DAFTAR ISI

COVER (SAMPUL) .....
HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN SKRIPSI iii
MOTTO iv
PERSEMBAHAN v
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii

BAB I: PENDAHULUAN
- A. Latar Belakang Masalah 1
- B. Rumusan Masalah 6
- C. Tujuan Penelitian 7
- D. Manfaat Penelitian 7
- E. Definisi Konsep
  1. Bimbingan Konseling Islam 8
  2. Terapi Rasional Emotif Behavior 9
  3. Kecanduan *Game Online* 10
- F. Metode Penelitian
  1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 11
  2. Sasaran dan Lokasi Penelitian 13
  3. Jenis dan Sumber Data 13
  4. Tahap-tahap Penelitian 14
  5. Teknik Pengumpulan Data 17
  6. Teknik Analisis Data 20
  7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data 21
- G. Sistematika Pembahasan 23

BAB II: BIMBINGAN KONSELING ISLAM, TERAPI RASIONAL EMOTIF BEHAVIOR, *GAME ONLINE*, KECANDUAN *GAME ONLINE*
- A. Kajian Teoritik
  1. Bimbingan Konseling Islam
     - a. Pengertian Bimbingan Konseling Islam 25
     - b. Tujuan Bimbingan Konseling Islam 27
     - c. Fungsi Bimbingan Konseling Islam 27
     - d. Unsur-unsur Bimbingan Konseling Islam 28
     - e. Asas-asas Bimbingan Konseling Islam 30
     - f. Prinsip-prinsip Bimbingan Konseling Islam 33
     - g. Langkah-langkah Bimbingan Konseling Islam 35
  2. Terapi Rasional Emotif Behavior
     - a. Pengertian Terapi Rasional Emotif Behavior 37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Konsep Dasar Tentang Manusia.....39
c. Tujuan Terapi Rasional Emotif Behavior.....40
d. Fungsi dan Peran Konselor.....40
e. Teknik - teknik Terapi Rasional Emotif Behavior 41
3. *Game Online*
a. Pengertian *Game Online*.....45
b. Sejarah Perkembangan *Game Online* 46
c. Jenis – jenis *Game Online* 48
4. Kecanduan *Game Online*
a. Pengertian Kecanduan *Game Online* 50
b. Indikator Kecanduan *Game Online*.....53
c. Faktor – faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*.....55
d. Dampak - dampak Kecanduan *Game Online*.....60
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan 63

BAB III: DESKRIPSI BIMBINGAN KONSELING ISLAM DENGAN TERAPI RASIONAL EMOTIF BEHAVIOR DALAM MENANGANI KASUS SEORANG ANAK USIA SD YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*
A. Deskripsi Umum Objek Penelitian
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....66
2. Deskripsi Konselor.....69
3. Deskripsi Konseli 70
4. Deskripsi Kepribadian Konseli 71
5. Deskripsi Masalah Konseli.....72
B. Deskripsi Hasil Penelitian
1. Deskripsi Proses Pelaksanaan Bimbingan Konseling Islam dengan Terapi Rasional Emotif Behavior dalam Menangani Kasus Seorang Anak Usia SD yang Kecanduan *Game Online* di Desa Tebel Gedangan Sidoarjo 76
a. Identifikasi Masalah 77
b. Diagnosa.....82
c. Prognosa 83
d. Treatment (Terapi) 84
e. Evaluasi (Follow Up) 93
2. Deskripsi Hasil Akhir Pelaksanaan Bimbingan Konseling Islam dengan Terapi Rasional Emotif Behavior dalam Menangani Kasus Seorang Anak Usia SD yang Kecanduan *Game Online* di Desa Tebel Gedangan Sidoarjo 95

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV: ANALISIS BIMBINGAN KONSELING ISLAM DENGAN TERAPI RASIONAL EMOTIF BEHAVIOR DALAM MENANGANI KASUS SEORANG ANAK USIA SD YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*

A. Analisis Proses Pelaksanaan Bimbingan Konseling Islam dengan Terapi Rasional Emotif Behavior dalam Menangani Kasus Seorang Anak Usia SD yang Kecanduan *Game Online* di Desa Tebel Gedangan Sidoarjo.....98
B. Analisis Hasil Akhir Pelaksanaan Bimbingan Konseling Islam dengan Terapi Rasional Emotif Behavior dalam Menangani Kasus Seorang Anak Usia SD yang Kecanduan *Game Online* di Desa Tebel Gedangan Sidoarjo.....104

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan.....108
B. Saran.....109

DAFTAR PUSTAKA.....111
LAMPIRAN.....115

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id