

Efektivitas Penggunaan Teknik Token Economy Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Tunagrahita Ringan di SLB Lumin Alisa Padang

Rani Zastia Putri¹, Martias Z²
^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email : ranizaskia795@gmail.com

Kata Kunci:

Perilaku agresif, anak tunagrahita ringan, *token economy*

ABSTRACT

This study discusses learning media based on small game applications to reduce initial reading errors, especially in groups of words with double consonant letters "ng" and "ny" in dyslexic children. This research is a type of quantitative research using the SSR (Single Subject Research) method with ABA design where there are three conditions, A1 the condition of the child before being given the intervention in the form of learning media based on small game applications, B the condition of the child when given intervention in the form of learning media based on small game applications and A2 condition after no further intervention. The final data obtained in A1 of this study, the children got a score in the group of words containing consonant double "ng" by 20% and in the group of words with double consonant "ny" by 13%. In condition B, the final data obtained for the word group with double consonant "ng" is 97% and the word group with double consonant "ny" is 100%. In condition A2, the data obtained remained in the word group with double consonant "ng", which was 97% and the word group with double consonant "ny" was 100%. Indicates good progress in reducing reading errors. So it can be concluded that the learning media based on the Secil game application is able to reduce initial reading errors in dyslexic children.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang efektivitas penggunaan teknik *token economy* untuk mengurangi perilaku agresif pada tunagrahita ringan di SLB Lumin Alisa Padang. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak tunagrahita ringan kelas VI SD yang bersekolah di SLB Lumin Alisa Padang. Penelitian ini menggunakan metode SSR (*Single Subject Research*) dan jenis penelitian eksperimen dengan desain A-B-A. Pada desain A-B-A terdapat tiga kondisi yaitu kondisi *baseline* (A1), kondisi intervensi (B), dan kondisi *baseline* (A2). Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan asesmen. Alat pengumpulan data yaitu menggunakan frekuensi yang artinya peneliti menghitung berapa kali perilaku target muncul dalam kurun waktu 30 menit. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik. Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa perilaku mengganggu teman pada anak menurun setelah diberikan intervensi dengan menggunakan teknik *token economy*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Deklarasi pendidikan untuk semua, mengandung arti bahwa semua anak berhak mendapatkan pendidikan termasuk di dalamnya anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus adalah

mereka yang mengalami hambatan baik dalam segi fisik, mental, emosi dan sosial yang sesuai dengan kebutuhan belajarnya (Marlina, 2015).

Pendidikan anak berkebutuhan khusus juga harus disesuaikan dengan jenis dan karakteristik pada masing-masing anak. Sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Salah satunya adalah anak tunagrahita yang mempunyai jenis dan karakteristik yang berbeda-beda, yaitu ada anak tunagrahita ringan yang merupakan mampu didik, anak tunagrahita sedang merupakan mampu latih, dan anak tunagrahita berat yang merupakan mampu rawat. Anak tunagrahita ringan yang mampu didik mengalami berbagai hambatan, seperti hambatan dalam proses kognitif, penguasaan bahasa serta penggunaannya, kemampuan fisik dan motorik, kepribadian, sosial dan emosinya.

Perilaku agresif merupakan salah satu masalah anak tunagrahita. Perilaku agresif memanifestasikan dirinya sebagai sebuah perilaku kekerasan terhadap orang lain. Artinya dengan sengaja untuk mengganggu orang lain (Alavi et al., 2013). Perilaku agresif bertujuan untuk menyakiti orang lain, untuk mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Terdapat 4 aspek agresivitas, yaitu diantaranya agresif instrumental, agresif verbal, agresif fisik, agresif emosional, dan agresif konseptual. Dalam hal ini salah satu faktor yang diduga mempengaruhi perilaku agresif adalah kebiasaan mengganggu teman yang mengandung kekerasan non verbal (Satria et al., 2015). Pada anak tunagrahita kemampuan dalam mengontrol diri lemah dan impulsif serta agresif. Anak tunagrahita juga terkadang merusak, agresif dan menyakiti diri (Kasiyati & Kusumastuti, 2019).

Dilingkungan sekolah anak agresif cenderung ditakuti dan dijauhi teman-temannya dan ini dapat menimbulkan masalah baru karena anak terisolir dari lingkungan disekelilingnya. Perilaku agresif yang dibiarkan begitu saja, pada saat remaja nanti akan menjadi *juvenile deliquence* yakni perilaku kenakalan remaja. Dengan demikian, perilaku agresif dari sejak anak berusia dini berpengaruh pada perkembangan anak selanjutnya (Islamic, 2017).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SLB Lumin Alisa Padang pada tanggal 10-14 Agustus 2020, terdapat salah seorang anak yang teridentifikasi tunagrahita ringan. Fisiknya secara umum terlihat seperti anak pada umumnya. Namun saat bermain bersama teman-temannya, teramati bahwa X memiliki perilaku agresif seperti suka mengganggu teman dan berkelahi. X berperilaku agresif tidak di lingkungan sekolah saja. Setelah melakukan observasi di lingkungan rumah, X juga didapati berperilaku agresif terhadap teman-temannya yang berada di lingkungan rumah.

Hasil asesmen perilaku agresif pada subaspek agresif instrumental menunjukkan presentase gejala anak sebesar 80%. Anak suka melempar teman dengan pena, melempar teman dengan kota pensil, melempar teman dengan tipe-x dan melempar teman dengan buku. Pada subaspek agresif verbal anak sebesar 100% dimana anak suka berkata kotor, mengejek teman, mudah marah, suka membully teman dan suka menyela pembicaraan. Pada aspek agresif fisik adalah sebesar 100% disebabkan karena anak suka mengganggu teman, suka berkelahi dengan teman, suka memukul teman dan menendang teman. Sedangkan untuk agresif emosional sebesar 75%. Anak sangat mudah tersinggung dengan perkataan orang lain, mudah tersinggung dengan raut wajah orang lain dan juga mudah bawa perasaan. Dan untuk agresif konseptual adalah sebesar 50% menunjukkan bahwa anak suka mencari perhatian orang lain dan juga suka menghasut teman.

Berdasarkan Permasalahan diatas, terdapat perilaku agresif yang sangat menonjol pada anak tunagrahita ringan, perilaku yang menonjol tersebut adalah perilaku mengganggu teman. Oleh sebab itu, peneliti tertarik mengangkat permasalahan tersebut dengan cara menggunakan teknik *token economy* untuk mengururangi perilaku agresif pada anak.

Teknik *Token Economy* merupakan salah satu modifikasi perilaku, *Token Economy* adalah satu bentuk perubahan perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang disukai dan mengururangi perilaku yang tidak disukai dengan menggunakan token atau koin (Fahrudin, 2012). *Token economy* ini dikumpulkan dan kemudian dalam jangka waktu tertentu dapat ditukar dengan hadiah atau suatu mempunyai makna. Secara singkatnya *token economy* merupakan sebuah *sistem reinforcement* untuk perilaku yang dikelola dan diubah, seseorang mesti dihadiahi atau diberikan penguatan untuk meningkatkan atau mengurungi perilaku yang diinginkan, yang mana pada penelitian ini peneliti menggunakan bintang yang dapat ditukarkan apabila anak berperilaku sesuai dengan yang diharapkan. Penukar bintang tersebut berupa hadiah yang disiapkan oleh peneliti, disini peneliti menggunakan peralatan tulis sebagai hadiah.

Token Economy juga merupakan suatu bentuk perubahan perilaku, untuk meningkatkan perilaku yang diharapkan dan mengurungi perilaku yang tidak diharapkan, dengan menggunakan *token* (kepingan logam atau stiker). Seseorang individu akan menerima *token* dengan segera setelah menampilkan perilaku yang diharapkan. Sebaiknya akan mendapat pengurangan *token* jika menampilkan perilaku yang tidak diharapkan (Corey, 2013).

Metode

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian SSR (*Single Subject Research*) dengan metode eksperimen. Jenis penelitian SSR berfokus pada modifikasi perilaku, sehingga perilaku target yang menjadi variabel harus merupakan suatu perilaku yang dapat diamati dan diukur (Jennifer R. Ledford, 2018). Fokus dalam jenis penelitian SSR adalah pada modifikasi perilaku. Perilaku target yang dimaksud dalam jenis penelitian ini yaitu suatu pikiran, perasaan atau perbuatan yang dapat dicatat atau diukur. Artinya perilaku tersebut adalah perilaku yang tampak. Alat pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan pencatatan kejadian menggunakan frekuensi yaitu berapa kali perilaku target muncul dalam kurun waktu 30 menit. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis visual grafik.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

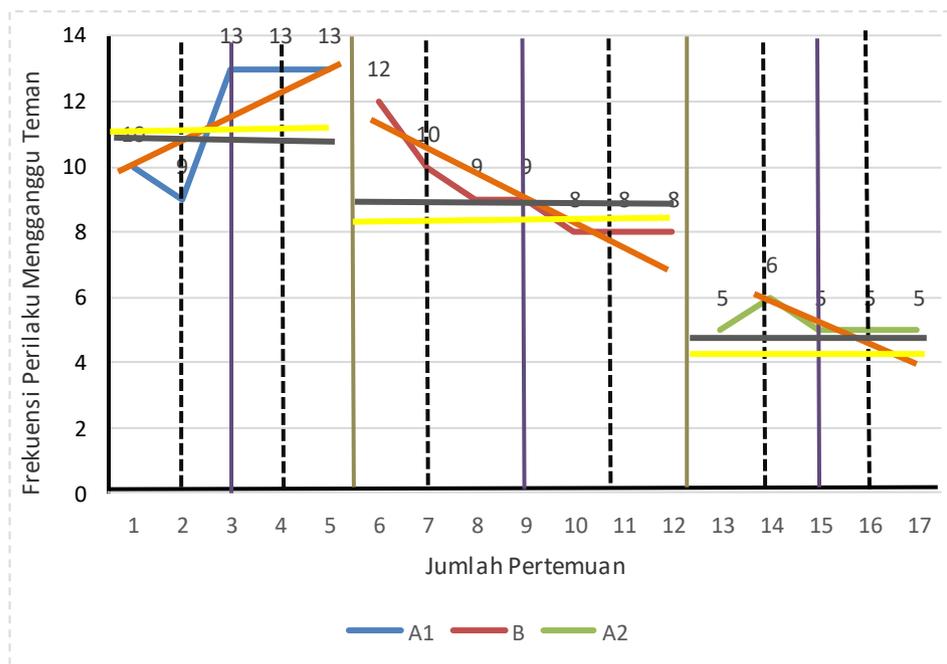
Penelitian ini bertujuan untuk mengurungi perilaku agresif pada anak tunagrahita ringan menggunakan teknik *token economy*. Dalam penelitian ini peneliti harus mempersiapkan media sebagai *token economy* seperti bintang, dan juga perlengkapan alat tulis sebagai hadiah penukar untuk bintang yang diperoleh oleh anak. Data untuk menghitung banyaknya kejadian anak mengganggu teman menggunakan frekuensi yang diperoleh melalui observasi langsung. Penelitian ini dilakukan sebanyak 17 kali pertemuan.

Kondisi *baseline* (A1) terdiri dari 5 sesi pertemuan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran dalam kurun waktu 30 menit. Pada kondisi ini anak berperilaku apa adanya dan perilaku

mengganggu teman yang ditunjukkan oleh anak meningkat dari pertemuan pertama hingga pertemuan kelima. Selanjutnya ditemukan data stabil pada sesi pertemuan kelima dengan perolehan anak mengganggu teman sebanyak 13 kali.

Kondisi intervensi (B) pengamatan dilakukan selama 7 kali pertemuan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran selama 30 menit yang terjadi didalam ruangan. Kondisi intervensi dilakukan dengan menggunakan teknik token economy. Pada kondisi ini anak akan diberikan bintang oleh peneliti jika perilaku mengganggu teman berkurang, dan setelah pulang anak dapat menukarkan bintang tersebut dengan beberapa hadiah. Pada kondisi ini perilaku mengganggu teman yang ada pada anak sudah mulai menurun atau berkurang.

Kemudian kondisi *baseline* (A2) adalah kondisi anak dalam berperilaku setelah diberikan intervensi oleh peneliti, pengamatan pada kondisi *baseline* (A2) ini dilakukan sebanyak 5 kali sesi pertemuan, yang dilakukan pada saat proses pembelajaran. Pada kondisi *baseline* (A2) perilaku agresif mengganggu teman pada anak sudah berkurang atau menurun meskipun sudah tidak diberikan perlakuan *token economy* lagi.



Grafik 1. Analisis dalam kondisi dan antar kondisi

Keterangan :

- = Pembatasan kondisi
- = Data *baseline*
- = Data intervensi
- = Data *baseline 2*
- = *Split middle*
- - - - = *Mid date*
- = Estimasi kecenderungan arah

 = Batas atas
 = Mean
 = Batas bawah

Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat peneliti melakukan penelitian sebanyak 17 kali sesi pertemuan dengan panjang kondisi pada kondisi *baseline* (A1) sebanyak 5 kali sesi pertemuan, pada kondisi intervensi (B) sebanyak 7 kali dan pada kondisi *baseline* (A2) sebanyak 5 kali sesi pertemuan. Dalam grafik diatas, kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A1) meningkat, pada kondisi intervensi (B) menurun dan pada kondisi *baseline* (A2) menurun dan memberikan dampak positif.

Pembahasan

Penelitian dilakukan pada 3 kondisi yaitu kondisi *baseline* (A1), intervensi (B), dan kondisi *baseline* (A2) dengan total 17 sesi pertemuan. Pada kondisi *baseline* dilakukan sebanyak 5 kali sesi pertemuan dan didapat hasil pengamatan anak berperilaku agresif yaitu mengganggu teman berkisar 10 hingga 13 kali dalam kurun waktu 30 menit. Kondisi intervensi dilakukan sebanyak 7 kali sesi pertemuan dan didapat perolehan 8 kali pada level stabil. Dan pada kondisi *baseline* (A2) dilakukan sebanyak 5 sesi pertemuan dan hasil yang didapat dari pengamatan secara langsung pada level stabil adalah 5 kali.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak tunagrahita ringan di SLB Lumin Alisa Padang, terbukti bahwa teknik *token economy* efektif dalam mengurangi perilaku agresif yaitu perilaku mengganggu teman pada anak tunagrahita kategori ringan. Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya oleh (Alavi et al., 2013) dalam jurnal *The effect of social skills training on aggression of mild mentally retarded children*. Dalam penelitian ini terdapat kesamaan yaitu meneliti mengenai perilaku agresif pada tunagrahita ringan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan modifikasi perilaku yaitu *token economy*. Teknik *token economy* yaitu dengan memberikan bintang kepada anak apabila perilaku mengganggu teman pada anak berkurang atau mengalami penurunan dari pertemuan sebelumnya. Pengamatan yang dilakukan secara langsung didalam ruangan pada saat pembelajaran dalam kurun waktu 30 menit. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bintang sebagai token yang dapat ditukarkan dengan hadiah yang telah disiapkan oleh peneliti.

Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk mengurangi perilaku agresif yaitu mengganggu teman, dapat dibuktikan bahwa *token economy* efektif untuk mengurangi perilaku agresif yaitu mengganggu teman pada anak tunagrahita ringan kelas VI SD di SLB Lumin Alisa Padang mengalami pengurangan atau penurunan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *token economy*. Hal ini dapat dilihat dari hasil kondisi *baseline* (A1) sebelum diberikan perlakuan perilaku mengganggu teman yang muncul sebanyak 13 kali. Sedangkan pada kondisi *baseline* (A2) setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik *token economy* perilaku mengganggu teman pada anak mengalami penurunan hingga 5 kali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik

token economy efektif dalam mengurangi perilaku agresif yaitu mengganggu teman pada anak tunagrahita ringan kelas VI di SLB Lumin Alisa Padang dan perilaku mengganggu teman pada anak tunagrahita ringan menurun terbukti dari data yang telah diperoleh.

Daftar Rujukan

- Alavi, S. Z., Savojo, A. P., & Amin, F. (2013). The Effect of Social Skills Training on Aggression of Mild Mentally Retarded Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 84, 1166–1170. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.720>
- Corey, G. (2013). *Teori dan praktek konseling dan psikoterapi*. Refika Aditama.
- Fahrudin, A. (2012). Teknik ekonomi token dalam perubahan perilaku klien (Token economy technique in the modification of client behavior). *Jurnal Informasi*, 17(3), 139–143.
- Islamic, J. O. F. (2017). *Hubungan permainan video games (playstation) dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal kabupaten bulukumba*. 2, 20–29.
- Jennifer R. Ledford, D. L. G. (2018). *Single case research methodology: Applications in special education and behavioral sciences*. Routledge.
- Kasiyati, & Kusumastuti, G. (2019). *PERSPEKTIF PENDIDIKAN ANAK TUNAGRAHITA*. SUKABINA Press.
- Marlina. (2015). *Asesmen anak berkebutuhan khusus (Revisi)*. UNP Perss.
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2015). *Artikel Penelitian Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang*. 4(1), 238–242.