

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini memiliki kemajuan yang sangat cepat terutama pada jaringan internet. Hampir seluruh kalangan menggunakan jaringan internet muda ataupun tua, anak-anak sampai orang dewasa, di perkotaan ataupun di pedesaan. Hal tersebut terjadi karena internet telah menjadi kebutuhan bagi kebanyakan orang. Adanya internet memudahkan semua orang dalam mencapai sebuah tujuan yang diinginkan, seperti dalam pencarian informasi dan berkomunikasi. Selain itu, internet dapat dijadikan sebagai sarana untuk melakukan hal-hal yang dapat membuat suasana hati bahagia di saat sedang mengalami tekanan atau stress dalam kehidupan. Walaupun hanya sekadar mengakses media sosial untuk mencari hal-hal yang disukai ataupun bermain *video game/game online* sebagai hiburan ditengah padatnya aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan informasi dalam artikel kominfo.go.id yang diunggah pada 5 Desember 2020, menurut Septriana Tangkary selaku Direktur Pemberdayaan Informatika Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo memberitahukan bahwa 80% dari jumlah pengguna internet di Indonesia didominasi oleh remaja berumur 15-19 tahun. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa internet bukanlah hal baru dalam kehidupan remaja. Para remaja yang umumnya pelajar telah banyak yang melek teknologi sehingga dapat digunakan untuk keperluan mereka.

Sebenarnya tidak masalah dan sangat dianjurkan bagi remaja untuk mengenal internet dan menggunakan segala fasilitas kemudahannya, dengan catatan penggunaan internet harus benar-benar difungsikan dengan tepat, yakni sebagai media pembelajaran untuk mencari informasi yang bermanfaat dalam rangka menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan. Sayangnya yang menjadi permasalahan saat ini, banyak remaja justru menggunakan internet kepada hal-hal yang bersifat candu, tidak bernilai edukatif, dan berdampak negatif pada perkembangan dirinya. Apalagi kemajuan teknologi internet yang kian waktu melahirkan produk-produk barunya yang membuat manusia semakin ketergantungan dengan internet.

Saat ini banyak remaja yang menyalagunakan internet untuk bermain *game online* hingga melupakan kewajiban dan aktivitas sebagai pelajar. Banyaknya orang tua yang membiarkan anaknya sejak dini menggunakan *smartphone* tanpa dikontrol terus menerus dan menyebabkan anak tersebut kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* pada remaja dapat berdampak pada malas belajar, prestasi menurun. Ketika tidak dituruti permintaanya, mereka mengamuk dan menunjukkan perilaku negatif lainnya. Proses gangguan emosional terjadi ketika seseorang memilih konten yang mengandung kekerasan atau konten lainnya yang dapat mempengaruhi emosionalnya. Dari konten tersebut, remaja dapat memunculkan perilaku agresif seperti perubahan *mood* dan psikis.

Kondisi tersebut sudah banyak terjadi pada remaja baik dipertanian ataupun pedesaan karena pesatnya kemajuan teknologi yang kian waktu

melahirkan berbagai aplikasi yang membuat remaja semakin terlena dan ketergantungan dengan *game online*. Kasus kecanduan di pedesapun telah menghinggapi remaja, salah satunya yang peneliti temukan di SMPN 4 Cisarua Kab. Bandung Barat. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru BK di SMPN 4 Cisarua, beliau mengatakan bahwa ada beberapa siswa yang mengalami kecanduan *game online*, dapat dikatakan seperti itu karena terlihat setiap jam istirahat dia menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* lalu setelah pulang sekolahpun ia mengisi kegiatan kosong dengan bermain *game online*. Sehingga hal tersebut berdampak pada sekolah karena dia tidak pernah mengerjakan tugas sekolah, lupa waktu shalat, emosi tidak stabil terhadap teman-temannya atau orang sekitarnya dan dia jarang bersosialisasi ataupun berkomunikasi dengan teman-temannya karena dia menghabiskan waktu bersama *smartphone* di rumah ataupun di sekolah (Wawancara bersama Bapak Ilman Faturahman, F, S, S.Pd pada 4 Desember 2020 pukul 09.30).

Melihat kondisi tersebut peneliti bekerja sama dengan guru BK, untuk memperbaiki kondisi siswa yang kecanduan *game online* melalui penerapan teknik modeling. Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer sedangkan guru BK sebagai pelaksana dari penerapan teknik modeling (konselor). Teknik modeling merupakan teori belajar sosial melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati, menetralsir berbagai pengamatan yang melibatkan proses kognitif. Pelaksanaan modeling dilakukan melalui pengamatan (*observational learning*) terhadap orang lain dan perubahan terjadi melalui peniruan. Terdapat beberapa jenis modeling yaitu: 1) Penokohan

nyata (*live model*) seperti: orang tua, guru, atau sahabat; 2) Penokohan simbolik (*symbolic modeling*) seperti: tokoh yang di lihat melalui film, video atau media lain; dan 3) Penokohan ganda (*multiple model*) seperti: terjadi dalam kelompok seorang anggota.

Jenis teknik modeling yang digunakan dalam mengatasi permasalahan kecanduan *game online* yaitu penokohan nyata (*live model*) yang bertujuan untuk mempelajari tingkah laku baru dengan mengamati model dan mempelajari keterampilan yang dimiliki oleh sang model yang berperan sebagai rangsangan bagi pikiran-pikiran, sikap-sikap, perubahan tingkah laku dan penokohan simbolik (*symbolic modeling*) dengan memperkuat pemahaman melalui film yang ditampilkan menyajikan contoh tingkah laku yang dapat merangsang pemikirannya melalui penguatan mengamati. Hal tersebut yang mendasari konselor memilih penerapan teknik modeling dengan memperlihatkan perilaku-perilaku dari model yang memiliki tingkah laku positif diperkuat dengan penampilan tokoh dalam film. Sehingga dapat merangsang siswa untuk melakukan tindakan atau perilaku yang lebih positif karena percontohan lingkungan yang baik akan jauh lebih mudah untuk mengubah perilaku siswa selain itu dapat menggali dan mengembangkan keterampilan atau kemampuan yang dimiliki siswa.

Selain penerapan teknik modeling, layanan yang dilaksanakan yaitu konseling individu sebagai tahapan dalam mengatasi kecanduan *game online* pada remaja yang melalui tahap awal (membangun hubungan dengan konseli), tahap pertengahan (tahap kerja), dan tahap akhir (evaluasi/ tindak lanjut). Proses

pelaksanaan konseling individu dalam penelitian ini dilaksanakan konselor dan konseli secara bertatap muka dalam mengetaskan permasalahan yang dihadapi oleh konseli sehingga permasalahan dapat diatasinya dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam bagaimana penerapan teknik modelling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka fokus penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat?
2. Bagaimana hasil penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat.

2. Untuk mengetahui hasil penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat memberikan sumbangsih pemikiran tentang penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja.
 - b. Untuk menambah khazanah keilmuan tentang penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja.
2. Secara Praktis
 - a. Untuk menambah wawasan mengenai penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja.
 - b. Sebagai pengetahuan dan masukan bagi para guru, mahasiswa dan orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan mengenai penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja.

E. Landasan Pemikiran

Landasan pemikiran dalam penelitian ini akan menjelaskan pemikiran mendalam yang didasarkan pada teuan-temuan serupa dari penelitian sebelumnya dan menjelaskan teori yang dianggap relevan dan akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian.

Uraian pada landasan pemikiran ini terdiri atas:

1. Hasil Penelitian Sebelumnya

a. Syamsudin (2017)

Penelitian yang dilakukan Syamasudin berjudul "*Teknik Modeling dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. Peserta Didik Kelas VIII G SMP PGRI 6 Bandar Lampung*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling dapat dipergunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada peserta didik kelas VIII G SMP PGRI 6 Bandar Lampung. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor kepercayaan diri pada subjek sebelum dan sesudah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling pada sepuluh peserta didik setelah diberikan perlakuan layanan teknik modeling dalam bimbingan kelompok.

b. Rochyatun Dwi Astuti (2018)

Penelitian yang dilakukan Rochyatun Dwi Astuti berjudul "*Teknik Modelling dalam Bimbingan dan Kelompok untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SMA Negeri 3 Yogyakarta*". Hasil penelitian dari skripsi diatas yaitu pelaksanaan teknik modeling dalam upaya meningkatkan kemandirian belajar siswa melalui beberapa tahapan yaitu pembentukan, peralihan, pelaksanaan,

penutup, evaluasi dengan menggunakan dua tipe model yaitu *live model* dan *symbolic model*.

c. Sofiatul Jannah (2018)

Peneitian yang dilakukan Sofiatul Jannah berjudul “*Teknik Modelling dalam Upaya Mengatasi Kenakalan Seorang Remaja Awal di Kebonsari Surabaya*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik modeling dalam mengatasi kenakalan seorang remaja awal di Kebonsari Surabaya dapat dikatakan berhasil karena adanya perubahan-perubahan yang nampak pada diri klien sebelum dan sesudah melakukan teknik modeling. Di antara indikator keberhasilannya adalah terlihat klien mulai aktif berbicara, mulai merespon lawan bicara, mengurangi durasi keluyuran malam.

Dari hasil penelitian sebelumnya terdapat persamaan yaitu menggunakan teknik modeling dalam melaksanakan proses penanganan permasalahan dengan tahap-tahap konseling yaitu tahap awal, tahap pertengahan (tahap kerja), dan tahap akhir. Sedangkan perbedaannya sangat terlihat penulis menggunakan Teknik *Modelling* dalam Konseling Individu untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Remaja, subjeknya berbeda yaitu seorang remaja kelas VIII-A, dan perbedaan terletak di lokasi penelitian yaitu di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat.

2. Landasan Teoritis

a. Teknik Modeling

Albert Bandura mengatakan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui pengamatan langsung yang disebut dengan peniruan dan pengamatan tidak

langsung dengan mengamati tingkah laku orang lain karena seseorang belajar dari apa yang didengar, baca, dan lihat (Edi Purwanta, 2012: 129)

Hal tersebut selaras dengan yang terkandung dalam QS. Al-Maidah ayat 31 yang menganalogikan bahwa percontohan tingkah laku pada manusia melalui kisah Qabil yang membunuh saudaranya Habil, yang dimana Qabil tidak mengetahui cara mengurus mayat Habil. Kemudian Allah mengirim burung gagak untuk meberinya contoh cara mengurus mayat dan Qabilpun mengikutinya. Hal tersebut menyatakan bahwa seseorang memiliki kecenderungan untuk mempelajari perilaku baik dari apa yang ia lihat dari ortu ataupun orang lain. Maka teladanan yang baik memiliki peranan besar dalam pembelajaran dan pembentukan tingkah laku positif.

Sehingga modeling merupakan teknik yang dilakukan untuk membentuk tingkah laku baru dan memperkuat tingkah laku yang telah terbentuk. Teknik modeling memiliki strategi dengan memperlihatkan contoh dari model tertentu sehingga konseli dapat melakukan perilaku positif yang sama.

Penggunaan teknik dalam penelitian ini karena konseli membutuhkan orang lain untuk memberikan arahan atau bimbingan dalam mengatasi kecanduannya terhadap *game online* sehingga konseli dapat belajar dari model tersebut untuk mengubah perilaku negatif dalam dirinya menjadi perilaku positif yang diharapkan.

b. Konseling Individu

Prayitno (2005: 52) menyatakan bahwa konseling individu ialah cara membantu konseli menstrukturkan kembali masalah, menyadari life style serta

mengurangi penilaian negatif terhadap diri sendiri maupun perasaan inferioritasnya, memperbaiki persepsi terhadap lingkungan agar konseli dapat mengarahkan tingkah laku serta mengembangkan minat sosialnya. Melalui fungsi konseling individu yaitu pemahaman (memahami permasalahan yang dialami secara mendalam), pengetasan (menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi konseli), pengembangan (mengembangkan potensi konseli dan memelihara perilaku positif pada diri konseli), dan pencegahan (mencegah berbagai masalah yang mungkin terjadi).

c. Kecanduan *Game Online*

King dan Delfabro (2012: 19), kecanduan game online merupakan bentuk adiksi yang disebabkan adanya pemikiran secara terus menerus sehingga menimbulkan perilaku excessive dimana pemain menghabiskan waktu lebih dari 35 jam perminggu.

Terdapat 7 aspek atau kriteria kecanduan *game online*, yaitu sebagai berikut: 1) *Salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), 2) *Tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), 3) *Mood Modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), 4) *Relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), 5) *Withdrawal* (merasa buruk jika tidak bermain *game online*), 6) *Conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan 7) *Problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan). Kriteria tersebut merupakan tolak ukur untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain *game online* yang ditetapkan. Pemain

yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria tersebut merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan *game online* (Prasetyo, 2017:203).

Subjek penelitian ini menggunakan seorang siswa kelas VII-1 yang memiliki perilaku yang menonjol akibat dari kecanduan *game online*. Intensitas bermain *game online* 7 jam perhari yang mengakibatkan waktu istirahat terganggu, kesehatan memburuk, lupa akan kewajiban sebagai Muslim dan pelajar, merasa malas untuk bersosialisasi, dan menjadi lebih sensitif/ mudah marah. Hal tersebut merupakan dampak dari konseli yang kecanduan *game online*. Sehingga penelitian yang dilakukan ini, diharapkan dapat mengatasi kecanduan *game online* yang menyebabkan dampak buruk bagi konseli.

d. Remaja

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yaitu antara umur 12-13 tahun hingga umur 20-an. Perubahan yang terjadi secara pesat pada semua aspek perkembangannya meliputi perkembangan fisik, kognitif, kepribadian dan sosial. Selain itu, masa remaja disebut dengan “pubertas” yang berarti “usia menjadi orang” berasal dari bahasa latin yang dimana anak mempersiapkan untuk menjadi individu yang dapat melaksanakan tugas biologisnya berupa melanjutkan keturunan (Gunarsa, 2006: 196).

Pada perkembangan zaman yang sangat pesat pada saat ini, menyebabkan remaja terjerumus dalam kenakalan remaja karena dengan perkembangan teknologi tersebut membuat para remaja mudah dalam mengakses suatu hal seperti pemberontakan dan pertentangan, kecanduan akan *handphone*, kriminalitas di kalangan remaja seperti pencurian, dan lain-lain.

Kecanduan *game online* termasuk dalam permasalahan remaja yang dihadapi pada saat ini karena perkembangan teknologi yang cepat menyebabkan remaja menjadi terlena akan fasilitas teknologi yang dianggap sebagai penghilang penat, bosan, jenuh, dan lainnya. Semua itu benar, namun dalam penelitian ini menyatakan permasalahan kecanduan *game online* yang dialami oleh seorang remaja dan menimbulkan dampak negatif bagi remaja tersebut.

3. Kerangka Konseptual

Banyaknya kecanduan *game online* pada remaja memberikan efek negatif karena hal tersebut dapat mengganggu perkembangan psikis, motorik dan mental seperti masalah emosional, perilaku eksekutif, dan sosial karena remaja kehilangan waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal remaja dan mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya.

Dalam mengatasi kecanduan tersebut konselor mencoba melakukan penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online*. Teknik modeling berperan sebagai penerapan teknik yang berakar pada teori tentang belajar yang menyatakan perubahan tingkah laku dapat dilakukan dengan *observational learning*. Teknik ini menyertakan penerapan yang sistematis prinsip-prinsip belajar pada perubahan tingkah laku ke arah cara-cara yang lebih adaptif.

Secara keseluruhan kerangka konseptual dari penelitian ini mengenai penerapan teknik *modelling* dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja akan digambarkan melalui skema sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Konseptual

F. Langkah-langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat dengan mempertimbangkan bahwa pada lokasi penelitian ini terdapat seorang remaja yang mengalami kecanduan *game online* sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku negatif bagi dirinya. Selain itu, dilokasi ini terdapat berbagai data dan sumber yang dibutuhkan untuk kepentingan penelitian sehingga memudahkan untuk pengumpulan data dan tempat penelitian ini dapat mewakili permasalahan peneliti.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian. Menurut Nasution (2006: 9), penelitian kualitatif adalah prosedur

penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata atau lisan, dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dalam penelitian ini diusahakan mengumpulkan data deskriptif sebanyak mungkin yang akan dituangkan dalam bentuk laporan dan uraian. Dengan begitu, peneliti berusaha memperoleh informasi tentang penerapan teknik *modelling* dalam mengatasi kecanduan *game online* pada seorang remaja kelas VIII-A di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat.

3. Jenis Data

Jenis data merupakan jawaban terhadap kegiatan penelitian, yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian tentang bagaimana proses penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat?, dan bagaimana hasil penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat?

Bertolak dari sini, maka jenis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Data tentang proses penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat;
- b. Hasil penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat.

4. Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk memperoleh hasil yang optimal penelitian ini, maka peneliti menentukan sumber data yang dianggap memberikan keterangan dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder, yaitu:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru bimbingan konseling dan seorang remaja kelas VIII-A untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi, situasi, penerapan teknik modeling, dan hasil penerapan teknik modeling dalam konseling individu untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di SMP Negeri 4 Cisarua Kab. Bandung Barat.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data pelengkap yang digunakan untuk mendapatkan data-data yang tidak diperoleh dari sumber data primer. Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah orang tua siswa, teman siswa serta bahan pustaka atau buku-buku yang relevan mengenai masalah yang dibahas.

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid dan dapat di pertanggungjawabkan secara ilmiah, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi merupakan cara peneliti langsung mengamati terhadap objek atau lokasi penelitian yang diteliti. Teknik ini dimaksudkan untuk mengamati lebih rinci mengenai penerapan teknik *modelling* untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 4 Cisarua.

b. Wawancara

Menurut Kopkins dalam Wiriaatmadja (2009: 117) wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu yang dilihat dari sudut pandang lain. Baswori dan Suwandi (2008: 9) mengemukakan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) sebagai pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur agar memudahkan peneliti dalam proses wawancara dengan mempersiapkan pedoman wawancara, alat tulis, atau alat-alat lainnya yang menunjang dalam proses wawancara tersebut. Tujuan wawancara ini untuk mendapatkan data dan fakta yang jelas dengan mewawancarai pihak yang mempunyai hubungan dengan penelitian yaitu guru BK, orang tua, dan seorang siswa.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015: 329), dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumentasi, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat

mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang lokasi penelitian yang meliputi identitas sekolah, luas wilayah penelitian, dan objek penelitian yang berupa dokumen, arsip, buku ataupun *soft file*.

6. Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif analisis data adalah proses mencari serta menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan (observasi), dan bahan-bahan lain secara sistematis sehingga mudah dipahami dan dapat menghasilkan informasi yang sebenarnya (Arikunto, 2010 : 334). Analisis data tersebut bersifat *open ended* dan induktif karena terbuka bagi perubahan, perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan data yang baru.

Analisis yang dilakukan untuk mengetahui faktor penyebab seorang remaja mengalami kecanduan *game online* dan dampak negatif yang dialaminya dengan menggunakan analisis deskriptif. Hal tersebut digunakan untuk menganalisa proses penerapan konseling antara teori dan kenyataan dengan cara membandingkan teori dengan pelaksanaan. Teknik modeling yang dilaksanakan oleh konselor di lapangan, serta apakah terdapat perbedaan pada konseli antara sebelum dan sesudah mendapatkan proses penerapan konseling individu dengan teknik modeling untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja.

Teknik Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada teknik analisis model Miles dan Huberman (1992:19) yang terdiri dari tiga tahap yaitu :

a. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data mengenai Penerapan Teknik Modeling dalam Konseling Individu untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMP Negeri 4 Cisarua.

b. Penyajian Data

Penyajian data yaitu menyajikan data yang digunakan untuk menafsirkan dan mengambil simpulan dari permasalahan mengenai Penerapan Teknik Modeling dalam Konseling Individu untuk mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMP Negeri 4 Cisarua.

c. Menarik Simpulan

Menarik simpulan setelah proses pelaksanaan konseling selesai dilakukan dengan membandingkan kesesuaian pertanyaan responden dengan makna yang terkandung dalam permasalahan mengenai Penerapan Teknik Modeling dalam Konseling Individu untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMP Negeri 4 Cisarua (Zainal, 2011: 172).