

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI.....ii

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Kerangka Pemikiran.....	7
F. Langkah-langkah penelitian.....	13

BAB II LANDASAN TEORITIS TENTANG BIMBINGAN DAN KONSELING

DI SEKOLAH, REMAJA DAN *GAME ONLINE*

A. Bimbingan dan Konseling di Sekolah	
1. Definisi Bimbingan dan Konseling di Sekolah.....	18
2. Tujuan Bimbingan dan Konseling.....	21
3. Prinsip-prinsip Bimbingan dan Konseling.....	22
4. Jenis Layanan Bimbingan dan Konseling.....	25
5. Metode Bimbingan dan Konseling.....	34

B. Remaja

1. Pengertian Remaja.....37
2. Karakteristik Remaja.....39
3. Masalah-masalah pada Remaja..... 51

C. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*..... 53
2. Jenis-jenis *Game Online*.....55
3. Kecanduan *Game Online*..... 58
4. Gejala Kecanduan Bermain *Game Online* pada Remaja..... 61
5. Faktor-faktor Penyebab Remaja Kecanduan
Game Online..... 62
6. Dampak Kecanduan *Game Online* pada Remaja..... 64
7. Upaya Mengatasi Kecanduan *Game Online*
pada Remaja..... 66

BAB III LANDASAN EMPIRIS TENTANG LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENANGGULANGI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA

- A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian..... 71
- B. Program BK di MTs Kifayatul Achyar
untuk Menanggulangi Kecanduan *Game Online*..... 80
- C. Upaya yang Dilakukan oleh Guru BK
untuk Menanggulangi Kecanduan *Game Online*..... 91

D. Hambatan-hambatan yang Ditemukan dalam Melaksanakan Bimbingan Konseling untuk Menanggulangi Kecanduan <i>Game Online</i>	104
E. Hasil yang Dicapai dalam Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling untuk Menanggulangi Kecanduan <i>Game Online</i>	106

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	109
B. Rekomendasi	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	116

