

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mendeskripsikan data pengamatan untuk melihat pengaruh token ekonomi terhadap pengurangan perilaku memukul pada peserta didik hambatan intelektual di SLB Negeri 02 Jakarta, khususnya pada subyek dengan inisial R.

##### 1. Deskripsi Data Asesmen Awal (*Baseline A1*)

Sebelum peneliti melakukan intervensi, peneliti melakukan observasi mengenai perilaku memukul teman yang dilakukan subyek saat pembelajaran di kelas berlangsung. Pada tahap A1 (*baseline 1*), subyek belum diberikan intervensi. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan dalam tiga pertemuan, setiap pertemuan dilakukan dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 11.30 WIB. Tahapan *baseline* (A1) dilaksanakan pada Maret 2018. Peneliti mencatat frekuensi dan durasi perilaku memukul yang dilakukan oleh subyek sebelum diberikan intervensi. Adapun frekuensi dan durasi perilaku memukul yang dilakukan oleh subyek pada tahap *baseline* (A1) dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.1**  
**Frekuensi dan Durasi Perilaku Memukul Pada Fase *Baseline A1***

Pertemuan	Bentuk Perilaku Negatif	Waktu dan Jumlah Kejadian						Jumlah Kejadian
		08.00	08.30	09.00	10.00	10.30	11.00	
		08.30	09.00	10.00	10.30	11.00	11.30	
Pertemuan 1	Memukul Teman	8	5	Istirahat	17	13	6	49
Pertemuan 2	Memukul Teman	11	23	Istirahat	5	9	3	51
Pertemuan 3	Memukul Teman	15	6	Istirahat	13	7	4	45

Data pada tabel frekuensi dan durasi pada *baseline A1* menunjukkan frekuensi dan durasi perilaku memukul yang dilakukan oleh subyek sebelum diberikan intervensi yaitu :

Pada fase *baseline A1* pertemuan pertama, subyek memukul teman sebanyak 49 kali, perilaku memukul subyek paling sering muncul karena subyek dan teman-temannya saling mengejek nama orang tua dan perilaku memukul pun akan muncul bersamaan dengan

ejekan yang ditujukan kepada temannya, subyek juga memukul kepala dan punggung temannya. Selain itu, perilaku memukul juga mudah muncul jika subyek ingin melihat jawaban temannya (menyontek), terkadang teman-teman subyek tidak mau memberikan jawaban kepada subyek, sehingga subyek melimpahkan kemarahannya dengan memukul temannya tersebut.

Pada pertemuan kedua, subyek memukul temannya sebanyak 51 kali. Pada pertemuan kedua ini subyek terlihat lebih agresif dibandingkan dengan pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua ini, berawal dari subyek yang mengejek temannya dengan kata-kata kasar, sedangkan temannya dengan kondisi yang tidak ingin diganggu, sehingga menimbulkan keributan antara subyek dan temannya.

Pada pertemuan ketiga, subyek memukul temannya sebanyak 45 kali. Pada pertemuan ketiga, teman subyek mengejek subyek dengan kata-kata yang kasar, dan subyek pun membalas dengan ejekan dan pukulan yang ditujukan kepada temannya. Selain itu, saat latihan soal pun subyek berusaha untuk melihat jawaban temannya (menyontek), tetapi temannya tidak mau memberikan jawabannya, sehingga subyek memukul temannya tersebut.

## 2. Deskripsi Data Tindakan (Intervensi)

Setelah mengetahui hasil asesmen awal atau kondisi sebelum diberikan intervensi serta mengetahui kecenderungan stabilitas dan kecenderungan arah data yang jelas, maka peneliti mulai melaksanakan intervensi pertama dengan menggunakan token ekonomi. Pada fase intervensi (B) ini, dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dengan durasi intervensi selama pembelajaran di kelas berlangsung yaitu pukul 08.00 sampai dengan pukul 11.30 WIB. Intervensi atau perlakuan yang telah disusun berdasarkan hasil pengaruh token ekonomi terhadap pengurangan perilaku memukul pada subyek. Pelaksanaan intervensi ini dilakukan pada bulan Maret sampai Mei 2018.

Sebelum intervensi dilakukan, peneliti menjelaskan program yang telah peneliti buat. Peneliti menjelaskan bahwa subyek tidak boleh memukul teman-temannya. Selanjutnya, peneliti menjelaskan jika subyek tidak memukul temannya, subyek akan mengumpulkan stiker bintang yang memiliki poin setiap stikernya, setiap stikernya memiliki poin 5. Stiker-stiker tersebut dapat ditukarkan berupa *reward*. *Reward* yang diberikan sudah sesuai kesepakatan antara peneliti dengan subyek dan *reward* yang sudah ditentukan sesuai dengan keinginan subyek. Jika, subyek dapat mengumpulkan 5 -10 poin, maka subyek akan mendapatkan makanan biskuit. Jika subyek dapat

mengumpulkan 15 – 20 poin, maka subyek akan mendapatkan *reward* susu UHT. Jika, subyek mengumpulkan 25 – 30 poin, maka subyek akan mendapatkan coklat. Apabila poin yang terkumpul 35 – 40, maka subyek dapat membeli makanan dengan uang maksimal Rp. 10.000. Sedangkan poin yang terkumpul sebanyak 45 – 50 atau lebih dari 50, maka peneliti akan membantu subyek apabila subyek merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas.

Adapun frekuensi dan durasi perilaku memukul teman yang dilakukan oleh subyek pada tahap intervensi (B) dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.2**  
**Frekuensi dan Durasi Perilaku Memukul Pada Fase Intervensi**  
**Baseline (B)**

Pertemuan	Bentuk Perilaku Negatif	Waktu dan Jumlah Kejadian						Jumlah Kejadian
		08.00	08.30	09.00	10.00	10.30	11.00	
		08.30	09.00	10.00	10.30	11.00	11.30	
Pertemuan 1	Memukul Teman	8	13	Istirahat	8	11	9	49
Pertemuan 2	Memukul Teman	6	8	Istirahat	11	7	9	41

Pertemuan 3	Memukul Teman	8	5	Istirahat	8	10	6	37
Pertemuan 4	Memukul Teman	5	12	Istirahat	9	8	5	39
Pertemuan 5	Memukul Teman	-	9	Istirahat	7	12	9	37
Pertemuan 6	Memukul Teman	8	7	Istirahat	6	8	5	34
Pertemuan 7	Memukul Teman	6	9	Istirahat	-	10	8	33
Pertemuan 8	Memukul Teman	5	8	Istirahat	9	6	3	31

Data pada tabel 4.2 menunjukkan frekuensi dan durasi perilaku memukul teman yang dilakukan oleh subyek saat diberikan intervensi adalah sebagai berikut :

Pada pertemuan pertama, subyek melakukan perilaku memukul teman sebanyak 49 kali, pada pertemuan pertama intervensi ini subyek memukul teman karena ingin melihat jawaban temannya (menyontek), pada pertemuan intervensi pertama guru memberikan soal-soal ulangan harian. Subyek tidak bisa menjawab semua soal,

sehingga selalu meminta jawaban temannya, sedangkan temannya merasa terganggu dengan sikap subyek yang selalu meminta jawaban soal. Pada intervensi yang pertama, subyek masih belum mengerti dengan pemberian stiker yang berguna untuk mendapatkan *reward*.

Pada intervensi yang kedua, subyek memukul teman sebanyak 41 kali. Subyek memukul teman karena berawal dari mengejek satu sama lain. Subyek saat diberikan intervensi, secara langsung berhenti memukul temannya, tetapi memang masih sering mengulangi perilaku memukulnya tersebut. Walaupun masih sering mengulangi perilaku memukul tersebut, subyek sudah mulai mengerti, jika diberikan stiker subyek harus berhenti memukul temannya dan stiker tersebut berguna untuk mendapatkan *reward*.

Pada intervensi yang ketiga, subyek memukul temannya sebanyak 37 kali, penyebab subyek memukul temannya karena subyek memanggil temannya dengan nama orang tua temannya tersebut, temannya pun kembali mengejek subyek, subyek terlihat sangat emosi dan merasa tidak terima diejek oleh temannya. Peneliti tidak dapat menahan subyek untuk berhenti memukul temannya karena subyek sangat emosi. Saat diberikan intervensi pun, subyek pun sempat tidak mepedulikannya.

Pada pertemuan intervensi keempat, subyek memukul teman sebanyak 39 kali. Intervensi keempat ini subyek memukul teman karena saling mengejek, dan alat tulis subyek disembunyikan oleh temannya, sehingga subyek merasa marah dan muncul perilaku memukulnya tersebut. Saat diberikan intervensi, subyek berusaha mengendalikan emosinya dan berusaha tidak memukul temannya kembali.

Pada intervensi kelima, subyek memukul temannya sebanyak 37 kali. Subyek memukul teman karena ingin melihat jawaban temannya (menyontek), tetapi temannya tidak mau memberikan jawabannya. Peneliti beberapa kali tidak bisa menahan subyek, karena subyek sangat emosi dengan temannya. Pada intervensi yang kelima ini, subyek sudah mengerti pemberian stiker dan *reward* yang diberikan.

Pada intervensi keenam, subyek memukul temannya sebanyak 34 kali. Subyek memukul teman karena subyek bersikap jahil kepada temannya, subyek menyembunyikan dan melempar sepatu temannya. Teman subyek membalas dengan melempar alat tulis subyek, tetapi subyek tidak terima alat tulisnya dilempar oleh temannya. Subyek juga sangat marah, karena teman-temannya memusuhinya. Hal-hal tersebut membuat perilaku memukul subyek muncul.



Pada intervensi ketujuh, subyek memukul temannya sebanyak 33 kali. Subyek memukul teman karena saling mengejek teman. Selain itu, subyek juga ingin melihat jawaban temannya (menyontek).

Pada intervensi kedelapan, subyek memukul temannya sebanyak 31 kali. Subyek memukul temannya karena subyek jahil, bermaksud untuk bercanda, tetapi saat bercanda pun subyek memukul teman-temannya.

Timbulnya perkelahian atau munculnya perilaku memukul selalu berawal dari subyek. Subyek yang memulai dengan mengejek teman-temannya, teman-temannya pun merasa tidak terima sehingga temannya membalas dengan ejekkan, tetapi subyek tidak terima jika temannya kembali mengejek subyek, hal tersebut memunculkan perilaku memukul subyek. Selain itu, jika subyek merasa kesulitan dalam pelajaran, subjek selalu ingin melihat jawaban temannya, tetapi teman subyek tidak mau memberikan jawabannya kepada subyek. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab munculnya perilaku memukul. Faktor lingkungan kelas sangat mempengaruhi proses intervensi. Banyak teman-teman yang mengganggu subyek saat intervensi. Awalnya sulit untuk subyek mengontrol perilaku memukul, namun seiring berjalannya waktu subyek sudah mulai mampu mengontrol perilaku memukulnya.

### 3. Deskripsi Data Setelah Tindakan (*Baseline A2*)

Setelah tahap intervensi (B) selesai dilaksanakan, maka penelitian dilanjutkan dengan tahap *baseline A2* sebagai kontrol kondisi intervensi sehingga meyakinkan dalam pengambilan kesimpulan tentang adanya pengaruh pada intervensi yang dilakukan terhadap target perilaku sasaran. Pada tahap ini subyek diperlakukan seperti pada kondisi asesmen awal atau *baseline A1*, yaitu dengan mengobservasi frekuensi dan durasi perilaku memukul yang dilakukan oleh subyek sebanyak 3 pertemuan. Kegiatan pada tahap ini dilaksanakan pada bulan Mei 2018.

**Tabel 4.3**

**Frekuensi dan Durasi Perilaku Memukul Pada Fase *Baseline A2***

Pertemuan	Bentuk Perilaku Negatif	Waktu dan Jumlah Kejadian						Jumlah Kejadian
		08.00	08.30	09.00	10.00	10.30	11.00	
		08.30	09.00	10.00	10.30	11.00	11.30	
Pertemuan 1	Memukul Teman	6	8	Istirahat	5	9	4	32
Pertemuan 2	Memukul Teman	7	9	Istirahat	4	3	6	29

Pertemuan	Memukul	4	4	Istirahat	8	3	7	26
3	Teman							

Berdasarkan data pada tabel 4.6 diketahui perolehan masing-masing perilaku sasaran pada kondisi setelah diberikan intervensi, yaitu :

Pada pertemuan pertama *baseline* A2, subyek memukul sebanyak 32 kali. Dibandingkan dengan hasil terakhir saat intervensi, jumlah memukul subyek hampir sama. Pada pertemuan pertama *baseline* A2, subyek mulai bisa mengontrol perilaku memukulnya. Setiap kali subyek memukul, subyek secara langsung melihat ke peneliti.

Pada pertemuan kedua, subyek memukul temannya sebanyak 29 kali. Dibandingkan dengan sebelumnya, perilaku memukul subyek mulai berkurang dari sebelumnya. Subyek selalu melihat peneliti, setelah subyek memukul temannya.

Pada pertemuan ketiga, subyek memukul temannya sebanyak 26 kali. Perilaku memukul subyek sudah semakin menurun. Pukulan yang muncul disebabkan ejekan, sikap subyek yang jahil kepada teman-temannya, dan ingin menyontek jawaban teman.

Pada *baseline* A2 ini, perilaku agresif memukul subyek semakin menurun. Pada *baseline* A2, peneliti tidak memberikan intervensi lagi, sehingga membuat subyek merasa bingung. Saat subyek memukul temannya atau saat perilaku memukul akan muncul, subyek dengan spontannya langsung melihat ke peneliti. Subyek merasa bingung, karena peneliti tidak memberikan stiker bintang lagi kepada subyek dan tidak ada lagi penukaran poin menjadi *reward*. Pada *baseline* A2 ini, subyek terlihat lebih bisa mengontrol perilaku agresif memukulnya.

**Tabel 4.4**

**Frekuensi dan Durasi Perilaku Memukul Pada Tahap *Baseline* 1 (A1), Intervensi, dan *Baseline* 2 (A2)**

Tahap	Pertemuan	Perilaku Memukul
<i>Baseline</i> 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
<i>Baseline 2</i> (A2)	12	32
	13	29
	14	26

**Keterangan :**

Tahap :

*Baseline 1* tahap awal sebelum diberikan intervensi

*Baseline 2* tahap intervensi

*Baseline 3* tahap sesudah diberikan intervensi

**B. Analisis Data Hasil Penelitian**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis inspeksi visual dalam kondisi. Komponen analisis visual dalam kondisi meliputi enam komponen, yaitu : 1) panjang kondisi, 2) estimasi kecenderungan, 3) kecenderungan stabilitas, 4) jejak data, 5) level stabilitas, dan 6) rentang/level perubahan.

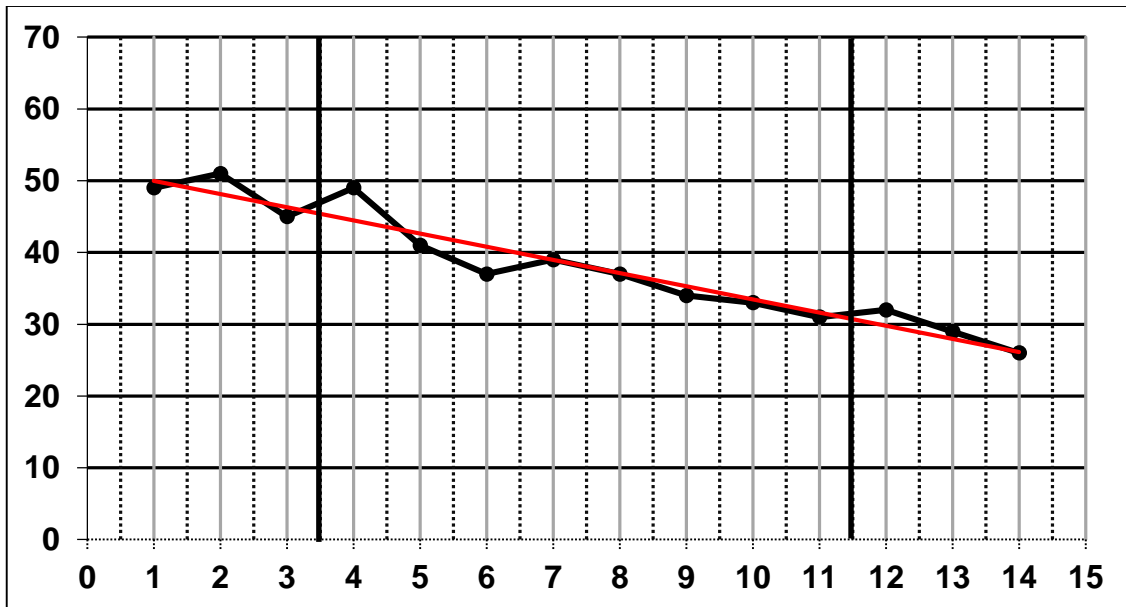
## 1. Analisis Data Perilaku Memukul Teman

Berdasarkan data yang disajikan, estimasi kecenderungan arah perolehan presentasi terjadi perilaku memukul teman pada tahap

A1, B, dan A2 dengan menggunakan belah tengah (*spil middle*) dapat digambarkan dalam grafik berikut ini :

**Grafik 4. 1**

**Grafik Analisis Belah Tengah Frekuensi dan Durasi Perilaku Memukul Teman Tahap A1, B, dan, A2**



Keterangan :

-  = Garis Batas Kondisi
-  = Garis Belah Tengah
-  = Garis Kecenderungan Arah

#### Keterangan Grafik :

Pada kondisi *baseline* 1 (A1) arah grafik cenderung meningkat dan tidak stabil. Pada pertemuan yang pertama subyek memukul sebanyak 49 kali. Sedangkan, pada pertemuan kedua sangat meningkat menjadi 51 kali. Kemudian, pada pertemuan ketiga menurun kembali menjadi 45 kali.

Pada kondisi intervensi arah grafik cenderung menurun dan tidak stabil. Pada pertemuan intervensi yang pertama, subyek memukul sebanyak 49 kali, kemudian menurun dipertemuan kedua menjadi 41 kali. Pada pertemuan ketiga juga menurun, menjadi 37 kali. Namun, pada pertemuan keempat kembali meningkat menjadi 39 kali. Pada pertemuan kelima kembali menurun menjadi 37 kali. Kemudian, pertemuan keenam sudah mulai menurun kembali menjadi 34 kali, pertemuan ketujuh juga menurun menjadi 33 kali, dan pada pertemuan kedelapan kembali menurun menjadi 31 kali. Pada tahap intervensi ini grafik cenderung tidak stabil dan penurunannya pun tidak signifikan.

Pada kondisi *baseline* 2 (A2) arah grafik cenderung menurun, pada pertemuan pertama sebanyak 32 kali, sedangkan pertemuan kedua menurun menjadi 29 kali, dan pertemuan ketiga kembali menurun menjadi 26 kali. Menentukan kecenderungan stabilitas frekuensi perilaku memukul teman pada tahap *baseline* 1 (A1) :

Data perilaku memukul teman =  $45+51+49 = 145$

Rentang stabilitas = Skor tertinggi x Kriteria stabilitas  
=  $51 \times 0,15 = 7,65$

Mean level = Total jumlah data : banyaknya data  
=  $145 : 3 = 48,3$

Batas atas = Mean level +  $\frac{1}{2}$  Rentang stabilitas  
=  $48,3 + (\frac{1}{2} \times 7,65)$   
=  $48,3 + 3,82 = 52,12$

Batas bawah = Mean level –  $\frac{1}{2}$  x Rentang stabilitas  
=  $48,3 - (\frac{1}{2} \times 7,65)$   
=  $48,3 - 3,82 = 44,48$

Presentase stabilitas = Banyaknya data yang ada dalam  
rentang : banyaknya data  
=  $3 : 3 = 1$  (stabil 100%)



Menentukan kecenderungan arah stabilitas frekuensi perilaku memukul teman pada tahap intervensi (B) :

Data perolehan perilaku memukul teman =  $49+41+37+39+37+34+33+31 = 301$

Rentang stabilitas = Skor tertinggi x Kriteria stabilitas  
 $= 301 \times 0,15 = 7,35$

Mean level = Total jumlah data : banyaknya data  
 $= 301 : 8 = 37,625$

Batas atas = Mean level +  $\frac{1}{2}$  Rentang stabilitas  
 $= 37,625 + (\frac{1}{2} \times 7,35)$   
 $= 37,625 + 3,675 = 41,3$

Batas bawah = Mean level –  $\frac{1}{2}$  x Rentang stabilitas  
 $= 37,625 - (\frac{1}{2} \times 7,35)$   
 $= 37,625 - 3,675 = 33,95$

Presentase stabilitas = Banyaknya data yang ada dalam rentang : banyaknya data  
 $= 6 : 8 = 0,75$  (variabel 75%)

Menentukan kecenderungan stabilitas frekuensi perilaku memukul teman pada tahap *baseline* 2 (A2) :

Data perolehan perilaku memukul teman =  $32+29+26 = 87$

Rentang stabilitas = Skor tertinggi x Kriteria stabilitas  
 $= 32 \times 0,15 = 4,8$

Mean level = Total jumlah data : banyaknya data  
 $= 87 : 3 = 29$

Batas atas = Mean level +  $\frac{1}{2}$  Rentang stabilitas  
 $= 29 + (\frac{1}{2} \times 4,8)$   
 $= 29 + 2,4 = 31,4$

Batas bawah = Mean level –  $\frac{1}{2}$  x Rentang stabilitas  
 $= 29 - (\frac{1}{2} \times 4,8)$   
 $= 29 - 2,4 = 26$

Presentase stabilitas = Banyaknya data yang ada dalam rentang : banyaknya data  
 $= 2 : 3 = 0,667$  (variabel 67%)

**Tabel 4.5**  
**Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi Pada Data Mengurangi Perilaku Memukul Teman**

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)

Berdasarkan hasil analisis visual dalam kondisi pada perilaku memukul teman yang terdapat pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa panjang kondisi pada *baseline* A1, sebelum diberikan intervensi

sebanyak 3 pertemuan. Kecenderungan arah yang ditunjukkan mengalami kenaikan dan penurunan. Sedangkan hasil persentase stabilitas adalah sebesar 100%. Pada *baseline* A1 ini, dapat dikatakan stabil, karena sudah sesuai dengan kriteria presentase stabilitas. Pada kecenderungan jejak data dari data satu ke data lain terjadi penurunan dengan rentang data yang diperoleh 49 – 45, datanya pun dapat dikatakan stabil. Perubahan level pada tahap *baseline* A1 terjadi perubahan (+4). Simbol (+) menunjukkan bahwa intervensi pun dapat dilakukan. Perubahan pun akan terlihat, apakah ada kenaikan atau penurunan perilaku agresif memukul pada subyek dalam memukul teman.

Pada tahap intervensi (B), peneliti menggunakan teknik token ekonomi dengan panjang kondisi yang dilakukan selama 8 pertemuan. Kecenderungan arah yang menurun. Pada tahap intervensi ini presentase stabilitas dapat dikatakan tidak stabil (variabel) yaitu 75%, karena masih di bawah kriteria presentase stabilitas. Pada kecenderungan jejak data dari data ke data lain frekuensi memukul teman cenderung menurun dengan rentang data yang diperoleh subyek yaitu 49 – 31. Perubahan level di tahap intervensi terjadi perubahan (+18). Simbol (+) menunjukkan adanya penurunan frekuensi perilaku agresif memukul teman pada subyek. Perubahan ini

menunjukkan bahwa token ekonomi cukup efektif digunakan untuk mengurangi perilaku agresif memukul, tetapi frekuensi penurunannya tidak signifikan.

Pada tahap *baseline* A2, peneliti tidak memberikan intervensi kepada subyek. Panjang kondisi yang dilakukan selama 3 pertemuan. Kecenderungan arah yang ditunjukkan adalah menurun pada grafik. Pada tahap *baseline* (A2) ini presentase stabilitas adalah 67%, presentase ini menunjukkan bahwa kecenderungan stabilitas tidak stabil (variabel) karena masih di bawah kriteria presentase stabilitas. Pada kecenderungan jejak data dari data satu ke data lain terjadi kecenderungan penurunan frekuensi perilaku dengan rentang data yang diperoleh 32 -26. Perubahan level di tahap intervensi terjadi perubahan (+6). Simbol (+) menunjukkan adanya penurunan frekuensi perilaku memukul teman. Perubahan ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan intervensi, frekuensi perilaku agresif memukul teman menurun.

Dengan demikian, dari hasil analisis visual, perilaku agresif memukul teman frekuensinya menurun, tetapi tidak signifikan. Penurunan frekuensi perilaku memukul yang tidak signifikan, dapat dilihat di tahap intervensi dan tahap *baseline* A2 yang tidak tercapainya kecenderungan stabilitas.

### **C. Interpretasi Hasil Analisis 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.

Pengondisian lingkungan saat intervensi menjadi salah satu elemen pokok dalam token ekonomi. Pada pelaksanaan program token ekonomi, pengondisian lingkungan sangat dibutuhkan agar perilaku yang diharapkan akan muncul. Jika, lingkungan tidak mendukung, maka perilaku yang tidak diharapkan akan terus menerus muncul. Lingkungan menjadi salah satu faktor munculnya sebuah

perilaku. Pada penelitian ini, peneliti sudah berusaha untuk mengondisikan lingkungan kelas yang kondusif agar subyek tidak terpengaruh untuk memunculkan perilaku memukul. Peneliti bekerjasama dengan teman-teman di kelasnya, agar teman-teman yang lainnya tidak memancing kemarahan subyek dan tidak menghiraukan apabila subyek mengganggu. Setelah peneliti bekerjasama dengan teman-teman subyek, ada beberapa teman subyek yang memang dapat bekerjasama dengan baik, tetapi ada pula yang belum bisa untuk bekerjasama dalam pengondisian lingkungan. Pengondisian lingkungan dilakukan setiap kali peneliti akan memberikan intervensi, saat proses belajar mengajar akan dimulai.

Selain itu, yang menjadi penyebab kurang efektifnya token ekonomi adalah jangka waktu yang minim membuat penggunaan token ekonomi menjadi kurang efektif. Karena keterbatasan waktu yang diberikan sekolah untuk peneliti melakukan penelitian. Banyaknya kegiatan yang akan dilakukan pihak sekolah, sehingga waktu yang diberikan terbatas.

*Reward* merupakan salah satu hal yang penting dan sangat mempengaruhi kemunculan perilaku yang diharapkan. *Reward* dalam token ekonomi menjadi sebuah penguatan, agar perilaku yang diharapkan akan muncul. *Reward* yang akan diberikan pun harus hal-hal yang disenangi subyek, maka sebelum program token ekonomi



tersebut dilakukan, subyek dan peneliti membuat kesepakatan. Kesepakatan tersebut untuk menentukan *reward* yang diinginkan subyek dan sesuai dengan kemampuan peneliti. Pada penelitian ini, dari segi *reward* yang diberikan kepada subyek, subyek sangat tertarik dengan *reward* yang diberikan. *Reward* yang diberikan telah disepakati oleh subyek dan peneliti, sehingga semua *reward* yang diberikan merupakan hal-hal yang disukai subyek. Jika subyek ingin mendapatkan *reward* tersebut, maka subyek harus mengumpulkan stiker yang masing-masing stiker memiliki poin sebesar 5, sedangkan untuk mendapatkan poin tersebut subyek tidak boleh memukul temannya. Poin-poin tersebut akan ditukarkan dengan *reward* yang telah disepakati. Jika, subyek mengumpulkan poin sebanyak 5-10, maka subyek akan mendapatkan biskuit. Apabila subyek dapat mengumpulkan poin sebanyak 15-20, maka subyek dapatkan susu UHT. Sedangkan, poin yang terkumpul sebesar 25-30, maka subyek akan mendapatkan coklat. Jika, dapat terkumpul 35-40 poin, maka subyek diperbolehkan membeli makanan dengan maksimal uang Rp. 10.000. Apabila subyek dapat mengumpulkan poin sebanyak 45-50, maka subyek akan dibantu tugas-tugas sekolahnya apabila ada kesulitan. Subyek sangat tertarik dengan kegiatan mengerjakan tugas bersama peneliti. Subyek sering sekali meminta untuk menghitung poin yang telah subyek kumpulkan disaat subyek merasa kesulitan

dalam mengerjakan tugas, tetapi peneliti tidak menuruti keinginannya, karena penukaran poin dengan *reward* dilakukan pada pertemuan terakhir tiap minggunya.

Pada hasil tes IQ subyek, nilai psikomotor subyek cukup baik. Hal tersebut menandakan bahwa, kemampuan gerakanya cukup tinggi. Gerakkan-gerakkan memukul yang sering kali muncul merupakan bagian dari psikomotor. Untuk menyalurkan energi dan kemampuan psikomotor subyek, kegiatan olahraga pun diberikan sebelum proses belajar mengajar di kelas. Kegiatan olahraga diberikan selama 1 jam. Kegiatan olahraganya pun cukup berat, seperti pemanasan, lari mengelilingi lapangan, dan belajar teknik-teknik dalam permainan bola basket ataupun sepak bola, dan lain-lain. Walaupun kegiatan olahraga sudah diberikan, perilaku agresif memukul subyek tetap tidak berkurang.

Selain kegiatan olahraga, proses pembelajaran yang biasanya dilakukan di dalam kelas akhirnya dilakukan di luar kelas, dengan memberikan aktivitas atau gerak kepada subyek dan teman-temannya. Hal tersebut membuat subyek merasa bebas dan tidak mengerjakan tugas yang telah diinstruksikan guru. Teman-temannya berusaha menyelesaikan tugas yang telah diberikan guru, tetapi subyek lebih sibuk mengganggu teman-temannya, memukul, dan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan.

Hal yang mempengaruhi penurunan perilaku subyek yang tidak signifikan seperti, kondisi lingkungan saat intervensi kurang kondusif, jangka waktunya yang minim dan psikomotor subyek yang cukup tinggi, hal tersebut dapat dilihat dari tabel frekuensi sebelum diberikan intervensi cenderung tinggi. Pada tahap intervensi atau tindakan, perilaku memukul subyek mulai berkurang dan cenderung tidak stabil karena ada peningkatan frekuensi di pertemuan keempat pada tahap intervensi. Sedangkan pada tahap setelah diberikannya intervensi, perilaku memukul subyek pun terus menurun dan tidak ada peningkatan frekuensi, tetapi penurunannya juga tidak signifikan.

Keberhasilan atau ketidakberhasilan penelitian ini ditandai dengan berkurangnya atau menurunnya frekuensi memukul setelah dilakukannya intervensi atau tindakan. Pada tahap sebelum diberikannya intervensi (*baseline* A1) kecenderungan stabilitasnya sangat stabil 100%. Pada tahap intervensi kecenderungan stabilitasnya tidak stabil (variabel), yaitu 75%, hal tersebut dikarenakan masih di bawah kriteria stabil, sedangkan kriteria stabil sebesar 85% - 90%. Sedangkan, pada tahap setelah diberikannya intervensi (*baseline* A2) kecenderungan stabilitasnya juga tidak stabil (variabel), yaitu 67% dan dapat dipastikan masih di bawah kriteria stabil.

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.