

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
RIWAYAT HIDUP	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
MOTTO	xvii
<u>BAB I</u> PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Landasan Pemikiran	7
1. Hasil Penelitian Sebelumnya	7
2. Landasan Teoritis	8
3. Kerangka Konseptual	12

F. Langkah-langkah Penelitian.....	13
1. Lokasi Penelitian	13
2. Metode Penelitian.....	13
3. Jenis Data	14
4. Sumber Data	15
5. Teknik Pengumpulan Data	15
6. Analisis Data	17
BAB II TINJAUAN TEORITIS MENGENAI PENERAPAN TEKNIK MODELING DALAM KONSELING INDIVIDU UNTUK MENGATASI KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i> PADA REMAJA	19
A. Teknik Modeling.....	19
1. Pengertian Teknik <i>Modeling</i>	19
2. Tujuan Teknik Modeling.....	21
3. Jenis-Jenis Teknik <i>Modeling</i>	22
4. Prinsip-prinsip Teknik <i>Modelling</i>	24
5. Langkah-Langkah Teknik <i>Modelling</i>	25
6. Teknik Modeling dalam Islam	28
B. Konseling Individu.....	30
1. Pengertian Konseling Individu	30
2. Tujuan Konseling Individu.....	31
3. Fungsi Konseling Individu	32
4. Asas-Asas Konseling Individu	33
5. Tahap-tahap Konseling Individu	35

C. Kecanduan Game Online	39
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	39
2. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	40
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	42
4. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	44
D. Remaja.....	45
1. Pengertian Remaja.....	45
2. Fase Remaja	46
3. Tugas-Tugas Perkembangan Remaja	47
4. Masalah-masalah Remaja.....	48
E. Teknik Modeling dalam Bimbingan Individu untuk Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja.....	50
 <u>BAB III TINJAUAN EMPIRIS TENTANG PENERAPAN TEKNIK</u>	
MODELING DALAM KONSELING INDIVIDU UNTUK MENGATASI	
KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i> PADA REMAJA DI SMP NEGERI 4	
CISARUA KAB. BANDUNG BARAT.....	
53	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	53
1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 4 Cisarua.....	53
2. Data Identitas SMP Negeri 4 Cisarua.....	54
3. Struktur Organisasi SMP Negeri 4 Cisarua.....	55
4. Visi dan Misi SMP Negeri 4 Cisarua	56
5. Data Guru dan Staff SMP Negeri 4 Cisarua.....	57
6. Jumlah Siswa SMP Negeri 4 Cisarua Kabupaten Bandung Barat	57

7. Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Negeri 4 Cisarua Kabupaten Bandung Barat.....	57
B. Hasil Penelitian	60
1. Proses Penerapan Teknik Modeling dalam Konseling Individu untuk Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja.....	60
2. Hasil Penerapan Teknik Modeling dalam Bimbingan Individu untuk Mengatasi Kecanduan Game Online pada Remaja.....	79
C. Pembahasan Hasil Penelitian	82
1. Proses Penerapan Teknik Modeling dalam Bimbingan Individu untuk Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja.....	82
2. Hasil Penerapan Teknik Modeling dalam Konseling Individu untuk Mengatasi Kecanduan Game Online pada Remaja.....	97
BAB IV	101
PENUTUP.....	101
A. Simpulan	101
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xxi