

MENGURANGI PERILAKU AGRESIF MEMUKUL PADA PESERTA DIDIK HAMBATAN INTELEKTUAL DENGAN TEKNIK TOKEN EKONOMI DI SLBN 02 JAKARTA

Ersa Ramadhan Sahar

Dosen Pembimbing 1 : Dra. Irah Kasirah, M. Pd

Dosen Pembimbing 2 : Leliana Lianty, M. Pd

Pendidikan Khusus

ersa.sahar@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengurangi perilaku memukul teman dengan token ekonomi pada peserta didik hambatan intelektual kelas VII di SLB Negeri 02 Jakarta. Penelitian ini merupakan penelitian subjek tunggal (*Single Subject Research*) dengan disain A-B-A dan dianalisis menggunakan analisis visual dalam kondisi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan pencatatan frekuensi dan durasi perilaku pada tiap fase. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengurangan perilaku memukul pada peserta didik hambatan intelektual. Sebelum diberikan intervensi, peserta didik memukul temannya sebanyak 49 kali, setelah diberikan intervensi perilaku memukul teman muncul sebanyak 26 kali. Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam memberikan intervensi adalah kondisi lingkungannya. Peneliti harus menciptakan lingkungan yang kondusif, lingkungan yang kondusif sangat mempengaruhi hasil dari intervensi tersebut. Implikasinya, guru dapat menggunakan token ekonomi untuk mengurangi perilaku negatif ataupun untuk meningkatkan perilaku positif bagi peserta didik hambatan intelektual.

Kata Kunci : Token Ekonomi, Perilaku Memukul, dan Hambatan Intelektual.

Latar Belakang

Setiap individu memiliki perilaku yang berbeda-beda. Perilaku yang diharapkan pada setiap individu merupakan perilaku yang sesuai dengan norma dan etika yang berlaku di masyarakat. Perilaku dapat diartikan sebagai tindakan individu yang dapat dilihat, didengar atau dirasakan oleh orang lain atau diri sendiri. Setiap individu memiliki perilaku positif dan memiliki perilaku negatif.

Anak berkebutuhan khusus juga memiliki perilaku yang positif dan negatif. Salah satu perilaku negatifnya adalah agresif, agresif adalah bentuk ekspresif marah melalui perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti orang lain dan menimbulkan konsekuensi yang serius. Perilaku agresif ada yang secara verbal dan non verbal. Contoh perilaku agresif secara verbal, antara lain mengejek orang lain, berkata kasar atau berkata yang tidak pantas. Sedangkan perilaku non verbal, salah satu contohnya adalah memukul.

Pada anak dengan hambatan intelektual memiliki karakteristik, antara lain kapasitas belajar terbatas, kesulitan menangkap rangsangan atau lambat, memerlukan jangka waktu yang lama dalam mengingat, selain itu dalam bersosialisasi anak hambatan intelektual sikap sosialnya kurang baik, sedangkan dari segi fisik dapat terlihat jelas pada tipe *down syndrome*, dan koordinasi motorik lemah.

Berdasarkan hasil observasi di SLB Negeri 02 Jakarta, terdapat 8 peserta didik hambatan intelektual dalam satu kelas. Ada salah satu peserta didik yang termasuk anak dengan hambatan intelektual yang ringan. Anak dengan hambatan intelektual tersebut memiliki perilaku yang sangat agresif dan sangat mengganggu saat proses belajar mengajar. Perilaku agresif yang sering dimunculkan oleh peserta didik adalah memukul temannya, mengejek temannya, menendang teman, berbicara kasar atau berbicara yang tidak pantas, berkelahi dengan teman dan emosi yang mudah meledak-ledak. Peserta didik sangat

sering mengejek temannya dengan memanggil nama orang tua temannya. Jika, peserta didik tersebut diejek oleh temannya, peserta didik akan marah dan memukul teman-temannya. Selain itu, saat proses belajar pun peserta didik sering mengganggu temannya, seperti memukul, menarik-narik baju temannya, dan membuat kegaduhan di dalam kelas. Teman-temannya sering menghindari dari peserta didik tersebut, karena perilaku agresif memukulnya. Peserta didik sering memukul temannya dibagian kepala dan punggung temannya. Hal tersebut sangat membahayakan orang lain. Perilaku memukul tersebut muncul terkadang secara spontan. Peserta didik juga sering mengejek temannya, karena hal tersebut perilaku memukulnya pun akan muncul.

Pihak sekolah lebih sering menggunakan *reinforcement negative* dalam menangani perilaku agresif peserta didik. *Reinforcement negative* yang diberikan, seperti mencatat perilaku buruk peserta didik setiap harinya, menghukum, memarahi, atau mengurangi jam istirahat peserta didik. Penggunaan strategi tersebut juga belum mengurangi perilaku agresif peserta didik.

Di SLB Negeri 02 Jakarta belum menggunakan *reinforcement positive* untuk mengurangi perilaku agresif peserta didik. Peneliti pun menggunakan *reinforcement positive* untuk mengurangi perilaku agresif peserta didik. *Reinforcement positive* yang peneliti gunakan adalah token ekonomi. Alasan pemilihan token ekonomi, karena sebelumnya peserta didik selalu diberikan *reinforcement negative*, secara verbal ataupun non verbal, dan selalu diberikan hal-hal yang peserta didik tidak sukai.

Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah dengan teknik token ekonomi dapat mengurangi perilaku agresif memukul peserta didik hambatan intelektual di SLB Negeri 02 Jakarta?”

Tujuan Penelitian

Mengurangi perilaku agresif memukul teman pada peserta didik hambatan intelektual.

Hakikat Perilaku

Perilaku manusia merupakan hasil dari segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungan yang terwujud dalam

bentuk pengetahuan, sikap ataupun tindakan. Dengan kata lain, perilaku merupakan respon/reaksi individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya. Perilaku juga dapat muncul berdasarkan berorientasi pada tujuan. Menurut Kwick, yang dikutip oleh Notoatmojo, perilaku adalah tindakan atau perilaku suatu individu yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari.

Perilaku juga dapat diartikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan seseorang. Dalam kehidupan sehari-hari ada beberapa istilah yang disamakan dengan istilah perilaku yaitu aktivitas, aksi, kinerja, respon, dan reaksi. Selain itu, perilaku manusia akan muncul karena adanya penyebab, penyebab tersebut dapat berasal dari dalam diri manusia ataupun dari luar.

Perilaku juga muncul karena meniru orang-orang di sekitarnya. Biasanya, anak kecil meniru perilaku ibu ataupun ayahnya. Perilaku yang biasa ditiru anak, contohnya cara berbicara anak, aktivitas yang biasa ibu lakukan (contohnya bermain masak-masakan), dan sebagainya. Saat anak mulai beranjak dewasa, biasanya anak sudah mulai meniru idolanya (*public figure*), melalui media massa ataupun media elektronik setiap anak dapat melihat dan meniru perilaku idolanya. Hal tersebut juga mempengaruhi perilaku buruk pada anak. Jika idolanya (*public figure*) memberikan contoh perilaku yang negatif, dan anak mudah terpengaruh dengan perilaku-perilaku idolanya, maka secara tidak langsung anak akan meniru perilaku buruk tersebut. Biasanya orang tua mengawasi setiap perilaku dan pergaulan anaknya.

Adapula individu yang berperilaku negatif disebut dengan gangguan perilaku. Gangguan perilaku itu sendiri menurut Nevid, dkk, adalah gangguan psikologis pada anak-anak dan remaja yang ditandai oleh perilaku bermasalah dan antisosial. Pendapat ini menunjukkan bahwa biasanya gangguan tingkah laku biasa dialami oleh anak-anak maupun remaja, yang dapat terlihat karena adanya masalah perilaku dan biasanya bermasalah pada lingkungan sosial.

Jenis-Jenis Perilaku

Setiap individu memiliki perilaku yang berbeda-beda. Ada individu yang memiliki perilaku yang positif, yaitu perilaku yang

diharapkan dan sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan masyarakat. Contoh perilaku positif, antara lain menaati perintah orang tua ataupun guru, menghormati orang tua dan guru, menaati peraturan sekolah, disiplin, dan saling menghormati teman satu sama lainnya. Ada juga perilaku negatif. Perilaku negatif merupakan perilaku yang tidak diharapkan dan tidak sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan masyarakat. Contoh perilaku negatif, antara lain tidak menaati peraturan sekolah, tidak menghormati orang tua ataupun guru, tidak menghormati teman, berkata kasar, berkelahi, memukul, menendang, dan lain-lain. Perilaku yang muncul dipengaruhi dari diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Jika, lingkungan sekitar menstimulus atau mendukung munculnya perilaku yang positif, maka individu tersebut dengan sendirinya juga akan terbawa dengan perilaku positif tersebut. Jika, di lingkungannya memicu perilaku yang negatif, maka dengan sendirinya pun individu tersebut akan terbawa dengan perilaku negatif.

Pada dasarnya yang sering dipelajari adalah mengubah perilaku negatif ke perilaku positif, tidak terkecuali perilaku pada anak. Dari sekian banyak perilaku negatif anak, agresif merupakan masalah paling pelik pada anak dalam pengasuhan anak. Agresif merupakan tahap normal dalam pertumbuhan biasanya perilaku ini dimulai sejak anak berusia 2 tahun dan terkadang berlanjut hingga beberapa tahun kemudian.

Nelson dan Israel yang dikutip oleh Esti dalam bukunya menyatakan bahwa tingkah laku agresi pada anak adalah meniru apa yang dilihat di rumah, di sekolah dan di media massa. Anak-anak yang tumbuh dalam keluarga-keluarga yang mendorong perkelahian sebagai suatu cara untuk menangani pertengkaran, barangkali lebih menunjukkan agresif fisik dalam berinteraksi dengan teman sebaya mereka. Pendapat ini menilai bahwa perilaku yang muncul dari diri anak berhubungan juga dengan pengalamannya, apa yang anak lihat akan dilakukannya dengan tindakan yang dia sendiri tidak tahu akibatnya.

Perilaku agresif ada yang non verbal dan ada yang verbal. Perilaku non verbal, contohnya memukul, menendang, menggigit, atau menyakiti orang lain. Sedangkan perilaku

verbal, contohnya mengejek teman atau berbicara kasar kepada orang lain.

Adapun jenis perilaku agresif, (1) agresif permusuhan, dilakukan dengan maksud menyakiti orang lain sebagai tanda ungkapan kemarahan. (2) Agresif instrumental, pada agresif ini merupakan menjadi sarana untuk mencapai tujuan lain, contohnya membela diri, penyerangan ketika terjadi perampokan, dan perkelahian untuk membuktikan kekuasaan. Pada agresif permusuhan bertujuan melampiaskan emosi, sedangkan agresif instrumental dilakukan untuk mencapai tujuan lain.

Perilaku Memukul

Memukul merupakan perilaku menyakiti orang lain atas dasar meluapkan kemarahan. Perilaku memukul sering terjadi di lingkungan anak-anak. Terkadang, kita sebagai orang dewasa sering menganggap perilaku tersebut adalah hal yang biasa. Padahal, hal itu bisa membuat anak bertindak lebih kasar dan menimbulkan perkelahian.

Fleming dan Ritts mendefinisikan bahwa pukulan merupakan ungkapan ketidakpuasannya, keingintahuannya atau perasaan grandiositas (bahwa dirinya lebih kuat daripada yang sebenarnya). Pukulan merupakan tingkah laku yang muncul dari perasaan grandiositas yang diungkapkan melalui agresi fisik. Agresi fisik adalah bagian dari tempramen dasar anak. Bisa juga karena faktor lingkungan, bermula dari orang tua yang terlalu mengekang tidak menyadari bahwa hal tersebut akan menimbulkan kebencian dan emosi-emosi terpendam anak yang pada akhirnya muncul dalam bentuk serangan fisik, hingga masalah “pemilihan teman yang keliru”, yang memberi contoh tingkah laku agresif di sekolah, tokoh-tokoh di televisi atau video yang menghadapi pertentangan dengan jurus-jurus karate, pedang, atau senjata. Pukulan juga merupakan cara yang dipilih anak untuk mengungkapkan tempramennya dalam bentuk agresi fisik. Pada dasarnya, pendapat ini menyatakan bahwa banyak faktor yang bisa memicu anak melakukan agresi fisik berupa memukul.

Perilaku memukul bisa terjadi saat anak-anak sedang bermain bersama teman-temannya. Jika, salah seorang anak ingin menguasai permainan atau ingin merebut mainan. Hal-hal

tersebut menimbulkan reaksi bagi anak yang lainnya, reaksi yang muncul biasanya masih normal, tetapi jika salah seorang anak tersebut masih berusaha menguasai permainan, perilaku memukul akan muncul. Perilaku memukul tersebut tidak bisa dibiarkan, karena akan menambah situasi menjadi lebih panas dan menimbulkan perkelahian.

Penanganan Perilaku Agresif dengan Modifikasi Perilaku

Bootzin mengemukakan bahwa modifikasi perilaku adalah usaha untuk menerapkan prinsip-prinsip proses belajar maupun prinsip-prinsip psikologis hasil eksperimen lain pada perilaku manusia. Modifikasi perilaku merupakan suatu usaha untuk mengurangi atau meningkatkan suatu perilaku agar perilaku muncul pada individu adalah perilaku yang baik atau yang diharapkan oleh lingkungannya.

Cara untuk memodifikasi perilaku seseorang, antara lain dengan penguatan positif dan penguatan negatif. Pada penguatan positif, biasanya individu diberikan *reward*, *reward* yang diberikan merupakan benda atau kegiatan yang individu sukai. *Reward* ini dapat memacu individu untuk meningkatkan frekuensi perilaku yang diharapkan oleh lingkungannya. Sedangkan penguatan negatif adalah hal-hal atau stimulus yang menyenangkan dihilangkan, akibat dari munculnya perilaku yang tidak diharapkan.

Hakikat Token Ekonomi

Menurut Garry, token ekonomi merupakan sebuah *system reinforcement* untuk perilaku yang dikelola dan diubah, seseorang mesti dihiasi/diberikan penguatan untuk meningkatkan atau mengurangi perilaku yang diinginkan. Individu yang menunjukkan perilaku yang diharapkan akan mendapatkan koin ataupun kepingan. Kepingan atau koin yang telah didapatkan akan ditukarkan dengan hadiah. Token ekonomi digunakan untuk meningkatkan, mengurangi, mengajar, dan memelihara berbagai perilaku.

Beberapa jenis koin atau kepingan sebagai simbol penguatan, antara lain : bintang emas, kertas kupon, sepotong kecil kertas warna, uang logam, stiker, perangkai, kancing plastik, dan sebagainya. Jika peserta didik dapat menunjukkan perilaku yang diharapkan, maka peserta didik akan mendapatkan stiker atau

yang lain-lainnya. Setelah itu, peserta didik dapat menukarkan stiker tersebut dengan benda atau kegiatan yang peserta didik sukai.

Token ekonomi ini dapat memicu peserta didik untuk berperilaku sesuai harapan. Penguatan-penguatan yang diberikan, harus dipastikan apakah peserta didik dapat terpacu untuk berperilaku sesuai harapan.

Komponen Asas Token Ekonomi

Dalam penggunaan token ekonomi untuk memodifikasi perilaku seseorang ada komponen atau asas yang harus diperhatikan, antara lain :

1. Sasaran tingkah laku yang diharapkan atau dikuatkan kemunculannya,
2. Token yang digunakan sebagai kekuatan untuk munculnya perilaku yang diharapkan,
3. *Reward* yang akan diberikan dapat memperkuat perilaku yang diharapkan,
4. Menentukan kapan peserta didik dapat menerima token,
5. Waktu dan tempat harus ditentukan untuk penukaran token.

Prinsip-Prinsip Token Ekonomi

Salah satu prinsip yang diperhatikan adalah kepingan (token-nya) itu sendiri. (Kazdin, 1980; Ollendick, & Cerny yang dikutip oleh Moris dalam Edi Purwanta) menyebutkan bahwa kepingan itu harus dapat dilihat dengan jelas oleh peserta didik, dapat diraba, dan dapat dihitung.

Peserta didik harus memahami cara menggunakan kepingan tersebut, mengetahui berapa harga kepingan yang dimiliki peserta didik, sehingga prosedur ini dapat menjadi penguat peserta didik untuk menunjukkan perilaku yang diharapkan. Peserta didik juga mengetahui benda atau kegiatan apa yang dapat peserta didik tukarkan.

Langkah-Langkah Token Ekonomi

Menurut pemikiran Robinson T.J. Newby dan S.L. Ganzell, bahwa langkah utama dalam pelaksanaan token ekonomi, sebagai berikut :

1. Menentukan target perilaku yang akan peserta didik tunjukkan,
2. Menentukan penghargaan atau nilai dari setiap penghargaan,

3. Mengembangkan penghargaan, sehingga peserta didik termotivasi untuk menunjukkan perilaku yang ditargetkan,
4. Menentukan tujuan, jumlah token yang dapat diperoleh, dan nilai yang diperoleh untuk setiap penghargaan.

Implementasi Token Ekonomi

Pada kegiatan token ekonomi memerlukan langkah lanjut, antara lain :

1. Menjelaskan program kepada peserta didik, dalam menjelaskan program harus jelas. Peserta didik harus memahami program yang telah dibuat, agar perilaku yang ditargetkan akan optimal,
2. Guru memberikan masukan, guru harus menentukan kapan peserta didik dapat memperoleh penghargaan, ketentuan untuk mendapatkan penghargaan, dan tata tertib,
3. Guru pengatur penghargaan, guru memberikan penghargaan dengan memperhatikan perilaku yang ditargetkan muncul atau tidak.

Kelebihan Token Ekonomi

Menurut Ayllon dan Azrin, menggunakan token ekonomi memiliki banyak kelebihan, antara lain :

1. Token ekonomi dapat menguatkan tingkah laku,
2. Token ekonomi tersusun dengan baik sehingga perilaku yang ditargetkan dapat diperkuat dengan konsekuensi,
3. Token penguat yang dikondisikan secara umum karena akan dipasangkan dengan penguat lainnya yang bervariasi,
4. Token mudah untuk diberikan dan mudah untuk dihitungnya,
5. Token sangat mudah untuk diukur, sehingga juga perilaku berbeda yang muncul, token akan diberikan lebih banyak ataupun lebih sedikit,
6. Menukarkan token juga sangat mudah, peserta didik hanya menjumlah banyak token dan dapat menjumlah perilakunya,
7. Penerima dapat belajar dengan kemampuan-kemampuannya yang terlibat dalam perencanaan dengan

menyimpan token dan dapat ditukarkan sesuai keinginan

Hakikat Hambatan Intelektual

Hambatan intelektual (tunagrahita) kata lain dari retardasi mental (*mental retardation*). Arti harfiah dari perkataan tuna adalah merugi sedangkan grahita artinya pikiran. Hambatan intelektual adalah individu yang memiliki intelegensi yang signifikan berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan.

Hambatan intelektual atau tunagrahita menjadi istilah untuk menyebut individu yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata. Hambatan intelektual ditandai oleh ciri utamanya adalah kelemahan dalam berfikir atau bernalar. Pengertian lain dari anak tunagrahita adalah individu yang memiliki intelegensi di bawah intelegensi normal dengan skor IQ sama atau lebih rendah dari 70. Intelegensi yang rendah di bawah rata-rata akan menghambat segala aktivitas kehidupan sehari-hari, dalam bersosialisasi, komunikasi dan yang lebih terlihat kurangnya kemampuan dalam menerima pelajaran yang bersifat akademik. Anak dengan hambatan intelektual sulit dalam mengikuti program pendidikan di sekolah secara klasikal. Sehingga anak dengan hambatan intelektual harus mendapatkan layanan pendidikan yang sesuai.

Karakteristik Hambatan Intelektual

Karakteristik pada anak dengan hambatan intelektual, antara lain :

1. Kecerdasan, pada anak tunagrahita kapasitas belajarnya terbatas terutama untuk hal-hal yang konkrit. Selain itu, kesulitan dalam menangkap rangsangan atau lamban,
2. Sosial, dalam bergaul kurang mampu dalam mengurus, memelihara, atau bersikap,
3. Fungsi-fungsi mental lain, perkembangan peserta didik dengan gangguan intelektual cenderung lambat, mereka mengalami kesukaran dalam memutuskan perhatian,
4. Dorongan dan emosi, perkembangan dorongan emosi berbeda-beda sesuai

dengan tingkat gangguan intelektualnya masing-masing. Peserta didik dengan gangguan intelektual berat dan sangat berat kehidupan emosinya lemah,

5. Kepribadian, pada anak tunagrahita biasanya kurang mampu dalam mengontrol diri dan selalu bergantung pada pihak luar.

Klasifikasi Anak Hambatan Intelektual

1. Tunagrahita Ringan

Menurut Skala Weschler (WISC) tunagrahita ringan memiliki IQ 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana.

2. Tunagrahita Sedang

Pada anak dengan tunagrahita sedang memiliki IQ 54-40 menurut Skala Weschler (WISC). Secara akademik anak dengan tunagrahita sedang terhambat dalam belajar menulis, membaca, dan berhitung.

3. Tunagrahita Berat

Anak dengan tunagrahita berat memiliki IQ 39-25 menurut Skala Weschler (WISC). Sedangkan tunagrahita sangat berat menurut Skala Weschler memiliki IQ di bawah 24. Anak dengan tunagrahita berat memerlukan bantuan perawatan dalam hal berpakaian, mandi, makan, dan lain-lain.

Faktor Penyebab

1. Faktor Pre-natal, merupakan faktor yang terjadi sebelum masa kelahiran. Faktor-faktor ini berpengaruh pada perkembangan janin yang sedang dikandung ibu, sehingga ketika anak dilahirkan memungkinkan anak menjadi disabilitas intelektual.
2. Faktor Natal, merupakan faktor yang terjadi saat proses melahirkan. Biasanya, faktor pada masa ini berupa luka-luka saat melahirkan, sesak napas pada bayi (*asphyxia*), dan prematuritas.
3. Faktor Postnatal, merupakan faktor yang terjadi pada masa setelah kelahiran atau pada masa perkembangan awal anak. Infeksi dan problem nutrisi kerap menjadi

penyebab disabilitas intelektual pada masa ini.

Metodologi Penelitian

Tujuan : untuk mengurangi perilaku agresif memukul peserta didik hambatan intelektual dengan teknik token ekonomi di SLB Negeri 02 Jakarta, Lenteng Agung.

Tempat : Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri 02 Jakarta, Jl. Lenteng Agung, Jakarta Selatan.

Waktu : Maret – Mei

Metode Penelitian : Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *Single Subject Research* yaitu suatu penelitian yang memfokuskan perubahan perilaku yang disebabkan adanya perlakuan pada subjek yang diteliti.

Dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik eksperimen yaitu penelitian dilakukan dengan menggunakan dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat (*dependent variable*) dan variabel bebas (*independent variable*) saling mempengaruhi.

Subyek Penelitian : Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang peserta didik hambatan intelektual. Peserta didik tersebut laki-laki, berinisial MRR. Subjek berusia 14 tahun dan sekolah di SLB Negeri 02 Jakarta. Dari segi perilaku MRR, perilaku MRR sangat agresif dibandingkan dengan teman-temannya.

Setting Penelitian : Penelitian ini dilakukan di ruang kelas peserta didik di SLB Negeri 02 Jakarta.

Peralatan : Peralatan yang dibutuhkan antara lain : (1) lembar observasi, (2) stiker sebagai penguahan (token), (3) buku yang digunakan untuk menempelkan stiker, (4) makanan yang telah disepakati sebagai *reward*.

Disain Penelitian : Pada penelitian ini menggunakan disain A-B-A. Disain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Awalnya perilaku sasaran akan diukur secara berulang pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian dengan pengukuran pada kondisi intervensi (B). Setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengulangan kondisi *baseline* kedua (A2)

diberikan. Penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat.

Instrumen Penelitian : Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *Single Subject Research* yang dilaksanakan untuk mengurangi perilaku agresif memukul dengan token ekonomi. Peneliti menggunakan teknik non tes berupa instrumen observasi yang menggunakan sistem pencatatan kejadian dengan jenis pengukuran frekuensi yaitu perhitungan yang menunjukkan berapa kali suatu peristiwa atau perilaku terjadi pada periode waktu tertentu.

Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Aspek	Indikator	Pengukuran
Perilaku Memukul	Memukul Teman	Mengikuti pembelajaran selama 30 menit tanpa memukul teman	Memukul frekuensi memukul teman selama berada di sekolah

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi, yaitu melakukan pengamatan dan pencatatan data yang berkaitan tentang variabel terikat dengan pencatatan kejadian atau perilaku yang terjadi pada periode waktu tertentu untuk mengumpulkan data penelitian untuk mendeskripsikan hasil penelitian secara tertulis.
2. Dokumentasi, pengambilan dokumen atau berkas guru terkait perilaku agresif peserta didik untuk memperkuat data yang bersifat dokumenter.

Analisis Data dan Interpretasi Data

Langkah 1 : mengisi baris pertama dengan huruf kapital sesuai dengan kondisinya. Penelitian ini menggunakan desain A-B-A dengan panjang kondisi pada baseline (A1) adalah 3 sesi, intervensi (B) adalah 8 sesi, dan baseline (A2) adalah 3 sesi.

Langkah 2 : mengestimasi kecenderungan arah dengan menggunakan metode belah dua (*split-middle*). Menentukan garis kecenderungan pada table yang menggambarkan arah mendatar, menaik, atau menurun pada setiap tahapan masing-masing perilaku.

Langkah 3 : menentukan kecenderungan stabilitas terhadap A1, B, dan A2 masing-masing perilaku yang diukur. Presentase stabilitas dikatakan stabil jika sebesar 85%-90%, sedangkan di bawah itu disebut variabel/tidak stabil. Presentase stabilitas pada tiap tahap diketahui dengan terlebih dahulu menentukan kecenderungan stabilitas menggunakan kriteria stabilitas 15%.

Langkah 4 : menentukan kecenderungan jejak pada tahapan A1, B, dan A2 terhadap perilaku yang diukur. Hal ini sama dengan cara menentukan kecenderungan arah.

Langkah 5 : menentukan level stabilitas dan rentang dengan mencatat hasil data stabil atau variabel dan rentang data dari data yang paling kecil hingga data terbesar disetiap fase.

Langkah 6 : menentukan level perubahan dengan cara menandai data pertama dari data terakhir pada setiap fase. Kemudian menentukan arah menarik atau menurun dengan memberi tanda (+) jika membaik, (-) jika memburuk dan (=) jika tidak ada perubahan.

Hasil Penelitian

Reward yang diberikan :

Stiker	Reward
5 – 10	Biskuit
15 -20	Susu UHT
25 – 30	Coklat
35 – 40	Membeli makanan maksimal uang Rp. 10.000
45 – 50	Diberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas sekolah

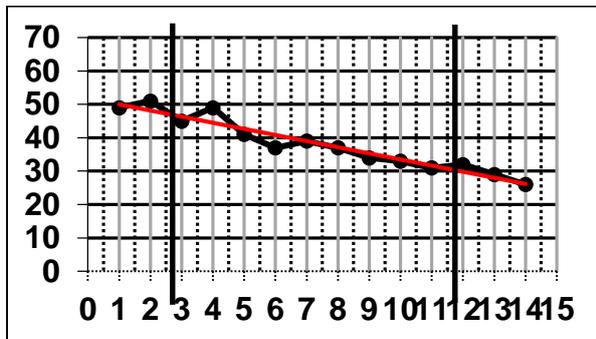
Frekuensi Memukul

Tahap	Pertemuan	Perilaku Memukul
Baseline 1 (A1)	1	49
	2	51
	3	45
Intervensi (B)	4	49
	5	41
	6	37
	7	39
	8	37
	9	34
	10	33
	11	31
Baseline 2 (A2)	12	32
	13	29
	14	26

Hasil Analisis Visual dalam Kondisi

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	3	8	3
Kecenderungan Arah	 (+)	 (+)	 (+)
Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%	Variabel 75%	Variabel 67%
Jejak Data	 (+)	 (+)	 (+)
Level Stabilitas dan Rentang	Stabil 45 – 51	Stabil 31 – 49	Stabil 26 – 32
Perubahan Level	49 – 45 (+4)	49 – 31 (+18)	32 – 26 (+6)

Grafik :



Frekuensi perilaku peserta didik terlihat menurun. Penurunannya tidak terlalu signifikan. Awalnya peserta didik memukul teman sebanyak 49 kali, karena diberikan intervensi penurunan pun sangat terlihat. Frekuensi memukul terakhir sebesar 26 kali.

Kecenderungan Stabilitas

A1 : 100% (Stabil)

B : 75% (Variabel)

A2 : 67% (Variabel)

Interpretasi Data

Penelitian ini dikatakan kurang berhasil, walaupun sudah mengalami penurunan, dikatakan kurang berhasil karena penurunan perilaku memukul tidak signifikan. Penurunan dapat dilihat dari tabel frekuensi yang dicatat dan diukur. Hal ini dapat diketahui dengan membandingkan frekuensi pengurangan perilaku memukul sebelum dan sesudah intervensi.

Munculnya perilaku memukul selalu berawal dari subyek sendiri. Subyek yang memulai mengejek temannya, temannya tidak terima sehingga subyek diejek oleh temannya, tetapi subyek tidak terima dan kembali membalasnya dengan pukulan. Selain itu, ketika subyek tidak bisa menyelesaikan tugasnya, subyek selalu ingin melihat jawaban temannya (menyontek), tetapi temannya selalu tidak mau memberikan jawabannya kepada subyek, hal tersebut juga menjadi pemicu subyek memukul temannya. Selain itu, subyek juga menunjukkan perilaku yang jahil kepada teman-temannya, salah

satunya dengan menyembunyikan alat tulis ataupun buku temannya. Hal tersebut membuat teman subyek marah, sehingga menimbulkan pertengkaran dan perilaku memukul pun muncul. Bagian tubuh yang menjadi sasaran pukulannya adalah punggung, tangan, dan kepala. Teman-teman yang menjadi sasaran pukulannya tidak hanya 1 atau 2 orang temannya saja, melainkan semua teman-teman di kelasnya, laki-laki ataupun perempuan.

Setelah dilakukannya intervensi, penurunan perilaku memukul subyek tidak signifikan. Faktor yang menyebabkan penurunan perilaku memukul tidak signifikan adalah kondisi lingkungan saat pelaksanaan intervensi. Suasana kelas yang kurang kondusif, membuat subyek terganggu saat pelaksanaan intervensi. Teman subyek tetap mengejek subyek, walaupun subyek sudah tidak mengejek dan tidak memukulnya, hal tersebut membuat emosi subyek kembali memanas, sehingga perilaku memukul pun muncul dan stiker yang sudah diberikan harus dikembalikan kembali kepada peneliti. Selain itu, ketika subyek ingin menempel stiker di buku, teman-temannya berperilaku jahil kepada subyek, yaitu menarik stiker yang akan subyek tempel, hal tersebut dapat memunculkan kembali perilaku memukulnya. Kondisi lingkungan saat intervensi yang kurang kondusif ini yang menyebabkan penurunan perilaku tidak signifikan.

Penggunaan teknik token ekonomi dapat menurunkan frekuensi perilaku memukul subyek, tetapi tidak signifikan. Walaupun penurunan tidak signifikan, token ekonomi cukup membantu penurunan perilaku agresif memukul teman pada peserta didik hambatan intelektual.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan token ekonomi dapat mengurangi perilaku memukul teman pada subyek, tetapi memang tidak signifikan. Hal ini terlihat dari perubahan frekuensi yang diperoleh sebelum diberikan intervensi peserta didik memukul sebanyak 49 kali. Setelah diberikan intervensi, peserta didik memukul sebanyak 26 kali. Berdasarkan data yang diperoleh saat intervensi yang diukur melalui pencatatan frekuensi perilaku, hasilnya menunjukkan adanya penurunan dibandingkan dengan frekuensi memukul sebelum diberikan

intervensi. Hal ini dapat diketahui dari penyajian data pada tabel hasil analisis masing-masing prosedur pencatatan frekuensi perilaku yang diukur. Berdasarkan data pada tabel hasil analisis, penurunan frekuensi perilaku tidak signifikan. Apabila kondisi lingkungan kelas lebih kondusif dan jangka waktu yang tidak minim, penurunan perilaku memukul teman akan lebih signifikan

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian kasus tunggal (*single subject research*) melalui teknik token ekonomi kurang efektif untuk mengurangi perilaku agresif memukul teman bagi peserta didik hambatan intelektual. Walaupun perilaku agresif memukul teman memang menurun, tetapi penurunannya tidak signifikan. Token ekonomi kurang efektif digunakan, karena kondisi lingkungan saat intervensi kurang kondusif dan dibutuhkan jangka waktu yang cukup panjang agar perilaku memukul subyek dapat menurun secara signifikan.

Implikasi

Implikasi dari penelitian ini yaitu penerapan token ekonomi dapat dalam mengurangi perilaku negatif, salah satunya adalah memukul teman pada peserta didik hambatan intelektual yang meliputi frekuensi perilaku selama pembelajaran di kelas berlangsung.

Selain itu, menjadi pengetahuan baru untuk guru dalam menangani peserta didik yang memiliki perilaku agresif. Token ekonomi tidak hanya untuk mengurangi perilaku agresif saja. Guru dapat menerapkannya dalam bidang akademik.

Saran

Kepada Sekolah, disarankan untuk memberikan intervensi kepada peserta didik yang sering kali menunjukkan perilaku menyimpang seperti perilaku memukul.

Kepada Guru, disarankan untuk memanfaatkan penggunaan token ekonomi untuk mengurangi perilaku negatif ataupun untuk meningkatkan perilaku positif pada peserta didik, khususnya peserta didik hambatan intelektual.

Kepada Peneliti selanjutnya, dalam penggunaan token ekonomi dapat digunakan dalam lingkup yang lebih luas dan tidak hanya digunakan di dalam perilaku melainkan dapat digunakan dibidang lainnya. Dalam

memodifikasi perilaku dibutuhkan daya dukungan yang lebih, tidak hanya teknik yang digunakan, tetapi dibutuhkan *support* yang

lebih dari segi *reward*, lingkungan, peran keluarga, dan pihak sekolah juga sangat dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Fahrudin, *Teknik Token Ekonomi dalam Pengubahan Perilaku Klien*,
(http://www.academia.edu/3600191/Teknik_Token_Ekonomi_Dalam_Pengubahan_Perilaku). Diunduh tgl 5 Februari 2018.
- Ardhi Wijaya. *Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita*. Yogyakarta : Penerbit Imperium, 2013.
- Barbara Krahe, *Perilaku Agresif*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2001.
- Don Flemming & Mark Ritts, *Mengatasi Perilaku Negatif Anak*. Jogjakarta: Think, 2007.
- Edi Purwanta. *Modifikasi Perilaku*. Yogyakarta : PUSTAKA Pelajar, 2012.
- Jeffrey S, Nevid, dkk., *Psikologi Abnormal*, New York : Pearson Education, Inc, 2003.
- Juang Sunanto. *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung : UPI Press, 2006.
- Jullykaj, *Token Ekonomi*, (<https://www.scribd.com/doc/48722844>). Diunduh tanggal 5 Februari 2018.
- Kate Kelly. *Menghentikan Perilaku Buruk Anak*. Jakarta : PT Bhuana Ilmu Populer, 2005.
- Kemis dan Ati Rosnawati. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Jakarta : Luxima, 2013.