

EFEKTIFITAS PEMBERIAN REWARD DALAM BENTUK MAKANAN UNTUK MENGURANGI PERILAKU MENGGANGU TEMAN KETIKA BELAJAR

DI KAMPUS PLB FIP UNP

*(Single Subject Design pada Anak hiperaktif Kelas Dasar IV di SLB HIKMAH
MUTAHUL JANNAH PADANG)*

Oleh:

RINO YUNIDA PUTRA

Abstract : This research begins from issues which researchers found during the initial research to hyperactive children which have behavioral disorders such as disturb their friends when learning. The child often take their friend book, disturb their friends while studying in the classroom, leg shakes as if listening to music, angry when the desire is not obeyed, often borrow the other people's things by force, exit and entry of the classroom without the teacher's permission. This study have a purpose to prove the effectiveness granting rewards to reduce the disruptive behavior friend when studying in class in hyperactive children in the fourth grade SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang. Design research in this field using the experimental single case that multiple baseline design. Multiple baseline design is a design that has internal validity better than other designs. Where this design provides tight control of the intervention condition and memungkinkan results show causality between the independent variables and the dependent variable. Variations used in the study using multiple baseline design cross conditions.

Kata Kunci : Reward yang di gunakan, Multipel baseline, perilaku yang di kurangi

A. PENDAHULUAN

Perilaku manusia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan/atau genetika. Perilaku seseorang ada yang perilaku wajar, perilaku dapat diterima, perilaku aneh, dan perilaku menyimpang. Perilaku menyimpang merupakan perilaku negatif yang perlu di tangani karena perilaku tersebut dapat menetap atau menjadi kebiasaan yang sulit untuk di rubah.

Anak berkebutuhan khusus yang mengalami permasalahan tersendiri dalam kehidupan sehari – harinya baik disekolah maupun dirumah, khusus anak

hiperaktif mereka memiliki perilaku yang suka mengganggu temannya yang lain dan sebagainya. Anak hiperaktif adanya kemampuan anak untuk tidak memusatkan perhatian pada suatu yang dihadapi sehingga rentang perhatiannya sangat singkat dibandingkan anak pada umumnya. Gejala hiperaktif dan tingkah laku yang impulsif pada kelainan, kelainan ini dapat mengganggu perkembangan anak dalam hal kognitif, perilaku sosialisasi maupun komunikasi.

hiperaktif cenderung bertindak ceroboh, mudah tersinggung lupa pelajaran di sekolah dan tugas di rumah kesulitan dalam menyimak, kesulitan dalam menjalankan beberapa perintah sering keceplosan berbicara, gaduh dan berbicara berbelit-belit, gelisah, bertindak berlebihan, terburu-buru, suka membuat keributan, suka memotong dan ikut campur pembicaraan orang lain.

Anak hiperaktif merupakan bagian dari anak ADHD yang perkembangan emosinya mengalami hambatan dalam mengendalikan emosi dan tingkah laku serta kurang dalam kematangan sosial emosinya. Hambatan pada perkembangan emosi ini juga terlihat dari perilaku anak misalnya suka mengganggu teman, mengambil barang orang lain, dan sebagainya.

Berdasarkan identifikasi dan asesmen yang penulis lakukan di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang pada bulan November 2013. Penulis menemukan satu permasalahan terhadap anak *hiperaktif* kelas IV penulis melihat bahwa anak suka mengganggu teman ketika belajar pada saat itu penulis mengamati anak yang sedang belajar anak sering kali mengganggu teman yang sedang belajar dari pada mendengarkan pelajaran yang di sampaikan oleh gurunya. Dan dalam pembelajaran di sekolah anak memperlihatkan sikap Anak sering mengambil buku teman dengan cara memaksa, mengganggu teman ketika sedang belajar di dalam kelas, kaki sering bergoyang seakan sedang mendengarkan musik, marah

bila keinginan tidak dituruti, sering meminjam barang orang lain dengan cara memaksa, keluar masuk kelas tanpa mintak izin guru.

penulis melihat bahwa anak lebih suka mengganggu teman dari pada belajar. Saat peneliti mengamati sikap anak dalam belajar anak tidak bisa fokus mendengarkan pelajaran yang di sampaikan oleh guru anak lebih suka mengganggu teman dari pada belajar. Dalam mencapai semua hal tersebut anak membutuhkan bimbingan dari orang lain, baik itu guru, orang tua maupun orang lain yang ada disekitar anak.

Selama ini anak hanya di berikan hukuman apabila anak mengganggu teman ketika belajar. Saat penulis membuat kesepakatan kepada anak apa bila anak tidak mengganggu teman dalam jangka waktu yang di tentukan anak mendapatkan *reward* berupa makanan yang di sukai anak jika anak tetap mengganggu teman maka anak tidak mendapatkan reward tersebut anak hanya di berikan nasehat kalau sikap mengganggu teman ketika belajar tersebut tidak baik.

B. METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti “Mengurangi perilaku mengganggu teman dengan menggunakan *reward* bagi penyandang *hiperaktif* di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang. maka penelitian yang dilakukan berbentuk *single subject design* (SSD), dengan menggunakan desain A-B, dimana A merupakan baseline (kondisi awal), B merupakan kemampuan setelah diberikan intervensi. Yang berarti yang akan dilihat adalah kemampuan anak sebelum diberikan intervensi, kemampuan setelah diberikan intervensi.

Menurut Juang Sunanto (2005), prosedur disain A-B disusun atas dasar logika baseline. Logika baseline menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B). Menurut Juang Sunanto (2005), “kondisi baseline adalah kondisi dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan natural sebelum memberikan intervensi apapun, kondisi eksperimen atau intervensi adalah kondisi dimana suatu intervensi telah diberikan dan target behavior diukur dibawah kondisi tersebut”.

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seorang penyandang *hiperaktif* di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang. Alat pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pedoman asesment yang dilakukan secara langsung dengan format pencatatan data.

Jenis pencatatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menghitung persentase kejadian. Setelah data diperoleh, selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganalisis data. Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Suanto Juang (2005: 96) “Pada penelitian kasus tunggal dalam menganalisis data ada hal utama yaitu pembuatan grafik, penggunaan statistik deskriptif, dan menggunakan analisis visual”.

C. HASIL PENELITIAN

Data analisis Visual Grafik (*Visual Analisis of Grafik Data*) dengan cara memplotkan data-data ke dalam grafik, kemudian data tersebut di analisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A-B) dengan desain multiple baseline cross condisions dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kondisi baseline (A)
 - a. Sebelum istirahat pukul 08.00-09.30 sebanyak 8 kali pengamatan
 - b. Sesudah istirahat pukul 10.00-12.00 sebanyak 16 kali pengamatan
2. Kondisi B sebanyak
 - a. Sebelum istirahat pukul 08.00-09.30 sebanyak 13 kali pengamatan
 - b. Sesudah istirahat pukul 10.00-12.00 sebanyak 5 kali pengamatan

Analisis data

1. Analisis dalam kondisi

Hasil analisis data dalam kondisi kemampuan merias wajah dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

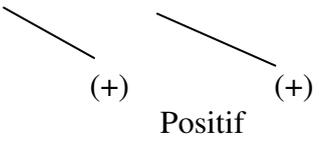
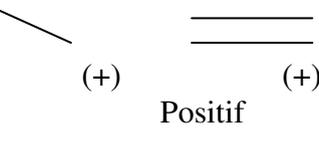
Tabel 1 Rangkuman Analisis dalam Kondisi

No.	Kondisi	Sesi	A	B
1.	Panjang Kondisi	Sebelum istirahat pukul (08.00-09.30)	8	13
		Sesudah istirahat pukul (10.00-12.00)	16	5
2.	Estimasi kecenderungan arah	Sebelum istirahat pukul (08.00-09.30)	$\frac{\quad}{\quad}$ (+)	$\frac{\quad}{\quad}$ (+)
		Sesudah istirahat pukul (10.00-12.00)	$\frac{\quad}{\quad}$ (+)	$\frac{\quad}{\quad}$ (=)
3.	Kecenderungan stabilitas	Sebelum istirahat pukul (08.00-09.30)	75%	25%
		Sesudah istirahat pukul (10.00-12.00)	0%	0%
4.	Jejak data	Sebelum istirahat pukul (08.00-09.30)	$\frac{\quad}{\quad}$ (+)	$\frac{\quad}{\quad}$ (+)
		Sesudah istirahat pukul (10.00-12.00)	$\frac{\quad}{\quad}$ (+)	$\frac{\quad}{\quad}$ (=)
5.	Level stabilitas rentang	Sebelum istirahat pukul (08.00-09.30)	Variabel 5-8	Variabel 1-4
		Sesudah istirahat pukul (10.00-12.00)	Variabel 4-7	Variabel 1-2
6.	Level perubahan	Sebelum istirahat pukul (08.00-09.30)	$\frac{8-5}{\quad}$ (3)	$\frac{4-1}{\quad}$ (5)
		Sesudah istirahat pukul (10.00-12.00)	$\frac{7-4}{\quad}$ (3)	$\frac{2-1}{\quad}$ (1)

2. Analisis antar kondisi

Hasil analisis data antar kondisi dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2 Rangkuman Analisis Antar Kondisi

No.	Kondisi	Sesi	B ₁ /A ₁
1.	Jumlah variabel yang berubah	Sebelum istirahat pukul (08.00-09.30)	1
		Sesudah istirahat pukul (10.00-12.00)	1
2.	Perubahan Kecenderungan arah	Sebelum istirahat pukul (08.00-09.30)	
		Sesudah istirahat pukul (10.00-12.00)	
3.	Perubahan kecenderungan stabilitas	Sebelum istirahat pukul (08.00-09.30)	Variabel ke Variabel
		Sesudah istirahat pukul (10.00-12.00)	Variabel ke varaiabel
4.	Perubahan level	Sebelum istirahat pukul (08.00-09.30)	$\frac{5-4}{(1)}$
		Sesudah istirahat pukul (10.00-12.00)	$\frac{4-2}{(2)}$
5.	Persentase overlap	Sebelum istirahat pukul (08.00-09.30)	0%
		Sesudah istirahat pukul (10.00-12.00)	0%

Berdasarkan hasil analisis data terbukti bahwa hipotesis penelitian diterima. Artinya reward dapat mengurangi perilaku mengganggu teman ketika belajar bagi anak hiperaktif.

D. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan di SLB Hikmah Mitahul Jannah Padang pada anak ADHD/Hiferaktif dalam mengurangi perilaku

mengganggu teman di kelas melalui reward, pada hari pertama sampai hari kedelapan perilaku anak bervariasi sebelum diberikan intervensi perilaku mengganggu teman bervariasi antara 5-8 kondisi sebelum istirahat pukul (08.00-09.30) dan kondisi sesudah istirahat (10.00-12.00) dalam rentang 4-7.

Setelah diberikan intervensi berupa reward didapatkan hasil bahwa perilaku mengganggu teman di kelas mengalami penurunan dimana pada hari ke-9 sampai ke-21 mengalami penurunan secara bertahap. Hal ini dapat dilihat dari hari ke-9 sampai ke-21 anak selalu mengalami penurunan. Berdasarkan modifikasi perilaku yang memberikan *reward* merupakan penerapan dari psikologi eksperimen seperti dalam laboratorium, proses, emosi, probema, prosedur, semua diukur untuk mengubah perilaku yang dilaksanakan dengan rancangan eksperimen dengan cermat. Pengulangan yang diberikan untuk mengubah perilaku harus secara jelas berdasarkan pendapat para ahli di antaranya menurut Eysenk modifikasi perilaku adalah upaya mengubah perilaku dan emosi manusia dengan cara yang menguntungkan berdasarkan teori yang moderen dalam prinsip psikologi belajar.

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan diatas dapat dibuktikan bahwa pengaruh intervensi menggunakan reward efektif dalam mengurangi pada perilaku mengganggu teman di kelas pada anak ADHD/Hiperaktif di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang.

Menurut Purwanto (2007:185) *reward* adalah alat untuk anak-anak supaya dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Melalui reward menumbuhkan minat belajar anak daripada mengganggu teman, sering diberikan perlakuan berupa reward diharapkan reward ini mengurangi mengganggu teman di kelas dapat berkurang bahkan menghilang. Dari pengertian diatas penulis dapat memaknai bahwa *reward* yang di berikan untuk anak termasuk

dalam macam-macam *reward* yakni pujian penghormatan hadiah dan tanda penghargaan. Dengan demikian *reward* berupa makanan yang disukai anak merupakan hadiah sebagai alat yang diberikan untuk pendidikan terhadap perilaku baik dari siswa maupun dari pendidikan itu sendiri. Pemberian *reward* tidak diberikan dengan begitu saja haruslah ada strategi untuk menumbuhkan perilaku baik atau mengurangi perilaku suka mengganggu teman. Berdasarkan Devia Mianti pemberian *reward* diberikan dengan cara buat jadwal rutin harian, puji perilaku baik anak, acuhkan perilaku kurang pantas, gunakan perintah petunjuk penjas dengan singkat, gunakan kapan setelah, konskuensi, ubah perilaku negatif, bentuk dan nilai *reward*, menerapkan disiplin yang efektif, batasi pilihan bantu anak agar perilaku suka mengganggu anak tersebut dapat berkurang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ternyata memang *reward* dapat mengurangi dapat mengurangi perilaku mengganggu teman di kelas pada anak ADHD/Hiperaktif. Jadi, *reward* efektif untuk mengurangi perilaku mengganggu teman di kelas pada anak ADHD/Hiperaktif X di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang.

E. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab IV, yang dilaksanakan di SLB Hikmah Miftahull Jannah Padang bertujuan untuk mengurangi perilaku mengganggu teman ketika belajar melalui reinforcement negative bagi anak hiperaktif. Pada kegiatan *baseline* (A) perilaku mengganggu teman pada tanggal 4 Agustus – 29 Agustus 2014 yakni sebelum istirahat dilakukan 8 kali pertemuan yaitu anak mengganggu teman 7,8,6,7,7,6,5, dan 5 kali anak mengganggu teman sedangkan sesudah istirahat dilakukan 16 kali pertemuan di mana hasilnya anak mengganggu teman

7,7,7,7,6,5,5,4,5,4,5,4,4,4,4, dan 4 kali anak mengganggu teman. Pada kondisi *intervensi* dilakukan selama 13 kali pertemuan, yang mana setiap kali pertemuan sebelum istirahat anak mengganggu teman dengan hasil 4,4,4,3,3,3,2,2,1,2,2,2 anak mengganggu teman, dan sesudah istirahat anak mengganggu teman di dapat hasilnya 2,2,1,2,2 anak mengganggu teman. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan pengukuran frekuensi, berapa banyak frekuensi anak mengganggu teman.

Dengan menggunakan *reword* anak bisa mengurangi perilaku mengganggu teman. *Rewod* ini akan dapat membantu mengurangi perilaku mengganggu teman di karenakan anak diberi pemahaman bahwa mengganggu teman tersebut tidak baik, dan jika anak tidak mengganggu teman dalam belajar di kelas dalam sehari anak akan mendapatkan rewod berupa makanan yang di sukai anak. Hal ini dapat dilihat dengan perbandingan pada saat kondisi *baseline*, perilaku mengganggu teman anak tinggi sekali dilihat dari frekuensi berkata kasar anak yang berkisar dari 5-8. Sedangkan pada kondisi *intervensinya*, tampak perubahan sesuai dengan yang diharapkan, perilaku mengganggu teman anak terus menurun, itu terlihat dari frekuensi terendah anak adalah 3.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa efektifitas pemberian reward dalam bentuk makanan untuk mengurangi perilaku mengganggu teman ketika belajar di kelas bagi anak ADHD/hiperaktif kelas III di SLB Hikmah Miftahull Jannah Padang dapat di terima karena hasil analisis data dalam kondisi dan antar kondisi memiliki estimasi kecenderungan arah, kecenderungan kestabilan dan perubahan level yang meningkat secara positif dan overlap data pada analisis anatar kondisi semakin kecil.

B. Saran

Berdasarkan temuan peneliti yang diperoleh dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru Disarankan kepada guru untuk dapat menerapkan cara ini pada anak gangguan perilaku lainnya.
2. Bagi peneliti Dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti sebagai calon guru Pendidikan Luar Biasa
3. Bagi peneliti selanjutnya Sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

F. DAFTAR RUJUKAN

Juang Sunanto. 2005. Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal. Univercity Of Tsukba.

Barkley,R.(1977).ADHD and the Nature of Self Control. Cleveland OH: Therapeutic Resurces Company

A.Supraktiknya. 1995.Megenal Perilaku Abnormal, Yogyakarta:Kanisius.

Edi Purwanta. 2005. Modifikasi Perilaku (Alternatif Penanganan Anak Luar Biasa). Jakarta:Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi.