

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Setiap individu memiliki perilaku sebagai jati diri yang dibawa sejak lahir, termasuk pada anak berkebutuhan khusus. Perilaku merupakan suatu tindakan atau tingkah laku yang dapat dilihat oleh orang lain secara jelas dari diri individu baik kecil maupun besar. Salah satu anak berkebutuhan khusus yang memiliki perilaku khas yaitu tunanetra. Perilaku khas yang ditunjukkan oleh tunanetra antara lain mengucek mata, menggelengkan kepala ke kanan dan kiri, gerakan yang sedikit kaku, dan sebagainya.

Perilaku khas yang ditunjukkan tunanetra merupakan perilaku stereotype yang biasa disebut perilaku *blindism*, yaitu gerakan-gerakan khas yang menjadi kebiasaan yang tidak disadari maupun disadari seperti menggoyang-goyang tubuh, menekan mata, bertepuk-tepuk, mengetuk-ngetuk jari ke benda, dan gerakan-gerakan lain yang tidak disadari.

Bagi tunanetra yang menunjukkan perilaku stereotype umumnya menunjukkan gerakan-gerakan *blindism* sehingga menjadi kebiasaan bagi mereka. Gerakan *blindism* ini merupakan kenyamanan tersendiri bagi tunanetra, salah satunya perilaku menggerakakan badan ke depan dan belakang. Namun ada waktu dimana perilaku ini mengganggu orang disekitar tunanetra seperti, mengganggu konsentrasi guru, mengganggu belajar teman yang duduk di belakangnya saat menulis, menyebabkan benda yang ada di meja terjatuh, bahkan sampai tersayat kayu meja yang keropos.

Dalam sebuah penelitian oleh Markus Lang dan Klaus Sarimski dikatakan bahwa salah satu perilaku stereotype yang sering ditunjukkan pada individu dengan hambatan visual salah satunya adalah perilaku menggerakkan kepala dan badan. Penelitian tersebut menunjukkan data intensitas perilaku menggerakkan badan individu dengan hambatan visual di tiap bulan, minggu, hari, dan jam.

Berdasarkan penelitian tersebut, perilaku *blindism* berupa menggerakkan badan dapat ditemui pada salah satu siswa tunanetra di SLB A Pembina Tingkat Nasional. Perilaku yang ditunjukkan saat siswa R berjalan, upacara, duduk di bangku kelasnya saat mendengarkan

penjelasan guru, dan saat duduk dengan teman-temannya saat jam istirahat.

Selain itu, informasi yang penulis dapatkan dari pengamatan langsung, penulis juga mewawancarai ibu siswa R apakah perilaku *blindism* tersebut juga ditunjukkan saat berada di rumah. Ibu siswa R mengatakan cukup sering dan itu membuat anggota keluarga yang awas gemas dan menegur R secara halus untuk tidak menggerakkan badannya. Bahkan siswa R pernah terkena kayu meja yang keropos sehingga menyebabkan luka kecil. Selain itu juga siswa R beberapa kali menyebabkan ponsel terjatuh saat pembelajaran *daring* berlangsung sehingga terganggu proses belajar karena harus berkali-kali mengambil/membetulkan benda yang terjatuh.

Melihat perilaku-perilaku yang ditunjukkan siswa R, peneliti tertarik untuk mencoba salah satu teknik metode modifikasi perilaku yaitu teknik *token economy* sebagai cara untuk mengurangi perilaku *blindism* pada siswa tunanetra. Teknik ini merupakan cara yang kerap digunakan untuk memodifikasi perilaku tertentu baik memperkuat perilaku adaptif maupun menurunkan perilaku maladaptif.

Teknik ini juga dapat digambarkan sebagai simbol penguatan yang bersifat sesegera mungkin seperti pemberian hadiah (*reward*) apabila

perilaku yang diharapkan muncul dan akan diberikan *punishment* jika perilaku *blindism* dimunculkan. Untuk itu, peneliti memiliki tujuan mengurangi atau menurunkan perilaku *blindism* dengan frekuensi yang cukup sering dilakukan siswa tunanetra saat di dalam sekolah maupun di rumah.

Hasil wawancara singkat dengan wali kelas siswa R, guru-guru sebelumnya juga belum menerapkan teknik *token economy* sebagai upaya mengurangi perilaku *blindism* siswa R. Upaya yang dilakukan guru pada saat siswa R kelas 4 pernah diberlakukan sebatas *reward* dan *punishment* yang hanya beberapa kali dilakukan saat siswa R enggan belajar dan lebih memilih menjahili teman, maka guru besoknya akan membuat kesepakatan jika tidak mengganggu teman maka akan diberikan *reward* berupa ice cream, tapi jika tetap mengganggu harus berdiri di samping meja guru selama 5 menit.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait penggunaan salah satu teknik modifikasi perilaku dalam mengurangi perilaku *blindism* dengan judul "**Penerapan *Token Economy* Untuk Mengurangi Perilaku *Blindism* Pada Siswa Tunanetra Kelas VI di SLB A Pembina Tingkat Nasional**".

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan *token economy* dapat mengurangi perilaku *blindism* pada siswa tunanetra kelas VI di SLB A Pembina Tingkat Nasional?
2. Bagaimana penerapan *token economy* untuk mengurangi perilaku *blindism* pada siswa tunanetra kelas VI di SLB A Pembina Tingkat Nasional?

## C. Pembatasan Masalah

Dengan melihat kondisi pada fakta-fakta yang ada, maka penelitian ini dibatasi dengan Mengurangi Perilaku *Blindism* pada Siswa Tunanetra kelas VI di SLB A Pembina Tingkat Nasional dengan menggunakan teknik *token economy*.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana siswa dengan hambatan penglihatan dapat mengurangi perilaku *blindism* berupa menggerakkan badan ke depan dan belakang sehingga tidak mengganggu orang lain dan hubungan sosialnya dengan lingkungan sekitar.

Penggunaan teknik *token economy* bertujuan untuk mengurangi perilaku *blindism* berupa menggerakkan badan ke depan dan belakang

pada siswa tunanetra. Dalam metode modifikasi perilaku berfokus pada penurunan perilaku *blindism* dengan teknik *Token Economy* agar perilaku yang ditunjukkan berkurang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah dari latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “*Apakah Penerapan Token Economy dapat Mengurangi Perilaku Blindism Pada Siswa Tunanetra Kelas VI di SLB A Tingkat Nasional?*”

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak baik secara teoritis maupun praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan pendidikan khusus, khususnya tentang penggunaan teknik *token economy* dalam mengurangi perilaku *blindism* pada siswa tunanetra.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Sekolah**

Bagi sekolah, teknik *token economy* merupakan salah satu referensi yang dapat digunakan untuk melakukan intervensi

terhadap perilaku siswa, khususnya untuk perilaku yang dapat mengganggu aktivitas akademik dari siswa maupun orang lain.

b. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan teknik *token economy* sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah perilaku siswa, khususnya perilaku *blindism* pada siswa tunanetra. Teknik *token economy* dapat diterapkan sesuai kebutuhan siswa dalam menguatkan, mengurangi atau menghilangkan suatu perilaku yang mengganggu orang lain.

c. Bagi Siswa Tunanetra

Bagi siswa tunanetra, teknik *token economy* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hal baru sebagai intervensi pada siswa tunanetra sehingga menimbulkan rasa tertarik saat mendapat *reward* (hadiah) dan menimbulkan rasa enggan apabila adanya *punishment* (hukuman). Selain itu, dengan penggunaan teknik *token economy*, menjadikan siswa termotivasi mengumpulkan token (kepingan) untuk mendapat *reward* atau hadiah ketika mencapai target poin kepingan.