

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
MOTTO	xv
RIWAYAT HIDUP.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	8
E. Tinjauan Pustaka	9
c. Langkah – Langkah Penelitian.....	13
BAB II	26
KAJIAN PUSTAKA	26
A. Tinjauan Penelitian Terdahulu	26
B. Kajian Konseptual.....	28
1. Layanan Konseling Individu Melalui <i>Cognitive Behavior Therapy</i>	29
2. Kecanduan <i>Game online</i>	30
C. Kajian Teoritis	31
1. Layanan Konseling Individu Melalui <i>Cognitive Behavior Therapy</i>	32
2. Kecanduan <i>Game online</i>	41
3. Siswa Kecanduan <i>Game online</i>	51
BAB III.....	55
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	55
1. Profil Madrasah Tsanawiyah Kifayatul Achyar.....	55
2. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Kifayatul Achyar	57

3. Struktur Organisasi Madrasah Tsanawiyah Kifayatul Achyar.....	58
4. Program di Madrasah Tsanawiyah Kifayatul Achyar	58
B. Hasil Penelitian	61
1. Kondisi Kecanduan <i>Game online</i> pada siswa di MTS Kifayatul Achyar	61
2. Pelaksanaan Layanan Konseling Individu Melalui Pendekatan CBT	66
3. Hasil Layanan Konseling Individu Melalui Pendekatan CBT dalam Mengurangi Kecanduan <i>Game online</i>	73
C. Pembahasan.....	78
1. Kondisi Kecanduan <i>Game online</i> pada siswa di MTS Kifayatul Achyar	78
2. Pelaksanaan Layanan Konseling Individu Melalui Pendekatan <i>Cognitive Behavior Therapy</i>	82
3. Hasil Layanan Konseling Individu Melalui Pendekatan CBT dalam Mengurangi Kecanduan <i>Game online</i>	88
BAB IV	94
PENUTUP.....	94
A. Simpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN- LAMPIRAN	104