMAJA SERTA PROGRAM BIMBINGAN DAN KONSELING	
A. Karakteristik Siswa SMP	14
B. Konsep kecanduan.....	28
C. <i>Online Game</i>	31
D. Program Bimbingan dan Konseling	43
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	55
B. Metode Penelitian.....	55
C. Definisi Operasional Variabel.....	56
D. Teknik Pengumpulan Data	57
E. Populasi dan Sampel	62
F. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	65
G. Analisis Data	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	75
B. Pembahasan Hasil Penelitian	86
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	
A. Simpulan.....	105
B. Rekomendasi	106
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN	116