

BAB II

ACUAN TEORITIK

A. Hakikat Perilaku

a. Pengertian 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.¹

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

¹ USU, *Konsep dan Teori Perilaku*, (http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/38761/Chapter%3Fsequence%3D4&ved=2ahUKewjf4Lu487TZAhXGG5QKHdIpAFUQFjABegQIExAB&usg-AOvVaw3hu6ml3TE-2nMPT2pTv_tt), h. 9. Diunduh tanggal 20 Februari 2018.

muncul karena adanya penyebab, penyebab tersebut dapat berasal dari dalam diri manusia ataupun dari luar.²

Menurut Skinner, perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar), oleh karena perilaku itu terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme dan kemudian organisme tersebut merespon.³ Menurut penjelasan perilaku di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah suatu tindakan atau respon individu karena adanya rangsangan atau stimulus 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

² W. David Pierce dan Carl D. Cheney, *Behavior Analysis and Learning*, (New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates, 2004), h. 1

³ Uswatun Nur, *Konsep Perilaku Kesehatan*, (http://digilib.unimus-gdl-uswatunnur-5888-2-babii.pdf&ved=2ahUKEwif4Lu487TZAhxGG5QKHdIpAFUQFjAHegQICRAB&usg=AOvVaw3jQW_v7k6DnVW6kgO_oGVH), h. 11. Diunduh tanggal 20 Februari 2018

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.⁴ 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.

b. 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

⁴ Jeffrey S, Nevid, dkk., *Psikologi Abnormal*, (New York : Pearson Education, Inc, 2003), h. 165.

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.⁵

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

⁵ Kate Kelly, *Menghentikan Perilaku Buruk Anak*, (Jakarta : PT Bhuana Ilmu Populer, 2005), h. 43.

perkelahian sebagai suatu cara untuk menangani pertengkaran, barangkali lebih menunjukkan agresif fisik dalam berinteraksi dengan teman sebaya mereka.⁶ 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.

Menurut Tilton, perilaku agresif merupakan *symptom* dari gangguan, bukan sebagai akibat dari keterampilan yang bersifat parenting yang buruk.⁷ Sedangkan menurut Baron dan Richardson, agresif merupakan segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai orang lain yang terdorong untuk menghindari perlakuan.⁸

Berdasarkan pengertian perilaku agresif di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif merupakan kemarahan yang meledak-ledak terhadap orang lain atau pada suatu benda, perilaku agresif dapat berakibat pada diri sendiri ataupun orang lain. Bentuk atau contoh perilaku yang agresif, seperti memukul, menendang, melempar-lempar benda, merusak benda, menggigit,

⁶ Sri Esti Wuryani, *Konseling dan Terapi Pada Anak dan Orang Tua* (Jakarta : PT Grasindo, 2005) h. 59

⁷ Joko Yuwono, *Memahami Anak Autistik (Kajian Teoritik dan Empiik)*, (Bandung : Alfabeta, 2009), h. 44.

⁸ Barbara Krahe, *Perilaku Agresif*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2001), h. 16.

atau menyakiti orang lain, berbicara kasar kepada orang lain, dan lain-lain.

Munculnya perilaku agresif biasanya karena kebutuhan atau keinginan individu tidak terpenuhi, walaupun hanya hal yang sepele. Hal-hal yang menjadi penyebab anak berperilaku agresif, antara lain mainan kesukaannya diambil, dilarang melakukan aktivitas yang disukai, dan dilarang makan coklat atau permen. Perilaku agresif bisa saja muncul karena sifat manja pada individu.

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.⁹

⁹⁹ Robert A. Baron dan Donn Byrne, *Psikologi Sosial Jilid 2*, (Jakarta : Erlangga, 2005), h. 169.

c. 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.¹⁰ Pukulan juga merupakan cara yang dipilih anak untuk mengungkapkan

¹⁰ Don Flemming & Mark Ritts, *Mengatasi Perilaku Negatif Anak* (Jogjakarta: Think, 2007), h. 194

temperamennya dalam bentuk agresi fisik. Pada dasarnya, pendapat ini menyatakan bahwa banyak faktor yang bisa memicu anak melakukan agresi fisik berupa memukul.

Memukul bisa dikatakan mengenakan suatu benda yang keras atau berat dengan kekuatan (untuk mengetuk, memalu, meninju, menokong, dsb). Bila diartikan, perilaku memukul merupakan hal yang dilakukan seseorang dengan menggunakan kekuatan untuk mengetuk, memalu, meninju, menokong dan sebagainya. Dilihat dari pengertiannya, jika perilaku memukul ini dilakukan bukan pada saat yang tepat maka perilaku memukul ini termasuk ke dalam gangguan perilaku.

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.

d. Penanganan Perilaku Agresif dengan Modifikasi Perilaku

Bootzin mengemukakan bahwa modifikasi perilaku adalah usaha untuk menerapkan prinsip-prinsip proses belajar maupun prinsi-prinsip psikologis hasil eksperimen lain pada perilaku manusia.¹¹ 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.

Dalam penerapan modifikasi perilaku dibutuhkan perencanaan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi makin ketat.¹² Ada tiga elemen penting dari modifikasi perilaku, antara lain :

¹¹ Edi Purwanto, *Modifikasi Perilaku* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), h. 6.

¹² *Ibid.*, h. 11

1. Anak harus mengetahui perilaku-perilaku yang diharapkan oleh lingkungannya. Anak dan orang dewasa saling berdiskusi tentang perilaku yang dapat diterima dan yang tidak dapat diterima. Anak juga harus mengetahui konsekuensi dari perilaku-perilaku yang muncul,
2. Memberikan penguatan atau hadiah yang memang benar-benar anak inginkan atau bermakna bagi anak,
3. Modifikasi perilaku tidak akan berhasil jika hanya digunakan beberapa kali dalam seminggu.¹³

B. Hakikat Token Ekonomi

a. Pengertian 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.¹⁴ 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

¹³ Robb Flanagan, *ADHD Kids*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2005), h. 87.

¹⁴ Adi Fahrudin, *Teknik Token Ekonomi dalam Perubahan Perilaku Klien*, (http://www.academia.edu/3600191/Teknik_Token_Ekonomi_Dalam_Pengubahan_Perilaku), h. 2. Diunduh tgl 5 Februari 2018.

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, peranko, 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.

b. 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.¹⁵

c. 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.¹⁶

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.

Walker, et.al (1981) mengatakan ada elemen pokok sebagai prinsip dalam tabungan kepingan. Elemen pokok tersebut, antara lain :

¹⁵ Jullykaj, *Token Ekonomi*, (<https://www.scribd.com/doc/48722844>), h. 2. Diunduh tanggal 5 Februari 2018.

¹⁶ Edi Purwanta, *op.cit.*, h. 151.

1. Lingkungan dapat dikontrol; dalam pelaksanaan program kepingan lingkungan yang dapat dikendalikan,
2. Sasaran perilaku harus spesifik; perilaku yang akan diubah harus dideskripsikan dengan jelas,
3. Tujuan dapat diukur; tujuan yang telah ditetapkan dapat diukur kemunculannya,
4. Bentuk atau jenis benda sebagai kepingan jelas; benda yang digunakan sebagai kepingan (token) tertentu bentuk dan jenisnya. Contohnya : uang-uangan dari plastik, materai, atau perangko, dan lain-lain.
5. Kepingan sebagai hadiah; kepingan berfungsi sebagai hadiah bagi peserta didik yang telah berperilaku sesuai harapan sesuai dalam rancangan. Oleh karena itu, kepingan seharusnya lebih menarik, supaya makna hadiah dapat terpenuhi,
6. Sesuai perilaku yang diinginkan; bila perilaku yang diinginkan telah muncul, maka segera diberikan kepingan,
7. Mempunyai makna lebih sebagai pengukuhan; kepingan memiliki makna sebagai penguat perilaku berikutnya.

d. Langkah-Langkah Pelaksanaan 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.¹⁷

e. 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.

¹⁷ Nur Syafiqah Razak, *Jurnal Token Ekonomi*, (<https://www.scribd.com/doc/215014748/Jurnal-Token-Ekonomi>), h. 5. Diunduh tanggal 5 Februari 2018.

3. Guru pengatur penghargaan, guru memberikan penghargaan dengan memperhatikan perilaku yang ditargetkan muncul atau tidak.

f. 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 konsekuen,
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.¹⁸

C. Hakikat Hambatan Intelektual

a. Pengertian Hambatan Intelektual

Hambatan intelektual (tunagrahita) kata lain dari retardasi mental (*mental reterdation*). 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.¹⁹

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

¹⁸ Rizka Lestiarno Asih, Token Ekonomi (http://repository.ump.ac.id/2808/3/BAB%20II_RIZKA%20LESTIARNO%20ASIH_PGSD%2717.pdf). Diunduh tanggal 29 Januari 2018.

¹⁹ Ardhi Wijaya, Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita, (Yogyakarta, Penerbit Imperium, 2013), h. 21

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.

Tunagrahita mengacu kepada intelektual yang berada di bawah rata-rata dan kekurangan lainnya dalam adaptasi lingkungan, tingkah laku dan perkembangan. Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerti norma lingkungan. Oleh karena itu, anak tunagrahita sering melakukan tindakan-tindakan yang tidak sesuai dengan norma lingkungan dimana mereka berada. Tingkah laku anak tunagrahita sering dianggap aneh oleh orang lain, karena tindakan anak tunagrahita terlihat tidak lazim dari ukuran normatif.

Hambatan atau kecerdasan anak dengan tunagrahita membuat anak tunagrahita dalam mengingat sesuatu. Perihal akademik, materi yang diberikan harus diulang secara terus menerus sampai anak tunagrahita mengerti. Dalam memberikan pembelajaran pada anak tunagrahita lebih baik secara visual atau dengan benda konkrit.

Emosi pada anak tunagrahita dapat dipengaruhi oleh lingkungannya. Lingkungan yang muncul bersifat positif terhadap mereka, maka mereka akan lebih menunjukkan emosi yang positif. Jika, lingkungan yang muncul bersifat negatif, maka mereka akan menunjukkan emosi yang negatif. Emosi yang positif antara lain, bahagia, cinta, dan simpatik. Sedangkan, emosi yang negatif antara lain, takut, marah, dan benci.

b. Karakteristik Anak dengan 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, membutuhkan waktu dalam menangkap suatu informasi. Memerlukan waktu yang lebih panjang untuk menyelesaikan tugas. Daya ingat pada anak tunagrahita cukup rendah.
2. Sosial, dalam bergaul kurang mampu dalam mengurus, memelihara, atau bersikap. Dalam melakukan aktivitas apapun harus dibantu orang lain. Anak tunagrahita biasanya lebih mudah berteman dengan teman-teman yang usianya lebih muda darinya. Mudah terpengaruh ke dalam perilaku yang kurang baik, karena sulit membedakan baik dan buruk, dan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri.

3. Fungsi-fungsi mental lain, perkembangan peserta didik dengan gangguan intelektual cenderung lambat, mereka mengalami kesukaran dalam memutuskan perhatian, cepat beralih dalam menyelesaikan tugasnya sehingga membutuhkan jangka waktu yang cukup lama, mudah lupa, dan kesulitan mengungkapkan kembali suatu ingatan.
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, kehidupan penghayatannya terbatas pada perasaan-perasaan senang, takut, marah, benci, dan kagum. Kehidupan emosi pada peserta didik dengan gangguan intelektual ringan hampir sama dengan peserta didik pada biasanya, tetapi kurang kaya, kurang kuat, dan kurang banyak mempunyai keragaman.
5. Kepribadian, pada anak tunagrahita biasanya kurang mampu dalam mengontrol diri dan selalu bergantung pada pihak luar.

c. Klasifikasi Anak dengan Hambatan Intelektual

1. Tunagrahita Ringan

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

berhitung sederhana. Dengan bimbingan dan pendidikan yang baik, anak dengan hambatan intelektual ringan pada saatnya akan dapat memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri.

Pada umumnya anak dengan hambatan intelektual ringan tidak mengalami gangguan secara fisik. Mereka secara fisik tampak seperti anak pada umumnya.

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. Anak dengan tunagrahita sedang masih dapat dilatih mengurus diri, seperti berpakaian, mandi, makan, minum, menyapu, membersihkan perabotan rumah, dan lain-lain.

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.

Tabel 2.1
Klasifikasi Anak Tunagrahita

Level Keterbelakangan	IQ	
	Standford Binet	Skala Weschler
Ringan	68-52	69-55
Sedang	51-36	54-40
Berat	32-90	39-25
Sangat Berat	>19	>24

d. Perkembangan Fisik Anak Tunagrahita

Fungsi-fungsi perkembangan anak tunagrahita itu ada yang tertinggal jauh oleh anak pada umumnya. Ada pula yang sama atau hampir menyamai anak pada umumnya ialah fungsi perkembangan jasmani dan motorik. Perkembangan jasmani dan motorik anak tunagrahita tidak secepat perkembangan anak pada umumnya. Dengan demikian tingkat perkembangan jasmani anak tunagrahita setingkat lebih rendah dibandingkan dengan anak pada umumnya.

e. Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita

Kognitif merupakan bidang yang luas dan beragam, meliputi semua keterampilan akademik. Anak tunagrahita menunjukkan kurangnya dalam pemerolehan pengetahuan. Dalam kecepatan belajar, anak tunagrahita harus diberikan materi yang sama secara

berulang-ulang. Kemampuan dalam mengingat pada anak tunagrahita cukup lemah, sehingga dalam proses belajar materi dijelaskan secara berulang-ulang.

f. Perkembangan Bahasa Anak Tunagrahita

Anak tunagrahita mengalami kelambatan dalam perkembangan bicara. Kecepatan anak tunagrahita dalam keterampilan berbahasa cenderung rendah. Anak tunagrahita biasanya mengalami kesulitan dalam mengartikulasikan bunyi bahasa dengan benar. Anak dengan tunagrahita juga mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosa kata.

g. Faktor Penyebab

Faktor-faktor penyebab anak disabilitas intelektual dibagi ke dalam tiga kelompok besar, yaitu faktor pre-natal, faktor natal, dan faktor post-natal. Untuk lebih jelasnya, berikut ini adalah penjelasannya.

1. Faktor Pre-natal

Faktor pre-natal adalah 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. Faktor-faktor yang mempengaruhi, antara lain :

- a. *Infeksi Rubella (Cacar)*
- b. *Faktor Rhesus*
- c. *Toxoplasmosis*
- d. *Galaktosemia*

2. Faktor Natal

Faktor natal adalah faktor yang terjadi saat proses melahirkan. Biasanya, faktor pada masa ini berupa luka-luka saat melahirkan, sesak napas pada bayi (*asphyxia*), dan prematuritas.

Selain hal di atas, kesulitan saat melahirkan, lamanya proses melahirkan, penggunaan alat kedokteran, dan lahir sungsang juga menjadi penyebab kerusakan pada otak dan menyebabkan disabilitas intelektual seorang anak.

Kekurangan oksigen pada bayi saat baru lahir (*anoxia*) juga dipercaya menjadi salah satu penyebab anak disabilitas intelektual. Prematuritas juga dipercayai menjadi penyebab anak disabilitas intelektual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih banyak anak yang lahir premature menjadi anak yang epilepsy, *cerebral palsy*, dan disabilitas intelektual daripada anak yang lahir tidak premature. Akan tetapi, penelitian lainnya menunjukkan bahwa anak yang lahir

premature sebagian besarnya tumbuh dan berkembang seperti anak yang lahir tidak *premature*.

Contoh peristiwa yang dapat menyebabkan ketunagrahitaan pada saat natal adalah bayi yang dilahirkan prematur dengan berat badan 3,3 pon berisiko 10-20% mengalami ketunagrahitaan (Beer & Berkow) dalam Djaja Rahardja.

3. Faktor Postnatal

Faktor postnatal adalah 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.

- a. Encephalitis (peradangan pada sistem saraf pusat), meningitis (peradangan pada selaput otak), dan malnutrisi kronik yang terjadi pada masa anak-anak dan perkembangan awal juga dipercaya menjadi penyebab disabilitas intelektual.
- b. Keracunan timah hitam, keracunan timah hitam dapat mengakibatkan timbulnya ketunagrahitaan pada anak.
- c. Luka Otak, luka pada otak dapat terjadi akibat berbagai peristiwa kecelakaan yang dialami oleh anak. Contohnya : benturan kepala sebagai akibat dari berbagai jenis

kecelakaan yang dialami oleh anak, anak tenggelam yang mengakibatkan suplai oksigen ke otak terhambat, dan gizi buruk pada anak.²⁰

4. Faktor Biokimia

Faktor biokimia adalah faktor ilmiah yang berkaitan dengan biokimia dan kromosom pada anak disabilitas intelektual.

5. Faktor Sosiokultural

Pada faktor ini dipercayai bahwa lingkungan dan sosiokultural berpengaruh pada perkembangan anak. Pada kondisi lingkungan dan sosiokultural yang tidak mendukung, anak dengan taraf intelegensi rata-rata atau di atas rata-rata dapat tumbuh menjadi anak disabilitas intelektual.²¹

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Abdul Ghani pada tahun 2016 yang berjudul Pengaruh Token Ekonomi Terhadap Perilaku Memukul Pada Peserta Didik Tunarungu di SLB Negeri 3 Jakarta. Dalam penelitian ini Fajar Abdul Ghani menggunakan metode penelitian *Single Subject Research* dengan teknik eksperimen. Dengan dilaksanakannya penelitian ini Fajar Abdul Ghani bertujuan

²⁰ Ibid

²¹ Ibid

untuk mengetahui pengaruh dari token ekonomi terhadap pengurangan perilaku memukul pada peserta didik tunarungu kelas IV di SLB Negeri 3 Jakarta.

Selain itu, ada penelitian dari Fajri Hawa Isniani Sia pada tahun 2014 yang berjudul *Penggunaan Token Reinforcement System* untuk Mengembangkan Perilaku Adaptif Anak Autis di Rumah. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Single Subject Research* dengan penelitian kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen. Tujuan Fajri Hawa Isniani Sia dalam melakukan penelitian ini adalah mengetahui gambaran nyata dan obyektif mengenai penggunaan token *reinforcement system* untuk mengembangkan perilaku adaptif anak autis di rumah.

Berdasarkan penelitian Fajar Abdul Ghani dan Fajri Hawa Isniani Sia memiliki kesamaan dalam penggunaan teknik token ekonomi. Dalam penelitian Fajar Abdul Ghani dan Fajri Hawa Isniani Sia dengan menerapkan teknik token ekonomi dapat berhasil memodifikasi perilaku peserta didik, sehingga peneliti terinspirasi untuk menggunakan teknik token ekonomi pada peserta didik hambatan intelektual dalam mengurangi perilaku memukul.

E. Kerangka Berpikir

Token ekonomi merupakan salah satu pengembangan teknik dalam modifikasi perilaku yang telah digunakan secara luas dimasyarakat sehingga banyak digunakan dalam bidang psikologi, pendidikan, dan lain-lain. Token ekonomi telah mencakup berhasil dalam membentuk perilaku manusia karena dinilai dapat memberikan konsekuensi yang menyenangkan berupa simbol pengukuhan (*reinforcement*) yang bersifat segera setelah perilaku muncul dengan menyertakan pengukuhan (*reinforce*) lainnya yang dapat dinikmati.

Oleh karena itu, token ekonomi sangat baik digunakan dalam bidang pembelajaran atau pendidikan sebagai *treatment* dalam mengembangkan perilaku positif pada diri peserta didik sehingga mampu mengurangi ataupun menghilangkan perilaku negatif, seperti memukul, berteriak, dan perilaku lainnya yang dapat menghambat kemajuan dan perkembangan peserta didik.

Sebagaimana yang telah dibahas pada uraian sebelumnya, bahwa peserta didik hambatan intelektual juga sulit dalam mengendalikan perilakunya karena hambatan-hambatan yang dirasakan peserta didik, sehingga sulit dalam mengontrol perilaku-perilaku agresif. Akibatnya, peserta didik sering melakukan hal yang membahayakan secara fisik. Perlu adanya bantuan untuk menangani

perilaku peserta didik hambatan intelektual untuk mengurangi perilaku negatifnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menggunakan teknik token ekonomi dalam mengurangi perilaku memukul peserta didik hambatan intelektual. Sedangkan perilaku negatif dapat berkurang ataupun bertambah dengan diukur melalui perilaku memukul teman.

Token ekonomi berasal dari prinsip *conditioning reinforcement* yang dikembangkan oleh Skinner yaitu dengan memberikan konsekuensi yang menyenangkan untuk kemudian dipasangkan penguatan lain. Penguatan kepingan (Token Ekonomi) merupakan salah satu implementasi penguat positif yang dipasangkan oleh penguat lain yang dilakukan seketika setelah perilaku terjadi.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan acuan teoretik yang dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah mengurangi perilaku agresif memukul teman pada peserta didik hambatan intelektual di SLB Negeri 02 Jakarta.