DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERYATAAN KEASLIAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI iv
MOTTO v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
.....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelian 8
D. Manfaat Penelitian 8
E. Definisi Konseptual 9
F. Batasan Masalah 13
G. PenelitianTerdahulu 14
H. Sistematika Pembahasan 15

BAB II

Kajian Pustaka

A. Bermain Game Online 17
B. Tinjauan tentang Semangat Belajar 22
C. Ketergantungan Game Online 25
D. Tinjauan Perspektif Terapi Gestalt 26
   1. Konsep dasar terapi Gestalt 28
   2. Pandangan tentang manusia 29
   3. Pendekatan terapi Gestalt 30
   4. Tahap-tahap Konseling 32
   5. Teknik-teknik dalam eksperimen Gestalt 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

BAB III

Metodelogi penelitian

A. Jenis Penelitian..... 39
B. Waktu danTempat Penelitian..... 40
1. Waktu Penelitian..... 40
2. Tempat penelitian..... 41
C. Objek Penelitian..... 42
D. Data dan Sumber Data 42
E. Teknik Pengumpulan Data..... 42
1. Observasi..... 42
2. Interview (wawancara)..... 43
3. Dokumentasi 44
4. PTK..... 45
F. Teknik Analisis Data..... 45
G. Pengecekan dan Keabsahan Data..... 48

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Penelitian..... 51
B. Penyajian Data dan Analisis data..... 56
1. Keadaan Siswa “X” yang Mengalami Ketergantungan Game Online di SMA Negeri 2 Sidoarjo…….. 57
2. Proses Terapi Gestalt dalam Menangani Siswa Ketergantungan Game Online di SMA Negeri 2 Sidoarjo…… 61
C. Hasil dan Pembahasan 77

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan 82
B. Saran 83
Daftar Pustaka..... 85

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