

**PENGARUH TEKNIK *MODELLING* TERHADAP
PENGURANGAN PERILAKU PECANDU *GAME ONLINE***
(Penelitian pada Siswa Kelas XI Otomotif C SMK Yudya Karya Kota Magelang)

SKRIPSI



Diajukan Oleh :
Suharman
NPM : 12.0301.0002

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH TEKNIK MODELING TERHADAP PENGURANGAN
PERILAKU PECANDU GAME ONLINE**

(Penelitian pada Siswa kelas XI Otomotif SMK Yudya Karya Kota Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Suharman

NPM: 12.0301.0002

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

PENGARUH TEKNIK MODELLING TERHADAP PENGURANGAN
PERILAKU PECANDU GAME ONLINE

(Penelitian pada Siswa kelas XI Otomotif C SMK Yudya Karya Kota Magelang)


Diajukan Oleh :

Nama : Suharman

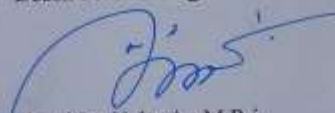
NPM : 12.0301.0002

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Dosen Pembimbing I


Drs. Tawil, M.Pd.Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

Magelang, 19 Januari 2017
Dosen Pembimbing II


Nofi Nur Yuhanita, M.Psi.
NIS. 108706056

PENGESAHAN

Telah Dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diajukan Oleh :

Nama : Suharman
NPM : 12.0301.0002

Diterima dan disahkan oleh penguji :

Hari : Kamis
Tanggal : 19 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons (Ketua/Anggota) (.....)
2. Nofi Nur Yuhanita, M.Psi (Sekretaris/Anggota) (.....)
3. Dr. Purwati, M.Si.,Kons (Penguji 1) (.....)
4. Drs. Ari Supriyatna.,M.Si (Penguji 2) (.....)

Mengesahkan,

Dekan FKIP



Drs. Subiyanto, M.Pd

NIP. 19570807 198303 1 002

MOTTO

Perumpamaan dua orang bersudara adalah seperti kedua belah tangan,
yang satu membasuh yang lain.

(HR. Abu Naim)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibutercinta yang selalu menjadi semangat dalam setiap langkah perjalananku.
2. Keluarga kakakku tercinta, atas segala sesuatunya.
3. Almamaterku Program Studi Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanggung jawab di bawah ini,

Nama : Suharman
NPM : 12.0301.0002
Prodi : Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Pengaruh Teknik Modeling Terhadap Pengurangan Pecandu Game Online

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 19 Januari 2017

Yang Menyatakan,

Suharman

NPM : 12.0301.0002

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih dan maha penyayang. Alhamdulillah Robbil'alamin segala puji bagi Allah yang atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian yang selanjutnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Pemahaman Bahaya Minuman keras”. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata I Program Studi Bimbingan dan Konseling.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak lepas dari saran, kritik serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Sugiyadi, M.Pd, Kons Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Drs. Tawil, M.Pd., Kons selaku Dosen Pembimbing I dan Nofi Nur Yuhanita, M.Psi selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan dan nasehatnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Drs. Sugino, M.Eng selaku Kepala Sekolah Yudya Karya Kota Magelang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

6. Catur Wulaningsih, S.Pd selaku guru BK yang berkenan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Magelang, 19 Januari 2017

Penulis

**PENGARUH TEKNIK MODELLING TERHADAP PENGURANGAN
PERILAKUPECANDU GAME ONLINE**

(Penelitian pada Siswa Kelas XI Otomotif C SMK Yudya Karya Kota Magelang)

Suharman

ABSTRAKSI

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik modeling terhadap pengurangan perilaku pecandu game online SMK Yudya Karya Magelang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian praekperimen, dengan desain *The One Group Pretest-Post-test Design*, dengan melakukan 3 kali pertemuan, yaitu diberikan perlakuan melalui teknik modeling. Subyek penelitian ini adalah 20 siswa yang memiliki perilakupecandu game online. Teknik yang digunakan *purposivesampling*. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian yaitu : variabelterikat yang berupa teknik modeling, serta variabel bebas yang berupa perilaku pecandu game online. Metode pengumpulan data yangdigunakan adalah angket. Teknik analisis data menggunakan program SPSS *For Windows Versi16.00* yaitu dengan analisis statistik *Paired t-test*, dengan hasil *t-test* -4.596, terjadi penurunan hasil angket antara *prettes* dan *post-test*. Hasil penelitian dapatdisimpulkan bahwa teknik modeling terbukti berpengaruh secara positif untukmengurangi perilaku pecandu game online SMK Yudya karya Kota Magelang.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah teknik modeling terbukti berpengaruh secara positif untuk mengurangi perilaku pecandu game online di SMK Yudya Karya Kota Magelang.

Kata kunci : Teknik Modeling, Perilaku Pecandu GameOnline

DAFTAR ISI

| | halaman |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI..... | iv |
| MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vi |
| HALAMAN PERNYATAAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| ABSTRAK | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR DAN TABEL..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah Penelitian | 10 |
| C. Tujuan Penelitian | 10 |
| D. Manfaat Hasil Penelitian | 10 |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. Perilaku Antisosial Siswa..... | 11 |
| B. Modelling | 22 |
| C. Kecanduan Game Online | 33 |
| D. Hubungan Antara Perilaku Antisosial pecandu Game Online dengan Teknik Modeling | 42 |
| E. Kerangka berpikir | 43 |
| F. Hipotesis | 44 |
| BAB III METODA PENELITIAN | |
| A. Desain Penelitian | 45 |
| B. Identifikasi Variabel Penelitian | 46 |
| C. Definisi Operasional Variabel penelitian | 46 |
| D. Subjek Penelitian | 47 |
| E. Metode Pengumpulan Data | 48 |
| F. Kerangka Penelitian | 50 |
| G. Prosedur Penelitian | 50 |
| H. Teknik Analisis Data | 55 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Pelaksanaan Penelitian..... | 56 |
| B. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian | 59 |
| C. Pengajuan Syarat Analisis..... | 61 |
| D. Pengujian Hipotesis | 63 |
| E. Pembahasan | 67 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 71 |
| B. Saran | 72 |
| DAFTAR PUSTAKA | 73 |
| LAMPIRAN..... | 75 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian SMK Yudya Karya | 76 |
| Lampiran 2: Surat Ijin Penelitian Skripsi | 77 |
| Lampiran 3 : Kisi-Kisi Angket Perilaku Pecandu Game Online Sebelum Try Out... | 78 |
| Lampiran 4 :Kisi-Kisi Angket Perilaku Pecandu Game Online Setelah Try Out..... | 79 |
| Lampiran 5 :Angket Penelitian | 80 |
| Lampiran 6 :Rencana Pelaksanaan Layanan..... | 91 |
| Lampiran 7 :Materi Layanan..... | 93 |
| Lampiran 8 :Laporan Pelaksanaan, Evaluasi, Analisis DanTindak Lanjut..... | 97 |
| Lampiran 9 : Rencana Pelaksanaan Layanan..... | 100 |
| Lampiran 10 :Materi Layanan | 102 |
| Lampiran 11 : Laporan Pelaksanaan, Evaluasi, Analisis DanTindak Lanjut..... | 107 |
| Lampiran 12 :Tabulasi Angket <i>Try Out</i> | 110 |
| Lampiran 13 :Tabulasi Angket <i>Prettes</i> | 111 |
| Lampiran 14 : Tabulasi Angket <i>Post-tes</i> | 112 |
| Lampiran 15 :Data Siswa SMK Yudya Karya Magelang..... | 113 |
| Lampiran 16 :Dokumentasi..... | 115 |

DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

| | halaman |
|---|---------|
| Daftar Gambar 1 : Kerangka berfikir | 44 |
| Daftar Tabel 1 : Desain Penelitian | 45 |
| Daftar Tabel 2 : Penilaian Skor Angket | 48 |
| Daftar Tabel 3 : Kisi-kisi Angket Perilaku Pecandu Game Online sebelum Try Out..... | 49 |
| Daftar Gambar 2 : Rancangan Penelitian Eksperimen..... | 50 |
| Daftar Tabel 4 : Hasil Uji Validitas Instrumen | 52 |
| Daftar Tabel 5 : Kisi-kisi Angket Perilaku Pecandu Game Online setelah Try Out..... | 53 |
| Daftar Tabel 6 : Reliability, Reliability Statistic..... | 54 |
| Daftar Tabel 7 : Kategori Skor Angke perilaku Pecandu Game online | 57 |
| Daftar Tabel 8 : Descriptive Statistic | 60 |
| Daftar Tabel 9 : One Sample Kolmorov Smirnov Test..... | 61 |
| Daftar Tabel 10 : Test Of Homogeneity Of Variances, Anova..... | 62 |
| Daftar Tabel 11 : Paired Sample Statistic | 63 |
| Daftar Tabel 12 : Paired Sample Correlations | 64 |
| Daftar Tabel 13 : Paired Sample t-test | 64 |
| Daftar Tabel 14 : Tingkat pengaruh Teknik Modeling terhadap Pengurangan Perilaku Pecandu Game Online | 66 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk monodualisme, yaitu sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk individu berarti manusia mempunyai cipta, rasa, karsa, dan karya, sedangkan manusia sebagai makhluk sosial berarti manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain dalam memenuhi kebutuhannya sehingga manusia harus hidup berdampingan agar tercipta kehidupan sosial yang harmonis dan sehat. (Nevid,dkk : 2005)

Masyarakat terdiri dari kumpulan individu dalam kehidupan sosial namun kadang-kadang individu mempunyai perilaku antisosial. Perilaku antisosial sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, baik lingkungan keluarga maupun masyarakat. Individu yang berperilaku antisosial akan sulit menempatkan dirinya dalam kehidupan sosial yang sehat karena individu tersebut melakukan hal-hal yang tidak disukai oleh orang-orang atau masyarakat di sekitarnya.

Perilaku manusia merupakan hasil belajar. Penerapan prinsip belajar dalam membentuk perilaku merupakan prinsip dasar perilaku. Ada tiga prinsip dasar perilaku, yaitu perilaku yang prinsip dasar pembentukannya melalui kondisioning respon, perilaku yang prinsip dasar pembentukannya melalui kondisioning operan, dan perilaku yang pembentukannya melalui modeling. Dengan adanya permasalahan diatas maka praktikan akan menggunakan

prinsip yang ke tiga, perilaku yang pembentukannya melalui *modelling* yaitu perilaku yang dibentuk melalui modeling bergantung pada kemampuan individu untuk mengidentifikasi kesesuaian dirinya dengan perilaku yang diharapkan muncul dengan diikuti oleh penguat yang mengikutinya. (Notoatmodjo : 2003).

Siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara individu satu dengan individu yang lain dalam menghadapi berbagai macam persoalan dan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan perilaku yang dimiliki masing-masing individu. Akan tetapi tergantung individu tersebut dalam menanggapi permasalahan yang dihadapi. Namun, tidak semua individu dengan berbagai karakteristik bisa menanggapi permasalahan yang dialaminya. Disisi lain sebagai individu yang berinteraksi dengan lingkungan, siswa juga tidak dapat lepas dari masalah.

Siswa perlu bantuan dan bimbingan orang lain agar dapat berperilaku positif dan bisa menyesuaikan diri dalam kehidupannya. Sekolah sebagai institusi pendidikan tidak hanya berfungsi memberikan pengetahuan tetapi juga mengembangkan keseluruhan kepribadian siswa. Guru yang profesional memegang peran penting dalam membantu murid mengembangkan seluruh aspek kepribadian dan lingkungannya. Salah satu tenaga pendidik yang bertanggung jawab atas perilaku siswa adalah guru bimbingan dan konseling.

Guru bimbingan dan konseling atau konselor bertanggung jawab penuh dalam membangun atau melaksanakan, *me-manage* (mengatur atau mengelola) dan memimpin proses layanan yang diberikan kepada seluruh

peserta didik. Disamping itu juga dapat bekerjasama dengan guru mata pelajaran ketika membangun atau melaksanakan, mengatur atau mengelola dan memimpin kegiatan. Pendekatan kolaboratif dipandang lebih efektif karena guru mata pelajaran diasumsikan telah memiliki kedekatan dan keterampilan dalam mengelola kelas. Untuk dapat memainkan peran secara optimal maka guru bimbingan dan konseling atau konselor hendaknya memiliki pengetahuan yang luas, kepribadian yang terpuji, keterampilan teknik layanan yang memadai dan *performance* yang menarik.

Berpengetahuan luas dimaksudkan untuk memberikan kepuasan peserta didik dalam memberikan informasi atas pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik namun disamping itu hendaknya memiliki penguasaan dan pemahaman secara mendalam tentang apa yang akan diberikan kepada peserta didik secara tatap muka dikelas. Ciri kualitas pribadi konselor yang efektif adalah perhatian yang sungguh-sungguh terhadap kesejahteraan orang lain, kemampuan dan kehendak yang berada dalam kegembiraan dan kesejahteraan konseli, pengenalan dan penerimaan terhadap kekuatan dan vitalitas seseorang, menemukan gaya konselinya sendiri, kesediaan untuk mengambil resiko, menghormati dan menghargai diri, perasaan untuk dibutuhkan orang lain, bertindak sebagai model konseli, beresiko terhadap kesalahan yang diperbuat dan mengakui kesalahannya, berorientasi pada pertumbuhan, dan memiliki rasa humor. Kualitas konselor meliputi: pengetahuan tentang diri sendiri, kecakapan, kejujuran, kekuatan,

kehangatan, pendengar yang aktif, kesabaran, kepekaan, kebebasan dan kesadaran holistik.

Kepribadian konselor yang diharapkan adalah beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, sehat jasmani dan rohani, sebagai teladan dalam kehidupan, dipercaya, berpengetahuan luas, peka, bijaksana, teliti, dapat memahami konseli, dapat memahami perbedaan individu, mengutamakan konseli, cerdas, jujur, ramah, mudah bergaul, bersedia mengakui kesalahan, terbuka untuk perubahan positif dan maju, bertanggung jawab, sungguh – sungguh, sabar dan ikhlas. Selain itu, konselor mampu menyusun persiapan, mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, aman, dan nyaman dalam kelas, mampu memberikan arahan, serta manfaat belajar bagi peserta didik atau konseli, mampu memilih dan menerapkan metode teknik yang tepat bagi peserta didik, memberi umpan balik secara tepat, menunjukkan penampilan diri yang rapih, bersih, suci , sederhana, mampu melakukan evaluasi dan tindak lanjut.

Orang orang zaman sekarang sudah tak asing lagi dengan gadget dan teknologi. Dalam kurun waktu10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Termasuk *game online* pada handphone, walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.Tetapi *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangananak maupun jiwa seseorang. Dampak *game*

online sangatlah luas dan kompleks. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *Game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial, belajar, maupun pribadi dalam kehidupan sebenarnya. Permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Fenomena ini bisa dilihat dari banyaknya *game online* yang muncul di berbagai kota baik kota-kota besar, maupun kota-kota kecil. Dahulu *game online* hanya berskala kecil (*small local network*) tetapi sekarang mulai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang (Gede dan Hermawan, 2009).

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN (Lokal Area Network) sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. *Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan umurnya. Realita yang terjadi pada masyarakat kita di kota maupun di desa dengan banyaknya *game online* dapat menjadi candu bagi pemainnya (Imanuel, 2009).

Perspektif sosiologi orang yang menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan

lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain gametersebut. Banyak diantara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah kebawah.

Kategori permainan ini termasuk penciptaan dunia maya di yang tiap user direpresentasikan melalui karakter yang bertindak secara pribadi atau kelompok. Seperti itu *game online* yang popularitas ekstrim. Laporan hiburan perusahaan perangkat lunak, 72% rumah tangga di Amerika dengan koneksi internet memiliki setidaknya anggota berpartisipasi dalam *game online*. Tingkat tinggi seperti cenderung meningkatkan kekhawatiran mengingat fakta bahwa secara *online game* secara ilmiah terbukti menyebabkan antaralain: gangguan psikomotor, desensitisasi dari emosi, perilaku koersif adiktif, kepribadian perubahan, depersonalisasi pengguna, belajar kesulitan, dan perilaku anti-sosial. (Encephalos, 2014).

Tidak bisa di pungkiri bahwa pada saat ini *game online* meraja lela dikalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Terutama bagi orang yang masih duduk dibangku sekolah. Keseringan individu bermain game akan membuat individu lupa akan kehidupannya dikeluarga, masyarakat, maupun disekolah. Hal itu sangat menghambat proses belajar individu dan kehidupan sosialnya. Individu yang sudah mengalami kecanduan game online kan berdampak pada dirinya sendiri seperti tidak bisa berkonsentrasi atau focus pada kegiatan belajarnya disekolah maupun dirumah, dan membuatnya menjadi lebih agresif pada perilakunya. Game online juga berdampak pada

kehidupan sosialnya seperti tidak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan disekitar, tidak memperdulikan orang disekitarnya sehingga orang yang ada didekatnya merasa kurang nyaman jika bersamanya.

Hasil observasi dan wawancara yang pernah peneliti teliti pada bulan April tahun 2015 di SMK Yudya Karya Kota Magelang, sebagian besar siswa bermain *game online* pada saat jam pelajaran, banyak yang mempunyai aplikasi *game online*, terutama game yang paling terkenal dikalangan remaja adalah COC (*clash of clans*). COC merupakan game peperangan antar clan yang membutuhkan strategi, pertahanan, dan komando dari leader, sehingga mereka yang memainkan akan berfikir keras untuk strategi dan mengatur perang yang baik dan bagus. Sehingga mereka akan betah berjam-jam memainkan game tersebut. Semakin lama siswa akan semakin penasaran dengan *game online* yang dimainkan dan mengganggu proses belajar mereka serta akan berperilaku antisosial. Sehingga jika ada teman yang mengajak bicara tidak dipedulikan, guru sedang mengajar tidak didengarkan bahkan pada saat pelajaran berlangsung, mereka malah asyik sibuk sendiri bermain *game online*. Hal itu peneliti ketahui ketika masuk ke semua kelas X, XI, maupun XII yang akan diberi materi bimbingan klasikal. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan mengangkat judul ini sebagai bahan untuk penelitian yang akan dilakukan di SMK Yudya Karya Kota Magelang.

Berdasarkan permasalahan yang diteliti tentang perilaku pecandu game online yang ada di SMK Yudya Karya Magelang, karena yang diteliti adalah

tentang perilaku maka teknik yang akan diberikan yaitu teknik modeling melalui *kondisioning respond* dan *kondisioning operan*.

Pembentukan perilaku modeling merupakan perbaikan dari pembentukan perilaku melalui *kondisioning respond* dan *kondisioning operan*. Dalam modeling perilaku tidak sekedar akibat dari stimulus dan atau penguatnya, tetapi sebenarnya dalam diri individu ada proses mental internal. Proses mental ini akan menentukan diinternalisasi atau tidak. Modeling disebut juga *observation learning*, *imitation*, atau *sosial learning* (Davidoff, 2000).

Dasar modeling adalah teori belajar sosial yang dikembangkan oleh Bandura (1997) dalam komalasari, Teori ini menerima sebagian besar prinsip-prinsip teori belajar perilaku yang dibahas diatas. Tetapi memberikan lebih banyak penekanan pada efek-efek dari isyarat-isyarat pada perilaku, dan pada proses mental internal. Jadi dalam teori belajar sosial akan menggunakan penjelasan-penjelasan penguat eksternal dan penjelasan-penjelasan kognitif internal untuk memahami bagaimana kita belajar dari orang lain. Itulah sebabnya teori belajar sosial sering disebut juga *kondisioning sosial-kognitif*. Melalui observasi tentang dunia sosial kita, melalui interpretasi kognitif dari dunia itu, banyak sekali informasi dan penampilan keahlian yang kompleks dapat dipelajari dan ditiru.

Pandangan sosial “manusia itu tidak didorong oleh kekuatan-kekuatan dari dalam, dan juga tidak “dipukul” oleh stimulus-stimulus lingkungan,” tetapi psikologis diterangkan sebagai interaksi yang kontinu dan timbal balik dari determinan-determinan pribadi dan determinan-determinan lingkungan

(Bandura, 1997). Teori belajar sosial menekankan bahwa lingkungan-lingkungan yang dihadapkan pada seseorang, tidak random; lingkungan itu kerap kali dipilih dan diubah oleh orang melalui perilakunya. Suatu perspektif belajar sosial menganalisis hubungan kontinu antara variabel-variabel lingkungan, ciri-ciri pribadi, dan perilaku terbuka dan tertutup seseorang. Perspektif ini menyediakan interpretasi-interpretasi tentang bagaimana terjadi belajar sosial dan bagaimana kita mengatur perilaku kita sendiri.

Modeling merupakan salah satu pengaplikasian teori belajar sosial dalam pembentukan perilaku individu. Menurut Bandura, bahwa para penganut skinner member penekanan pada efek-efek dari konsekuensi-konsekuensi pada perilaku, dan tidak mengindahkan fenomena pemodelan, yaitu meniru perilaku orang lain, dan pengalaman vicarious, yaitu belajar dari keberhasilan dan kegagalan orang lain. Ia merasa bahwa sebagian besar perilaku yang dialami manusia tidak dibentuk dari konsekuensi-konsekuensi, melainkan manusia belajar dari suatu model.

Teknik modeling sangat cocok pada perilaku pecandu game online dengan kondisioning operan, yaitu teknik modeling yang menampilkan video modeling sebagai contoh tentang kecanduan game online saat pelajaran atau kumpul bersama dengan teman, sehingga individu yang kecanduan game online akan menyadari dan menilai sendiri tentang perilakunya tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merasa perlu mengadakan penelitian untuk mengurangi perilaku pecandu *game online* dengan menggunakan teknik modeling. Penelitian ini diharapkan dapat

berpengaruh dan mencegah terjadi perilaku antisosial pecandu *game online* siswa di SMK Yudya Karya Magelang. Apabila siswa dapat mengurangi atau menghilangkan perilaku pecandu *game online*, maka siswa dapat terhindar dari perilaku antisosial dan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan mudah, kehidupan sosial yang harmonis dan sehat.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka perumusan masalahnya adalah pengaruh teknik modeling terhadap pengurangan perilaku pecandu *game online*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik modeling terhadap pengurangan perilaku pecandu *game online*.

D. Manfaat hasil penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Upaya meningkatkan pemahaman tentang teknik konseling dan sebagai tambahan khasanah ilmu dalam teknik modeling.

2. Manfaat Praktis

Sebagai masukan pemahaman dalam upaya penanganan perilaku pecandu *game online*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perilaku Antisosial Siswa

1. Pengertian Perilaku Antisosial

Perilaku antisosial adalah perilaku dalam diri seseorang yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya karena adanya faktor ekonomi, faktor historis, faktor kekuatan sosial dan pola asuh yang salah (Seart dkk, 2002:519).

- a. Menurut Azwar (2002:524), kepribadian seseorang antisosial merupakan kepribadian seseorang dengan perilaku agresif, assosial dengan impuls yang kurang atau sama sekali tidak memiliki rasa bersalah, dan tidak dapat membentuk ikatan kasih sayang yang bertahan dengan orang lain.

Simon menjelaskan bahwa kepribadian antisosial yang mempunyai perilaku agresif, tidak mempunyai rasa bersalah, dan tidak dapat membentuk ikatan kasih sayang dengan orang lain.

- b. Menurut Nevid dkk. (2005: 277) gangguan perilaku antisosial adalah sebuah gangguan perilaku yang ditandai oleh perilaku antisosial dan tidak bertanggungjawab serta kurangnya penyesalan untuk kesalahan mereka. Sedangkan menurut (Silitonga, 2010) Orang dengan gangguan kepribadian antisosial (*antisosial personality disorder*) secara persisten melakukan pelanggaran terhadap hak-hak orang lain dan sering

melanggar hukum. Mereka mengabaikan norma dan konvensi sosial, impulsif, serta gagal dalam membina hubungan interpersonal dan pekerjaan. Meski demikian mereka sering menunjukkan kharisma dalam penampilan luar mereka dan paling tidak memiliki intelegensi rata-rata.

Nevid menjelaskan bahwa perilaku antisosial ditandai oleh perilaku yang tidak bertanggung jawab dan kurangnya penyesalan untuk diri mereka.

- c. Sikap antisosial memiliki definisi longgar, namun sebagian besar setuju dengan ciri-ciri perilaku antisosial yang dikenal umum, seperti mabuk-mabukan di tempat umum, vandalisme, mengebut di jalan raya, dan perilaku yang dianggap menyimpang lainnya. Secara sederhana, perilaku antisosial bisa digambarkan sebagai “perilaku yang tidak diinginkan sebagai akibat dari gangguan kepribadian dan merupakan lawan dari perilaku prososial” (Lane 1987; Farrington 1995; Millon et al 1998 dalam Setiyawati, 2010).

Pengertian diatas menjelaskan bahwa perilaku antisosial mencakup umum seperti mabuk-mabukan, vandalism, mengebut, dan perilaku yang dianggap menyimpang.

- d. Menurut Kathleen Stassen Berger, sikap antisosial adalah sikap dan perilaku yang tidak mempertimbangkan penilaian dan keberadaan orang lain ataupun masyarakat secara umum disekitarnya. Sikap dan tindakan antisosial terkadang mengakibatkan kerugian bagi masyarakat

luas karena si pelaku pada dasarnya tidak menyukai keteraturan sosial seperti yang diharapkan oleh sebagian besar anggota masyarakat.

Gangguan kepribadian antisosial, orang dengan kepribadian antisosial (*antisosial personality disorder*) secara presisten melakukan pelanggaran terhadap hak-hak orang lain dan sering melanggar hukum. Mereka mengabaikan norma dan konvensi sosial, impulsif, serta gagal membina komitmen interpersonal dan pekerjaan. Meski demikian mereka sering menunjukkan karisma dalam penampilan luar mereka dan paling tidak memiliki intelegensi rata-rata (Cleckley, 1996). Gangguan kepribadian antisosial merupakan sebuah gangguan kepribadian yang ditandai oleh perilaku antisosial dan tidak bertanggung jawab serta kurangnya penyesalan untuk kesalahan mereka.. (Nevid, dkk, 2005).

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku antisosial adalah perilaku yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, melawan, menentang, dan agresif, atau suatu sikap yang melawan kebiasaan masyarakat dan kepentingan umum.

2. Karakteristik Perilaku antisosial

Kriteria DSM-IV-TR (Gabbard, 2005; Sadock & Sadock, 2007) :

- a. Terdapat pola pervasif dari sikap acuh tak acuh dan kekerasan untuk berkuasa atas orang lain sejak 15 tahun, yang terdiri dari 3 atau lebih:

- 1) Gagal untuk menyesuaikan diri dengan norma sosial dan hormat pada tindakan berdasarkan hukum, ditandai dengan berkali-kali melakukan tindakan yang merupakan alasan ia ditahan
 - 2) Ketidakjujuran, ditandai bohong berulang-ulang, menggunakan nama lain/menipu
 - 3) Impulsivitas/kegagalan untuk merencanakan sesuatu
 - 4) Mudah tersinggung, agresif, ditandai perkelahian berulang kali/penyerangan
 - 5) Sikap acuh tak acuh yang sembrono terhadap keselamatan diri sendiri/orang lain
 - 6) Tindakan tidak bertanggung jawab yang konsisten ditandai dengan kegagalan berulang dalam mempertahankan perilaku bekerja yang konsisten/menghormati kewajiban keuangan
 - 7) Kurangnya rasa penyesalan ditandai dengan biasa saja/merasionalisasi dirinya disakiti, dicuri, dianiaya oleh orang lain
- b. Berusia minimal 18 tahun
 - c. Bukti terjadinya gangguan tingkah laku timbul sebelum 15 tahun
 - d. Timbulnya perilaku antisosial yang tidak terjadi pada keadaan skizofrenia/episode manik

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku Antisosial

Perilaku antisosial terdapat beberapa faktor penyebab terdiri dari berbagai faktor internal maupun eksternal seperti lingkungan rumah, pola asuh orang tua, lingkungan sekolah, dan lingkungan sosial.

a. Faktor Internal

Sumber dari penggunaan psikiatris termasuk gangguan-gangguan pada perkembangan anak menjadi dewasa serta proses adaptasi terhadap lingkungan sekitar terdapat dalam individu itu sendiri, beberapa konflik batiniyah, yaitu pertentangan antara dorongan infatil atau kekanak-kanakan melawan yang lebih rasional (Kartono, 2010:109).

b. Faktor Eksternal

Faktor keluarga menjadi wadah pembentukan pribadi anggota keluarga terutama bagi remaja yang masa peralihan, tetapi bila pendidikan keluarga gagal maka dari berperilaku antisosial. Lingkungan sekolah yang tidak menguntungkan, misalnya kurikulum yang tidak jelas, guru yang kurang memahami kejiwaan anak dan sarana sekolah yang kurang ari guru memadai sering menyebabkan munculnya perilaku antisosial pada remaja. Selain pengaruh dari guru, dan saran sekolah, lingkungan pergaulan antar teman juga berpengaruh besar (Kartono, 1998:109).

4. Bentuk-Bentuk Perilaku Antisosial

Dalam masyarakat ada beberapa bentuk sikap antisosial yang pada tingkatan tertentu dapat menimbulkan keresahan dalam masyarakat, yaitu sebagai berikut:

a. Sikap antisosial yang muncul karena deviasi individual

Deviasi individual bersumber pada faktor-faktor yang terdapat pada diri seseorang, misalnya pembawaan, penyakit kecelakaan yang dialami oleh seseorang, atau karena pengaruh sosiokultural yang bersifat unik terhadap individu. Adapun bentuk-bentuk sikap antisosial tersebut antara lain sebagai berikut.

- 1) Pembandel, yaitu orang yang tidak mau tunduk kepada nasihat-nasihat orang yang ada di sekelilingnya agar mau merubah pendiriannya.
- 2) Pembangkang, yaitu orang yang tidak mau tunduk kepada peringatan orang yang berwenang di lingkungan tersebut.
- 3) Pelanggar, yaitu orang yang melanggar norma-norma umum atau masyarakat yang berlaku.
- 4) Penjahat, yaitu orang yang mengabaikan norma-norma umum atau masyarakat, berbuat sekehendak hati yang dapat menimbulkan kerugian-kerugian harta atau jiwa di lingkungannya ataupun di luar lingkungannya, sehingga para anggota masyarakat meningkatkan kewaspadaan dan selalu bersiap-siap untuk menghadapinya.

b. Sikap antisosial yang muncul karena deviasi situasional

Deviasi situasional merupakan fungsi pengaruh kekuatankekuatan situasi di luar individu atau dalam situasi di mana individu merupakan bagian yang integral di dalamnya. Situasi sosial adalah keadaan yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang di mana tekanan, pembatasan, dan rangsangan-rangsangan yang datang dari orang atau kelompok di luar diri orang itu relatif lebih dinamik daripada faktor-faktor internal yang menimbulkan respon terhadap hal-hal tersebut. Deviasi situasional akan selalu kembali apabila situasinya berulang. Dalam hal itu deviasi dapat menjadi kumulatif. Bentuk sikap antisosial yang muncul menurut Bascoro, P. (2010) adalah sebagai berikut:

- 1) Degradasi moral atau demoralisasi karena kata-kata keras dan radikal yang keluar dari mulut pekerja-pekerja yang tidak mempunyai pekerjaan di tempat kerjanya.
- 2) Tingkah laku kasar pada golongan remaja.
- 3) Tekanan batin yang dialami oleh perempuan-perempuan yang mengalami masa menopause.
- 4) Deviasi seksual yang terjadi karena seseorang menunda perkawinan.
- 5) Homoseksualitas yang terjadi pada narapidana di dalam Lembaga Kemasyarakatan.

c. Sikap antisosial yang muncul karena deviasi biologis

Baskoro, P.(2010), Deviasi biologis merupakan faktor pembatas yang tidak memungkinkan memberikan persepsi atau menimbulkan respon-respon tertentu. Gangguan terjadi apabila individu tidak dapat melakukan peranan sosial tertentu yang sangat perlu. Pembatasan karena gangguan-gangguan itu bersifat transkultural (menyeluruh di seluruh dunia). Beberapa bentuk deferensiasi biologis yang dapat menimbulkan deviasi biologis adalah sebagai berikut.

- 1) Ciri-ciri ras, seperti tinggi badan, roman muka, bentuk badan, dan lain-lain.
- 2) Ciri-ciri biologis yang aneh, cacat karena luka, cacat karena kelahiran, anak kembar, dan lain sebagainya.
- 3) Ciri-ciri karena gangguan fisik, seperti kehilangan anggota tubuh, gangguansensorik, dan lain sebagainya.
- 4) Disfungsi tubuh yang tidak dapat dikontrol lagi, seperti epilepsi, tremor, dan sebagainya.

Adapun bentuk sikap antisosial yang muncul adalah egoisme, rasisme, rasialisme, dan stereotip.

- 1) Egoisme, yaitu suatu bentuk sikap di mana seseorang merasa dirinya adalah yang paling unggul atas segalanya dan tidak ada orang atau benda apapun yang mampu menjadi pesaingnya.

- 2) Rasisme, yaitu suatu sikap yang didasarkan pada kepercayaan bahwa suatu ciri yang dapat diamati dan dianggap diwarisi seperti warna kulit merupakan suatu tanda perihal inferioritas yang membenarkan perlakuan diskriminasi terhadap orang-orang yang mempunyai ciri-ciri tersebut.
- 3) Rasialisme, yaitu suatu penerapan sikap diskriminasi terhadap kelompok-ras. Misalnya diskriminasi ras yang pernah terjadi di Afrika Selatan. *Stereotip*, yaitu citra kaku mengenai suatu ras atau budaya yang dianut tanpa memerhatikan kebenaran citra tersebut. Misalnya stereotip masyarakat Jawa adalah lemah lembut dan lamban dalam melakukan sesuatu. Stereotip tersebut tidak selalu benar, karena tidak semua orang Jawa memiliki sifat tersebut.

d. Sikap antisosial yang bersifat sosiokultural

Beberapa bentuk sikap antisosial yang bersifat sosiokultural, yaitu:

- 1) *Primordialisme*, yaitu suatu sikap atau pandangan yang menunjukkan sikap berpegang teguh kepada hal-hal yang sejak semula melekat pada diri individu seperti suku bangsa, ras, agama ataupun asal-usul kedaerahan oleh seseorang dalam kelompoknya, kemudian meluas dan berkembang. *Primordialisme* ini muncul karena hal-hal berikut.
 - a) Adanya sesuatu yang dianggap istimewa oleh individu dalam suatu kelompok atau perkumpulan sosial.

- b) Adanya suatu sikap untuk mempertahankan keutuhan suatu kelompok atau kesatuan sosial terhadap ancaman dari luar.
 - c) Adanya nilai-nilai yang berkaitan dengan sistem keyakinan, seperti nilai-nilai keagamaan, pandangan hidup, dan sebagainya.
- 2) *Etnosentrisme* atau *fanatisme* suku bangsa, yaitu suatu sikap menilai kebudayaan masyarakat lain dengan menggunakan ukuran-ukuran yang berlaku di masyarakatnya.
 - 3) *Sekularisme*, yaitu suatu sikap yang lebih mengedepankan hal-hal yang bersifat nonagamis, seperti teknologi, ilmu pengetahuan, sehingga kebutuhan agama akan dikesampingkan. Mereka yang memiliki sikap seperti ini cenderung lebih mempercayai kebenaran yang sifatnya duniawi.
 - 4) *Hedonisme*, yaitu suatu sikap manusia yang mendasarkan diri pada pola kehidupan yang serba mewah, glamour, dan menempatkan kesenangan materil di atas segala-galanya. Tindakan yang baik menurut hedonisme adalah tindakan yang menghasilkan kenikmatan. Orang yang memiliki sifat seperti ini biasanya kurang peduli dengan keadaan sekitarnya, sebab yang diburu adalah kesenangan pribadi.
 - 5) *Fanatisme*, yaitu suatu sikap yang mencintai atau menyukai suatu hal secara berlebihan. Mereka tidak mempedulikan apapun yang dipandang lebih baik dari padahal yang disenangi tersebut.

Fanatisme yang berlebihan sangat berbahaya karena dapat berujung pada perpecahan atau konflik. Misalnya fanatisme terhadap suatu ideologi atau artis idola tertentu atau lainnya.

- 6) *Diskriminasi*, yaitu suatu sikap yang merupakan usaha untuk membedakan secara sengaja terhadap golongan-golongan yang berkaitan dengan kepentingan-kepentingan tertentu. Dalam diskriminasi, golongan tertentu diperlakukan berbeda dengan golongan-golongan lain. Perbedaan itu dapat didasarkan pada suku bangsa, agama, mayoritas, atau bahkan minoritas dalam masyarakat. Misalnya diskriminasi ras yang dulu pernah terjadi di Afrika Selatan yang dikenal dengan politik apartheid, di mana golongan orang-orang kulit putih menduduki lapisan sosial yang lebih tinggi daripada golongan orang-orang kulit hitam.

5. Upaya mengurangi perilaku antisosial

Peneliti dapat mengatasi anak yang berperilaku antisosial salah satunya dengan pendekatan modeling dalam bimbingan klasikal. Pemilihan teknik ini didasarkan pada alasan bahwa teknik ini lebih tepat digunakan untuk perubahan tingkah laku, karena teknik modeling memberikan model yang sesuai atau meniru dengan perilaku yang sesungguhnya, sehingga siswa akan menyadari dari perilakunya tersebut dan akan mengubah perilaku yang dikehendaki pemodelnya.

Prosedur teknik modeling yang digunakan adalah teknik *modeling simbolik*, modeling yang berbentuk simbolik yang didapat dari model

video yang ditampilkan, yang menyajikan contoh tingkah laku yang dapat mempengaruhi pengamatnya. Dalam video tersebut ada objek yang meniru persis seperti siswa yang dia lakukan, kemudian objek akan menyadari perilakunya yang tidak bisa menyesuaikan diri pada lingkungan. Dan video yang menampilkan objek perilaku yang seharusnya ditiru atau dikehendaki. Hal itu bertujuan untuk mengurangi perilaku antisosial siswa.

Teori lain yang merupakan pengembangan dari teknik modeling adalah Modeling kondisioning, Modeling ini banyak dipakai untuk mempelajari respon emosional. Pengamat mengobservasi model tingkah laku emosional yang mendapat penguatan. Muncul respon emosional yang sama di dalam diri pengamat, dan respon itu ditujukan ke obyek yang ada didekatnya saat dia mengamati model itu, atau yang dianggap mempunyai hubungan dengan obyek yang menjadi sasaran emosional model yang diamati.

B. Modelling

1. Pengertian *Modelling*

Modeling berakar dari teori Albert Bandura dengan teori belajar sosial. Penggunaan teknik modeling atau penokohan telah dimulai pada akhir tahun 50-an, meliputi tokoh nyata, tokoh film, tokoh imajinasi atau imajiner. Beberapa istilah yang digunakan adalah *penokohan (modeling)*, *peniruan (imitation)*, dan *belajar melalui pengamatan (observational learning)*. *Penokohan istilah yang menunjukkan terjadinya proses belajar*

melalui pengamatan (observational learning) terhadap orang lain dan perubahan terjadi melalui peniruan. Peniruan (imitation) menunjukkan bahwa perilaku orang lain yang diamat, yang ditiru, lebih merupakan peniruan terhadap apa yang dilihat dan yang diamati. Proses belajar melalui pengamatan menunjukkan terjadinya proses belajar setelah mengamati perilaku pada orang lain.

Perry dan Furukawa (dalam Abimanyu dan Manrihu,2004) mendefinisikan *modeling sebagai proses belajar melalui observasi dimana tingkah laku dari seorang individu atau kelompok, sebagai model, berperan sebagai rangsangan bagi pikiran-pikiran, sikap-sikap, atau tingkah laku sebagai bagian dari individu yang lain yang mengobservasi model yang ditampilkan. Teknik modeling ini adalah suatu komponen dari suatu strategi dimana konselor menyediakan demonstrasi tentang tingkah laku yang menjadi tujuan.*

Model dapat berupa model sesungguhnya (langsung) dan dapat pula simbolis. Model sesungguhnya adalah orang, yaitu konselor, guru, atau teman sebaya (Sofyan, 2004) . Di sini konselor bisa menjadi model langsung dengan mendemonstrasikan tingkah laku yang dikehendaki dan mengatur kondisi optimal bagi konseli untuk menirunya. Model simbolis dapat disediakan melalui material tertulis seperti: film, rekaman audio dan video, rekaman slide, atau foto. Teknik modeling ini juga bisa dilakukan dengan meminta konseli mengimajinasikan seseorang melakukan tingkah

laku yang menjadi target seperti yang dilakukan dalam ‘modeling terselubung’.

Suatu cara penting wahana individu belajar merespon pada situasi adalah dengan mengamati orang-orang lain. Tingkah laku motor kompleks, pola verbal rumit, dan ketrampilan sosial yang halus, juga berbagai reaksi emosional, terhadap stimuli sosial lainnya, dapat dipelajari melalui pengamatan(observasi) (Bandura, 2001). Sebagian belajar ini bersifat sengaja, tapi umumnya berlangsung insidental, tak sengaja.

Kecakapan-kecakapan sosial tertentu bisa diperoleh dengan mengamati dan mencontoh tingkah laku model-model yang ada. Juga reaksi-reaksi emosional yang terganggu yang dimiliki seseorang bisa dihapus dengan cara orang itu mengamati orang lain yang mendekati obyek-obyek atau situasi-situasi yang ditakuti tanpa mengalami akibat-akibat yang menakutkan dengan tindakan yang dilakukannya. Pengendalian diri juga bisa dipelajari melalui pengamatan atas model yang dikenai hukuman. Status dan kehormatan model amat berarti dan orang-orang pada umumnya dipengaruhi oleh tingkah laku model-model yang menempati status tinggi dan terhormat di mata mereka sebagai pengamat.

2. Jenis-Jenis Teknik Modeling

Menurut Bandura (dalam Alwisol,2009:292) menyatakan bahwa jenis-jenis modeling ada empat yaitu :

a. Modeling tingkah laku baru

Melalui teknik modeling ini orang dapat memperoleh tingkah laku baru. Ini dimungkinkan karena adanya kemampuan kognitif. Stimulasi tingkah laku model ditransformasi menjadi gambaran mental dan simbol verbal yang dapat diingat dikemudian hari. Keterampilan kognitif simbolik ini membuat orang mentransformasi apa yang didapat menjadi tingkah laku baru.

b. Modeling mengubah tingkah laku lama

Dua macam dampak modeling terhadap tingkah laku lama. Pertama tingkah laku model yang diterima secara sosial memperkuat respon yang sudah dimiliki. Kedua, tingkah laku model yang tidak diterima secara sosial dapat memperkuat atau memperlemah tingkah laku yang tidak diterima itu. Bila diberi suatu hadiah maka orang akan cenderung meniru tingkah laku itu, bila dihukum maka respon tingkah laku akan melemah.

c. Modeling simbolik

Modeling yang berbentuk simbolik biasanya didapat dari model film atau televisi yang menyajikan contoh tingkah laku yang dapat mempengaruhi pengamatnya.

d. Modeling kondisioning

Modeling ini banyak dipakai untuk mempelajari respon emosional. Pengamat mengobservasi model tingkah laku emosional yang mendapat penguatan. Muncul respon emosional yang sama di

dalam diri pengamat, dan respon itu ditujukan ke obyek yang ada didekatnya saat dia mengamati model itu, atau yang dianggap mempunyai hubungan dengan obyek yang menjadi sasaran emosional model yang diamati.

3. Praktik teknik modeling yang sering digunakan konselor dapat berupa sebagai berikut : (Sofyan S. 2004)

a. Proses Mediasi

Proses terapeutik yang memungkinkan penyimpanan dan *recall asosiasi* antara stimulus dan respon dalam ingatan. Dalam prosesnya, mediasi melibatkan empat aspek yaitu atensi, retensi, reproduksi motorik, dan insentif. Atensi pada respon model akan diretensi dalam bentuk simbolik dan diterjemahkan kembali dalam bentuk tingkah laku (reproduksi motorik) yang insentif.

b. *LiveModel* dan *Symbolic Model*

Model hidup yang diperoleh klien dari konselor atau orang lain dalam bentuk tingkah laku yang sesuai, pengaruh sikap, dan nilai-nilai keahlian kemasyarakatan. Keberadaan konselor pun dalam keseluruhan proses akan membawa pengaruh langsung (*live model*) baik dalam sikap yang hangat maupun dalam sikap yang dingin. Sedangkan *symbolic model* dapat ditunjukkan melalui film, video, dan media rekaman lainnya.

c. *Behavior Rehearsal*

Latihan tingkah laku dalam bentuk gladi dengan cara melakukan atau menampilkan perilaku yang mirip dengan keadaan sebenarnya. Bagi klien teknik ini sekaligus dapat dijadikan refleksi, koreksi, dan balikan yang ia peroleh dari konselor dalam upaya mengetahui apa yang seharusnya ia lakukan dan ia katakan.

d. *Cognitive Restructuring*

Proses menemukan dan menilai kognisi seseorang, memahami dampak negatif pemikiran tertentu terhadap tingkah laku, dan belajar mengganti kognisi tersebut dengan pemikiran yang lebih realistic dan lebih cocok. Teknik ini dapat dilakukan dengan memberikan informasi yang korektif, belajar mengendalikan pemikiran sendiri, menghilangkan keyakinan irrasional, dan menandai kembali diri sendiri.

e. *Covert Reinforcement*

Teknik yang memakai imajinasi untuk menghadiahi diri sendiri. Teknik ini dapat dilangsungkan dengan meminta klien untuk memasangkan antara tingkah laku yang tidak dikehendaki dengan sesuatu yang sangat negatif, dan memasangkan imaji sesuatu yang dikehendaki dengan imaji sesuatu yang ekstrim positif.

4. Karakteristik *Modelling* (Wilis, Sofyan S. 2004)

Ada beberapa karakteristik menurut Wilis, Sofyan S yaitu :

- a. Menggunakan model, baik model langsung maupun simbolis.

- b. Konseli belajar melalui observasi.
 - c. Menghapus hasil belajar yang maladaptif dengan belajar tingkah laku yang lebih adaptif.
 - d. Konselor memberikan balikan segera dalam bentuk komentar atausaran.
5. Tujuan Modeling, (Willis, 2004: 78).
- Ada 5 tujuan modeling menurut Wilis yaitu sebagai berikut :
- a. Untuk Mendapatkan tingkah laku sosial yang lebih adaptif.
 - b. Agar konseli bisa belajar sendiri menunjukkan perbuatan yang dikehendaki tanpa harus belajar lewat trial and error.
 - c. Membantu konseli untuk merespon hal- hal yang baru
 - d. Melaksanakan tekun respon- respon yang semula terhambat/ terhalang
 - e. Mengurangi respon- respon yang tidak layak
6. Prinsip *Modelling* (Dra. Gantina Komalasari, M.Psi, dkk. 2011)
- Prinsip modeling menurut Komalasari antara lain :
- a. Belajar bisa diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung dengan mengamati tingkah laku orang lain berikut konsekuensinya.
 - b. Kecakapan sosial tertentu bisa diperoleh dengan mengamati dan mencontoh tingkah laku model yang ada.
 - c. Pengendalian diri dipelajari melalui pengamatan atas model yang dikenai hukuman.

- d. Status dan kehormatan model amat berarti, karena keberhasilan teknik ini tergantung pada persepsi konseli terhadap model yang diamati.
- e. Adegan yang lebih dari satu dapat menggambarkan situasi-situasi yang berbeda dimana tingkah laku ketegasan biasanya diperlukan (cocok).
- f. Individu mengamati seorang model dan dikuatkan untuk mencontoh tingkah laku model.
- g. Modeling dapat dilakukan dengan model symbol melalui film dan alat visual lainnya.
- h. Prosedur modeling dapat menggunakan berbagai teknik dasar modifikasi perilaku.

7. Manfaat *Modelling* (Gantina Komalasari, dkk. 2011:156).

Ada beberapa manfaat modeling menurut Komalasari, antara lain :

- a. Memberikan pengalaman belajar yang bisa dicontoh oleh konseli.
- b. Menghapus hasil belajar yang tidak adaptif.
- c. Memperoleh tingkah laku yang lebih efektif.
- d. Mengatasi gangguan-gangguan keterampilan sosial, gangguan reaksi emosional dan pengendalian diri.
- e. Konseli belajar perilaku baru dan mengeliminasi perilaku yang *maladaptive*, memperkuat serta mempertahankan perilaku yang diinginkan.

8. Kelebihan dan Kekurangan Teknik *Modelling* (Komalasari, Dkk. 2011)

a. Kelebihan Teknik Modeling yaitu sebagai berikut :

Dengan teknik modeling konseli bisa mengamati secara langsung seseorang yang dijadikan model baik dalam bentuk *live model* ataupun *symbolic model*, sehingga konseli bisa dengan cepat memahami perilaku yang ingin diubah dan bisa mendapatkan perilaku yang lebih efektif.

b. Kekurangan Teknik Modeling

- 1) Keberhasilan teknik modeling tergantung persepsi konseli terhadap model. Jika konseli tidak menaruh kepercayaan pada model, maka konseli akan kurang mencontoh tingkah laku model tersebut.
- 2) Jika model kurang bisa memerankan tingkah laku yang diharapkan, maka tujuan tingkah laku yang didapat konseli bisa jadi kurang tepat.
- 3) Bisa jadi konseli menganggap modeling ini sebagai keputusan tingkah laku yang harus ia lakukan, sehingga konseli akhirnya kurang begitu bisa mengadaptasi model tersebut sesuai dengan gayanya sendiri.

9. Tahap-tahap atau Langkah-langkah Modeling

Soekadji (1983 : 81) menjelaskan bahwa prosedur modeling berlangsung dalam 2 tahap, yaitu :

a. Tahap Pemilikan.

Tahap pemilikan adalah *tahap masuknya perilaku dalam perbendaharaan perilaku subjek, ialah subjek memperoleh dan mempelajari perilaku teladan yang diamati*. Pengamatan intensif dan mengesankan, mempercepat pemilikan perilaku ini. Namun pengamatan tidak intensifpun bila berulang-ulang dapat menimbulkan perilaku meniru. Karena itu, orang-orang dalam suatu kelompok pergaulan cenderung berperilaku serupa, salah satu sebab karena saling meniru, sengaja atau tidak sengaja.

b. Tahap Pelaksanaan.

Pada tahap ini subjek melakukan perilaku yang telah dipelajari dari teladan. Pada tahap pelaksanaan, subjek sudah memiliki perilaku yang dicontoh tapi belum melaksanakan sebagai perilakunya sendiri. Pelaksanaan baru dapat diwujudkan bila faktor-faktor penunjang ada. Faktor lain yang mempengaruhi pelaksanaan adalah faktor pengukuhan, baik yang dialami subjek sendiri, maupun yang diperoleh lewat pengamatan, ialah melihat orang lain yang melaksanakan perilaku teladan mendapat pengukuh (*vicarious reinforcement*).

10. Relevansi

Teknik modeling ini relevan untuk diterapkan pada konseli yang mengalami gangguan-gangguan reaksi emosional atau pengendalian diri, kekurangterampilan kecakapan-kecakapan sosial, keterampilan wawancara pekerjaan, ketegasan, dan juga mengatasi berbagai kecemasan dan rasa

takut seperti phobia, kecemasan dengan serangan-serangan panik, dan obsesif kompulsif.

Teknik ini sesuai diterapkan pada konseli yang mempunyai kesulitan untuk belajar tanpa contoh, sehingga dia memerlukan contoh/ model perilaku secara konkret untuk dilihat/ diamati sebagai pembelajaran pembentukan tingkah laku konseli. Jadi, konseli bisa belajar sendiri menunjukkan perilaku yang dikehendaki tanpa harus mengalaminya langsung (*trial and error*).

11. Beberapa Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Proses Modeling (Sadmoko:2010).

a. *Attention*

Perlu adanya perhatian yang dipersiapkan lebih dulu, jika model kurang menarik perhatian, tidak disukai, atau klien/individu sedang mengantuk, lapar dan tidak nyaman, proses modeling terganggu karena lemahnya perhatian.

b. *Retention*

Kita perlu menyimpan informasi dalam ingatan dengan lebih dulu memberikan tanda dalam bentuk gambar atau bahasa sebagai bagian perilaku kita.

c. *Reproduction*

Kemampuan mengingat kembali dan memanggil materi ingatan dari dan menterjemahkannya dalam perilaku yang nyata. Dimulai dengan membayangkan perilaku model yang kita lakukan sendiri

dalam bayangan kita yang kemudian akan membantu kita menerapkannya dalam perilaku nyata.

d. Motivation

Dorongan dari dalam individu dapat dipengaruhi oleh reinforcement yang dulu pernah diperoleh setelah melakukan perilaku tertentu (*past reinforcement*), *reinforcement* yang dijanjikan misal insentif (*promised reinforcements*) dalam bayangan kita dan karena melihat dan mengingat reinforce yang telah diterima model (*vicariousreinforcement*). Menurut Bandura, punishment tidak bekerja dengan baik dan seefektif *reward* dalam modeling ini (Sadmoko:2010).

C. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian kecanduan *Game Online*

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu gamedan *online*. Gameadalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan game online adalah gameyang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama.

Yee (dalam Feprinca, 2014 : 7) mengemukakan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu perilaku yang tidak sehat berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan, perilaku yang

tidak sehat dapat merugikan diri individu tersebut dan perilaku seperti ini terlihat pada pemain *game online*.

Pratiwi (2007 : 3) mengemukakan bahwa perilaku adiksi *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet sehingga menimbulkan masalah dalam hidup sehari-hari.

Kategori permainan termasuk penciptaan dunia maya diyang tiap user direpresentasikan melalui karakter yang bertindak secara pribadi atau kelompok. Seperti itu *game online* yang popularitas ekstrim. Menurut terbaru (2012) laporan hiburan perusahaan perangkat lunak, 72% rumah tangga di Amerika dengan koneksi internet memiliki setidaknya anggota berpartisipasi dalam *game online*. Tingkat tinggi seperti cenderung meningkatkan kekhawatiran mengingat fakta bahwa secara *online game* secara ilmiah terbukti menyebabkan antaralain: gangguan psikomotor, desensitisasi dari emosi, perilaku koersif adiktif, kepribadian perubahan, depersonalisasi pengguna, belajar kesulitan, dan perilaku anti-sosial.

Bagi sebagian orang bermain game adalah kegiatan yang menyenangkan. Sebagian lagi mungkin menempatkan kegiatan bermain game sebagai kegiatan yang hanya dilakukan untuk mengisi waktu atau bahkan membunuh waktu. Banyak motif yang mendasari orang bermain game namun alasan yang seringkali muncul adalah untuk mencari kesenangan (*long pleasure*). Dalam beberapa kasus, banyak ditemukan bukti-bukti bahwa pemain game memiliki kecenderungan untuk menjadi

kecanduan (*addicted*) dengan permainan yang dimainkannya. Fase kecanduan bermain game adalah keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut. Kecanduan gamesendiri dapat didefinisikan sebagai kehilangan kontrol dalam bermain gim yang dapat menimbulkan kerugian yang signifikan (Van Rooij, 2011:16).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat dipahami bahwa kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin terus menerus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Perilaku kecanduan ini tentu akan menimbulkan dampak negatif tidak hanya bagi individu yang bersangkutan tetapi juga bagi orang-orang yang ada disekitarnya.

2. Dampak-dampak Kecanduan *Game Online*

a. Dampak Negatif *Game Online* (Kartono, 2005)

1) Secara Sosial

Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan kita hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan

agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *game online*.

2) Secara Psikis

Pikiran kita jadi terus menerus memikirkan game yang sedang kita mainkan. Kita jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita. Melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

3) Secara Fisik

Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain *game online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian.

b. Dampak Positif Game (Kartono, Kartini dalam Patologi Sosial 2, 2005)

Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang bisa dibidang memberi manfaat / pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *Game Online* bisa seperti berikut:

1) Hiburan

Dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa untuk mencoba mengurangi stress akibat aktivitas yang telah kita lalui / untuk menghilangkan kebosanan mengenai kegiatan yang 'itu itu' saja.

2) Bisa untuk ajang melatih konsentrasi (misal dalam *game action*, dibutuhkan konsentrasi saat menembak, sembunyi ataupun lari).
Tentunya game yang baik.

3) Ajang menambah kawan

Dengan bermain *game online* (*game online* yang berhubungan dengan user lainnya) bisa menambah teman di dunia maya. Saling tegur sapa dan bisa untuk menjalin tali silaturahmi (misal betukar link facebook, twitter dll), walaupun itu lawan di *game online*, namun nantinya bisa jadi kawan di dunia internet lainnya (misal facebook / jejaring sosial lainnya).

3. Terdapat tiga indikator untuk menjelaskan posisi seseorang yang terindikasi mulai mengalami depresi, Seay (2006:56), yaitu :

a. Luasnya jaringan sosial pemain (*social networks size*)

Luasnya jaringan sosial pemain (*social networks size*) menjelaskan mengenai bagaimana hubungan sosial yang dibangun

oleh pemain game dengan masyarakat disekitarnya seperti hubungannya dengan keluarga, teman atau rekan kerja, dan dengan komunitas yang diikutinya.

b. Penerimaan atas dukungan sosial (*perceived sosial support*).

Penerimaan atas dukungan sosial (*perceived sosial support*) menjelaskan mengenai anggapan subyektif pemain terhadap ketersediaan dukungan interpersonal dari jaringan sosial yang dimilikinya.

c. Kesepian (*loneliness*).

Kesepian (*Loneliness*) menjelaskan mengenai seberapa banyak dukungan dari lingkungan disekitar pemain game. Konsep ini menjelaskan kebalikannya dimana ketika keadaan dukungan terhadapnya sedikit maka otomatis ia akan merasa terasing dan kesepian. Ketika seorang pemain game merasa bahwa bagian-bagian dari integrasi sosial tersebut mulai menghilang dari dirinya, kecenderungan meningkatnya depresi akan semakin tinggi. Ketiga faktor tersebut nantinya akan mempengaruhi mental dan psikologi pemain game terhadap lingkungan disekitarnya. Gejala depresi tersebut biasanya mempengaruhi keramahan (*Agreeableness*), ketelitian (*Conscientiousness*), Stabilitas Emosional, Extraversion, dan Intelijen dari pemain game. Konsekuensi lain yang dihadapi seorang pemain game adalah pemborosan dan kecenderungan untuk menjadi sangat konsumtif.

4. Karakteristik Pecandu *Game Online*

- a. Konsep interaktivitas dalam permainan game dapat diindikasikan sebagai situasi dimana pemain game tidak hanya berinteraksi dengan satu atau dua orang melainkan ia dapat berinteraksi dengan ratusan pemain game lainnya yang juga terkoneksi jaringan internet di dalam dunia game tersebut.
- b. Hipotesis integrasi sosial menyatakan bahwa kurangnya sumber daya umum yang disediakan oleh kehadirannya atau dirasakan dan keterlibatan orang lain, sering disebut sebagai "dukungan sosial," memainkan peran sentral dalam perkembangan depresi (Cohen, 2005) hearts Seay (2006).
- c. Pemain game dalam tingkat ekstrim setidaknya menghabiskan dua hari penuh dalam seminggu untuk bermain game (National Purchase Diary, 2010) dalam Seay (2006).
- d. Pemain produktif (*productive player*) adalah pemain yang dapat melihat peluang bisnis di dalam game yang dimainkan untuk mendapat keuntungan bagi dirinya secara ekonomis (Humphreys, 2005).

5. Mengatasi Anak Pecandu *Game Online*

Rini (2011:57) menjelaskan cara mengatasi anak yang kecanduan *game online* adalah sebagai berikut :

- a. Peran orangtua dalam mengatasi anak pecandu *game online*

Untuk mencegah agar anak tidak kecanduan *game online* yang dapat dilakukan oleh orangtua sebagai berikut :

1) Buat jadwal

Agar anak tidak berlama-lama bermain game, orangtua sebaiknya mengatur jadwal untuk bermain. Buatlah jadwal harian atau mingguan untuk bermain game. Perlu ditegaskan bahwa jadwal itu akan berlaku jika anak menyelesaikan PR atau kewajibannya.

2) Main bersama

Sesekali ananda boleh mengajak anak untuk bermain bersama atau sekedar menemani bermain game. Hal ini dapat memudahkan anda mengontrol anak saat bermain game.

3) Beri pengertian

Di saat berkumpul dengan anak, selalu beri pengertian pada anak tentang peraturan main game dan dampak yang ditimbulkannya.

4) Beri pilihan

Agar anak tidak terus menerus bermain game, carikanlah kegiatan yang mengalihkan perhatiannya dari game. Usahakan mengarahkan anak pada kegiatan lain yang disukainya, seperti bersepeda, sepak bola, basket, dan lain-lain.

5) Bersikaplah tegas

Bersikaplah tegas untuk tidak mengijinkan anak bermain game pada waktu-waktu tertentu, misalnya saat menjelang ujian, ada

tamu atau kerabat yang berkunjung kerumah, jam atau waktu tidur dan lain-lain.

b. Peran guru dalam mengatasi anak pecandu *game online*

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi anak pecandu *game online*, yaitu :

1) Beri peringatan

Saat menjelaskan suatu materi pelajaran kepada siswa, guru dapat menyisipkan pesan tentang bahaya dan dampak buruk dari gambaran bermain game secara berlebihan.

2) Lakukan razia

Sesekali guru atau pihak sekolah dapat melaksanakan razia terhadap benda-benda yang tidak berkaitan dengan sekolah, khususnya gameboy dan handphone.

3) Kerjasama dengan orangtua murid

Untuk mencegah anak agar tidak semakin kecanduan game, guru sebaiknya bekerja sama dengan orang tua siswa tentang upaya-upaya yang akan dilakukan untuk mengatasi anak.

4) Berikan PR

Guru bisa memberikan PR kepada siswanya agar anak tidak terlalu banyak memilih waktu luang untuk bermain game. Ada baiknya PR itu berupa tugas kelompok sehingga anak dapat berinteraksi dengan temannya dan mengalihkan perhatiannya pada game.

Dari kesimpulan diatas dapat dipahami bahwa peran orang tua dan guru sangatlah penting untuk memberrikan pemahaman dan pengertian dari kecanduan *game online*, karena dampak dari kecanduan *game online* akan berimbas pada pendidikannya, kesehatannya, sosial, dan psikisnya. Tetapi juga situasi yang tidak pernah benar-benar terjadi, proyeksi untuk masa depan dan persepsi yang berbeda dari masa lalu dan masa kini.

D. Hubungan Antara Perilaku Pecandu Game Online dengan Teknik Modeling

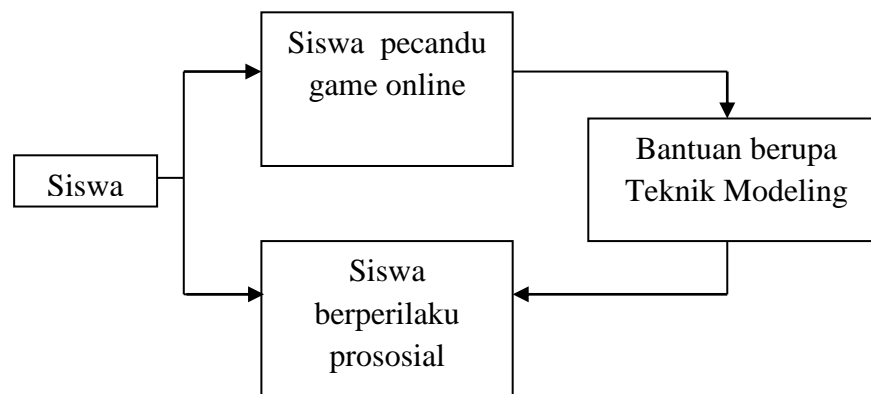
Individu yang mempunyai perilaku game online biasanya tidak bisa menyesuaikan dengan lingkungannya, mempunyai sikap ketidak pedulian terhadap orang lain, acuh tak acuh terhadap orang lain, dan apabila sudah menjadi pecandu game online, maka individu tersebut akan berperilaku antisosial. Karakteristik perilaku antisosial yang meliputi gagal menyesuaikan diri dengan lingkungan, impulsivitas, mudah tersinggung, agresif, dan kurangnya rasa penyesalan, yang sering terjadi dikalangan remaja. Jika siswa sudah kecanduan game online maka perilakunya akan menuju ke perilaku antisosial. Untuk bisa mengurangi perilaku pecandu game online diperlukan pengubahan tingkah laku yang ada pada teknik modeling dengan menggunakan video modeling. Video modeling ini sebagai contoh atau pemodelan yang menunjukkan perilaku pecandu game online, agar individu yang terkait bisa menilai, melihat dan menyadari

bahwa perilakunya itu apakah sesuai dengan perilaku prososial, dengan tujuan konseli belajar melalui observasi modeling, proses belajar dan menghapus hasil belajar yang maladaptif dengan belajar tingkah laku yang lebih adaptif, sehingga remaja dapat berperilaku prososial.

E. Kerangka Berfikir

Peneliti memperhatikan siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Siswa yang menyendiri sedang bermain game online rata-rata siswa mengalami gangguan perilaku pecandu game online. Untuk mengurangi dan mengantisipasi perilaku pecandu game online menjadi perilaku antisosial tersebut perlu diberikan teknik modeling. Setelah diberikan teknik modeling harapan peneliti individu yang mempunyai perilaku pecandu game online bisa terhindar dari perilaku antisosial, bisa mengkondisikan dirinya dengan lingkungan, pergaulan dengan teman-teman lebih baik, menjalin relasi dengan baik, dan lebih terbuka dengan teman-temannya dan terhindar dari perilaku antisosial.

Perilaku tersebut digolongkan sebagai perilaku antisosial, oleh karena itu selayaknya peneliti memperhatikan perilaku siswa. Berbagai cara perubahan tingkah perilaku dari perilaku negative menjadi perilaku positif.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah teknik modeling berpengaruh secara positif terhadap pengurangan perilaku pecandu *game online*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Eksperimen Semu (*Quasi-experimental research*) dengan metode *one group pre-test and post-test design*. Pada penelitian ini subjek dijadikan dalam satu kelompok eksperimen yang diberikan tes awal atau *pretest*, kemudian diberikan suatu treatment atau perlakuan yaitu teknik modeling, selanjutnya kelompok eksperimen akan diberikan tes akhir atau *post-test* untuk mengetahui hasil treatment yang telah diberikan. Secara umum dapat digambarkan pada tabel :

Tabel 1. Desain Penelitian

| Kelompok | <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Post-test</i> |
|------------|----------------|-----------|------------------|
| Eksperimen | Y ₁ | X | Y ₂ |

Keterangan :

Y₁ : Tes awal (*pretest*)

X : Perlakuan

Y₂ : Tes akhir (*post-test*)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang diteliti antara lain :

1. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pecandu *game online*.
2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik modeling.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi konsep dan batasan pengetahuan dalam variabel penelitian ini adalah:

1. Teknik modeling

Modeling sebagai proses belajar melalui observasi dimana tingkah laku dari seorang individu atau kelompok, sebagai model, berperan sebagai rangsangan bagi pikiran-pikiran, sikap-sikap, atau tingkah laku sebagai bagian dari individu yang lain yang mengobservasi model yang ditampilkan. Teknik modeling ini adalah suatu komponen dari suatu strategi dimana konselor menyediakan demonstrasi tentang tingkah laku yang menjadi tujuan.

Teknik modeling yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan video modeling, bertujuan untuk membantu individu memahami dari video modeling sebagai pemodelnya yang akan ditampilkan, agar individu yang bersangkutan cepat memperoleh pemahaman atau pengertian tentang dirinya dalam kehidupannya. Dalam penelitian ini yang digunakan untuk perubahan tingkah laku dengan menggunakan video sebagai pemodelnya karena teknik modeling

memberikan model yang sesuai atau meniru dengan perilaku yang sesungguhnya, sehingga siswa akan menyadari dari perilakunya tersebut dan akan mengubah perilaku yang dikehendaki pemodelnya.

2. Perilaku antisosial pecandu *game online*

Anak yang sering bermain *game online* bisa berubah menjadi anak yang berperilaku komplusif, agresif, ketidakpedulian terhadap kegiatan lingkungan sekitarnya, sehingga menjadikan individu tersebut menjadi antisosial. Siswa diberi teknik modeling agar menjadi siswa yang prososial baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Seperti bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan, tidak agresif, dan bertanggung jawab dengan kewajibannya.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Otomotif C SMK Yudya Karya Magelang yang mempunyai pecandu *game online*.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian adalah satu kelas 20 siswa anggota populasi

3. Teknik Sampling

Penentuan sampel penelitian ini adalah menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan tujuan atau karakteristik yang memiliki pecandu *game online*.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu langkah yang standard dan sistematis untuk memperoleh data/informasi yang diperlukan dalam suatu penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala. Jenis angket yang digunakan adalah skala tertutup yaitu angket yang menghendaki jawaban pendek dan jawabannya diberikan dengan membubuhkan jawaban tertentu. Angket ini menggunakan model skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) dengan penilaian sebagai berikut:

**Tabel 2. Penilaian Skor Angket
Perilaku Pecandu *Game Oline***

| Jawaban | Item Positif | Item Negatif |
|---------|--------------|--------------|
| SS | 4 | 1 |
| S | 3 | 2 |
| TS | 2 | 3 |
| STS | 1 | 4 |

Angket dikembangkan dalam kisi-kisi yang memuat tentang perilaku pecandu game online, aspek, indikator, serta jumlah masing-masing item positif dan negatif. Sebelum angket digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*, terlebih dahulu di uji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan *try out*. Ada pun kisi-kisi angket perilaku pecandu game online sebagai berikut :

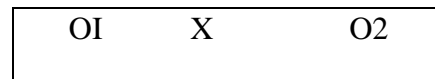
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Perilaku Pecandu *Game Online* sebelum *try out*

| No | Variabel | Aspek | Indikator | Item | | Jml |
|--------|-------------------------------------|-----------------------------|---|----------|----------|-----|
| | | | | + | - | |
| | Perilaku Pecandu <i>game online</i> | a. Agresif | 1. Tidak memiliki rasa bersalah | 1,8,9 | 4,5,12 | 6 |
| | | | 2. Tidak membentuk ikatan kasih sayang | 3,7,11 | 2,6,10 | 6 |
| | | b. Tidak bertanggung jawab | 1. Kurangnya penyesalan | 60,16, | 15,19 | 4 |
| | | | 2. Kurangnya kesadaran diri | 14,18,20 | 13,21,17 | 6 |
| | | c. Tidak keteraturan social | 1. Merugikan masyarakat | 22,26 | 24,28 | 4 |
| | | | 2. Tidak bisa menyesuaikan diri dengan orang lain | 25,29 | 23,27 | 4 |
| | | d. Implusif | 1. Gagal membina komitmen interpersonal | 30,34 | 32,36 | 4 |
| | | | 2. Melanggar hukum | 33,37,39 | 31,38,35 | 6 |
| | | e. Acuh tak acuh | 1. Acuh terhadap orang lain | 40,44 | 42,46 | 4 |
| | | | 2. Ketidakpedulian terhadap orang lain | 45,47 | 41,45 | 6 |
| | | f. Penyimpangan individual | 1. Pembandel | 48,52,56 | 50,54,58 | 6 |
| | | | 2. Pembangkang | 51,55,59 | 49,53,57 | 6 |
| Jumlah | | | | 30 | 30 | 60 |

F. Kerangka Penelitian

Penelitian menggunakan desain perlakuan ulang (*one group pretest and post-test design*) yang merupakan desain eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok subjek (kasus tunggal) serta melakukan pengukuran sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada subjek. Pemberian kedua hasil pengukuran tersebut dianggap sebagai efek perlakuan. Secara skematis dapat dilukiskan sebagai berikut:

One group pretest-posttest design



Gambar 2. Rancangan Penelitian Eksperimen

Keterangan:

- O1 : Pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*)
 X : Perlakuan/*treatment*
 O2 : Pengukuran sesudah perlakuan (*post-test*)

G. Prosedur penelitian

1. Persiapan penelitian

a. Pengajuan judul dan proposal penelitian Desember 2015

Penulis mengajukan judul penelitian yang dilanjutkan pengajuan proposal kepada dosen pembimbing.

b. Pengajuan kerjasama

Penulis mengajukan surat ijin penelitian di SMK Yudya Karya Magelang pada April 2016.

c. Penyusunan instrument penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala.

d. *Try Out* Instrumen

Hasil *try out* di analisis untuk di uji validitas dan reliabilitas, berikut penjelasannya :

1) Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrument adalah suatu teknik pengujian untuk mengetahui tingkat kesahihan dan keandilannya suatu instrument. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran dan tentang variabel yang dimaksud. Sisi lain dari pengertian validitas adalah aspek kecermatan pengukuran.

Suatu alat ukur yang valid tidak sekedar mampu mengungkapkan data dengan tepat dan tetapi juga harus memberikan gambaran yang cermat mengenai perbedaan yang sekecil kecilnya diantara subjek yang satu dengan yang lainnya. Berdasarkan hasil *try out* angket perilaku antisosial pecandu *game online* yang terdiri dari 60 item pernyataan, dengan jumlah N 25 diperoleh 35 item pernyataan valid dan 25 item pernyataan dinyatakan gugur. Hasil uji coba instrument disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen

| No Item | r-tabel % | r-hasil | Keterangan | No Item | r-tabel % | r-hasil | Keterangan |
|---------|-----------|---------|------------|---------|-----------|---------|------------|
| 1 | 0,404 | 0,216 | GUGUR | 31 | 0,404 | 0,446 | VALID |
| 2 | 0,404 | 0,477 | VALID | 32 | 0,404 | 0,408 | VALID |
| 3 | 0,404 | 0,350 | GUGUR | 33 | 0,404 | 0,206 | GUGUR |
| 4 | 0,404 | 0,111 | GUGUR | 34 | 0,404 | -0,061 | GUGUR |
| 5 | 0,404 | 0,457 | VALID | 35 | 0,404 | 0,414 | VALID |
| 6 | 0,404 | 0,435 | VALID | 36 | 0,404 | 0,036 | GUGUR |
| 7 | 0,404 | 0,009 | GUGUR | 37 | 0,404 | 0,469 | VALID |
| 8 | 0,404 | 0,061 | GUGUR | 38 | 0,404 | 0,699 | VALID |
| 9 | 0,404 | 0,186 | GUGUR | 39 | 0,404 | 0,295 | GUGUR |
| 10 | 0,404 | 0,238 | GUGUR | 40 | 0,404 | 0,618 | VALID |
| 11 | 0,404 | 0,429 | VALID | 41 | 0,404 | 0,278 | GUGUR |
| 12 | 0,404 | 0,046 | GUGUR | 42 | 0,404 | 0,627 | VALID |
| 13 | 0,404 | 0,489 | VALID | 43 | 0,404 | 0,600 | VALID |
| 14 | 0,404 | 0,508 | VALID | 44 | 0,404 | 0,149 | GUGUR |
| 15 | 0,404 | 0,412 | VALID | 45 | 0,404 | 0,524 | VALID |
| 16 | 0,404 | 0,104 | GUGUR | 46 | 0,404 | 0,441 | VALID |
| 17 | 0,404 | 0,575 | VALID | 47 | 0,404 | 0,482 | VALID |
| 18 | 0,404 | 0,208 | GUGUR | 48 | 0,404 | 0,274 | GUGUR |
| 19 | 0,404 | 0,475 | VALID | 49 | 0,404 | 0,431 | VALID |
| 20 | 0,404 | 0,465 | VALID | 50 | 0,404 | 0,497 | VALID |
| 21 | 0,404 | 0,452 | VALID | 51 | 0,404 | 0,247 | GUGUR |
| 22 | 0,404 | -0,196 | GUGUR | 52 | 0,404 | -0,339 | GUGUR |
| 23 | 0,404 | 0,467 | VALID | 53 | 0,404 | 0,418 | VALID |
| 24 | 0,404 | 0,526 | VALID | 54 | 0,404 | -0,024 | GUGUR |
| 25 | 0,404 | 0,194 | GUGUR | 55 | 0,404 | 0,369 | GUGUR |
| 26 | 0,404 | 0,469 | VALID | 56 | 0,404 | 0,415 | VALID |
| 27 | 0,404 | 0,769 | VALID | 57 | 0,404 | 0,586 | VALID |
| 28 | 0,404 | 0,490 | VALID | 58 | 0,404 | 0,512 | VALID |
| 29 | 0,404 | 0,166 | GUGUR | 59 | 0,404 | 0,283 | GUGUR |
| 30 | 0,404 | 0,564 | VALID | 60 | 0,404 | 0,475 | VALID |

Berdasarkan uji validitas tersebut diperoleh kisi-kisi kuesioner perilaku antisosial pecandu game online setelah *try out* yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Perilaku Pecandu *Game Online* setelah *try out*

| No | Variabel | Aspek | Indikator | Item | | Jml |
|----|-------------------------------------|-----------------------------|---|-------|----------|-----|
| | | | | + | - | |
| | Perilaku Pecandu <i>game online</i> | g. Agresif | 3. Tidak memiliki rasa bersalah | | 5 | 1 |
| | | | 4. Tidak membentuk ikatan kasih sayang | 11 | 2,6 | 3 |
| | | h. Tidak bertanggung jawab | 3. Kurangnya penyesalan | 60 | 15,19 | 3 |
| | | | 4. Kurangnya kesadaran diri | 14,20 | 13,21,17 | 5 |
| | | i. Tidak keteraturan social | 3. Merugikan masyarakat | 26 | 24,28 | 3 |
| | | | 4. Tidak bisa menyesuaikan diri dengan orang lain | | 23,27 | 2 |
| | | j. Implusif | 3. Gagal membina komitmen interpersonal | 30 | 32 | 2 |
| | | | 4. Melanggar hukum | 37 | 31,38,35 | 4 |
| | | k. Acuh tak acuh | 3. Acuh terhadap orang lain | 40 | 42,46 | 3 |
| | | | 4. Ketidakpedulian terhadap orang lain | 45,47 | 45 | 3 |
| | | l. Penyimpangan individual | 3. Pembandel | 56 | 50,58 | 4 |
| | | | 4. Pembangkang | | 49,53,57 | 3 |
| | Jumlah | | | 11 | 24 | 35 |

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrument dalam penelitian ini menggunakan alpha cronbatch dengan bantuan program *SPSS 16.00 for windows*. Instrument penelitian ini dikatakan reliable apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai alpha lebih dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan N 26 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan program *SPSS 16.00 for windows*, diperoleh koefisien *alpha* sebesar 0.827. karena hasil koefisien alpha lebih besar dari t_{tabel} ($0.827 > 0,404$), sehingga item dalam angket tersebut dinyatakan reliable dan dapat digunakan. Berikut adalah menunjukan nilai *alpha* :

**Tabel 6. Reliability
Case Processing Summary**

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 26 | 100.0 |
| | Excluded ^a | 0 | .0 |
| | Total | 26 | 100.0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | Cronbach's Alpha Based on Standardized Items | N of Items |
|------------------|--|------------|
| .827 | .863 | 60 |

H. Teknik Analisis Data

Analisis data yaitu cara mengolah data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju ke arah kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemberian teknik modeling berpengaruh untuk mengurangi perilaku antisosial pecandu game online. Keberpengaruh tersebut diketahui melalui perbedaan hasil analisis skor kuesioner perilaku antisosial pecandu game online sebelum dan sesudah diberikan teknik modeling.

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik. Teknik analisis statistik yang digunakan adalah *paired sampel t-test* dengan bantuan *SPSS for windows versi 16.00*. Analisis *Paired sampel t-test* digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini. Uji prasarat berupa uji normalitas, data analisis menggunakan bantuan computer dengan program *SPSS versi 16.00 for windows*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

Teknik modeling sebagai proses belajar melalui observasi dimana tingkah laku dari seorang individu atau kelompok, sebagai model, berperan sebagai rangsangan bagi pikiran-pikiran, sikap-sikap, atau tingkah laku sebagai bagian dari individu yang lain yang mengobservasi model yang ditampilkan. Teknik Modeling diberikan pada permasalahan perilaku pecandu game online agar siswa dapat menjadi prososial.

Perilaku pecandu game online terjadi pada kalangan remaja yang dimana remaja tidak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan rendahnya kesadaran remaja dalam berperilaku prososial. Perilaku pecandu game online dapat berpengaruh terhadap kehidupan sosialnya dan berdampak negative bagi dirinya sendiri seperti dijauhi teman dan membuat suasana perkumpulan dengan menjadi tidak harmonis dan sebagainya.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Teknik modeling berpengaruh secara positif terhadap pengurangan perilaku pecandu game online. Hal tersebut

terbukti setelah diberi perlakuan berupa teknik modeling skor angket perilaku pecandu game online mengalami perubahan.

Ini artinya bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa teknik modeling berpengaruh untuk mengurangi perilaku pecandu game online adalah benar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru pembimbing

Ketika menemukan siswa yang memiliki perilaku pecandu game online, maka guru pembimbing dapat menerapkan teknik modeling sebagai upaya untuk mengurangi perilaku pecandu game online.

2. Bagi sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu menangani siswa yang memiliki perilaku pecandu game online tinggi. Karena dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat membantu siswa jika ada siswa yang pecandu game online untuk mengurangi perilaku pecandu game online. Oleh karena itu, teknik modeling dapat digunakan oleh sekolah khususnya kepada tenaga pengajar untuk membantu siswa lainnya dalam perilaku pecandu game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2009. *Psikologi Kepribadian*. Malang. UMM Pres.
- Bandura Albert (Komalasari, 2011). *Teori dan Teknik Modeling*. Jakarta: Indeks.
- Baskoro, Putro. 2010. *Hubungan antara depresi dengan perilaku antisosial pada remaja di sekolah*.
- Encephalos, 2014, Journal international: *Intenet Gaming Addiction, Reasons, Diagnosis, Prevention and treatment*. Amerika: University of Thessely
- Farozin Muh, Kartika Nur Fathiyah, 2004. *Pemahaman Tingkah Laku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gabband., Sadock. 2007. *Psikologi Perilaku*. Bandung: Surya
- Hadi Purwaka, 2005. *Modifikasi Perilaku*. Jakarta: Tut Wuri Handayani.
- Gede, Hermawan, . 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : PT Bumi Aksara
- Imanuel. Dalam buku Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Andi Offset
- Jeffrey S. Nevid. 2005. *Psikologi Abnormal*. Jakarta:Erlangga.
- Jumarin, 2005. *Tingkah Laku Manusia dan Pengubahannya*. Yogyakarta: Talenta.
- Kartono, Kartini, 2005.*Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Komalasari Gantina. 2011. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks
- Lubis, Namora Lumongga. 2011. *Memahami Dasar-Dasar Konseling Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta : Kencana
- Ni Luh Dian Sintadewi. 2014. “Efektivitas Model Behavioral Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa” *Jurnal Penelitian dan Evaluasi*.
- Notoadmodjo. 2003.*Pengantar Kesehatan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*. Bandung: Erlangga
- Pratiwi. 2007. *Pengaruh Persepsi Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Antisosial Pada Remaja*

Rini Ayu, 2011. *Menaggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina

Santoso, Budi Djoko. 2011. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Malang: tanpaPenerbit.

Setyawati, Tuti. 2010. *Perilaku Anti Sosial*. Online

Silitonga Ferry. 2010. *Gangguan Kepribadian Antisosial*

Simon, Azwar. 2002. *Psikologi Intelegensi*. Yogyakarta: Gadjah Mada

Sutardjo A. Wiramiharjda. *Pengantar Psikologi Abnormal*. Bandung: PT. Rafika Aditama.

Soekadji, Soetartinah. 1983. *Modifikasi Perilku: Penerapan Sehari-hari dan PenerapanProfesional*. Yogyakarta: Liberti

Sofyan S. Willis. 2004. *Konseling Individual teori dan praktek*. Bandung: Alfabeta.

Winkel, W.S, Hastuti Sri. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi

Post-test angket

Post-test angket