

Upaya Mengurangi Perilaku *Blindism* melalui *Token Economy* pada Anak Tunanetra di SLB Negeri 2 Padang

Bunga Rahmah Fitra¹, Asep Ahmad Sopandi²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: bungarahmafitra@gmail.com

Kata kunci:

Siswa Tunanetra;
Perilaku *Blindism*;
Token Economy.

ABSTRACT

This research aims to prove whether *blindism* behavior pressing on the eyes of blind children at SLB Negeri 2 Padang can be reduced by using a token economy. In this study, an A-B-A design single subject experimental research (SSR) was employed. Tables and graphs are used to present the data analysis findings, which take the form of descriptive statistics. Analysis was done using 16 observation data, and the baseline phase findings were 30, 29, 29, and 29 (A1). The following outcomes were attained in the intervention phase (B): 28, 27, 25, 24, 22, 21, 21, and 21. Additionally, the outcomes in the second baseline phase (A2) were 20, 20, 20, and 20. In light of data analysis, the outcomes Research indicates that the blindness behavior of suppressing the eyes of blind children during learning is reduced after using a token economy.

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan membuktikan apakah perilaku *blindism* menekan mata pada anak tunanetra di SLB Negeri 2 Padang dapat berkurang dengan menggunakan *token economy*. Penelitian ini memakai jenis penelitian eksperimen subjek tunggal (SSR) dengan desain A-B-A. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data, dan hasilnya divisualisasikan ke bentuk tabel dan grafik. Bersumber pada 16 data pengamatan, dilakukan analisis dan didapatkan hasil 30, 29, 29 dan 29 di fase *baseline* (A1). Di fase intervensi (B) hasil yang didapat 28, 27, 25, 24, 22, 21, 21, dan 21. Dan di fase *baseline* kedua (A2) didapat hasil 21, 20, 20 dan 20. Bersumber pada analisis data, hasil penelitian mengindikasikan perilaku *blindism* menekan mata anak tunanetra selama pembelajaran berkurang setelah menggunakan *token economy*.



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

Tunanetra merupakan istilah yang biasanya digunakan di Indonesia untuk anak dengan gangguan penglihatan. Apabila ketajaman penglihatan pasca koreksi hanya 20/200 *feet* atau kurang pada mata terbaik dan lantang pandangnya tidak melebihi 20 derajat, maka dapat dikatakan buta secara legal (Yulianti & Sopandi, 2019). Salah satu efek dari kebutaan adalah keterampilan sosial. Ketidakmampuan anak tunanetra untuk beradaptasi dengan lingkungan dapat mengakibatkan penolakan sosial atau penarikan diri dari lingkungannya. Oleh karena, itu anak tunanetra dituntut oleh masyarakat agar dapat menempatkan diri pada lingkungan sekitar. Lingkungan mempunyai peran yang amat penting untuk anak tunanetra pada perkembangannya, jika lingkungan acuh tak acuh maka berimplikasi pada masalah sosial seperti munculnya *blindism*.

Perilaku *blindism* sendiri merupakan perilaku yang kurang tepat dalam bersosialisasi. Perilaku stereotipik (*blindism*, *mannerism*) adalah perilaku yang dilakukan berulang kali di luar konteks dan tanpa disadari yang membuat orang di sekitar tidak nyaman (Brunetti et al., 2022). Perilaku *blindism*

terjadi pada anak tunanetra dikarenakan anak mencari rangsangan yang timbul dari menekan mata dan perilaku yang sudah menjadi kebiasaan tanpa disadari saat anak mengalami stres.

Perilaku *blindism* tidak hanya akan berdampak pada kegiatan sosial tetapi juga secara alami mengganggu kegiatan pembelajaran ketika di dalam kelas maupun di luar kelas. Perilaku *blindism* membuat anak tunanetra sulit berkonsentrasi dalam belajar, karena anak sibuk dengan aktivitasnya sendiri sehingga pembelajaran menjadi tertinggal. Salah satu teknik dalam pendekatan behavioristik, *token economy* dapat membantu mengurangi perilaku *blindism* pada anak tunanetra. Strategi ini bergantung pada penghargaan, dengan setiap tindakan yang dilakukan diberikan penghargaan atau (*reward*).

Token economy ialah salah satu metode yang ada di modifikasi perilaku yang memakai *token* atau tanda dalam meningkatkan perilaku yang diharapkan serta mengurangi perilaku yang tidak diharapkan. Jika perilaku yang diharapkan muncul pada seseorang, mereka akan diberikan *token*. *Token* dikumpulkan dan kemudian ditukar dengan objek yang memiliki nilai. Mudah-mudahan, *token economy* ialah program penguat pada perilaku yang akan diubah, dimana siswa akan diberi penguat guna meningkatkan maupun mengurangi perilaku (Sabila & Sopandi, 2021).

Bersumber pada studi lapangan yang dilakukan di SLB Negeri 2 Padang pada anak tunanetra yang tergolong *totally blind* berinisial H di kelas 1, laki-laki dan berusia 8 tahun, yang melakukan perilaku *blindism*. Ditemukan bahwa anak tunanetra menunjukkan perilaku *blindism* dalam proses pembelajaran. Saat anak sedang dalam proses belajar mengajar, anak menampilkan perilaku *blindism* menekan mata saat tangannya tidak dapat menggapai apapun. Perilaku ini ditampilkan anak saat pembelajaran sebanyak 30 kali menekan mata dalam setiap 20 menit pengamatan.

Dari permasalahan tersebut penulis ingin memberikan solusi memakai metode *token economy*. *Token economy* dipakai dalam meningkatkan perilaku anak sesuai target yang sudah ditetapkan dengan memberikan penghargaan sebagai penguat simbolik. Utamanya penggunaan *token economy* bertujuan untuk meningkatkan sifat-sifat yang diharapkan serta mengurangi sifat-sifat yang tidak diharapkan (Epilia & Marlina, 2022). Dengan *token economy*, perilaku yang diinginkan dapat diperkuat menggunakan hal-hal yang disukai anak. Dengan demikian, hasil dari tingkah laku yang diinginkan bisa ditukarkan ke hal-hal yang disukai anak (Rohmaniah et al., 2016).

Menurut Saroha & Marlina (2018) teknik *token economy* ini merupakan salah satu modifikasi perilaku, disini peneliti menggunakan kepingan berbentuk bintang yang dapat ditukarkan apabila anak berperilaku sesuai dengan yang diharapkan. Teknik *token economy* diberikan untuk penguatan tingkah laku yang ditunjukkan seorang anak, yang disesuaikan dengan target yang telah disepakati, dengan imbalan hadiah untuk penguatan secara simbolik. Apabila seseorang berperilaku yang diharapkan, mereka akan segera menerima *token*. Apabila mereka berperilaku yang tidak diharapkan, mereka akan menerima pengurangan *token* (Siska & Marlina, 2018). *Token economy* dikumpulkan dan dapat ditukar dengan hadiah atau sesuatu dalam jangka waktu tertentu. Secara singkat, *token economy* adalah sistem penguatan yang digunakan untuk mengontrol dan mengubah perilaku seseorang. Seseorang harus diberikan penguatan atau hadiah untuk meningkatkan atau mengurangi perilaku yang mereka inginkan (Marlina, 2019).

Bersumber pada penjelasan di atas, penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan

metode *token economy* bisa mengurangi perilaku menekan mata yang dialami anak tunanetra kelas 1 di SLB Negeri 2 Padang.

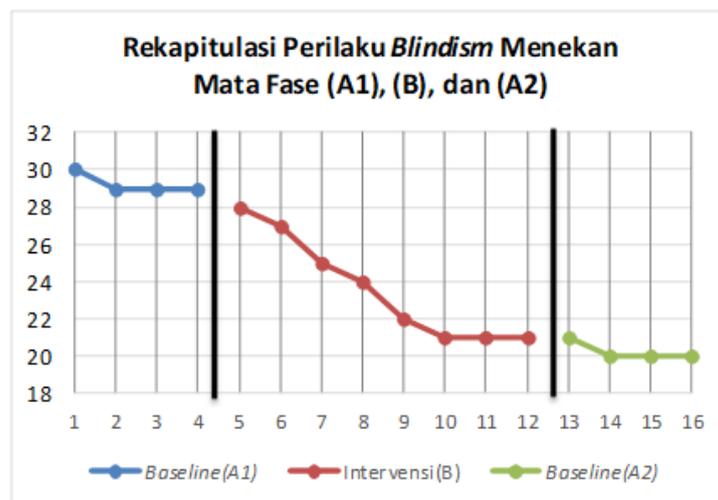
Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen satu subjek (SSR). Penelitian SSR bertujuan untuk mengukur satu atau lebih variabel dependen di satu subjek atau lebih secara berulang (Marlina, 2021). Studi ini memakai desain A-B-A dan dijalankan ke dalam tiga fase. Keadaan natural anak di fase *baseline* (A1). Keadaan saat anak diberi perlakuan dengan teknik *token economy* dalam mengurangi perilaku menekan mata *blindism* di fase intervensi (B). Selanjutnya, pemantauan hasil saat perlakuan dihentikan di fase *baseline* (A2).

Pada hasil yang didapat di tiap fase, akan diinput menjadi format pengumpulan data, serta jenis pengukuran data yang dipakai ialah pengukuran target perilaku frekuensi menggunakan lembar *tally sheet*. Selanjutnya, analisis dilakukan dengan memakai teknik analisis statistik deskriptif, yang ditampilkan dengan bentuk grafik dan tabel. Menurut (Marlina, 2021) analisis data ialah faktor penting pada proses penelitian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Anak tunanetra berklasifikasi *totally blind* kelas 1 di SLB Negeri 2 Padang ialah subjek di penelitian ini, yang memakai metodologi penelitian eksperimental SSR berdesain A-B-A. Tujuan pada penelitian ini ialah membuktikan apakah perilaku *blindism* menekan mata pada anak tunanetra di SLB Negeri 2 Padang dapat berkurang dengan menggunakan teknik *token economy*. Penelitian ini dilakukan menggunakan lembar *tally sheet* untuk mencatat dan menghitung frekuensi perilaku *blindism*. Di fase *baseline* (A1) didapat hasil 30, 29, 29 dan 29. Di fase intervensi (B) didapat hasil 28, 27, 25, 24, 22, 21, 21 dan 21. Serta di fase *baseline* kedua (A2) didapat hasil 21, 20, 20 dan 20. Data tiap fase yang sudah didapat, bisa divisualisasikan menjadi grafik keseluruhan seperti:



Grafik 1. Perilaku *Blindism* Menekan Mata Fase *Baseline* (A1), Intervensi (B), dan *Baseline* (A2)

Bersumber pada grafik, dijelaskan bahwa pengamatan dilaksanakan 16 pertemuan: 4 pertemuan di fase *baseline* (A1), 8 pertemuan di fase intervensi (B), serta 4 pertemuan di fase *baseline* (A2). Fase *baseline* (A1) mencapai kondisi stabil di pertemuan 2 sampai 4 dengan frekuensi sebanyak 29. Pada fase intervensi (B) mencapai kondisi stabil di pertemuan 10 sampai 12 dengan frekuensi sebanyak 21. Fase *baseline* (A2) mencapai kondisi stabil di pertemuan 14 sampai 16 dengan frekuensi sebanyak 20.

Analisis data dalam kondisi dan antar kondisi dipakai agar mengetahui *treatment* yang dilakukan bisa mempengaruhi perilaku atau tidak. Bersumber pada hasil penelitian, dilaksanakan 4 pertemuan di fase *baseline* (A1). 8 pertemuan di fase intervensi (B), 4 pertemuan di fase *baseline* (A2). Bersumber pada evaluasi kecenderungan arah di fase *baseline* (A1) menampilkan arah datanya menunjukkan adanya penurunan (+), pada fase intervensi (B) ketika diberi perlakuan berupa *token economy* mengindikasikan arah datanya mengalami penurunan (+), kemudian di fase *baseline* (A2) setelah tidak diberi perlakuan arah datanya menunjukkan adanya penurunan kembali (+).

Dilain sisi, di fase *baseline* (A1) kecenderungan stabilitas mean levelnya 29,25, batas atas 31,5, batas bawah 27, rentang stabilitas 4,5, persentase stabilitas 100% (stabil). Di fase intervensi (B) kecenderungan stabilitas mean levelnya 23,63, batas atas 25,73, batas bawah 21,53, rentang stabilitas 4,2, persentase stabilitas 37,5% (tidak stabil). Lalu di fase *baseline* (A2) kecenderungan stabilitas mean levelnya 20,25, batas atas 21,83, batas bawah 18,67, rentang stabilitas 3,15, persentase stabilitas 100% (stabil). Bisa diperhatikan di tabel berikut

:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil analisis dalam kondisi

No	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang Kondisi	4	8	4
2	Estimasi Kecenderungan Arah	 (+)	 (+)	 (+)
3	Kecenderungan Stabilitas	100% (stabil)	37,5% (tidak stabil)	100% (stabil)
4	Kecenderungan Jejak Data	 (+)	 (+)	 (+)
5	Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 30 - 29	Variabel 28 - 21	Variabel 21 - 20
6	Level Perubahan Data	30 - 29 = 1 (+)	28 - 21 = 7 (+)	21 - 20 = 1 (+)

Pengamatan yang dilaksanakan menunjukkan penurunan perubahan kecenderungan arah di fase *baseline* (A1), fase intervensi (B), serta fase *baseline* (A2). Dapat disimpulkan berdasarkan uraian di atas yakni diberikannya *treatment* berpengaruh positif untuk variable, bisa dilihat di tabel berikut :

Tabel 2. Kondisi Keseluruhan

No	Kondisi	Kondisi (A1, B, A2)		
1	Jumlah data yang diubah	1		
2	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	—	/	—
		(+)	(+)	(+)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil	Tidak Stabil	Stabil
4	Level perubahan			
	1. Level perubahan pada kondisi B/A1	29 - 28 = 1 (+)		
	2. Level perubahan pada kondisi B/A2	28 - 20 = 8 (+)		
5	Persentase <i>overlope</i>			
	1. Kondisi A1 dengan kondisi B	25%		
	2. Kondisi A2 dengan kondisi B	37,5%		

Kesimpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuktikan apakah perilaku *blindism* menekan mata pada anak tunanetra di SLB Negeri 2 Padang dapat berkurang dengan menggunakan *token economy*. Bersumber pada hasil analisis data dengan menyeluruh serta hasil pengamatan yang sudah diuraikan di bab IV, mengatakan perilaku *blindism* menekan mata pada anak tunanetra kelas 1 dengan klasifikasi *totally blind* mengalami pengurangan setelah diberikan intervensi berupa *token economy*. Bersumber pada penjelasan di atas, disimpulkan perilaku *blindism* menekan mata pada anak tunanetra berkurang dengan menggunakan *token economy*.

Daftar Rujukan

- Brunetti, S., Rossi, A., Galli, J., Gitti, F., Nardocci, N., Giordano, L., Accorsi, P., Calza, S., & Fazzi, E. M. (2022). *Repetitive and Stereotyped Behaviors in Neurodevelopmental Disorders: More than a Movement Disorder*. *Neuropediatrics*, 53(01), 11.
- Epilia, W., & Marlina, M. (2022). *Effectiveness of Economic Token Techniques to Reduce Aggressive Behaviour in ADHD Children in SLBN Merangin*. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 1428–1434.
- Marlina. (2021). *Single Subject Research (Penelitian Subjek Tunggal)*. Rajawali Pers.
- Rohmaniah, N., Tegeh, I. M., & Magta, M. (2016). Penerapan Teknik Modifikasi Perilaku *Token Economy* untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Sabila, P., & Sopandi, A. A. (2021). Efektivitas Metode Token Ekonomi Dalam Mengurangi *Class Distruption* pada Siswa *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* Kelas V di SD Negeri 16 Takengon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 10(1).
- Saroha, I., & Marlina. (2018). Penggunaan *Token Economic* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Anak Dengan Gangguan Intelektual. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 6(1), 224–229.

- Siska, U., & Marlina. (2018). Efektivitas *Shaping-Token Economy* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 6(2), 150–155.
- Yulianti, I., & Sopandi, A. A. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Orientasi dan Mobilitas bagi Anak Tunanetra di SLB Negeri 1 Bukittinggi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7(2), 61–66.