

**TEKNIK *MODELLING* SEBAGAI UPAYA PENANGANAN UNTUK MENGURANGI
PERILAKU ADIKTIF *SMARTPHONE* PADA ANAK DI KELURAHAN TERITIP,
KOTA BALIKPAPAN, KALIMANTAN TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)



Oleh:

Ahmad Munir

NIM. B53214013

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
JURUSAN DAKWAH
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

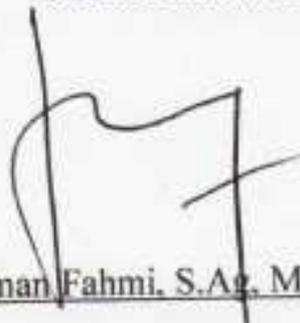
Nama : Ahmad Munir
NIM : B53214013
Prodi : Bimbingan Konseling Islam
Judul : Teknik *Modelling* Sebagai Upaya Penanganan untuk Mengurangi Perilaku Adiktif *Smartphone* Pada Anak di Kelurahan Teritip, Kota Balikpapan.

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen Pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, 16 April 2018

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing,



Lukman Fahmi, S.Ag, M.Pd

NIP. 197311212005011002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Ahmad Munir ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 19 April 2018

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dekan,




Dr. Hj. Rr. Suhartini, M. Si
NIP. 195801131982032001

Penguji I,



Lukman Fahmi, S. Ag., M. Pd
NIP. 197311212005011002

Penguji II,



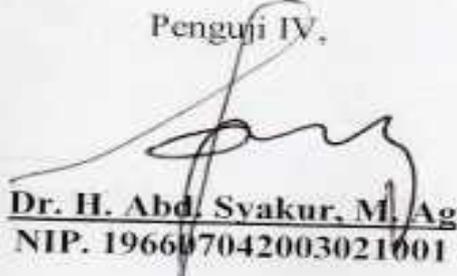
Dra. Faizah Noer Laela, M. Si
NIP. 196012111992032001

Penguji III,



Yusria Ningsih, S. Ag., M. Kes
NIP. 197605182007012022

Penguji IV,



Dr. H. Abd. Syakur, M. Ag
NIP. 196607042003021001

PERNYATAAN

PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Nama : Ahmad Munir
NIM : B53214013
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Alamat : JL. Mulawarman No. 146 RT 025, Kel. Teritip
Kec. Balikpapan Timur Kota Balikpapan 76118

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya bersedia mengganggu segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 16 April 2018

Saya yang menyatakan,



Ahmad Munir

NIM. B53214013



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ahmad Munir
NIM : B53214013
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/Bimbingan dan Konseling Islam
E-mail address : ahmadmunir881@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Teknik Modelling Sebagai Upaya Penanganan Untuk Mengurangi Perilaku Adiktif Smartphone Pada

Anak di Kelurahan Teritup, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur

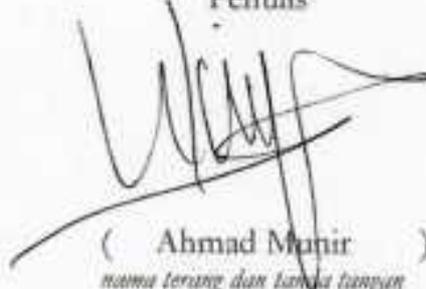
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 April 2018

Penulis


(Ahmad Munir)
nama terang dan tanda tangan

teman-teman, kita malah asyik dengan *Smartphone*. Tanpa sadar, kita menjadi kecanduan karena tidak bisa lepas darinya (*Smartphone*).

Fenomena tersebut dijelaskan oleh Adrian Ward, seorang psikolog yang meneliti keputusan konsumen. Ia menulis sebuah jurnal yang diterbitkan oleh *Journal of The Association for Consumer Research*. Dalam jurnal tersebut, Ward menuliskan bagaimana *Smartphone* memiliki efek unik. Efek ini sama seperti nama kita, dari kecil nama menjadi identitas dan melekat dalam hidup semua orang. Saat sedang fokus melakukan pekerjaan, tiba-tiba orang memanggil nama kita, dan fokus kita pasti teralihkan dan merespon panggilan tersebut.

Hal ini juga berlaku pada penggunaan *Smartphone*. Saat awal menggunakan, kita mungkin bisa mengatur waktu. Lambat laun, *Smartphone* melekat pada diri dan kehidupan kita. Tidak heran jika perhatian kita selalu tertuju pada *Smartphone*. Hal ini memiliki dampak negatif yaitu membuat cara berpikir dan kapasitas ingatan pengguna jadi berkurang. Bahkan saat *Smartphone* dalam keadaan *di-silent*, dimatikan dan tidak dipegang.

Penggunaan *Smartphone* saat ini pun telah merambat hingga ke anak yang seharusnya belum layak atau perlu pengawasan lebih untuk menggunakannya. Fenomena yang sekarang banyak terjadi adalah banyaknya orang tua yang secara sadar memberikan *Smartphone* kepada anaknya masih usia sekolah dasar dengan dalih untuk memudahkan

dan melalui pengamatan tidak langsung yang disebut dengan *vicarious conditioning*. Perilaku manusia dapat terjadi dengan mencontoh perilaku individu-individu yang ada di lingkungannya.⁵

John Watson, pendiri behaviorisme, adalah seorang behavioris radikal yang pernah menyatakan bahwa ia bisa mengambil sejumlah bayi yang sehat dan menjadikan bayi-bayi itu apa saja yang diinginkan dokter, ahli hukum, seniman, perampok, pencopet- melalui bentukan lingkungan. Jadi, Watson menyingkirkan dari psikologi konsep-konsep seperti kesadaran, determinasi diri, dan berbagai fenomena subjektif lainnya. Ia mendirikan suatu psikologi tentang kondisi-kondisi tingkah laku yang dapat diamati. Marquis menyatakan bahwa terapi tingkah laku itu mirip keahlian teknik dalam arti ia menerapkan informasi-informasi ilmiah guna menemukan pemecahan-pemecahan teknis atas masalah-masalah manusia. Jadi, *behaviorisme* berfokus pada bagaimana orang-orang belajar dan kondisi-kondisi apa saja yang menentukan tingkah laku mereka.⁶

Dalam terapi tingkah laku atau behavior, terdapat beberapa teknik-teknik yang bisa terapkan pada terapi dan konseling individual maupun kelompok. Salah satu dari tekniknya adalah teknik *modelling*

⁵ Faizah Noer Laela, *Bimbingan Konseling Sosial*, (Surabaya: UINSA Press, 2014) hal. 58

⁶ Gerald Corey, *Teori dan Praktek Psikoterapi* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hal.

atau percontohan. *Modelling* merupakan belajar melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati.⁷

Dalam percontohan, individu mengamati seorang model dan kemudian diperkuat untuk mencontoh tingkah laku sang model. Bandura menyatakan bahwa belajar yang bisa diperoleh melalui pengalaman langsung bisa pula diperoleh secara tidak langsung dengan mengamati tingkah laku orang lain berikut konsekuensi-konsekuensinya. Jadi, 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 objek-objek atau situasi-situasi yang ditakuti tanpa mengalami akibat yang menakutkan dengan tindakan yang dilakukannya. Pengendalian diri pun 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 yang tinggi dan terhormat di mata mereka sebagai pengamat.⁸

Memodifikasi tingkah laku melalui pemberian penguatan. Agar konseli terdorong untuk merubah tingkah lakunya penguatan tersebut hendaknya mempunyai daya yang cukup kuat dan dilaksanakan secara sistematis dan nyata ditampilkan melalui tingkah laku konseli,

⁷ Lesmana, *Dasar-dasar Konseling* (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 2006), hal. 154

⁸ Gerald Corey, *Teori dan Praktik Psikoterapi* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hal.

membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain. Kecanduan merupakan suatu kondisi medis dan psikiatris yang ditandai oleh penggunaan berlebihan (kompulsif) terhadap suatu zat yang apabila digunakan terus menerus dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan penggunanya (individu yang mengalami kecanduan), seperti hilangnya hubungan yang baik dengan keluarga maupun teman ataupun kehilangan pekerjaan. Sedangkan menurut Davis (dalam Soetjipto, 2005) mendefinisikan kecanduan (addiction) sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, yang biasanya tidak selalu berupa suatu benda atau zat. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kecanduan merupakan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi pada berbagai kesempatan yang ada akibat kurang kontrol terhadap perilaku sehingga merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat dan kebiasaannya.

Adiktif merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris yang berarti candu, artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus. Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu pada penggunaan obat-obatan dan alkohol. Dalam beberapa tahun terakhir, istilah tersebut meluas sehingga orang secara umum

menyebut kecanduan pada perilaku merokok, makan, berbelanja, permainan internet, dan lain-lain.

Menurut Sarafino kecanduan sebagai kondisi yang dihasilkan dengan mengkonsumsi zat alami atau zat sintesis yang berulang sehingga orang menjadi tergantung secara fisik atau secara psikologis. Ketergantungan psikologis berkembang melalui proses belajar dengan penggunaan yang berulang-ulang. Ketergantungan secara psikologis adalah keadaan individu yang merasa terdorong terhadap sesuatu untuk mendapatkan efek menyenangkan yang dihasilkannya.

Para pakar psikologi dan masyarakat sekarang ini memaksudkan kecanduan sebagai ketergantungan psikologis yang abnormal pada beberapa hal berikut ini misalnya judi, makanan, seks, pornografi, komputer, internet, kerja, olahraga, idola, TV atau video non-pornografi tertentu, obsesi spiritual, melukai diri, dan belanja.²¹

Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.

²¹ Trece Whitney Santoso, "*Perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya pada siswa kelas viii di smp negeri 1 jatisrono kabupaten wonogiri (studi kasus pada siswa kelas viii di smp negeri 1 jatisrono kabupaten wonogiri)*" (Skripsi, FIP Universitas Negeri Semarang, 2013), hal. 10

cerdas. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, ngingatan, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini. Belum ada kesepakatan dalam industri ini mengenai apa yang membuat telepon menjadi “pintar”, dan pengertian dari telepon pintar itu pun berubah mengikuti waktu.

Kebanyakan alat yang dikategorikan sebagai telepon pintar menggunakan sistem operasi yang berbeda. Dalam hal fitur, kebanyakan telepon pintar mendukung sepenuhnya fasilitas surel dengan fungsi pengatur personal yang lengkap. Fungsi lainnya dapat menyertakan miniatur papan ketik QWERTY, layar sentuh atau D-pad, kamera, pengaturan daftar nama, penghitung kecepatan, navigasi piranti lunak dan keras, kemampuan membaca dokumen bisnis, pemutar musik, penjelajah foto dan melihat klip video, penjelajah internet, permainan-permainan atau hanya sekedar akses aman untuk membuka surel perusahaan. Fitur yang paling sering ditemukan dalam telepon pintar adalah kemampuannya menyimpan daftar nama sebanyak

- 6) Belajar mengembangkan konsep (agama, ilmu pengetahuan, adat istiadat) sehari-hari.

Pada periode ini anak hendaknya mempunyai berbagai konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Inti dari tugas perkembangan saat ini adalah mengenal konsep-konsep untuk memudahkannya dalam memahami tentang pekerjaan sehari-hari, kemasyarakatan, kewarganegaraan, dan masalah yang menyangkut sosial.

- 7) Belajar mengembangkan kata hati (pemahaman tentang benar-salah, baik-buruk).

Pada periode sekolah dasar anak hendaknya dapat mengontrol tingkah laku sesuai dengan nilai dan moral yang berlaku, kecintaan terhadap nilai dan moral hendaknya dikembangkan dengan sebaik-baiknya.

- 8) Belajar memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi (bersikap mandiri).

Tugas perkembangan pada masa ini adalah untuk membentuk pribadi yang otonom, tanpa tergantung pada orang lain dalam mengambil keputusan yang menyangkut dirinya, maupun peristiwa lain dalam kehidupannya.

menghiraukan tugas-tugas sekolahnya tersebut, perubahan negatif dalam diri konseli makin bertambah diantaranya adalah berdampak pada kehidupan sosial, mulai menjadi pribadi yang unsosial atau tidak bersosialisasi terhadap sekitar karena konseli terlalu fokus untuk memainkan *Smartphone* tersebut dan menjadi malas untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar maupun dengan teman-temannya, lalu konseli apabila kalau sudah terlanjur memainkan *Smartphone*-nya, bisa-bisa lupa waktu dan bahkan bermain hingga larut malam dan itu membuat pola tidur dan kesehatannya memburuk dan tercatat pernah sekali masuk rumah sakit karena efek dari aktifitasnya yang terlalu larut malam. Selain lupa waktu, konseli juga bisa sampai melupakan kebutuhan dirinya yaitu makan dan hal itu akan berefek kepada kesehatannya juga, bahkan butuh dipaksa untuk makan. Beberapa gangguan kesehatan yang dialami oleh konseli saat menjadi perilaku adiktif adalah sering terkena angin duduk atau angin malam dan menyebabkan sakit di badannya, pernah juga sampai demam tinggi.

Selain gangguan kesehatan, konseli juga mengalami perubahan negatif dalam dirinya yaitu menjadi pribadi yang *moodness* (gangguan perubahan mood) dan apabila *mood* dari konseli sedang jelek maka ia menjadi sensitif atau mudah marah, lalu sering berkata kasar seperti berkata “Kurang ajar”, “Jangan banyak bacot!”, dan yang terakhir adalah suka minder atau iri kepada orang lain, utamanya jika orang tersebut memiliki *Smartphone* yang lebih bagus dari miliknya.

Konselor mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan hasil observasi yang telah dilakukan bahwasannya konseli apakah benar-benar kecanduan *Smartphone*.

Berdasarkan penuturan konseli, intensitasnya dalam memainkan *Smartphone* tersebut bisa dibilang sering sekali. Dalam satu hari, biasanya ia memainkan *Smartphone* pada siang dan sore hingga malam.

Konseli juga menjelaskan bahwa apabila konseli tidak memainkan *Smartphone*, konseli merasakan kegelisahan pada dirinya. Konseli sangat senang jika ia telah selesai memainkan *Smartphone* dan memenangkan pertarungan dalam suatu *game* atau menonton di Youtube tersebut meskipun ia terkadang merasa bosan dengan *Smartphone* tersebut.

Menurut cerita konseli, awalnya ia dikenalkan *Smartphone* oleh teman dekatnya, lalu meminta ke orangtuanya untuk diberikan *Smartphone* juga.

Aplikasi yang selalu dibuka adalah Youtube (aplikasi pemutar video) dengan kecenderungannya melihat video Upin-Ipin, Power Rangers, dan video balap motor atau mobil, *game* Racing Asphalt (permainan balap mobil), dan *game* MotoCross Racing (permainan balap motor).

Konseli lebih memilih menghabiskan hampir seluruh waktunya untuk bermain dengan *Smartphone*-nya daripada melakukan hal-hal lain yang positif. Jika pulang sekolah atau pada hari-hari biasanya, konseli sering sekali langsung mengambil *Smartphone*.

Dari gejala-gejala yang dialami tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya jelas terjadi perilaku adiktif *Smartphone* pada diri konseli.

d. Prognosis

Berdasarkan data-data dan kesimpulan dari diagnosis tersebut, maka konselor menetapkan jenis penelitian (terapi) yang akan diberikan konselor kepada konseli. Dalam hal ini konselor akan memberikan teknik *modelling* dengan merujuk pada hal-hal yang mengarah ke fungsi perbaikan yaitu memecahkan persoalan yang dihadapi, fungsi pengembangan yaitu sesuai dengan nilai-nilai islam bahwa seseorang haruslah mengembangkan potensi yang dia miliki serta fungsi pencegahan yaitu konselor mengupayakan agar konseli tidak terlalu kembali mengikuti hawa nafsunya dalam hal memainkan *Smartphone*. Konselor menggunakan teknik *modelling* dalam mengatasi kecanduan konseli dalam bermain *Smartphone*. Adapun teknik *modelling* yang di pakai yaitu *live model* atau model nyata secara langsung dimana model tersebut adalah ayah konseli dan juga *Symbolic model* dalam hal ini Rasulullah dan para sahabat sebagai penguatannya. Penguatan melalui *Symbolic model* dilakukan dengan memberikan tontonan film sejarah nabi dan para sahabat yang

konseli, beliau juga menjadi teladan bagi konseli dalam kehidupan bersosialisasi.

Adanya komunikasi yang terjalin dengan baik tentunya memudahkan dalam proses peniruan yang akan diperagakan. Sebelum proses konseling dilakukan konselor meminta kedua belah pihak yaitu dari pihak model dan juga pihak konseli untuk mendiskusikan terkait langkah-langkah yang akan dilakukan.

b) Meminta konseli untuk memperhatikan apa yang harus dipelajari sebelum mendemonstrasikan.

Pertama, konselor bertemu dengan konseli dan memberikan pengarahan kepada konseli bahwa selama jangka waktu ini lebih serius dan memperhatikan model untuk menghilangkan kecanduannya dalam menggunakan *Smartphone*.

Kedua, di lain waktu konselor bertemu dengan model untuk mendiskusikan terkait dengan nantinya sang model dalam jangka waktu yang ditentukan akan diamati secara keseluruhan oleh konseli. Ketika model akan melakukan tindakan, sebelumnya sudah mendapatkan pengarahan dari konselor. Tentunya antara konselor dan konseli telah menyepakati mengenai model yang akan ditiru.

menjadi pribadi yang lebih kalem dalam berbicara. Dibuktikan dengan wawancara kepada salah satu teman konseli dan model. Pada intinya menurut narasumber, konseli menjadi seorang yang baik lagi dalam bertutur kata dan sudah jarang berbicara mengenai *Smartphone*-nya. Tutur kata baiknya yaitu berupa membiasakan diri mengucapkan basmalah sebelum melakukan sesuatu dan hamdalah ketika selesai melakukan sesuatu, mengucapkan istighfar ketika berkata kasar atau melakukan kesalahan.

Masalah terakhir yaitu tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik. Ketika belajar, konseli kadang lebih memilih tidak masuk sekolah untuk bermain *Smartphone*. Terlebih lagi ketika masuk waktu libur, konseli sering sekali mengisi waktu kosongnya dengan terus memainkan *Smartphone* tanpa menghiraukan sekitarnya dan sampai lupa akan waktu yang dilaluinya.

Dengan mengadaptasi dari model untuk memanfaatkan waktu dan mengisi waktu luang dengan baik, mengajak konseli berfikir tentang waktu yang telah habiskan serta mengajak konseli agar kembali belajar mengaji dan sholat hal tersebut membuat konseli perlahan-lahan mampu mengisi waktu dengan baik.

Konseli setiap minggunya menyusun jadwal kegiatan sehari-harinya. Kegiatan tersebut merubah gaya hidup konseli yang sebelumnya lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain *Smartphone*, sekarang konseli banyak sekali melakukan kegiatan di rumah yang bermanfaat seperti mengaji, sholat, merapikan pakaian sendiri, menata kamar mengaji serta pembiasaan diri membantu menyelesaikan pekerjaan rumah seperti membersihkan halaman

Berdasarkan perbandingan antara data dari teori dan data dari lapangan (yang sebenarnya terjadi) menunjukkan kesesuaian atau persamaan yang mengarah pada perilaku adiktif konseli.

Dalam pelaksanaannya, teknik *modelling* banyak dilakukan atau diterapkan pada anak-anak. Itulah yang menjadi salah satu pertimbangan konselor menggunakannya pada konseli yang juga masuk kategori anak.

Pada proses pelaksanaannya, peneliti merasa bahwa perlu ada kombinasi antara *live model* yang digunakan dalam hal ini adalah ayahnya sendiri dengan *symbolic model*, dalam hal ini tentunya mengambil Rasulullah SAW. dan para sahabat sebagai model tambahan yang menguatkan, lalu diterapkan melalui media bentuk film berjudul *The Message* dan serial Umar bin Khattab. Dalam proses menonton film tersebut, konseli diberi penjelasan tentang keteladanan yang ada pada film sehingga konseli mudah memahami dan mudah dalam proses penerapannya.

B. Analisis Hasil Akhir Teknik *Modelling* Sebagai Upaya Penanganan untuk Mengurangi Perilaku Adiktif *Smartphone*.

Pada hasil akhir, pelaksanaan proses konseling yang dilakukan dari awal hingga selesai, konselor menggunakan tabel perbandingan antara kondisi sebelum dan setelah proses konseling pada konseli. Hal ini dilakukan untuk membuktikan apakah proses konseling yang dilakukan benar-benar berjalan dengan efektif dan terdapat perubahan pada diri konseli atau tidak.

Adapun gejala-gejala masalah yang dialami konseli dan menjadi bahan analisis konselor adalah sebagai berikut,

hasil yang diinginkan. Selain itu, konselor mampu meraih kepercayaan dari konseli agar ada rasa nyaman saat proses konseling.

2. Bagi konseli, sebaiknya mampu mengontrol hawa nafsunya agar tidak kesulitan dalam menjalani hidupnya janganlah terpengaruh untuk mengikuti tren dan gaya hidup masa kini namun haruslah mampu menyaring atau memilih mana yang harus dilakukan. Dan tentunya bagi orangtua konseli, harus bisa mengawal ataupun memantau aktifitas anaknya agar dapat dikontrol dengan baik dan tidak salah dalam mengambil suatu pilihan.
3. Bagi para pembaca pada umumnya janganlah mudah terpengaruh oleh tren atau gaya hidup masa kini. Seperti halnya yang berbaur *Smartphone*, *online* atau *game*, sosial media dan sebagainya. Sebenarnya boleh-boleh saja dilakukan namun sebaiknya mampu mengontrol agar tidak menjadi kecanduan atau perilaku adiktif. Karena perilaku adiktif tersebut bisa menimbulkan masalah pada akhirnya..

