

**UPAYA PENANGANAN SISWA *ANNOYING OTHER* PADA SISWA  
KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH BANAT NURUL HUDA SEDATI  
SIDOARJO MELALUI *TOKEN ECONOMY***

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Nur Zakiyatul Fakhroh  
NIM 12140035**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**Juni, 2016**

**UPAYA PENANGANAN SISWA *ANNOYING OTHER* PADA SISWA  
KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH BANAT NURUL HUDA SEDATI  
SIDOARJO MELALUI *TOKEN ECONOMY***

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

**Nur Zakiyatul Fakhroh**

**NIM 12140035**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**Juni, 2016**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**UPAYA PENANGANAN SISWA *ANNOYING OTHER* PADA SISWA  
KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH BANAT NURUL HUDA SEDATI  
SIDOARJO MELALUI *TOKEN ECONOMY***

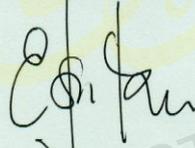
**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Nur Zakiyatul Fakhroh  
NIM 12140035**

**Telah disetujui  
Pada Tanggal 13 Juni 2016**

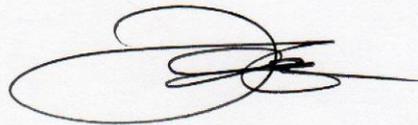
**Dosen Pembimbing**



**Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd  
NIP. 197203062008012010**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**Dr. Muhammad Walid, M. A  
NIP. 197308232000031002**



**HALAMAN PENGESAHAN**

**UPAYA PENANGANAN SISWA *ANNOYING OTHER* PADA SISWA  
KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH BANAT NURUL HUDA SEDATI  
SIDOARJO MELALUI *TOKEN ECONOMY***

**SKRIPSI**

dipersiapkan dan disusun oleh  
Nur Zakiyatul Fakhroh (12140035)  
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Juni 2016 dan  
dinyatakan

**LULUS**

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

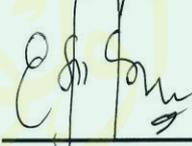
**Panitia Ujian**

**Tanda Tangan**

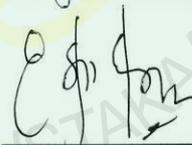
Ketua Sidang,  
**Yuliati Hotifah, S.Psi., M.Pd**  
NIP. 19780414 200812 2 001

:   
\_\_\_\_\_

Sekretaris Sidang,  
**Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd**  
NIP. 19720306 200801 2 010

:   
\_\_\_\_\_

Pembimbing,  
**Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd**  
NIP. 19720306 200801 2 010

:   
\_\_\_\_\_

Penguji Utama,  
**Dr. Marno, M.Ag**  
NIP. 19720822 200212 001

:   
\_\_\_\_\_

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



**Dr. H. Nur Ali, M.Pd**  
NIP. 19650403 199803 1 002

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim. Ucapan syukur tanpa henti pada Yang Maha Kuasa, Allah SWT atas setiap nafas yang diberikan hingga saat ini dan segala rahmat, hidayat serta keberkahan-Nya. Shalawat serta salam bagi junjunganku, Nabi Muhammad SAW atas teladannya yang membawa dari kegelapan menuju jalan yang lebih terang.

Terima kasih kepada Ayah dan Ibu, H. Abdul Mudjib MR dan Hj. Susiati berkat semua doa dan dukungan yang telah ayah dan ibu berikan tanpa henti sehingga nanda bisa sampai pada titik sejauh ini.

Terimakasih selama 21 tahun ini telah sabar mendidik dan merawat nanda.

Nanda sangat merasa beruntung memiliki kalian.

Semoga dengan melihat nanda menjadi sarjana dapat sedikit membuat ayah, ibu dan keluarga bangga.

Untuk kakak-kakakku, Ekawati Setyaningsih, Irawan Agus Dwi Styono, A.Tussiana Dwi Styorini dan keponakan-keponakanku, Nabila Shinta Ramadhani, Aira Novika Salsabila, Vajra Febryan Maulana Putra terimakasih untuk selalu memberi semangat serta dukungan atas semua usahaku.

Semoga dengan ini kalian bisa termotivasi untuk mencapai yang lebih baik dari yang telah aku capai.

Kepada sahabat-sahabatku (Luk Luk Atul Muamanah, Ika Rahmawati, Fitrah Rambadhan, Syifaul Ummah, Khairani Rizqi A.S), terimakasih telah hadir di kehidupanku. Terima kasih atas semangat, motivasi, dukungan serta doanya untuk sahabatmu ini. Semoga apa yang kita lakukan memberi berkah untuk semuanya.

## MOTTO

لَهُ، مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ، يَحْفَظُونَهُ، مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ  
مَا يَقَوْمٌ حَتَّىٰ يَغْيُرُوا مَا بَأْنَفْسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ، وَمَا لَهُمْ  
مِّنْ دُونِهِ، مِنْ وَّالٍ ﴿١١﴾

Artinya:

Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (Q.S Ar-ra'du: 11)

Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Nur Zakiyatul Fakhroh Malang, 13 Juni 2016  
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

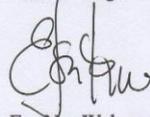
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nur Zakiyatul Fakhroh  
NIM : 12140035  
Jurusan : PGMI  
Judul Skripsi : *Upaya Penanganan Siswa Annoying Other Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Banat Nurul Huda Sedati Sidoarjo Melalui Token Economy*

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd  
NIP. 197203062008012010

## SURAT PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 13 Juni 2016



Nur Zakiyatul Fakhriroh

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

*Alhamdulillahillobbil 'alamin*, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul “*Upaya Penanganan Siswa Annoying Other Pada Siswa Kelas II MI Banat Nurul Huda Sedati Sidoarjo Melalui Token Economy*” ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya menuju jalan yang dirahmati oleh Allah. Semoga syafaatnya terlimpahkan kepada kita semua.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan sebagai wujud serta partisipasi penulis dalam mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama di bangku kuliah.

Penulis sadar bahwa dalam hal ini tidaklah mungkin dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan, pengarahan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Muhammad Walid, M. A selaku Ketua Jurusan PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Bapak Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan. Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu selama penulis berada di bangku kuliah.
6. Keluarga besar Madrasah Ibtidaiyah Banat Nurul Huda Sedati Sidoarjo yang telah menerima dengan baik dan ikut serta bekerjasama dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu sehingga terselesainya penulisan skripsi ini,

Dalam penyusunan skripsi ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, meskipun penulis telah berusaha semaksimal mungkin memberikan yang terbaik. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sebagai tambahan pengetahuan dan penerapan disiplin ilmu pada lingkungan yang lebih luas. Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga dengan skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan kepada semua pembaca skripsi ini pada umumnya.

*Wassalam.*

Malang, 13 Juni 2016  
Penulis

Nur Zakiyatul Fakhroh  
NIM. 12140035

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Orisinalitas Penelitian.....	6
Tabel 3.1	Instrumen Perlakuan dan Pengukuran.....	45
Tabel 3.2	Ketentuan Point Observable Behavior.....	50
Tabel 4.1	Pemerolehan Token Pada Perilaku Berbicara Dengan Teman.....	57
Tabel 4.2	Pemerolehan Token Pada Perilaku Berpindah Tempat.....	60
Tabel 4.3	Pemerolehan Token Pada Perilaku Menyolek.....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Schedule of Reinforcement</i> .....	29
Gambar 4.1	Grafik Hasil Baseline 1, Intervensi, Baseline 2 Perilaku 1.....	56
Gambar 4.2	Grafik Hasil Baseline 1, Intervensi, Baseline 2 Perilaku 2.....	58
Gambar 4.3	Grafik Hasil Baseline 1, Intervensi, Baseline 2 Perilaku 3.....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Surat Izin Penelitian
Lampiran II	Surat Keterangan Penelitian dari Madrasah
Lampiran III	Bukti Konsultasi
Lampiran IV	Rekam Data Baseline 1 Perilaku Berbicara Dengan Teman
Lampiran V	Rekam Data Intervensi Perilaku Berbicara Dengan Teman
Lampiran VI	Rekam Data Baseline 2 Perilaku Berbicara Dengan Teman
Lampiran VII	Rekam Data Baseline 1 Perilaku Berpindah Tempat
Lampiran VIII	Rekam Data Intervensi Perilaku Berpindah Tempat
Lampiran IX	Rekam Data Baseline 2 Perilaku Berpindah Tempat
Lampiran X	Rekam Data Baseline 1 Perilaku Menyolek Teman
Lampiran XI	Rekam Data Intervensi Perilaku Menyolek Teman
Lampiran XII	Rekam Data Baseline 2 Perilaku Menyolek Teman
Lampiran XIII	Aturan Penukaran Token
Lampiran XIV	Daftar Riwayat Hidup Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
SURAT PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
ABSTRAK.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Hipotesis Penelitian.....	6
F. Orisinalitas Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional.....	9
H. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Konsep Token Economy.....	12
1. Pengertian Token Economy.....	12
2. Prosedur Pelaksanaan <i>Token Economy</i> .....	15
3. Prinsip Penerapan Efektif <i>Token Economy</i> .....	17
4. Kelebihan Token Economy.....	22
5. Kekurangan Token Economy.....	23
B. Terapi Behavioral.....	24

1. Pengertian Terapi Behavioral .....	24
2. Modifikasi Perilaku.....	25
C. Annoying Other.....	29
1. Pengertian Annoying Other .....	29
2. Ciri-ciri Annoying Other .....	30
D. Perkembangan Peserta Didik Usia 7 Tahun.....	30
E. Faktor penghambat Perkembangan Siswa Sekolah Dasar .....	32
1. Faktor Genetika .....	32
2. Faktor Lingkungan .....	33
3. Lingkungan Sekolah.....	37
F. Kerangka Berpikir.....	40
BAB III .....	41
METODE PENELITIAN.....	41
A. Lokasi Penelitian.....	41
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	41
C. Variabel Penelitian .....	42
D. Populasi dan Sampel .....	43
1. Populasi .....	43
2. Sampel.....	43
E. Data dan Sumber Data .....	44
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	47
H. Analisis Data .....	47
I. Prosedur Penelitian.....	48
BAB IV .....	52
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN .....	52
A. Paparan Data .....	52
1. Sejarah Berdirinya MI Banat Nurul Sedati .....	52
2. Profil Madrasah Ibtidaiyah Banin Nurul Huda .....	53
3. Visi dan Misi Madrasah .....	54
4. Tujuan Madrasah.....	54
5. Data Subyek Penelitian .....	55
B. Hasil Penelitian .....	55

BAB V.....	64
PEMBAHASAN .....	64
A. Penanganan Perilaku <i>Annoying Other</i> Dengan Menggunakan <i>Token Economy</i> Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Banat Nurul Huda Sedati Sidoarjo .....	64
BAB VI .....	69
PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	70



## ABSTRAK

Fakhiroh, Nur Zakiyatul. 2016. *Upaya Penanganan Siswa Annoying Other Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Banat Nurul Huda Sedati Sidoarjo Melalui Token Economy*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd.

---

Siswa sekolah dasar merupakan siswa yang aktif. Tak jarang banyak di antara siswa yang aktif dalam hal lain, misalnya seringkali menyolek temannya, mengajak bicara temannya, berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain selama proses pembelajaran berlangsung. Perilaku tersebut tidak hanya merugikan dirinya sendiri akan tetapi juga merugikan teman-temannya, yakni mengurangi konsentrasi teman ketika teman akan memperhatikan proses pembelajaran. Dari kasus tersebut siswa yang mempunyai perilaku *annoying other* tidak boleh dibiarkan. Penguasaan kelas yang mumpuni merupakan modal yang harus dimiliki oleh setiap guru. Ketika siswa melakukan hal-hal yang bisa mengganggu temannya, maka guru tersebut harus segera melakukan penanganan agar siswa lain tidak merasa terganggu. Salah satu metode yang diyakini dapat menangani perilaku suka mengganggu (*annoying other*) siswa yakni dengan menggunakan *token economy*.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penggunaan metode token economy efektif untuk diterapkan pada perilaku *annoying other* pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Banat Nurul Huda Sedati Sidoarjo.

Untuk mencapai tujuan di atas, maka digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *experimental single case*, yakni penelitian dengan subyek tunggal dan kasus tunggal. Data dalam penelitian ini diperoleh dari proses observasi. Untuk mengetahui keberhasilan metode token economy dalam menangani perilaku *annoying other*, maka digunakan desain A-B-A yakni tahap baseline 1, intervensi, baseline 2. Ada dua jenis instrumen yang digunakan, yaitu instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Instrumen perlakuan terdiri atas panduan perlakuan. Sedangkan instrumen pengukuran terdiri atas format observasi.

Secara grafis diketahui bahwa siswa yang berperilaku *annoying other* mengalami gangguan dalam berperilaku. Pada fase *baseline*, subyek menunjukkan perilaku sering menyolek teman, sering mengajak bicara teman, berpindah-pindah tempat ketika pelaksanaan proses belajar sedang berlangsung. Pada fase intervensi, subyek sudah mulai bisa mengurangi perilaku *annoying other* dengan pemberian *reward* berupa *yellow smile emoticon sticker* yang kemudian jika point memenuhi syarat dapat ditukar dengan pengukuh idaman (*back reinforce*) yang telah disepakati. Pada fase baseline 2, perilaku *annoying other* juga mengalami penurunan atau bisa dikatakan stabil dengan fase intervensi. Hal ini merupakan indikasi menurunnya frekuensi perilaku *annoying other* pada subyek. Ini artinya bahwa penerapan *token economy* dapat dikatakan efektif dan berhasil, karena perilaku *annoying other* pada subyek menurun.

Dari temuan penelitian ini beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu secara metodologis, penelitian seperti ini lebih banyak menggunakan pendekatan kuantitatif. Untuk itu pada penelitian lanjutan perlu dikembangkan penggunaan metode penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif atau gabungan antara kedua pendekatan, sehingga akan dapat menghasilkan penelitian yang lebih mendalam.

**Kata Kunci:** *annoying other, token economy*



## ABSTRACT

Fakhiroh, Nur Zakiyatul. 2016. *The Effort of Treating the Students categorized Annoying Other on Second Grade Students of Banat Nurul Huda Islamic Elementary School, Sedati Sidoarjo Using Token Economy*. Thesis, Islamic Primary Teacher Education Program, Tarbiyah and Teacher Training Faculty, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd.

---

Primary high school students are being active. Many of them commonly energetic in different situations for examples pinching their friends, talking with classmate in a class, move around during learning process is on going. Those attitudes not only disserve their own selves but also their classmate specifically distract their mates concentration to have an eye during the class. On that case students who have behavior annoying others should not be allowed. Excellent controlling the class from the teachers is a must. moment when students were distrubing their mates, the teacher should be spry handling those students so that the other students do not feel bothered. One of method that is believed to handle disruptive behavior ( annoying other) students by using the token economy.

The purpose of this study is to examine whether the use of token economy metods is effective to be applied to the annoying behavior of the students in grade two Banat Nurul Huda Islamic Elementary School Sedati Sidoarjo .

To achieve the above objective, we used a quantitive approach with *epperimental single case* study, that is research with a single subject and a single case. The data in this study were obtained from the observation process. To determine the success of token economy metods in handling *annoying other* behavior we used design A-B-A baseline phrase 1, intervention, baseline 2. There are two kinds of instruments to used, treatment instruments and measuring instruments. Treatment instrument consists of treatment guidelines while measuring instrument consists of observation format.

Graphically it is known that students who behave *annoying other* experience of other behavioral disorders. At baseline phase, subjects showed pinching friends behavior, talking to friends behavior, moved around the class where the learning process is ongoing. In the intervention phase, the subjects have started to reduce the *annoying other* behavior with a reward-giving in the form of *yellow smile emoticon sticker* that if the point is eligible can be exchanged with pengukuh idaman (back Reinforced) which is agreed together. At baseline phase 2, other *annoying other* behaviors also decreased or can be stabilized by the intervention phase. This is an indication of decreased frequency of *annoying other* behavior of the subjects. This means that the application of the token economy can be said to be effective and successful, because the *annoying other* behavior of the subjects reduced.

From the findings of this study, there are some suggestions for further research, which is methodologically research like this is used more quantitative approach. On advanced research, the research methods should be developed a qualitative approach or a combination of both approaches, so it will be able to produce research more in-depth.

**Key Word:** *annoying other, token economy*



## مستخلص

الفاخرة، نور زكية. 2016. محاولة حل تلميذ مزعج أخرى برمز الاقتصاد في تلميذ الفصل الثاني بالمدرسة الابتدائية للبنات نور الهدى سداتي سيدوارجو. البحث الجامعي، قسم تربية المعلمين للمدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق. المشرفة: الدكتورة إيسا نور وحيوبي الماجستير.

تلميذ المدرسة الابتدائية تلميذ فعال. ولكن، منهم من لهم الفعال في الأنشطة سوى التعلم، على سبيل المثال مزعج الصديق، التكلم مع الصديق في التعلم، التناقل من مكان واحد إلى مكان آخر في عملية التعليم. هذه الأنشطة تزعج نفس التلميذ ومن حوله مثل نقص تركيز صديقه في عملية التعليم. من هذه الحوادث، لانستطيع ألا نبالي بالتلاميذ الذين يزعجون الأخرى. تنظيم الفصل الجيد شئ مهم للمعلم. حينما فعل التلميذ الأشياء التي تزعج صديقه فلا بد للمعلم أن يحل تلك المشكلة كي يكون صديقه في أمن وسلامة. من إحدى الطرائق لحل فعل المزعج من التلميذ برمز الاقتصاد.

أهداف البحث لاختبار هل استخدام طريقة رمز الاقتصاد فعالا لتحقيقه في فعل مزعج الأخرى في تلميذ الفصل الثاني في المدرسة الابتدائية للبنات نور الهدى سداتي سيدوارجو.

لتحقيق الأهداف، فالباحثة تستخدم مدخل كمي بنوع البحث تجربة الحادثة الوحيدة أي بمعنى أن هذا البحث بوحدة واحدة وحادثة واحدة. جمع البيانات بالملاحظة. لمعرفة نجاح طريقة رمز الاقتصاد في حل فعل مزعج الأخرى، فتستخدم الباحثة تصميم أ-ب-أ في خطوة خط الأساس واحد، تدخل، خط الأساس الثاني. كان أداتان المستخدم، أداة التجربة وأداة التقييم. أداة التجربة تتكون من إرشادة التجربة. أداة التقييم تتكون من إرشادة الملاحظة.

بشكل بياني، تعرف الباحثة أن التلميذ الذي يزعج الأخرى يصيبه التشويش في سلوكه. في خط الأساس، الوحدة تشير السلوك مثل يزعج الصديق، والتكلم في الفصل مع الصديق عند التعليم، والتنقل من مكان إلى مكان آخر في عملية التعليم. في التدخل، الوحدة تبدأ ألا يزعج الأخرى بإعطاء الهدية بلاصقة التبسم الصفراء ثم إذا كان هو يملأ الشروط يستطيع أن يغيره بتعزيز الظهر المتفق قبله. في خط الأساس الثاني، فعل مزعج الأخرى ينقص أو نقول سواء بما في التدخل. هذا يشير إلى خفض فعل مزعج الأخرى عند الوحدة. هذا بمعنى على أن تحقيق رمز الاقتصاد فعالا ونجاحا لأن فعل مزعج الأخرى عند الوحدة منخفض.

من هذه النتيجة البحث، هناك بعض الاقتراحات للبحث القادم من جهة الطريقة، أكثر من نفس البحث يستخدم المدخل الكمي. لذلك، للبحث القادم باستخدام المدخل الكيفي أو بالجمع بين المدخل الكمي والكيفي حتى تكون نتيجة البحث أعمق من قبل.

**الكلمات المفتاحية:** مزيج الأخرى، رمز الإقتصاد



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak dilahirkan dalam keadaan fitrah dan semua anak merupakan *masterpiece*.<sup>1</sup> Masing-masing anak mempunyai perkembangan yang tidak sama satu dengan yang lain. Perkembangan masing-masing anak berbeda karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya faktor keluarga, lingkungan sekolah, teman sebaya.

Keluarga perannya begitu besar dalam membentuk kepribadian anak, perkembangan anak bisa berjalan dengan normal ditentukan oleh pola asuh orang tua, jika orang tua mendidik anak dengan baik, maka perkembangan anak juga akan berjalan normal. Sebaliknya jika orang tua mendidik terlalu otoriter, maka kemungkinan besar perkembangan anak mengalami hambatan atau tidak berjalan dengan normal.<sup>2</sup>

Faktor lain selain keluarga yakni lingkungan sekolah, selama anak berada di luar rumah, maka lingkungan sekolah yang memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang mana tujuan pendidikan adalah membantu perkembangan anak untuk mencapai kedewasaan.<sup>3</sup> Ini berarti bahwa tujuan akhir yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan mendidik adalah kedewasaan anak didik. Kedewasaan

---

<sup>1</sup> Munif Chatib, *Orangtuanya Manusia* (Bandung: Kaifa, 2012), hlm 125.

<sup>2</sup> Syamsu Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Rajawali, 2011), hlm 23

<sup>3</sup> Syahlan Syafei, *Bagaimana Anda Mendidik Anak* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2006), hlm 12.

di sini bukan hanya tentang pengetahuan saja, melainkan sikap juga harus dibentuk dalam suatu proses pendidikan.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia yang memiliki peranan dalam keberlangsungan proses pendidikan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2006 yang menyatakan bahwa, “Pendidikan dasar memiliki tujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.”<sup>4</sup>

Pendidikan dasar di Indonesia merupakan pondasi bagi jenjang pendidikan selanjutnya haruslah berperan dalam membentuk suatu fondasi yang kokoh yang berkaitan dengan watak serta kepribadian anak, khususnya siswa. Namun apabila pondasi dalam meletakkan dasar-dasar pendidikan yang akan berdampak pada pembentukan watak serta kepribadian anak tidak kuat, maka nantinya anak akan memiliki perilaku yang cenderung tidak sesuai dengan perkembangannya.

Dalam proses pendidikan, selain dengan guru, anak banyak melakukan interaksi dengan teman sebaya, sehingga teman sebaya juga turut andil dalam proses perkembangan anak. Menurut Hartub, dkk “*the social relations of children and adolescents are centered on their friends as well as*

---

<sup>4</sup> Kementrian Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional republik Indonesia* (<http://sdm.data.kemdikbud.go.id>, diakses pada 9 November 2015 jam 15.15 WIB).

*their families.*<sup>5</sup> Dari pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa pada usia sekolah dasar, anak memposisikan teman sebaya setara dengan kedudukan keluarga, artinya peranan teman sebaya cukup signifikan dalam mempengaruhi kepribadian seorang anak. Melalui teman sebaya, anak dapat memenuhi kebutuhannya untuk belajar berinteraksi sosial, belajar menyatakan pendapat dan perasaan, belajar merespon atau menerima pendapat dan perasaan orang lain, belajar tentang norma-norma kelompok, memperoleh pengakuan dan penerimaan sosial.<sup>6</sup>

Perkembangan sosial pada anak usia sekolah dasar adalah anak sudah mulai menjauh dari orang tua dan keluarga, anak mulai menjalin hubungan dengan teman sebaya, anak memiliki kebutuhan yang besar untuk disukai dan diterima oleh teman sebaya, sehingga anak akan melakukan perilaku-perilaku yang nantinya akan menarik perhatian teman, sehingga dia bisa diterima dalam kelompoknya, seperti suka menolong, dll. Anak tidak akan melakukan perilaku yang tidak disukai oleh temannya, seperti suka mengganggu temannya ketika pembelajaran berlangsung, dll.<sup>7</sup>

Anak usia sekolah dasar memiliki karakter suka bergerak, senang bermain, dan masih banyak lagi.<sup>8</sup> Anak usia sekolah dasar memang sedang aktif-aktifnya bergerak, akan tetapi jika keaktifan Bergeraknya itu tidak sesuai dengan situasi dan kondisi tentunya akan menjadi suatu masalah yang akan merugikan dirinya sendiri maupun orang lain.

---

<sup>5</sup> Desmita, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Rosda, 2011), hlm 224.

<sup>6</sup> Syamsu Yusuf, *op. Cit.*, hlm 41.

<sup>7</sup> Desmita, *op. Cit.*, hlm 224

<sup>8</sup> Desmita, *op. Cit.*, hlm 35.

Di MI Banat Nurul Huda Kalanganyar Sidoarjo terdapat salah satu siswa di kelas II memiliki perilaku *annoying other*. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa ini seringkali berbicara dengan temannya, misalnya bercerita tentang kegiatan yang telah dilakukannya di rumah, membicarakan temannya, merencanakan apa yang akan dilakukan ketika jam istirahat.

Perilaku *annoying other* yang muncul pada subyek mengakibatkan siswa yang lain merasa terganggu dengan perilaku siswa tersebut dan akhirnya pembelajaran berlangsung kurang kondusif. Dalam hal ini, guru kurang bisa mengkondisikan perilaku *annoying other* siswa, sehingga siswa tersebut terkesan dibiarkan saja. Selain itu, berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, guru jarang memberikan *reward* berupa fisik maupun pujian secara langsung kepada siswa yang bermasalah maupun siswa yang lain.

Dari gambaran di atas, maka Dalam proses penanganannya, peneliti akan menggunakan metode *Token economy*. *Token economy is a systemic procedure in which tokens are given as immediate tangible reinforcers for appropriate behaviors. The token can be poker, chips, script, points or other concrete items that can be cashed in by the holder for articles of value or for privileges.*<sup>9</sup> Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa token economy merupakan sebuah modifikasi perilaku yang berupa token yang mana token

---

<sup>9</sup> Burl E. Gilliland, dkk. *Theories and Strategies in Counseling and Psychotherapy* (United State: Simon and Schuster, Inc, 1989), hlm 171.

tersebut digunakan untuk mengapresiasi sebuah perilaku yang ditargetkan dari seorang subjek sebagai sebuah bentuk *reward*.

*Token economy* ini dirasa peneliti cocok digunakan dalam upaya menangani siswa *annoying other*, karena siswa tersebut jarang mendapatkan *reward*. Dengan diterapkannya *token economy*, maka siswa akan mendapatkan *reward* setiap kali dia memunculkan perilaku yang ditargetkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk menjadikan permasalahan di atas sebagai bahan penelitian skripsi yang berjudul “Upaya Penanganan Siswa *Annoying Other* Pada Siswa Kelas II MI Banat Nurul Huda Kalanganyar Sidoarjo Melalui *Token Economy*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada latar belakang di atas, maka secara garis besar fokus masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penanganan perilaku *annoying other* dengan menggunakan *token economy* pada siswa kelas II MI Banat Nurul Huda sedati Sidoarjo?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adalah:

1. Mengetahui keefektifitasan penanganan perilaku *annoying other* dengan menggunakan *token economy* pada siswa kelas II MI Banat Nurul Huda Kalanganyar Sidoarjo.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi Peneliti

Dapat memperluas pengalaman melalui penelitian sederhana, sehingga dapat memberikan dukungan atas profesi sebagai guru yang diemban penulis nantinya.

##### 2. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memberikan variasi metode untuk menangani siswa yang memiliki perilaku *annoying other*.

##### 3. Bagi Guru

Dapat dijadikan bahan masukan dalam upaya menangani siswa yang memiliki perilaku *annoying other*.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini bahwa upaya penanganan siswa *annoying other* pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Sedati Sidoarjo melalui *token economy* merupakan penanganan yang efektif.

#### **F. Orisinalitas Penelitian**

Dalam setiap penelitian membutuhkan orisinalitas penelitian, tujuannya agar penelitian tidak sama dan kajiannya tidak diulang-ulang. Adapun orisinalitas dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Skripsi Nimas Rahmawati yang berjudul *Token Economy* Sebagai Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika, yang diterbitkan oleh Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2015 ini

menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang mana pada penelitian tersebut tidak menganalisis permasalahan secara mendalam. Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan metode *token economy* sebagai upaya penanganan perilaku *annoying other*. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian *experimental single case*. Jadi penelitian ini hanya menggunakan subyek tunggal. Desain yang digunakan yakni desain A-B-A yakni fase baseline 1, intervensi, baseline 2 untuk mengetahui keefektifan penggunaan *token economy* dalam mengurangi perilaku *annoying other* pada subyek.

2. Skripsi Umri Mufidah yang berjudul Efektivitas Pemberian *Reward* Melalui Metode *Token* Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini, yang diterbitkan Universitas Negeri Semarang pada tahun 2013 ini dalam penelitiannya mengukur keefektifitasan penggunaan metode *token economy*, sedangkan dalam penelitian ini menerapkan metode *token economy* sebagai upaya penanganan kasus *annoying other*.
3. Jurnal Nur Hasanah yang berjudul Terapi *Token* Ekonomi Untuk Mengubah Perilaku Lekat Di Sekolah yang diterbitkan STIKES Muhammadiyah Pringsewu Lampung pada tahun 2013 ini menerapkan *token economy* untuk mengubah perilaku lekat di sekolah akan tetapi dalam penelitian ini menerapkan *token economy* untuk menangani kasus *annoying other*.

Tabel 1.1  
Orisinalitas Penelitian

No	Nama peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Nimas Rahmawati, <i>Token Economy</i> Sebagai Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015	Sama-sama menggunakan modifikasi perilaku <i>token economy</i>	Pada penelitian tersebut, menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), tidak menganalisis permasalahan sedalam-dalamnya.	Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian experimental single case. Jadi penelitian ini hanya menggunakan subyek tunggal. Desain yang digunakan yakni desain A-B-A yakni fase baseline 1, intervensi, baseline 2 untuk mengetahui keefktifan penggunaan token economy dalam mengurangi perilaku annoying other pada subyek
2	Umri Mufidah, Efektivitas Pemberian <i>Reward</i> Melalui Metode <i>Token</i> Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini, skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2013.	Sama-sama menggunakan modifikasi perilaku <i>token economy</i> .	Penelitian tersebut mengukur keefektifitasannya.	Penelitian ini yang diterapi adalah perilaku annoying other atau perilaku suka mengganggu teman.
3	Nur Hasanah, Terapi <i>Token</i> Ekonomi Untuk Mengubah Perilaku	Sama-sama menggunakan <i>token economy</i> sebagai terapi	Perilaku yang diubah pada penelitian tersebut adalah	Perilaku yang diubah dalam penelitian ini adalah perilaku

	Lekat Di Sekolah, jurnal STIKES Muhammadiyah Pringsewu Lampung, 2013		perilaku lekat. Dan desain yang digunakan desain A-B artinya penelitian tersebut tidak menggunakan fase baseline 2 untuk mengetahui apakah token economy masih efektif digunakan ketika subyek tidak lagi mendapatkan intervensi	<i>annoying other.</i> Pada penelitian ini, penulis menggunakan desain A-B-A yakni fase baseline 1, intervensi, baseline 2.
--	--	--	--	---

### G. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel yang diamati. Definisi operasional mempunyai arti tunggal dan diterima secara obyektif, bilamana variabel yang bersangkutan tersebut nampak. Adapun definisi operasional dari penelitian ini yaitu:

#### 1. *Annoying other*

Dalam penelitian ini perilaku *annoying other* didefinisikan sebagai suatu perilaku siswa yang mana siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dia berbicara dengan temannya mengenai kegiatan yang telah dilakukan di rumah, membicarakan teman, merencanakan kegiatan yang akan dilakukan pada saat jam istirahat, sehingga teman yang jadi lawan bicara merasa terganggu dan akhirnya tidak fokus dengan materi yang sedang diajarkan oleh guru.

2. *Token economy* adalah suatu sistem pemberian penghargaan kepada subyek setelah dia melakukan sesuatu yang diharapkan, penghargaan tersebut berupa sesuatu yang berwujud yang dapat dilihat, dipegang yakni berupa *yellow smile sticker* yang kemudian penghargaan dikumpulkan dan ditukarkan dengan sesuatu yang bermakna. Sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat antara peneliti, subyek, guru. Pemberian token ini dilakukan ketika perilaku yang diharapkan muncul yaitu setiap 2, 3, 5, 6, 10, 15, 30 menit ketika perilaku itu muncul.

#### H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- BAB I : berisi tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, originalitas penelitian, definisi istilah, sistematika pembahasan.
- BAB II : berisi tentang *annoying other*, karakteristik siswa sekolah dasar, modifikasi perilaku, teori behavioristik, *token economy*
- BAB III : berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, prosedur penelitian
- BAB IV : berisi tentang analisis data penelitian yakni sejarah sekolah, tujuan, visi dan misi sekolah. Paparan data yang berisi tentang paparan data fase baseline 1, intervensi, baseline 2 pada

penerapan token economy sebagai terapi untuk mengurangi perilaku annoying other.

BAB V : berisi tentang pembahasan secara mendalam tentang hasil penelitian.

BAB VI : berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan beberapa saran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Konsep Token Economy

##### 1. Pengertian Token Economy

*Token economy* merupakan suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan pengurangan perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian *tokens* (tanda-tanda). Individu menerima *token* cepat setelah mempertunjukkan perilaku yang diinginkan.<sup>10</sup>

*Token economy* merupakan suatu pendekatan behavioral yang bersifat transparan dalam arti bahwa proses dan semua kegiatannya didiskusikan secara terbuka dengan subyek dan subyek penelitian dilibatkan dalam semua proses pengambilan keputusan dalam upaya penanganan ini.<sup>11</sup>

Secara singkatnya *token economy* merupakan sebuah sistem penguatan untuk perilaku yang akan dikelola dan diubah, dalam hal ini subjek harus diberi hadiah atau sebuah penguatan untuk mengurangi atau menghapus perilaku subjek sebelumnya.

Menurut Burl E. Gilliland, dkk, *Token economy is a systemic procedure in which tokens are given as immediate tangible reinforcers for appropriate behaviors. The token can be poker, chips, script, points*

---

<sup>10</sup> Siska Liana, *Self Improvement Using Token Economy in 5 Children at Kindergarten*, (Lampung:FKIP Universitas Lampung).

<sup>11</sup> Norman D. Sundber. *Op. Cit.* Hlm 201

*or other concrete items that can be cashed in by the holder for articles of value or for privileges.*<sup>12</sup>

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *token economy* adalah suatu prosedur yang sistematis yang nantinya akan diberikan kepada individu yang tujuannya sebagai penguatan atas perilaku yang diharapkan (pengurangan atau penghapusan perilaku negatif).

Metode *token economy* dapat digunakan untuk membentuk tingkah laku apabila persetujuan dan pemerkuat-pemerkuat yang tidak bisa diraba lainnya tidak memberikan pengaruh. Dalam *token economy*, tingkah laku yang layak bisa diperkuat dengan perkuatan-perkuatan yang bisa diraba (tanda-tanda seperti kepingan logam) yang nantinya bisa ditukar dengan objek-objek atau hak istimewa yang diinginkan. Metode *token economy* sangat mirip dengan yang dijumpai dalam kehidupan nyata, misalnya para pekerja dibayar untuk hasil pekerjaan mereka.<sup>13</sup>

Pemberian *token economy* ini dapat berupa poker, kepingan, naskah atau tulisan, poin, atau barang-barang konkrit lainnya yang nantinya bisa ditukar dengan suatu barang yang telah disepakati antara subjek dengan peneliti. Penggunaan tanda-tanda sebagai pemerkuat-pemerkuat bagi tingkah laku yang layak memiliki beberapa keuntungan, yaitu:<sup>14</sup>

a. Tanda-tanda tidak kehilangan nilai insentifnya

---

<sup>12</sup> Burl E. Gilliland, dkk. *Op.cit.* hlm 171.

<sup>13</sup> Gerald Corey, *op.cit.* hlm 222.

<sup>14</sup> *Ibid.*

- b. Tanda-tanda bisa mengurangi penundaan yang ada di antara tingkah laku yang layak dengan ganjarannya.
- c. Tanda-tanda bisa digunakan sebagai pengukur yang konkret bagi motivasi individu untuk mengubah tingkah laku tertentu.
- d. Tanda-tanda adalah bentuk penguatan positif
- e. Individu memiliki kesempatan untuk memutuskan bagaimana menggunakan tanda-tanda yang diperolehnya
- f. Tanda-tanda cenderung menjembatani kesenjangan yang sering muncul di antara lembaga dan kehidupan sehari-hari.

Secara singkatnya *token economy* merupakan sebuah sistem reinforcement atau penguatan untuk perilaku yang dikelola dan diubah, seseorang mesti dihiasi/diberikan penguatan untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan. *Token economy* merupakan salah satu contoh dari penguatan yang ekstrinsik, yang menjadikan orang-orang melakukan sesuatu untuk meraih pematik di ujung tongkat. Tujuan prosedur ini adalah mengubah motivasi yang ekstrinsik menjadi motivasi yang intrinsik. Diharapkan bahwa perolehan tingkah laku yang diinginkan akhirnya dengan sendirinya akan menjadi cukup mengganjar untuk memelihara tingkah laku yang baru.<sup>15</sup> Tujuan yang utama suatu *token economy* ialah untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Bagaimanapun, tujuan yang lebih utama dari *token economy* adalah untuk mengajarkan perilaku yang

---

<sup>15</sup> Ibid.

sesuai dan ketrampilan-ketrampilan sosial yang dapat digunakan dalam satu lingkungan yang alami (wajar).

Kesimpulannya, dapat diketahui bahwa *token economy* adalah sistem perlakuan kepada tiap individu untuk mendapatkan bukti target perilaku setelah mengumpulkan sejumlah perilaku tertentu sehingga mencapai kondisi yang diharapkan, dengan cara subyek mendapat penghargaan setelah menunjukkan perilaku yang diharapkan. Hadiah dikumpulkan selanjutnya setelah terkumpul hadiah dapat ditukar dengan penghargaan yang bermakna.

## **2. Prosedur Pelaksanaan *Token Economy***

Menurut Miltenberger, prosedur pelaksanaan *token economy* sebagai berikut:<sup>16</sup>

### **a. Menentukan perilaku yang akan dirubah**

Tahap pertama yang harus dilakukan sebelum menerapkan program *token economy* adalah menentukan perilaku apa yang akan dirubah pada subjek penelitian.

### **b. Menentukan tipe *token* yang akan diberikan kepada subjek**

Setelah perilaku yang akan dirubah sudah ditentukan, kemudian peneliti, subjek, guru menentukan tipe *token* yang akan diberikan kepada subjek ketika perilaku yang diinginkan telah muncul. *Token* ini banyak macamnya di antaranya, koin, stiker, dan benda-benda lain yang tampak.

---

<sup>16</sup> Lasairíona McGuinness, *How to Use Token Economy*  
(<http://www.educateautism.com>, diakses 10 November 2015 jam 20.15 WIB).

c. Memilih *reinforcers*

Peneliti, guru, serta subjek menentukan sesuatu barang yang akan dijadikan nilai tukar *token* yang telah dikumpulkan subjek. Hadiah ini tidak perlu mahal yang penting berkesan bagi subjek penelitian, seperti membuatkan makanan kesukaan subjek, memberikan *free time*, dan lainnya.

d. Mengatur nilai *token*

Peneliti menuntukan berapa nilai satu point stiker yang telah didapat subjek.

e. Mengatur nilai *token* dengan *reinforcers*

Menentukan berapa stiker yang akan dikumpulkan subjek, sehingga subjek bisa menukarkan stiker tersebut dengan suatu barang yang telah disepakati sebelumnya.

f. Membuat sebuah bank

Peneliti perlu mengorganisasikan *token* untuk subjek dalam sebuah bank. Bank di sini maksudnya adalah suatu mading yang isinya tentang rekaman atau catatan point yang telah diperoleh oleh subjek. Setiap mendapatkan stiker, peneliti akan mempublikasikannya dengan cara menempelkan point yang telah diperoleh pada mading ini. Selain mading, bank ini bisa berupa toples jika jenis *token* yang dipilih adalah jenis logam, koin. Untuk menghindari kecurangan di antara subjek, maka mading harus ditempatkan di tempat yang terlihat oleh subjek, peneliti, serta guru.

- g. Menyusun waktu penukaran *token*

Peneliti, guru, subjek perlu menentukan kapan waktu untuk menukar *token* yang sudah dikumpulkan subjek dengan *back up reinforcement*.

### 3. Prinsip Penerapan Efektif *Token Economy*

Agar efektif penerapan *token economy* perlu memenuhi beberapa aturan dan pertimbangan. Aturan-aturan dan pertimbangan tersebut antara lain:<sup>17</sup>

- a. Hindari penundaan

Keunggulan tabungan kepingan diperoleh dari pemenuhan persyaratan efektivitas pengukuhan, ialah pemberian pengukuhan setelah perilaku sasaran muncul. Meskipun pengukuh sebenarnya baru dapat diberikan kemudian, tetapi kepingan-kepingan tersebut mewakili, menandai, merupakan isyarat, atau merupakan simbol, bahwa sebagai pengukuh idaman telah ada ditangan subjek.

- b. Berikan kepingan secara konsisten

Pemberian pengukuhan secara terus menerus dapat mempercepat peningkatan perilaku sasaran. Pada program ini, setiap kali perilaku yang telah disetujui dilaksanakan, maka subjek secara konsisten akan diberikan imbalan kepingan.

---

<sup>17</sup> Soetarlinah Soekadji, *op.cit*, hlm 73-79

c. Memperhitungkan kuantitas

Perlu direncanakan agar banyaknya kepingan yang akan diterima cukup untuk ditukar dengan pengukuh idaman. Kepingan yang terlalu banyak atau yang dihargai terlalu tinggi akan menimbulkan kejenuhan.

d. Persyaratan hendaknya jelas

Pada program ini hendaknya peraturan dibuat sejelas mungkin. Lebih baik lagi subjek diajak berdiskusi mengenai aturan-aturan dan persyaratan untuk memperoleh kepingan. Kekeliruan-kekeliruan karena salah pengertian hendaknya segera dijelaskan. Demikian juga peringatan tentang simbol-simbol dan dukungan perlu diberikan agar subjek ingat bahwa program *token economy* masih berjalan. Karena kejelasan memegang peranan penting dalam program ini, maka kesukaran program perlu disesuaikan dengandaya paham subyek.

e. Pilih pengukuh yang macam dan kualitasnya memadai

Agar pengukuh idaman yang ditawarkan efektif, perlu dicocokkan macam dan kualitasnya dengan situasi dan kondisi subjek. Berbagai macam pengukuh idaman dapat digunakan, seperti berbagai benda, berbagai aktivitas yang cocok dengan suasana maupun yang dibuat-buat (artifisial). Pemilihan pengukuhan idaman juga perlu memperhatikan masalah erika dan persetujuan masyarakat.

f. Kelancaran pengadaan pengukuh idaman

Perlu dipikirkan cara-cara pengadaan pengukuh, sebab banyak program kepingan terbentur pada pengadaan pengukuh idaman ini. Tanpa pengukuh idaman yang berharga, kepingan sebagai pengukuh akan tidak efektif. Berbagai jalan harus ditempuh, yakni mengumpulkan dana/barang dari orang tua subyek, dan lain-lain.

g. Pemasaran pengukuh idaman

Tidak berbeda dengan pemasaran barang di dunia ekonomi tertutup, maka pemasaran pengukuh idaman perlu memperhitungkan hukum penawaran dan permintaan. Makin banyak permintaan barang atau aktivitas, maka dapat dipasang harga tinggi nilai tukarnya. Artinya pengukuh yang banyak peminatnya berharga lebih tinggi daripada pengukuh yang tidak banyak peminatnya. Demikian juga, bila sempit pilihan yang disediakan, makin tinggi jumlah peminatnya daripada bila disediakan pilihan yang luas. Harga pengukuh ini dapat diubah-ubah. Misalnya suatu saat bermain keneker lebih berharga daripada bermain bola takraw, atau sebaliknya.

h. Menjodohkan pemberian kepingan dengan pengukuh sosial positif

Bila aktiviti atau tindakan sosial positif telah efektif sebagai pengukuh, tentu tidak dibutuhkan program kepingan. Salah satu tujuan yang harus dicapai dalam penggunaan kepingan adalah agar subyek dapat berpindah dari pengukuh kepingan ke pengukuh sosial positif. Karena itu pemberian kepingan hendaknya bersama-sama

dengan pengukuh sosial positif, seperti saat memberikan kepingan disertai dengan senyum atau muka senang.

Dengan merencanakan memasang kepingan dengan pengukuh sosial positif ini, juga melatih pengelola subyek untuk memberi penghargaan pada perilaku subyek. Ada kemungkinan sebelum program *token economy* berjalan, pengelola subyek kurang memberi penghargaan atau pengukuhan terhadap usaha subyek, tetapi mencela ketika subyek tidak berusaha. Jadi, program *token economy* dapat mendidik keterampilan sosial pengelola maupun subyek. Dengan perpindahan dari pengukuh kepingan ke pengukuh sosial positif, pengukuh ini dapat diterapkan pada perilaku-perilaku lain yang tidak dikenai program *token economy*.

i. Perhitungan efeknya terhadap orang lain

Teman sebaya, saudara kandung akan iri apabila salah satu di antara mereka mendapat perlakuan istimewa. Karena itu perlu diusahakan agar mereka ikut membantu subyek memperoleh kepingan, yang apabila sampai jumlah tertentu seluruh kelompok akan ikut menikmati pengukuhnya. Namun perlu dijaga agar mereka tidak mendorong terlalu keras atau mengancam subyek.

j. Perlu persetujuan semua pihak

Pelaksanaan program *token economy* mengganggu dan mericuhi acara yang ditumpanginya. Karena itu perlu izin pelaksana dari orang-orang yang mengelola program yang ditumpanginya. Gangguan

ini timbul karena kadang-kadang subyek terlalu banyak mencurahkan perhatian pada program *token economy* sehingga tugas-tugas lain terganggu. Pemberian benda sebagai imbalan juga sering tidak disetujui, karena dianggap mendidik anak menjadi matrealistis.

k. Perlu kerjasama subjek

Program *token economy* sulit berhasil apabila tidak ada komunikasi dengan subyek. Makin jelas aturan main, makin setuju subyek pada program yang dilaksanakan, maka semakin lancar pelaksanaan program dan semakin efektif hasilnya.

Bagi anak-anak bentuk kepingan yang menarik dapat menambah gairah mengumpulkannya. Pengukuh idaman dapat direklamekan dengan gambar-gambar untuk meningkatkan dan memikat subyek agar lebih giat berusaha untuk mengumpulkan kepingan.

l. Perlu latihan bagi pelaksana

Bila pelaksanaan program *token economy* diserahkan kepada guru, orang tua, maka pelaksana perlu mendapatkan pelatihan dan pengetahuan yang diperlukan dalam menjalankan program ini.

m. Perlu pencatatan

Pencatatan cermat mengenai frekuensi perilaku-sasaran dan perilaku lain perlu dilakukan. Selain ini mungkin dibutuhkan sebagai pertanggung jawaban, juga untuk mendeteksi keberhasilan program.

Bila program tidak berhasil mencapai sasaran, maka perlu dilakukan perubahan bahkan mungkin dihentikan.

n. Kombinasi dengan prosedur lain

Program *token economy* dapat dikombinasikan dengan program lain, serta denda dan penyisihan. Meskipun dapat meningkatkan efektivitas, kombinasi dengan program yang menggunakan stimulus eversif perlu pertimbangan mengenai efek sampingnya.

o. *Follow up* (penundaan pengukuhan)

Bila program *token economy* telah berhasil meningkatkan perilaku, sedang pengukuh sosial belum dapat menggantikan keseluruhan program *token economy*, maka perlu diadakan latihan penundaan pemberian kepingan. Ini mirip dengan pemberian upah mingguan.

#### 4. Kelebihan Token Economy

Menurut Ayllon, Azrin, Kazdin dan Bootzin, menggunakan program penguatan, *token economy* memiliki banyak keuntungan di antaranya:<sup>18</sup>

- a. *Token* dapat digunakan untuk memperkuat perilaku target segera setelah terjadi.
- b. *Token economy* sangat terstruktur, oleh karena itu, target perilaku yang diinginkan diperkuat lebih sering secara konsisten.
- c. Pengkondisian *token* digeneralisasikan sebagai penguat karena mereka dipasangkan dengan berbagai *reinforcers* yang lain. sebagai

---

<sup>18</sup> Qonik Armanda, *Kelebihan Token Economy*  
(<http://www.qonikarmanda.blogspot.co.id>, diakses 10 November 2015 jam 8.10 WIB).

akibatnya, *token* berfungsi sebagai *reinforcers* meskipun ada operasi spesifik tertentu yang mungkin ada untuk klien setiap saat.

- d. *Token* dapat dikuantifikasi dengan mudah sehingga perilaku yang berbeda dapat diterima.
- e. Perilaku-perilaku yang ditunjukkan individu dapat dihargai dengan segera.
- f. Besarnya *reward*/hadiah adalah sama nilainya untuk semua individu dalam suatu kelompok.
- g. Penggunaan hukuman (*respon cost*) lebih sedikit risikonya dibandingkan bentuk-bentuk hukuman yang lain.
- h. Individu dapat belajar ketrampilan-ketrampilan yang berhubungan dengan masa depan.

##### **5. Kekurangan Token Economy**

Selain mempunyai kelebihan, *token economy* juga memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut:<sup>19</sup>

- a. Kurangnya pembentukan motivasi intrinsik, karena *Token economies* merupakan dorongan dari luar diri.
- b. Dibutuhkan dana lebih banyak untuk penyediaan pengukuh pendukung/*back up reinforcer*.
- c. Adanya beberapa hambatan dari orang yang memberikan.
- d. Penggunaan waktu dan usaha yang digunakan untuk mengatur dan melaksanakan program
- e. Biaya pembelian *back up reinforcers*

---

<sup>19</sup> Ibid.

- f. Pelatihan staf, terutama ketika *token economy* memiliki komponen yang kompleks atau ketika dilakukan dalam skala besar.

## **B. Terapi Behavioral**

### **1. Pengertian Terapi Behavioral**

Konsep stimulus respon seperti yang diungkapkan oleh B.F Skinner bahwa operan-operan yang dilakukan cenderung akan sering diulang.<sup>20</sup> Oleh karena itu ketika perilaku yang diharapkan muncul dan diberikan sebuah penghargaan, maka yang terjadi adalah perilaku yang mendapat penguatan dan itu akan terus dipertahankan oleh subyek.

Teori B.F Skinner menyebutkan bahwa manusia dapat dikendalikan oleh kondisi-kondisi lingkungan di sekitarnya. Dengan adanya intervensi berupa reward dan penguat sosial seperti pujian yang dapat menjadikan perilaku *annoying other* pada subyek dapat menurun dari sebelumnya. Terapi tingkah laku diarahkan pada tujuan-tujuan memperoleh tingkah laku baru, penghapusan tingkah laku yang maladaptif, serta memperkuat dan mempertahankan tingkah laku yang diinginkan.<sup>21</sup>

Menurut Pavlov, bahwa tingkah laku seseorang itu bisa berubah ketika seseorang tersebut menerima stimulus. Menurut Skinner Pengondisian operan, satu aliran utama lainnya dari pendekatan terapi yang berlandaskan teori belajar, melibatkan pemberian ganjaran kepada

---

<sup>20</sup>Norman D. Sundberg, dkk. *Psikologi Klinis*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2007). Hlm 203

<sup>21</sup>Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi* (Bandung: Refika Aditama. 2013), hlm220

individu atas kemunculan tingkah laku yang diinginkan pada saat tingkah laku itu muncul.

## 2. Modifikasi Perilaku

Dalam terapi behavioral terdapat istilah modifikasi perilaku untuk mena. Modifikasi perilaku dapat diartikan sebagai: (1) upaya, proses, atau tindakan untuk mengubah perilaku, (2) aplikasi prinsip-prinsip belajar yg teruji secara sistematis untuk mengubah perilaku tidak adaptif menjadi perilaku adaptif, (3) penggunaan secara empiris teknik-teknik perubahan perilaku untuk memperbaiki perilaku melalui penguatan positif, penguatan negatif, dan hukuman, atau (4) usaha untuk menerapkan prinsip-prinsip proses belajar maupun prinsip-prinsip psikologi hasil eksperimen pada manusia.<sup>22</sup> Bootzin mendefinisikan modifikasi perilaku ialah usaha untuk menerapkan prinsip-prinsip proses belajar maupun prinsip-prinsip psikologi hasil eksperimen.<sup>23</sup>

Dari pengertian di atas, diketahui bahwa modifikasi merupakan usaha yang digunakan untuk mengubah perilaku subyek. Untuk mengubah perilaku tersebut maka harus melakukan penelitian eksperimen.

Dalam modifikasi perilaku, untuk memperoleh perilaku yang diharapkan, maka perlu adanya penguatan positif, seperti *reward*. Penguatan positif merupakan suatu akibat atau konsekuensi dari perilaku

---

<sup>22</sup> Sunardi, Modifikasi Perilaku. Jurnal UPI, 2010

<sup>23</sup> Soetarlinah Soekadji, *Modifikasi Perilaku; Penerapan Sehari-hari dan Penerapan Profesional* (Yogyakarta: Liberty), hlm 73-79

yang telah dilakukan subyek.<sup>24</sup> Dalam hal ini jika subyek melakukan perilaku yang diharapkan, maka subyek akan mendapatkan *reward*. Setiap perilaku yang diberikan *reward* akan memperkuat akan memperkuat bertahannya respon, atau respon akan diulang.<sup>25</sup>

Dalam memilih penguah hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan subyek. Pemberian penguah hendaknya jangan ditunda-tunda, segera berikan penguah ketika perilaku yang diharapkan muncul.

Segala sesuatu pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari modifikasi perilaku sebagai berikut:

- a. Modifikasi perilaku sebagai penguah perilaku dan terapi mempunyai keunggulan disamping juga kelemahan. Dibandingkan dengan perlakuan berdasarkan pendekatan psikologi yang lain, psikologi dinamika misalnya. Beberapa keunggulan yang dapat ditonjolkan adalah :
- b. Langkah-langkah dalam modifikasi perilaku dapat direncanakan terlebih dahulu. Rencana tersebut dapat dimintakan persetujuan individu yang akan diubah perilakunya, sehingga ia lebih kooperatif.
- c. Perincian pelaksanaan dapat diubah selama perlakuan/terapi berlangsung. Perubahan disesuaikan dengan kebutuhan.

---

<sup>24</sup> Ibid. Hlm 12

<sup>25</sup> Juhana Wijaya, *psikologi Bimbingan* (Jakarta: Eresco. 2008). Hlm 188

- d. Bila dari hasil monitoring ternyata suatu teknik gagal atau kurang berhasil untuk menimbulkan perubahan, dapat segera dideteksi dan diusahakan teknik penggantinya.
- e. Teknik-teknik yang dipakai dalam modifikasi perilaku dapat diterangkan dan diatur secara rasional. Hasil perlakuan dapat diramalkan dan dievaluasi secara objektif.
- f. Waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan perubahan lebih singkat daripada menggantungkan perubahan yang terjadi secara insight yang diperoleh subjek.

Walaupun memiliki beberapa keunggulan namun modifikasi perilaku juga memiliki kelemahan-kelemahan. Kelemahan-kelemahan tersebut antara lain :

- a. Percobaan-percobaan awal dilakukan dalam modifikasi perilaku menggunakan media binatang, sementara perilaku binatang tidak sekompleks perilaku manusia sehingga bila diterapkan pada manusia memerlukan penanganan secara teliti.
- b. Tidak semua perilaku manusia dapat diamati secara langsung, sehingga modifikasi perilaku mengalami kesulitan untuk mengubah perilaku-perilaku yang pengamatannya tidak langsung. Bahkan banyak perilaku yang melalui media penghayatan terhadap perilaku itu sendiri.
- c. Perilaku manusia itu kompleks, sehingga untuk melakukan analisis perilaku yang tepat memerlukan latihan dan kecermatan dari terapis.

- d. Tidak semua teknik dalam modifikasi perilaku dapat diterapkan pada setiap perilaku yang akan diubah, sehingga masing-masing teknik memiliki kelemahan.

Dalam menerapkan modifikasi perilaku, yang penting bukan hanya wujud dari reinforcemennya tetapi juga bagaimana pengaturan pemberiannya. Reinforcement yang diatur dengan baik akan memungkinkan untuk membentuk tingkah laku yang diharapkan dengan baik. ada 4 macam pengaturan pemberian *reinforcement*.<sup>26</sup>

a. Penguat Berkelanjutan (*Continuous Reinforcement*)

Setiap kali muncul perilaku yang dikehendaki, maka diberikan *reinforcement*. Jika *reinforcement* dihentikan, maka tingkah laku dengan cepat hilang. Pemberian penguat dapat diatur, tidak terus menerus tetapi selang-seling.

b. Interval Tetap (*Fixed Interval*)

Pemberian *reinforcement* berselang teratur, misalnya setiap 5 menit sekali

c. Interval Berubah (*Variable Interval*)

Memberikan *reinforcement* dalam waktu yang tidak tentu tetapi jumlah atau rata-rata penguat yang diberikan sama dengan pengaturan tetap. Misalnya pemberian berselang 3,4,5,6,7 menit berselang-selang secara acak, dengan rata-rata selang 5 menit

d. Perbandingan Tetap (*Fixed Ratio*)

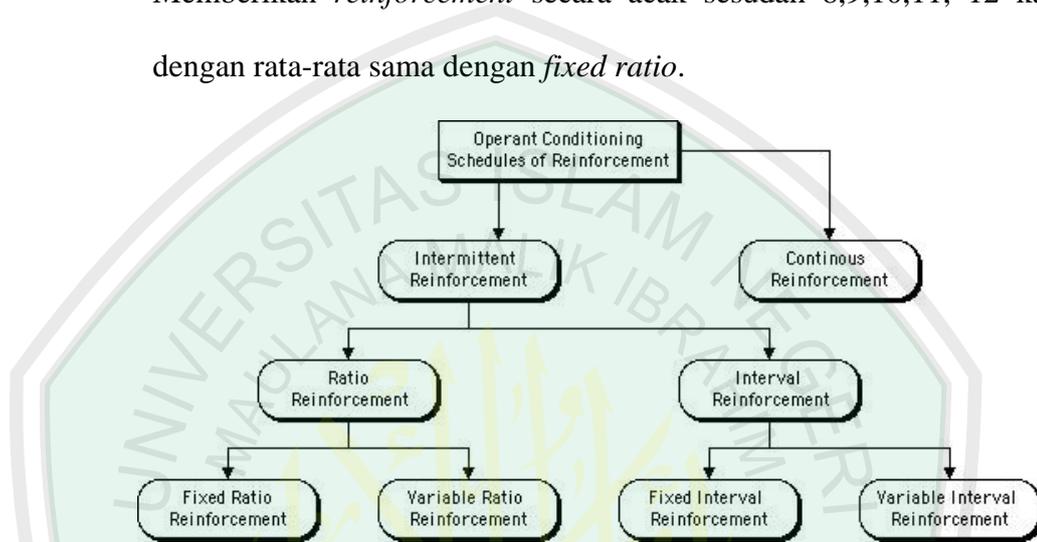
---

<sup>26</sup> Miltenberger. *Schedule Reinforcement* (<http://www.educatteautism.com>, diakses 25 Januari 14.45 WIB)

Mengatur pemberian *reinforcement* sesudah respon yang dikehendaki muncul yang kesekian kalinya.

e. Perbandingan Berubah (*Variable Ratio*)

Memberikan *reinforcement* secara acak sesudah 8,9,10,11, 12 kali dengan rata-rata sama dengan *fixed ratio*.



Gambar 2.1  
*Schedule of Reinforcement*

### C. Annoying Other

#### 1. Pengertian Annoying Other

*Annoying Other* terdiri dari dua kata, yakni *annoying* dan *other*.

Dalam kamus bahasa Inggris John E. Chole menyebutkan bahwa *annoying* artinya mengganggu, sedangkan *other* berarti orang lain. Maka *annoying other* dapat didefinisikan sebagai perilaku yang membuat orang lain terganggu. Sedangkan menurut Frank J. Sparzo, James A. Poteet, perilaku *annoying other* adalah perilaku yang terjadi di dalam

kelas yang mana pelaku suka melakukan perilaku yang mengganggu temannya, sehingga proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif.<sup>27</sup>

## 2. Ciri-ciri Annoying Other

Seorang siswa tidak bisa begitu saja dikatakan memiliki perilaku *annoying other*, harus ada ciri-ciri yang menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki perilaku ini.

Adapun siswa yang memiliki perilaku *annoying other* memiliki ciri-ciri berikut:<sup>28</sup>

- a. Siswa banyak berbicara dengan yang lain selama pelajaran (verbal)
- b. Siswa menyentuh, mencolek, atau mengganggu lainnya secara fisik (non verbal)
- c. Siswa mengalihkan perhatian teman-teman lain dengan berpindah-pindah (non verbal).

Namun dalam penelitian ini, perilaku *annoying other* yang akan diupayakan menurun adalah perilaku mengajak temannya bicara selama pembelajaran sedang berlangsung

## D. Perkembangan Peserta Didik Usia 7 Tahun

Karakter perkembangan personal-sosial anak usia 7 tahun sebagai berikut:<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Frank J. Sparzo, James A. Poteet, *Classroom Behavior Detecting and Correcting Special Problem* (Virginia: Allyn and Bacon, 1989), hlm 104.

<sup>28</sup> Djoko Budi Santoso, *Problematika Anak Sekolah Dasar* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2012), hlm 158.

<sup>29</sup> K. Eileen Allen, Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak*, terj., Valentino (Jakarta: Indeks, 2010), hlm 177-178.

1. Bekerja sama dan penuh kasih sayang terhadap orang dewasa dan lebih jarang jengkel pada mereka, bisa bercanda dalam kejadian sehari-hari dan lebih terbuka.
2. Senang menjadi asisten guru, mencari perhatian dan persetujuan guru, tetapi tidak terlalu jelas memperhatikannya.
3. Mencari persahabatan, teman itu penting, namun demikian anak bisa menemukan banyak hal yang bisa dilakukannya bila tidak ada teman.
4. Lebih jarang bertengkar.
5. Mengeluh bahwa keputusan keluarga tidak adil, bahwa kakak atau adik harus melakukan lebih banyak atau diberi lebih banyak.
6. Menyalahkan orang lain atas kesalahannya sendiri, menciptakan alibi untuk kekurangannya.
7. Memilih teman bermain yang berjenis kelamin sama
8. Khawatir kalau tidak disukai temannya
9. Bertanggung jawab dengan serius, dapat dipercaya untuk melakukan arahan dan komitmen, khawatir terlambat ke sekolah atau tugasnya tidak selesai.

Menurut sumber lain bahwa perkembangan sosial siswa, sebagai berikut.<sup>30</sup>

1. Anak semakin mandiri dan mulai menjauh dari orang tua dan keluarga.

---

<sup>30</sup> Lusi Nuryanti, *Psikologi Anak* (Jakarta: Indeks, 2008), hlm 43-44

2. Anak lebih menekankan pada kebutuhan untuk berteman dan membentuk kelompok dengan sebaya.
3. Anak memiliki kebutuhan yang besar untuk disukai dan diterima oleh teman sebaya.

## **E. Faktor penghambat Perkembangan Siswa Sekolah Dasar**

Perkembangan setiap anak tidak sama satu sama lain, adakalanya perkembangan itu berjalan dengan mulus dan adakalanya berjalan dengan berbagai hambatan, hambatan-hambatan tersebut bisa terjadi dari berbagai pihak, di antaranya:<sup>31</sup>

### **1. Faktor Genetika**

Hereditas merupakan totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua terhadap anak, atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen.

Anak akan mewarisi karakter orang tua, misal orang tuanya cerdas kemungkinan besar anak juga ikut cerdas. Akan tetapi tidak semua karakter orang tua menurun kepada anaknya, hal itu karena dipengaruhi oleh kemampuan belajar dan penyesuaian diri individu yang dibatasi oleh sifat-sifat yang inheren dalam organisme individu itu sendiri.

---

<sup>31</sup> Syamsu Yusuf, *op.cit*, hlm 21-45.

Faktor genetika ini tidak begitu dominan pengaruhnya dalam perkembangan kepribadian anak, faktor lingkungan yang banyak mempengaruhi perkembangan anak.

## 2. Faktor Lingkungan

### a. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga dianggap sebagai penentu utama terhadap perkembangan anak, karena keluarga dianggap sebagai madrasah pertama bagi anak.

Disebut madrasah pertama bagi anak karena anak belajar apapun pertama kali di lingkungan keluarga, anak belajar bagaimana cara makan dan lain sebagainya juga di lingkungan keluarga.

Pada dasarnya anak itu terlahir dalam keadaan fitrah, dalam keadaan masterpiece, akan tetapi anak itu akan terbentuk sesuai dengan apa yang diajarkan orang tua kepadanya.<sup>32</sup>

Orang tua mempunyai pengaruh yang cukup signifikan dalam perkembangan seorang anak. Menurut Hammer dan Tunner peran orang tua yang sesuai dengan perkembangan anak adalah, pada masa bayi orang tua berperan sebagai perawat, pada masa kanak-kanak sebagai pelindung, pada masa pra sekolah sebagai pengasuh, pada masa sekolah dasar sebagai pendorong, pada masa pra remaja dan remaja sebagai konselor.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Munif Chatib, *op.cit*, hlm 35

<sup>33</sup> Syamsu yusuf, *op.cit*, hlm 24

Peran orang tua di atas, seharusnya dilakukan dengan baik dan benar agar anak bisa tumbuh, berkembang dan mempunyai kepribadian yang baik karena keluarganya yang pertama kali memberikan pendidikan dasar bagi seorang anak.

Sejumlah ahli mempercayai bahwa kasih sayang orang tua selama beberapa tahun pertama kehidupan merupakan kunci utama perkembangan sosial anak, meningkatkan kemungkinan anak memiliki kompetensi secara sosial, dan penyesuaian diri yang baik pada tahun-tahun prasekolah dan setelahnya.<sup>34</sup>

Berbagai macam pola asuh orang tua merupakan salah satu penentu bagaimana perkembangan anak ke depannya. Berikut ini merupakan gaya pola asuh menurut Diana Baumrind yang biasa diterapkan oleh kebanyakan orang tua:

b. Pengasuhan otoritarian

Gaya pengasuhan ini adalah gaya yang membatasi dan menghukum. Di mana orang tua mendesak anak untuk mengikuti arahan mereka dan menghormati pekerjaan serta upaya mereka.

Orang tua yang otoriter menerapkan batas dan kendali yang tegas pada anak dan meminimalisir perdebatan secara verbal. Orang tua yang otoriter mungkin juga sering memukul anaknya, memaksakan aturan secara kaku tanpa menjelaskannya, dan menunjukkan arahan pada anak.

---

<sup>34</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta:Kencana, 2011), hlm 193.

Anak dari orang tua yang otoriter seringkali tidak bahagia, ketakutan, minder ketika membandingkan diri sendiri dengan orang lain, tidak mampu memulai aktivitas, dan memiliki kemampuan komunikasi yang lemah dan mereka seringkali berperilaku agresif.

c. Pengasuhan otoritatif

Mendorong anak untuk mandiri namun masih menerapkan batas dan kendali pada tindakan mereka. Tindakan verbal memberi dan menerima dimungkinkan, dan orang tua bersikap hangat dan penyayang terhadap anak.

Orang tua yang otoritatif mungkin merangkul anak dengan mesra dan berkata “kamu tahu, kamu tak seharusnya melakukan itu, mari kita bicarakan bagaimana kamu mengatasi situasi tersebut lebih baik lain kali.” Orang tua yang otoritatif menunjukkan kesenangan dan dukungan sebagai respon terhadap perilaku konstruktif anak. Mereka juga mengharapkan perilaku anak yang dewasa, mandiri, dan sesuai dengan usianya.

Anak yang memiliki orang tua yang otoritatif seringkali ceria, bisa mengendalikan diri dan mandiri, dan berorientasi pada prestasi, mereka cenderung untuk mempertahankan hubungan yang ramah dengan teman sebaya, bekerja sama dengan orang dewasa, dan bisa mengatasi rasa stres yang dialami dengan baik.

d. Pengasuhan yang mengabaikan

Gaya pengasuhan mengabaikan adalah gaya dimana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak. Anak yang memiliki orang tua yang mengabaikan merasa bahwa aspek lain kehidupan orang tua lebih penting daripada harus mengurus kehidupan mereka. Anak-anak ini cenderung tidak memiliki kemampuan sosial.

Banyak di antaranya memiliki pengendalian diri yang buruk dan tidak mandiri. Mereka seringkali memiliki harga diri yang rendah, tidak dewasa, dan mungkin akan terasing dari keluarganya sendiri. Dalam masa remaja, mereka akan gemar membolos dan memiliki perilaku yang negatif (nakal).

e. Pengasuhan yang menuruti

Pengasuhan yang menuruti adalah gaya pengasuhan di mana orang tua sangat terlibat dengan kehidupan anak, namun tidak terlalu menuntut atau mengontrol mereka. Orang tua macam ini membiarkan anaknya melakukan apa saja yang diinginkan oleh anak. Hasilnya, anak tidak pernah belajar untuk mengendalikan perilakunya sendiri dan akan selalu berharap untuk mendapatkan semua keinginannya.

Beberapa orang tua sengaja membesarkan anak mereka dengan pola asuh yang selalu menuruti kemauan anaknya karena mereka percaya bahwa kombinasi antara keterlibatan yang hangat dan sedikit batasan akan menghasilkan anak yang kreatif dan percaya diri. Namun, anak yang memiliki orang tua yang menerapkan pola asuh ini, yang selalu menuruti segala keinginannya, biasanya jarang

bisa menghormati orang lain dan mengalami kesulitan penyesuaian diri dalam hubungan dengan teman sebaya.

### 3. Lingkungan Sekolah

Selama anak berada di lingkungan sekolah, maka lingkungan sekolah yang mempengaruhi perkembangan seorang anak.

Hurlock, mengemukakan bahwa sekolah merupakan faktor penentu bagi kepribadian anak, dalam cara berpikir, bersikap, maupun berperilaku. Sekolah berperan sebagai substansi keluarga sedangkan guru sebagai orang tua.<sup>35</sup>

Artinya, di sekolah guru lah yang membimbing anak dan membentuk karakter anak sehingga anak mempunyai sopan santun, keterampilan sosial yang baik, dan sebagainya. Perkembangan anak di lingkungan sekolah dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut ini:<sup>36</sup>

- a. Kejelasan visi, misi dan tujuan yang akan dicapai.
- b. Pengelolaan yang profesional
- c. Para personel sekolah yang memiliki kometmin tinggi terhadap visi, misi dan tujuan sekolah.
- d. Para personel sekolah memiliki semangat kerja yang tinggi, merasa senang, disiplin dan rasa tanggung jawab.
- e. Para guru memiliki kemampuan akademik dan profesional yang memadai.

---

<sup>35</sup> Syamsu, op.cit, hlm 30.

<sup>36</sup> Syamsu, ibid, hlm 30-31.

- f. Sikap dan perlakuan guru terhadap siswa bersifat positif, bersikap ramah dan respek terhadap siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat atau bertanya.
- g. Para guru menampilkan peranannya sebagai guru dalam cara-cara yang selaras dengan harapan siswa, begitupun sebaliknya siswa.
- h. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai.
- i. Suasana hubungan sosio-emosional antar pimpinan sekolah, guru-guru, siswa, petugas administrasi, dan orang tua siswa berlangsung secara harmonis.
- j. Para personel sekolah merasa nyaman dalam bekerja karena terpenuhi kesejahteraan hidupnya.

1) Kelompok Teman Sebaya

Menurut Hartub, dkk *“the social relations of children and adolescents are centered on their friends as well as their families.”*<sup>37</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat diartikan bahwa pada anak usia sekolah, kedudukan teman sebaya mempunyai fungsi yang hampir sama dengan fungsi keluarga. Oleh sebab itu, teman sebaya juga bisa memberikan kontribusi terhadap perkembangan seorang anak.

Melalui teman sebaya, anak dapat memenuhi kebutuhannya untuk belajar berinteraksi sosial, belajar

---

<sup>37</sup> Desmita, *op.cit*, hlm 224.

menyatakan pendapat dan perasaan, belajar merespon atau menerima pendapat dan perasaan orang lain, belajar tentang norma-norma kelompok, memperoleh pengakuan dan penerimaan sosial.<sup>38</sup>

Selain mendapatkan pengaruh positif di atas, teman sebaya juga dapat memberikan efek negatif, misalnya anak-anak yang ditolak (rejected children), dan anak-anak yang diabaikan (neglected children), maka dari reaksi teman sebaya di atas, menurut Putallaz dan Wasserman, anak tersebut akan berperilaku agresif, hiperaktif, kurang perhatian, sehingga sering bermasalah dalam perilaku akademis di sekolah.<sup>39</sup>

Berdasarkan penelitian (Barker dan Wright) mencatat bahwa anak usia 7-11 tahun meluangkan lebih dari 40 % waktunya untuk berinteraksi dengan teman sebaya.<sup>40</sup>

Dapat disimpulkan bahwa teman sebaya juga ambil andil besar dalam perkembangan atau pembentukan perilaku seorang anak, jika anak bergaul dengan teman yang memiliki perilaku positif, maka anak cenderung berperilaku positif juga, begitupun sebaliknya.

---

<sup>38</sup> Syamsu Yusuf, op.cit, hlm 41.

<sup>39</sup> Desmita, op.cit, hlm 226.

<sup>40</sup> Ibid, hlm 224.

## F. Kerangka Berpikir

Perilaku *annoying other* merupakan perilaku yang kurang baik. Perilaku ini adalah perilaku yang mana seorang siswa yang banyak berbicara dengan yang lain selama pelajaran, siswa menyentuh, mencolek, atau mengganggu lainnya secara fisik, siswa mengalihkan perhatian teman-teman lain dengan mengajak temannya berbicara ketika proses pembelajaran berlangsung. Padahal pada usia 7 tahun, seorang anak selalu berusaha untuk melakukan hal-hal atau perilaku-perilaku yang disenangi temannya. Tapi pada subyek penelitian selalu berperilaku *annoying* yang menyebabkan temannya merasa terganggu dan kadang kesal dengan perilaku subyek.

Perilaku yang disebutkan di atas merupakan perilaku yang harus dirubah agar tidak merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *token economy* sebagai *treatment* untuk mengurangi perilaku *annoying other*, yang mana *token economy* ini adalah suatu metode yang menggunakan pendekatan behavioris yang menggunakan dengan memberikan sebuah *reward* atau *reinforcers* untuk mengurangi atau menghapus perilaku subjek sebelumnya yang dianggap kurang baik.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah yang terletak di Jalan raya Kalanganyar Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo.

#### B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian *single case experimental* (eksperimen kasus tunggal). Penelitian kuantitatif adalah Penelitian ini tergolong kuantitatif walaupun pada analisis data tidak menggunakan analisis SPSS akan tetapi penelitian ini tergolong eksperimen, maka tergolong penelitian dengan pendekatan kuantitatif.

Eksperimen kasus tunggal adalah perwujudan dari pendekatan perilaku (*behavioral approach*) yang mengutamakan perilaku nyata, seperti yang dianjurkan dalam belajar operan.<sup>41</sup> Jenis penelitian ini merupakan sebuah tipe studi kasus dimana subjek yang diteliti digunakan sebagai kontrolnya sendiri.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian A-B-A. Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari disain dasar A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat

---

<sup>41</sup> Suprpti Slamet I.S, Sumarmo Markam, *Pengantar Psikologi Klinis* (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 2003), hlm 160.

dan variabel bebas. <sup>42</sup>Prosedur adalah mula-mula target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B), setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) diberikan, hal ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat.

Untuk mendapatkan penelitian yang baik, pada saat melakukan eksperimen dengan disain A-B-A, peneliti perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini. <sup>43</sup>

1. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat.
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai data menjadi stabil
3. Memberikan intervensi setelah data stabil
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil
5. Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase baseline (A2)

### **C. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas adalah variabel

---

<sup>42</sup> Juang Sunanto, ddk. *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal* (Jepang: Universitas Tsukaba). Hlm 59-62.

<sup>43</sup> Ibid.

yang menjadi sebab timbulnya atau mempengaruhi variabel terikat. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat adanya variabel bebas.<sup>44</sup> Variabel bebas dan terikat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Variabel Bebas (X) : Perilaku *annoying other*

Variabel Terikat (Y) : *Token economy*

#### **D. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>45</sup> Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas II Banat MI Nurul Huda Sidoarjo yang berjumlah 45 siswa.

##### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>46</sup> Penelitian ini menggunakan cara *purposive sample*, yaitu mengambil sample yang karakteristiknya disesuaikan dengan tujuan penelitian ini. Dalam penelitian ini, menggunakan sampel tunggal karena hanya satu orang yang memenuhi kriteria siswa yang memiliki perilaku *annoying other*.

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 39.

<sup>45</sup> *Ibid.* Hlm 80

<sup>46</sup> *Ibid.*, hlm. 81

## E. Data dan Sumber Data

Menurut sumbernya data penelitian digolongkan sebagai data primer dan data sekunder.<sup>47</sup>

### 1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dan data utama dalam penelitian. Data penelitian tersebut diperoleh dari analisis grafik. Adapun grafik ini menggambar perilaku *annoying other* sebelum dan sesudah adanya intervensi (perlakuan).

### 2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang diperoleh dari tempat penelitian dilakukan, yakni berupa dokumentasi yang berupa pengumpulan data dan informasi tentang profil sekolah, dll.

Sumber data adalah subjek di mana data diperoleh. Dalam penelitian kuantitatif sumber data disebut dengan responden, sehingga responden dalam penelitian ini adalah subjek penelitian yakni salah satu siswa kelas II yang memiliki perilaku *annoying other*.

## F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen penelitiannya ada dua yakni menggunakan instrumen perlakuan yang terdiri atas format perlakuan, dan instrumen pengukuran yang terdiri dari pedoman observasi yang digunakan untuk mengetahui hasil dari baseline 1, intervensi, dan baseline 2.

---

<sup>47</sup> Syaifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 91

Tabel 3.1  
Instrumen Perlakuan dan Pengukuran

Waktu	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Token
<b>Baseline</b>			
Sabtu, 02 April 2016 – Sabtu 09 April 2016	Mengukur perilaku annoying subyek	Peneliti melakukan pengukuran kepada subyek selama 30 menit.	
<b>Intervensi</b>			
Ahad, 10 April 2016 – Senin, 11 April 2016	Pemberian reward melalui token economy	Perilaku annoying subyek diukur selama 30 menit. Setiap subyek tidak melakukan perilaku annoying selama 2 menit, maka subyek mendapatkan 1 buah token untuk perilaku tidak menyolek siswa, 2 buah token untuk perilaku tidak berpindah tempat dan 2 buah token untuk perilaku tidak berbicara dengan teman.	
Selasa, 12 April 2016 – Rabu, 13 April 2016		Perilaku annoying subyek diukur selama 30 menit. Setiap subyek tidak melakukan perilaku annoying selama 3 menit, maka subyek mendapatkan 1 buah token untuk perilaku tidak menyolek siswa, 2 buah token untuk perilaku tidak berpindah tempat dan 2 buah token untuk perilaku tidak berbicara dengan teman.	
Kamis, 14 April 2016 dan Sabtu, 16 April 2016		Perilaku annoying subyek diukur selama 30 menit. Setiap subyek tidak melakukan perilaku annoying selama 5 menit, maka subyek mendapatkan 1 buah token untuk perilaku tidak menyolek siswa, 2 buah token untuk perilaku tidak berpindah tempat dan 2 buah token untuk perilaku tidak berbicara dengan teman.	

<p>Ahad, 17 April 2016 – Senin, 18 April 2016</p>	<p>Perilaku annoying subyek diukur selama 30 menit. Setiap subyek tidak melakukan perilaku annoying selama 6 menit, maka subyek mendapatkan 1 buah token untuk perilaku tidak menyolek siswa, 2 buah token untuk perilaku tidak berpindah tempat dan 2 buah token untuk perilaku tidak berbicara dengan teman.</p>	
<p>Selasa, 19 April 2016 – Rabu, 20 April 2016</p>	<p>Perilaku annoying subyek diukur selama 30 menit. Setiap subyek tidak melakukan perilaku annoying selama 10 menit, maka subyek mendapatkan 1 buah token untuk perilaku tidak menyolek siswa, 2 buah token untuk perilaku tidak berpindah tempat dan 2 buah token untuk perilaku tidak berbicara dengan teman.</p>	
<p>Kamis, 21 April 2016 dan Sabtu, 23 April 2016- Ahad, 24 April 2016</p>	<p>Perilaku annoying subyek diukur selama 30 menit. Setiap subyek tidak melakukan perilaku annoying selama 15 menit, maka subyek mendapatkan 1 buah token untuk perilaku tidak menyolek siswa, 2 buah token untuk perilaku tidak berpindah tempat dan 2 buah token untuk perilaku tidak berbicara dengan teman.</p>	
<p>Senin, 25 April 2016 – Rabu, 27 April 2016</p>	<p>Perilaku annoying subyek diukur selama 30 menit. Setiap subyek tidak melakukan perilaku annoying selama 30 menit, maka subyek mendapatkan 1 buah token untuk perilaku tidak menyolek siswa, 2 buah token untuk perilaku tidak berpindah tempat dan 2 buah token untuk</p>	

		perilaku tidak berbicara dengan teman.	
--	--	--	--

### G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian eksperimen, pengumpulan data biasanya dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi jenis non partisipan, karena peneliti tidak terlibat langsung dalam penelitian, peneliti berkedudukan sebagai orang luar yang hanya mengawasi jalannya penelitian.

### H. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis grafik. Analisis visual terhadap grafik merupakan metode analisis yang sering digunakan penelitian subyek tunggal. Dengan menampilkan grafik perubahan variabel terikat (target behavior) dalam hubungannya dengan variabel bebas (intervensi) dapat terlihat dengan mudah, melalui analisis visual terhadap grafik tidak banyak tergantung pada deskriptif naratif yang sering menimbulkan kesalahan penafsiran.<sup>48</sup>

Grafik tersebut digunakan untuk menyajikan hasil dari penelitian, yakni melihat adanya perbedaan sebelum dan sesudah diberikannya intervensi yang berupa *token economy*. Kriteria efektivitas pada penelitian ini adalah signifikansi klinis yakni efek dari terapi bukan pada signifikansi statistika. Analisis grafik yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi, dimana setiap analisis memiliki

---

<sup>48</sup> op.cit. Juang Sunanto

komponenn dalam menginterpretasikan hasil penelitian.<sup>49</sup> Grafik ini nantinya akan menyajikan bagaimana perilaku *annoying other* sebelum, setelah diberi intervensi (perlakuan) maupun proses evaluasi. dengan menampilkan grafik perubahan variabel terikat (target behavior) dalam hubungannya dengan variabel bebas (intervensi) dapat terlihat dengan mudah. Dengan menganalisis semua subyek, untuk menentukan efektivitas suatu intervensi kesalahan adanya underestimate dan overestimate dapat dihindarkan. Dengan analisis visual terhadap grafik tidak banyak tergantung pada deskriptif naratif yang sering menimbulkan kesalahan penafsiran.

## I. **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yakni tahap persiapan, tahap penelitian dan tahap evaluasi.

1. Tahap persiapan terdiri dari empat proses, yaitu observasi awal, perkenalan dengan subjek, penjelasan kepada guru dan subjek tentang penelitian ini dan persiapan alat-alat yang akan digunakan dalam penelitian, lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

### a. Observasi awal

Peneliti akan melakukan observasi tentang bagaimana perilaku siswa selama pelajaran yang pada akhirnya peneliti menentukan subjek penelitian.

### b. Perkenalan dengan subjek

---

<sup>49</sup> Latipun, 153

- c. Memberi penjelasan kepada subjek dan guru mengenai penelitian yang akan dilakukan, manfaat, tujuan penelitian, prosedur pelaksanaan *token economy*, lama penelitian yang membutuhkan waktu kurang lebih satu bulan.
- d. Persiapan alat-alat seperti pedoman observasi, token berupa stiker bergambar smile, hadiah sebagai *back up reinforcement*.

## 2. Tahap penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tiga fase penelitian, yang mana waktu penelitian pada tiga fase ini akan disajikan sebagaimana terlampir.

### a. Fase *Baseline* Pertama (A1)

Tahap ini peneliti meneliti perilaku *annoying other* siswa. Peneliti mengukur seberapa sering siswa mengobrol dengan temannya, mengganggu teman, berpindah-pindah tempat selama pelajaran berlangsung. Pada fase *baseline* ini peneliti tidak menerapkan intervensi apapun kepada subjek penelitian, kemudian hasil penelitian pada fase *baseline* pertama ini akan disajikan dalam bentuk grafik.

### b. Fase Perlakuan (B)

Pada tahap ini, peneliti mulai menggunakan intervensi *token economy* untuk mengurangi perilaku *annoying other* siswa selama 16 hari. Adapun perilaku yang berhak mendapatkan *token* sebagai berikut:

Tabel 3.2  
Ketentuan Point Observable Behavior

No	Observable Behavior	Point
1	Tidak menyolek teman	1
2	Tidak mengajak berbicara	1
3	Tidak berpindah-pindah tempat	1

Setiap point yang didapatkan oleh subjek akan ditempel pada papan mading yang dirancang peneliti dan wali kelas. Tujuannya agar program ini berjalan dengan transparan.

Pada tahap intervensi waktu pemberian token juga diatur sebagai berikut:

- 1) Hari pertama dan kedua, token akan diberikan kepada subyek, ketika subyek mampu memunculkan perilaku sasaran selama 2 menit.
- 2) Hari ketiga dan keempat, token akan diberikan kepada subyek, ketika subyek mampu memunculkan perilaku sasaran selama 3 menit.
- 3) Hari kelima dan keenam, token akan diberikan kepada subyek, ketika subyek mampu memunculkan perilaku sasaran selama 5 menit.
- 4) Hari ketujuh dan kedelapan, token akan diberikan kepada subyek, ketika subyek mampu memunculkan perilaku sasaran selama 6 menit.

- 5) Hari kesembilan dan kesepuluh, token akan diberikan kepada subyek, ketika subyek mampu memunculkan perilaku sasaran selama 10 menit.
- 6) Hari kesebelas, keduabelas dan ketigabelas, token akan diberikan kepada subyek, ketika subyek mampu memunculkan perilaku sasaran selama 12 menit.
- 7) Hari keempat belas, kelimabelas dan keenambelas, token akan diberikan kepada subyek, ketika subyek mampu memunculkan perilaku sasaran selama 15 menit.

c. Fase *Baseline* Kedua (A2)

Sebagaimana fase *baseline* pertama, fase *baseline* kedua ini tidak ada *intervensi*. Tujuannya adalah untuk mengurangi efek positif dari pemberian *intervensi* (*token economy*). Tahap ini, peneliti melakukan observasi perilaku subjek setelah tidak diberikan *intervensi*.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Paparan Data**

##### **1. Sejarah Berdirinya MI Banat Nurul Sedati**

Madrasah Ibtidaiyah ini berdiri atas kehendak masyarakat, khususnya para Alim Ulama di lingkungan Desa Kalanganyar. Hal ini didasarkan karena tokoh-tokoh masyarakat dan tokoh-tokoh agama merasa perlu adanya generasi penerus perjuangan mereka. Dengan latar belakang masyarakat Religius yang fanatik, maka tepat pada tanggal 3 Juli 1952 tokoh-tokoh masyarakat dan agama dan didukung oleh Pemerintah Desa Kalanganyar berkumpul di rumah pemuka Agama sepakat mendirikan Yayasan Pendidikan Islam "Nurul Huda". Kalanganyar. Madrasah Ibtidaiyah ini terdiri dua yakni Madrasah Ibtidaiyah Banin dan Madrasah Ibtidaiyah Banat. Madrasah Ibtidaiyah Banin merupakan madrasah yang menaungi siswa laki-laki, sedangkan Madrasah Ibtidaiyah Banat merupakan madrasah yang menaungi siswa perempuan. Hal ini dikarenakan supaya peserta didiknya tidak tercampur antara laki-laki dan perempuan. Mengingat masyarakat sekitarnya sangat religius. Penerapan pembelajaran terpisah ini diterapkan hingga saat ini. Selain dengan alasan karena masyarakat sangat religius, alasan lain yakni agar siswa siswi mudah menyerap materi pelajaran, karena dengan dipisah tidak banyak perilaku yang tidak baik yang akan dilakukan oleh para siswa.

Meskipun sekolah ini sama-sama bernama Nurul Huda

Namun karena terbatasnya dana, maka proses belajar mengajar dilakukan di Pondok Ibu Nyai Binti, di Jl. Masjid Gang II, dengan guru Tunggal yaitu Ibu Nur Halimah, kemudian pindah ke Balai desa, lalu pindah ke Mushollah Al Ihsan, lalu pindah lagi ke Jl. Tambak Asri yang ditempati RA Hurul Huda pada tahun 1967, maka sejak tahun 1975 pindah ke Jl Raya Kalanganyar Barat 37 hingga sekarang.

Adapun para tokoh yang ditunjuk sebagai pengurus yayasan sebagai berikut

Ketua : H. Kurdi (Kepala Desa Kalanganyar)

Wakil Ketua : Abdul Majid Umar

Sekretaris : M. Zaini

Bendahara : H. Sholeh Thobroni

Kemudian kepengurusan dipegang oleh K. Abdul Majid Umar, lalu K. Faqih Abdullah. Dan sejak tahun 2000 kepengurusan dipegang KH Agus Turmudzi Huda.

## **2. Profil Madrasah Ibtidaiyah Banin Nurul Huda**

Secara geografis Madrasah Ibtidaiyah Banin Nurul Huda berada di Desa Kalanganyar Kecamatan Sedati. Berada pada tempat yang sangat strategis yaitu batas sebelah utara area tanah pertanian Desa Cemandi Kecamatan Sedati, batas sebelah barat Rumdin Akademi Perikanan Sidoarjo yang berlokasi di desa Buncitan Kecamatan Sedati, batas

sebelah selatan area tani tambak, batas sebelah timur Desa Tambak Cemandi.

### **3. Visi dan Misi Madrasah**

#### **a. Visi Madrasah**

Terwujudnya Siswa yang bertaqwa, berakhlakul karimah, bertanggung jawab dan Mandiri.

#### **b. Misi Madrasah**

- 1) Menyelenggarakan pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan untuk menghasilkan peserta didik yang unggul dalam bidang akademik, non akademik, berakhlak mulia dan berilmu multi dimensi (umum dan agama).
- 3) Menjalin kerjasama berbagai pihak, untuk meningkatkan kuaalitas dan relevansi pendidikan di sekolah.
- 4) Memberdayakan alumni dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

### **4. Tujuan Madrasah**

Untuk merealisasikan Visi dan Misi madrasah, maka tujuan yang akan dicapai antara lain:

- a. Memberikan kemampuan dasar , pengetahuan dan ketrampilan dasar yang bermamfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan di SLTP.

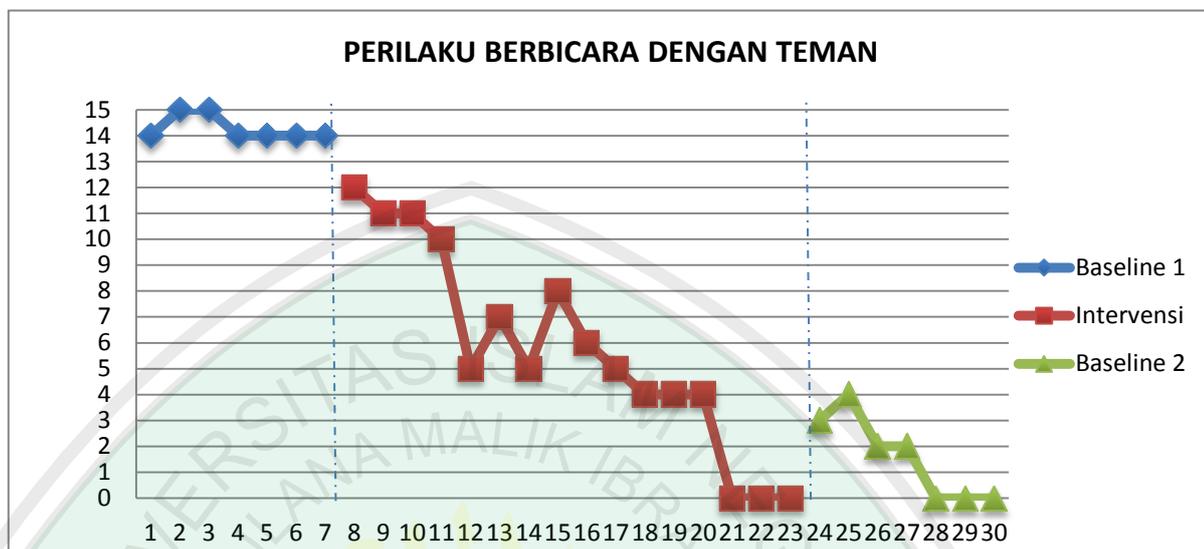
- b. Mengembangkan pendidikan Islam dengan ciri -ciri pola terpadu (umum dan agama) yang bernapaskan Ahlussunah Wal jama'ah.
- c. Untuk meningkatkan kualitas SDM agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yan Maha Esa , berahlak mulia, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri serta bertanggung jawab.

## 5. Data Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini berjumlah tunggal. Subyek merupakan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Sedati Sidoarjo yang berinisial SAS yang berusia 7 tahun. Subyek merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Kedua orang tuanya merupakan karyawan swasta. Subyek mengalami perilaku yang bermasalah yakni suka mengganggu temannya selama proses pembelajaran berlangsung atau perilaku tersebut sering disebut perilaku *annoying other*.

## B. Hasil Penelitian

Pada bab ini, akan dijabarkan tentang hasil dan analisis penelitian terapi perilaku *annoying other* dengan menggunakan *token economy*. Penelitian ini yang terdiri dari tahap *baseline*, tahap *intervensi*, serta tahap *baseline 2* atau *follow up*. Fase *baseline 1* dilaksanakan pada tanggal 2 April 2016 sampai tanggal 9 April 2016 untuk mengukur perilaku subyek, fase *intervensi* dilaksanakan pada tanggal 10 April sampai tanggal 27 April 2016 untuk menerapkan *token economy* dan fase *baseline 2* dilaksanakan pada tanggal 30 April 2016 sampai 7 Mei 2016 untuk mengetahui keefektifan *token economy*. Adapun hasil dari ketiga fase tersebut sebagai berikut:



Gambar 4.1 Grafik Hasil Fase Baseline 1, Intervensi, Baseline 2 Perilaku Berbicara Dengan Teman

Gambar 1 menjelaskan tentang tahap baseline 1, intervensi dan baseline 2 pada perilaku *annoying other* berbicara dengan teman. Dari gambar tersebut dapat diketahui bahwa pada tahap baseline 1 perilaku berbicara dengan teman pada saat proses pembelajaran berada pada tingkat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata pada gambar di atas bahwa dalam waktu 30 menit, subyek menyolek temannya kisaran 14-15 kali sampai. Pada tahap awal tersebut, subyek belum mendapatkan intervensi berupa apapun. Tahap ini subyek diukur seberapa sering melakukan perilaku menyolek teman. Dari hasil pengukuran, maka disimpulkan bahwa perilaku siswa mengajak teman berbicara cukup tinggi. Fase baseline 1 ini diakhiri karena data 3 hari terakhir sudah stabil. Oleh karena itu fase baseline diakhiri.

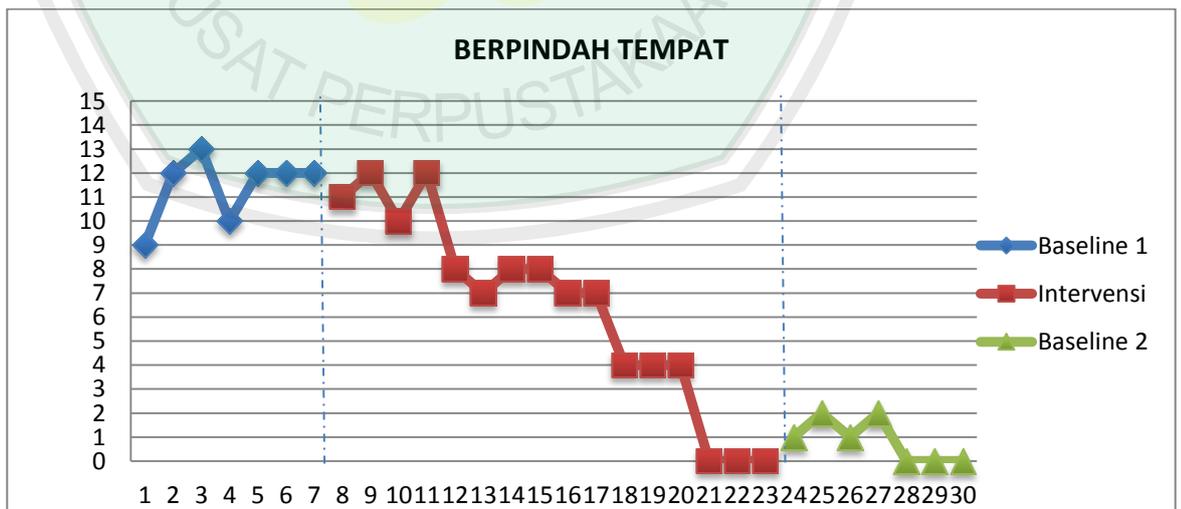
Setelah fase baseline diakhiri, maka subyek memperoleh intervensi berupa pemberian token economy. Pada gambar 1 juga dapat diketahui terjadinya penurunan pada perilaku *annoying other* berbicara dengan teman. Tahap ini merupakan tahap intervensi yang mana subyek diberikan terapi berupa *token economy*. Intervensi berupa *token economy* ini akan diberikan kepada subyek ketika subyek tidak menunjukkan perilaku *annoying other* selama 2,3,5,6,10,15,30 menit. Untuk perilaku berbicara dengan teman akan diberikan 1 *yellow smile sticker* ketika subyek tidak berbicara dengan teman selama 2,3,5,6,10,15,30 menit. Pada hari pertama dan kedua, intervensi berlangsung selama 30 menit dengan aturan jika selama 2 menit. Hari ketiga dan keempat 3 menit, hari kelima dan keenam 5 menit, hari tujuh dan kedelapan 6 menit, kesembilan dan kesepuluh 10 menit, kesebelas, keduabelas dan ketigabelas 15 menit, keempatbelas, kelima belas, keenam belas 30 menit. Adapun pemerolehan token akan dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1  
Pemerolehan Token Pada Perilaku Berbicara Dengan Teman

No.	Hari ke	Jumlah Token
1	1	9
2	2	8
3	3	6
4	4	6
5	5	5
6	6	4
7	7	4
8	8	3
9	9	2
10	10	2

11	11	1
12	12	1
13	13	1
14	14	1
15	15	1
16	16	1

Setelah diperoleh data yang satbil selama 6 hari berturut-turut, maka fase intervensi diakhiri dan beralih ke fase baseline 2. Dari gambar di atas, dapat diketahui juga bahwa perilaku *annoying other* berbicara dengan teman juga mengalami penurunan, bahkan pada tahap ini perilaku tersebut dalam 3 hari terakhir tidak lagi muncul. Tahap baseline 2 ini subyek kembali tidak diberikan intervensi. Tahap ini digunakan untuk mengukur apakah dengan tidak diberikan intervensi, perilaku berbicara dengan teman tetap muncul atau tidak. Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi penurunan dimulai pada tahap intervensi, sehingga dapat diartikan bahwa *token economy* efektif untuk menurunkan perilaku berbicara dengan teman.



Gambar 4.2  
Grafik Hasil Fase Baseline 1, Intervensi, Baseline 2 Perilaku Berpindah Tempat

Gambar 2 menjelaskan tentang tahap baseline 1, intervensi dan baseline 2 pada perilaku *annoying other* berpindah tempat. Dari gambar tersebut dapat diketahui bahwa pada tahap baseline 1 perilaku berpindah tempat pada saat proses pembelajaran berada pada tingkat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata pada gambar di atas bahwa dalam waktu 30 menit, subyek menyolek temannya kisaran 9-13 kali sampai. Pada tahap awal tersebut, subyek belum mendapatkan intervensi berupa apapun. Tahap ini subyek diukur seberapa sering melakukan perilaku berpindah tempat. dari hasil pengukuran, maka disimpulkan bahwa perilaku siswa mengajak berpindah tempat cukup tinggi. Fase baseline 1 ini diakhiri karena data 3 hari terakhir sudah stabil. Oleh karena itu fase baseline diakhiri.

Setelah fase baseline diakhiri, maka subyek memperoleh intervensi berupa pemberian token economy. Pada gambar 1 juga dapat diketahui terjadinya penurunan pada perilaku *annoying other* berpindah tempat. Tahap ini merupakan tahap intervensi yang mana subyek diberikan terapi berupa *token economy*. Intervensi berupa *token economy* ini akan diberikan kepada subyek ketika subyek tidak menunjukkan perilaku *annoying other* selama 2,3,5,6,10,15,30 menit. Untuk perilaku berbicara dengan teman akan diberikan 1 *yellow smile sticker* ketika subyek tidak berbicara dengan teman selama 2,3,5,6,10,15,30 menit. Pada hari pertama dan kedua, intervensi berlangsung selama 30 menit dengan aturan jika selama 2 menit. Hari ketiga dan keempat 3 menit, hari kelima dan keenam 5 menit, hari tujuh dan kedelapan 6 menit, kesembilan dan kesepuluh 10 menit, kesebelas,

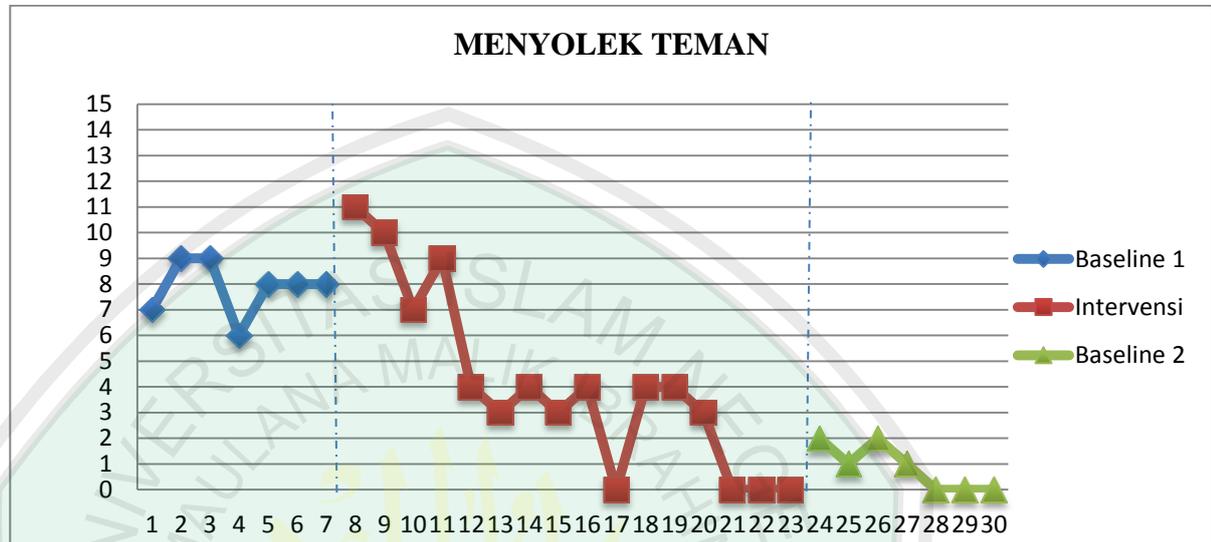
keduabelas dan ketigabelas 15 menit, keempatbelas, kelima belas, keenam belas 30 menit. Adapun pemerolehan token akan dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2  
Pemerolehan Token Pada Perilaku Berpindah Tempat

No.	Hari ke	Jumlah Token
1	1	9
2	2	9
3	3	6
4	4	6
5	5	4
6	6	4
7	7	3
8	8	3
9	9	2
10	10	2
11	11	2
12	12	2
13	13	2
14	14	1
15	15	1
16	16	1

Setelah diperoleh data yang satbil selama 6 hari berturut-turut, maka fase intervensi diakhiri dan beralih ke fase baseline 2. Dari gambar di atas, dapat diketahui juga bahwa perilaku *annoying other* berpindah tempat juga mengalami penurunan, bahkan pada tahap ini perilaku tersebut dalam 3 hari terakhir tidak lagi muncul. Tahap baseline 2 ini subyek kembali tidak diberikan intervensi. Tahap ini digunakan untuk mengukur apakah dengan tidak diberikan intervensi, perilaku berpindah tempat tetap muncul atau tidak. Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi penurunan dimulai pada

tahap intervensi, sehingga dapat diartikan bahwa *token economy* efektif untuk menurunkan perilaku berpindah tempat.



Gambar 4.3  
Grafik Hasil Fase Baseline 1, Intervensi, Baseline 2 Perilaku Menyolek Teman

Gambar 3 menjelaskan tentang tahap baseline 1, intervensi dan baseline 2 pada perilaku *annoying other* menyolek teman. Dari gambar tersebut dapat diketahui bahwa pada tahap baseline 1 perilaku berbicara dengan teman pada saat proses pembelajaran berada pada tingkat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata pada gambar di atas bahwa dalam waktu 30 menit, subyek menyolek temannya kisaran 7-9 kali sampai. Pada tahap awal tersebut, subyek belum mendapatkan intervensi berupa apapun. Tahap ini subyek diukur seberapa sering melakukan perilaku menyolek teman. Dari hasil pengukuran, maka disimpulkan bahwa perilaku siswa mengajak teman berbicara cukup tinggi. Fase baseline 1 ini diakhiri karena data 3 hari terakhir sudah stabil. Oleh karena itu fase baseline diakhiri.

Setelah fase baseline diakhiri, maka subyek memperoleh intervensi berupa pemberian token economy. Pada gambar 3 juga dapat diketahui terjadinya penurunan pada perilaku *annoying other* berbicara dengan teman. Tahap ini merupakan tahap intervensi yang mana subyek diberikan terapi berupa *token economy*. Intervensi berupa *token economy* ini akan diberikan kepada subyek ketika subyek tidak menunjukkan perilaku *annoying other* selama 2,3,5,6,10,15,30 menit. Untuk perilaku berbicara dengan teman akan diberikan 1 *yellow smile sticker* ketika subyek tidak berbicara dengan teman selama 2,3,5,6,10,15,30 menit. Pada hari pertama dan kedua, intervensi berlangsung selama 30 menit dengan aturan jika selama 2 menit. Hari ketiga dan keempat 3 menit, hari kelima dan keenam 5 menit, hari tujuh dan kedelapan 6 menit, kesembilan dan kesepuluh 10 menit, kesebelas, keduabelas dan ketigabelas 15 menit, keempatbelas, kelima belas, keenam belas 30 menit. Adapun pemerolehan token akan dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3  
Pemerolehan Token Pada Perilaku Berbicara Dengan Teman

No.	Hari ke	Jumlah Token
1	1	8
2	2	10
3	3	7
4	4	6
5	5	5
6	6	5
7	7	4
8	8	4
9	9	2
10	10	3
11	11	2

12	12	2
13	13	2
14	14	1
15	15	1
16	16	1

Setelah diperoleh data yang satbil selama 6 hari berturut-turut, maka fase intervensi diakhiri dan beralih ke fase baseline 2. Dari gambar di atas, dapat diketahui juga bahwa perilaku *annoying other* berbicara dengan teman juga mengalami penurunan, bahkan pada tahap ini perilaku tersebut dalam 3 hari terakhir tidak lagi muncul. Tahap baseline 2 ini subyek kembali tidak diberikan intervensi. Tahap ini digunakan untuk mengukur apakah dengan tidak diberikan intervensi, perilaku menyolek teman tetap muncul atau tidak. Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi penurunan dimulai pada tahap intervensi, sehingga dapat diartikan bahwa *token economy* efektif untuk menurunkan perilaku menyolek teman.

Dari pemaparan data di atas diperoleh hasil bahwa dengan diterapkannya *token economy* pada tahap intervensi, perilaku *annoying other* yang berupa menyolek teman, megajak bicara teman selain materi pelajaran, berpindah-pindah tempat dapat menurun. Itu artinya dapat disimpulkan bahwa metode *token economy* efektif untuk mengurangi perilaku *annoying other*.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Penanganan Perilaku *Annoying Other* Dengan Menggunakan *Token Economy* Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Banat Nurul Huda Sedati Sidoarjo

Anak dengan perilaku *annoying other* tidak bisa dibiarkan saja. Perilaku penyimpangan ini akan mengganggu dirinya maupun teman sekelasnya. Oleh karena itu perlu diadakan penanganan modifikasi perilaku untuk mengurangi perilaku *annoying other*. Untuk menangani perilaku *annoying other*, maka digunakan metode *token economy*.

Modifikasi perilaku merupakan terapi yang cocok digunakan untuk menangani perilaku yang bermasalah. Modifikasi ini banyak macamnya di antaranya penerapan metode *token economy*. *Token economy* merupakan suatu pendekatan behavioral yang bersifat transparan dalam arti bahwa proses dan semua kegiatannya didiskusikan secara terbuka dengan subyek dan subyek penelitian dilibatkan dalam semua proses pengambilan keputusan dalam upaya penanganan ini.<sup>50</sup>

Berdasarkan teori di atas, dalam penelitian semua keputusan seperti memilih jenis token, *back reinforcers* (penguah idaman) terlebih dahulu didiskusikan antara subyek, peneliti serta guru kelas. Tujuannya agar program modifikasi perilaku ini berjalan dengan efektif.

---

<sup>50</sup> Norman D. Sundberg, dkk. Loc.cit

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka terkait dengan grafik perilaku *annoying other* sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi melalui metode *token economy* adalah ketika pada fase pre intervensi atau biasa disebut dengan fase baseline 1, dapat diketahui bahwa perilaku *annoying other* pada subyek masih cukup tinggi. Kemudian saat dilakukan intervensi grafik perilaku *annoying other* pada subyek mulai menurun. Ini dikarenakan adanya pengaruh pemberian *reinforcement* berupa *yellow smile sticker* ketika perilaku yang ditargetkan muncul.

Perilaku *annoying other* dapat menurun karena subyek selalu diberikan reward ketika mereka tidak menunjukkan perilaku *annoying other* selama 10 menit. Hal ini sesuai dengan teori pengondisian operan, pemberian *reward* yang positif bisa memperkuat tingkah laku yang diharapkan, sebaliknya pemberian penguatan yang negatif akan memperlemah tingkah laku yang akan dirubah. Tingkah laku berkondisi muncul di lingkungan dan instrumental bagi perolehan ganjaran. Prinsip perkuatan yang menerangkan pembentukan, pemeliharaan, atau penghapusan pola-pola tingkah laku merupakan inti dari pengondisian operan.<sup>51</sup>

Teori di atas juga sejalan dengan teori tentang *reward* bahwa hadiah merupakan akibat dari tingkah laku, sedangkan *reinforcement* merupakan peristiwa yang menyebabkan tingkah laku yang mendapatkan *reinforcement* akan terulang lagi, hadiah bisa menyebabkan tingkah laku

---

<sup>51</sup> Gerald Corey. Op.cit hlm 220

lebih sering terjadi atau lebih sering muncul.<sup>52</sup> Setiap perilaku yang diberikan *reward* akan memperkuat akan memperkuat bertahannya respon, atau respon akan diulang.<sup>53</sup> Respon dalam penelitian ini maksudnya adalah bentuk pengurangan perilaku *annoying other* oleh subyek.

Pada tahap intervensi, setiap kali subyek memunculkan perilaku yang diharapkan yakni perilaku tidak menyolek teman, tidak berbicara dengan teman, tidak berpindah-pindah tempat selama kurun waktu 10 menit, maka akan diberikan point dalam bentuk *yellow smile sticker* secara langsung dengan ketentuan point 1 point untuk perilaku tidak menyolek teman, 2 point untuk perilaku tidak mengajak bicara dan berpindah-pindah tempat. Pemberian point diberikan secara langsung ketika perilaku yang diinginkan muncul.

Pemberian point secara langsung ketika perilaku yang diharapkan muncul sesuai dengan prinsip token economy, bahwa pemberian *reward* tidak boleh ditunda meskipun pemberian penguah idaman masih diberikan dikemudian waktu.<sup>54</sup> Setelah perilaku muncul maka harus segera diberikan point. Hal itu bertujuan agar subyek merasa dihargai usahanya dalam menahan perilaku *annoying other* agar tidak muncul.

Pemberian reinforcer diberikan kepada subyek selama 10 menit sekali ketika perilaku yang diharapkan muncul. Subyek tidak menunjukkan

---

<sup>52</sup> Psikologi Kepribadian. Loc.cit

<sup>53</sup> Juhana Wijaya. Loc.cit

<sup>54</sup> Soetarlinah Soekadji. Loc.cit

perilaku berbicara dengan teman selama 10 menit, maka subyek menerima 2 point yang berupa *yellow smile sticker*.

Pengaturan waktu ini sesuai dengan teori *time schedule of reinforcement* Cooper jenis *continuous schedule of reinforcement* jenis *fixed interval* bahwa setiap perilaku yang muncul dengan setiap 10 menit sekali akan memperoleh reinforcer. Pemberian reinforcer ini sudah terjadwal tetap yakni setiap 10 menit sekali setelah perilaku yang diharapkan muncul. Penggunaan jenis waktu pemberian *reinforcement* ini bertujuan untuk memunculkan perilaku baru yakni perilaku tidak menyolek, tidak berbicara dengan teman, tidak berpindah-pindah tempat. Point akan diberikan dalam waktu 10 menit sekali ketika perilaku yang diharapkan muncul.

Dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa penerapan *token economy* cukup efektif dalam menangani perilaku *annoying other* pada subyek. Karena subyek jarang sekali mendapatkan penghargaan dari guru maupun orang tua. Dalam penerapan *token economy* ini siswa selalu diberikan penghargaan berupa *yellow smile sticker* setiap kali perilaku yang diharapkan muncul.

*Token economy* merupakan terapi perilaku yang berpatokan pada pendekatan behavioral. Yangmana pada terapi ini menggunakan konsep stimulus respon seperti yang diungkapkan oleh B.F Skinner bahwa operan-operan yang dilakukan cenderung akan sering diulang.<sup>55</sup> Oleh karena itu ketika perilaku yang diharapkan muncul dan diberikan sebuah penghargaan,

---

<sup>55</sup> Norman D. Sundberg, dkk. Loc.cit.

maka yang terjadi adalah perilaku yang mendapat penguatan dan itu akan terus dipertahankan oleh subyek.

Hal itu sesuai dengan teori B.F Skinner menyebutkan bahwa manusia dapat dikendalikan oleh kondisi-kondisi lingkungan di sekitarnya. Dengan adanya intervensi berupa reward dan penguat sosial seperti pujian yang dapat menjadikan perilaku *annoying other* pada subyek dapat menurun dari sebelumnya. Terapi tingkah laku diarahkan pada tujuan-tujuan memperoleh tingkah laku baru, penghapusan tingkah laku yang maladaptif, serta memperkuat dan mempertahankan tingkah laku yang diinginkan.<sup>56</sup>

Menurut Pavlov, bahwa tingkah laku seseorang itu bisa berubah ketika seseorang tersebut menerima stimulus. Menurut Skinner Pengondisian operan, satu aliran utama lainnya dari pendekatan terapi yang berlandaskan teori belajar, melibatkan pemberian ganjaran kepada individu atas kemunculan tingkah laku yang diinginkan pada saat tingkah laku itu muncul.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Gerald Corey. Op. Cit, hlm220

<sup>57</sup> Gerald Corey. Op. Cit, hlm 220

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian hasil penelitian yang telah dikemukakan di awal, maka dapat ditarik kesimpulan yang sekaligus merupakan jawaban atas rumusan masalah dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada penelitian ini, diketahui bahwa siswa yang berperilaku *annoying other* mengalami gangguan dalam berperilaku. Pada fase *baseline*, subyek menunjukkan perilaku sering menyolek teman, sering mengajak bicara teman, berpindah-pindah tempat ketika pelaksanaan proses belajar sedang berlangsung. Pada fase intervensi, subyek sudah mulai bisa mengurangi perilaku *annoying other* dengan pemberian *reward* berupa *yellow smile emoticon sticker* yang kemudian jika point memenuhi syarat dapat ditukar dengan pengukuh idaman (*back reinforce*) yang telah disepakati. Pada fase *baseline 2*, perilaku *annoying other* juga mengalami penurunan atau bisa dikatakan stabil dengan fase intervensi. Hal ini merupakan indikasi menurunnya frekuensi perilaku *annoying other* pada subyek. Ini artinya bahwa penerapan *token economy* dapat dikatakan efektif dan berhasil, karena perilaku *annoying other* pada subyek menurun.

## B. Saran

### 1. Saran Metodologis

- a. Hendaknya memperhitungkan jumlah token yang dikumpulkan yang akan ditukar dengan penguah idaman (*back reinforce*) agar tidak kacau.
- b. Pastikan kesepakatan yang telah dibuat tertulis agar tidak terjadi kesimpangsiuran aturan.
- c. Berikan penjelasan sejelas-jelasnya kepada subyek penelitian dan guuru kelas agar tidak terjadi kebingungan dan kekacauan pada saat program berjalan.
- d. Menambah jarak dan waktu antara fase intervensi dengan fase baseline untuk melihat apakah dengan tidak diberikan kepingan (*token*) perilaku *annoying other* tetap berkurang atau menurun.

### 2. Saran Praktis

- a. Social reinforcer diberikan untuk meningkatkan perasaan kompeten pada anak dan mengurangi ketergantungan anak pada hadiah dalam mengurangi perilaku bermasalah. Reinforcer dapat berupa pujian gestural. Selain memasangkannya dengan social reinforcer, pemberian token atau hadiah dapat dikurangi selama proses berlangsung.
- b. Tambahkan social reinforce pada anak setelah anak memperoleh token seperti pujian, pelukan, senyuman.

- c. Guna menurunkan perilaku *annoying other*, maka guru disarankan menerapkan metode *token economy*.
- d. Perlu kerjasama yang baik antara peneliti, guru, serta subyek maupun orang tua agar program ini dapat berjalan dengan lancar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K. Eileen Lynn R. Marotz. 2010. *Profil Perkembangan Anak*, terj., Valentino. Jakarta: Indeks.
- Armanda, Qonik. *Kelebihan Token Economy*.  
<http://www.qonikarmanda.blogspot.co.id>, diakses 10 November 2015 jam 8.10 WIB.
- Azwar, Syaifudin. 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chatib, Munif. 2012. *Orangtuanya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- Corey, Gerald C. 2013. *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi* (Bandung: Refika Aditama).
- Desmita. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Rosda.
- Gilliland, Burl E. dkk. 1989. *Theories and Strategies in Counseling and Psychotherapy*. United State: Simon and Schuster, Inc.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Kementrian Pendidikan Nasional. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional republik Indonesia*. <http://sdm.data.kemdikbud.go.id>, diakses pada 9 November 2015 jam 15.15 WIB.
- Latipun. 2004. *Psikologi Eksperimen Edisi kedua*. Malang: UMM Press.
- Liana, Siska. *Self Improvement Using Token Economy in 5 Children at Kindergarten*. Lampung: FKIP Universitas Lampung.
- McGuinness, Lasairiona. *How to Use Token Economy*.  
<http://www.educateautism.com>, diakses 10 November 2015 jam 20.15 WIB.
- Miltenberger. *Schedule Reinforcement*. <http://www.educatteautism.com>, diakses 25 Januari 14.45 WIB.
- Nuryanti, Lusi. 2008. *Psikologi Anak*. Jakarta: Indeks.
- Santoso, Djoko Budi. 2012. *Problematika Anak Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Slamet I.S, Suprpti Sumarmo Markam. 2003. *Pengantar Psikologi Klinis*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

Soekadji, Soetarlinah, *Modifikasi Perilaku; Penerapan Sehari-hari dan Penerapan Profesional*. Yogyakarta: Liberty.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunanto, Juang ddk. *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal* . Jepang: Universitas Tsukaba.

Sunardi. 2010. *Modifikasi Perilaku*. Jurnal UPI.

Sundberg , Norman D. dkk. 2007. *Psikologi Klinis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Syafei, Syahlan. 2006 *Bagaimana Anda Mendidik Anak*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Wijaya, Juhana. 2008. *Psikologi Bimbingan*. Jakarta: Eresco.

Yusuf, Syamsu. 2011 *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali.





# LAMPIRAN

## Lampiran I

  
KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk\\_uinmalang@yahoo.com](mailto:fitk_uinmalang@yahoo.com)

---

Nomor : Un.3./TL.00.1/098/2016 29 April 2016  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala MI Banat Nurul Huda Sedati Sidoarjo  
di  
Sidoarjo

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nur Zakiyatul Fakhroh  
NIM : 12140035  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2015/2016  
Judul Skripsi : Upaya Penanganan Siswa Annoying Other pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Banat Nurul Huda Sedati Sidoarjo Melalui Token Economy

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

  
Drs. Sunlalah, M.Ag  
NIP. 19651112 199403 2 002

Tembusan :  
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI  
2. Arsip

## Lampiran II



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM "NURUL HUDA"**  
DEPARTEMEN HUKUM DAN HAM NOMOR : C-2305.HT.01.02.TH.2007  
Akte Notaris : Bintarto Triwiatmojo, SH. No : 002/YYS/VII/2007 Tgl. 09 Juli 2007 di Sidoarjo

**MADRASAH IBTIDAIYAH BANAT "NURUL HUDA"**  
TERAKREDITASI A  
NSM : 111235150089      NSS : 152050201144      NPSN : 60717031

---

Jalan. Raya Kalanganyar Barat 37 Tlp. (031) 8910802 Kalanganyar Sedati Sidoarjo 61253

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 75 / B - 2 / VI / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Banat "Nurul Huda" Menerangkan bahwa :

Nama : Nur Zakiyatul Fakhroh  
NPM : 12140035  
Fak./Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

bahwa nama tersebut benar-benar telah mengadakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Banat Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul

**"Upaya Penanganan Siswa Annoying Other pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Banat "Nurul Huda" Kalanganyar Sedati Sidoarjo"**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya

Sidoarjo, 10 Juni 2016  
Kepala Madrasah Ibtidaiyah

  
**Dra. DURROTUN NASICHAH**



### Lampiran III



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398  
Website: [www.fitk.uin-malang.ac.id](http://www.fitk.uin-malang.ac.id) Faksimile (0341) 552398

#### BUKTI KONSULTASI

Nama : Nur Zakiyatul Fakhroh  
NIM : 12140035  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)  
Pembimbing : Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd  
Judul Skripsi : Upaya Penanganan Siswa Annoying Other Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyyah Banat Nurul Huda Sedati Sidoarjo Melalui Token Economy

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Ttd. Pembimbing
1.	04 November 2015	Konsultasi Proposal	8/5
2.	11 November 2015	Revisi Bab I, II, III	12/5
3.	19 November 2015	ACC Proposal	2/5
4.	13 Mei 2016	Konsultasi Bab I, II, III, IV, V, VI	2/5
5.	20 Mei 2016	Revisi Bab IV	8/5
6.	27 Mei 2016	Revisi Bab V, VI	12/5
7.	03 Juni 2016	Konsultasi keseluruhan Skripsi	8/5
8.	10 Juni 2016	ACC Skripsi	12/5

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI

Dr. Muhammad Walid, M. A  
NIP 197308232000031 002

Lampiran IV

REKAMAN DATA HASIL OBSERVASI BASELINE 1

Hari / Menit	1	2	3	4	5	6	7
1	+	0	0	+	0	+	+
2	+	0	+	+	+	0	0
3	0	+	0	0	0	+	+
4	0	0	+	+	+	0	+
5	+	+	0	0	0	0	0
6	0	+	+	+	0	+	0
7	0	+	+	0	0	0	+
8	+	+	+	0	+	0	0
9	0	0	0	+	0	+	+
10	0	+	+	0	0	0	0
11	+	+	+	0	+	0	+
12	0	0	0	+	+	+	0
13	0	0	+	0	+	0	+
14	+	+	0	+	0	+	0
15	0	0	0	0	+	0	0
16	0	+	+	+	0	+	+
17	+	0	0	0	0	+	0
18	+	0	+	+	+	0	0
19	0	+	0	0	+	0	+
20	+	0	0	0	0	+	0
21	0	0	+	+	0	0	+
22	0	+	0	0	+	0	0
23	+	0	+	+	0	+	+
24	0	+	0	0	+	0	0
25	+	0	0	0	0	+	+
26	0	+	+	+	+	0	0
27	+	0	0	+	0	+	+
28	0	+	+	0	+	+	0
29	+	0	0	+	+	0	+
30	+	+	+	0	0	+	0
<b>Frequency</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>14</b>

BERBICARA DENGAN TEMAN

Lampiran V

REKAMAN DATA HASIL OBSERVASI INTERVENSI  
BERBICARA DENGAN TEMAN

HARI / MENIT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	+	0	+	0	+	0	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0
2	+	0	0	+	0	+	0	0	+	0	+	0	0	0	0	0
3	0	+	0	0	0	0	0	+	0	+	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	+	+	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0
7	+	+	0	+	+	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0	0
8	+	+	0	0	+	+	+	0	0	0	0	0	+	0	0	0
9	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0
11	+	+	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	+	+	0	0	0	0	0	+	0	0	0	+	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	+	0	0	0	0	+	0	+	0	0	0	0
15	+	+	+	+	0	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	+	0	0	+	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0
17	0	0	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0
18	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0
19	0	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0

20	0	0	0	+	+	0	0	0	+	0	+	0	0	0	0	0
21	+	+	+	0	0	+	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0
22	+	+	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	0	0	0	+	0	0	+	0	0	0	0	0	+	0	0	0
25	+	0	+	+	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0
26	+	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	0	+	0	0	0	0	0	0	0	+	0	0	+	0	0	0
28	0	+	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0
29	0	0	0	+	0	+	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0
30	0	0	+	0	0	0	0	+	0	+	0	+	0	0	0	0
<b>Frequency</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Lampiran VI

REKAMAN DATA HASIL OBSERVASI BASELINE 2

BERBICARA DENGAN TEMAN

Hari / Menit	1	2	3	4	5	6	7
1	0	0	0	0	0	0	0
2	0	+	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	+	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0
9	0	+	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0
12	+	0	+	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	0	0	0
17	0	+	0	0	0	0	0
18	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	+	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0	0
21	+	0	0	0	0	0	0
22	0	0	0	0	0	0	0
23	0	0	0	0	0	0	0
24	0	0	0	0	0	0	0
25	0	+	0	0	0	0	0
26	0	0	0	0	0	0	0
27	+	0	0	0	0	0	0
28	0	0	0	+	0	0	0
29	0	0	0	0	0	0	0
30	0	0	0	0	0	0	0
<b>Frequency</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Lampiran VII

REKAMAN DATA HASIL OBSERVASI BASELINE 1

BERPINDAH TEMPAT

Hari / Menit	1	2	3	4	5	6	7
1	0	0	+	0	0	0	0
2	0	+	0	0	+	0	+
3	0	0	+	0	0	+	0
4	+	0	0	+	0	0	+
5	0	+	+	0	+	+	0
6	0	0	0	+	0	0	0
7	+	0	+	0	+	+	+
8	0	+	0	0	0	0	0
9	+	0	0	+	+	0	+
10	0	0	+	0	0	+	0
11	0	+	0	0	0	0	+
12	+	0	+	0	+	0	0
13	0	+	0	+	0	+	0
14	0	0	+	0	+	0	+
15	0	+	0	+	0	+	0
16	+	0	0	0	+	0	+
17	0	0	+	0	0	+	0
18	0	+	0	+	0	0	+
19	0	0	0	0	+	0	0
20	+	0	+	0	0	+	0
21	0	+	0	+	+	0	0
22	0	0	0	0	0	+	0
23	+	0	+	0	+	0	+
24	0	+	0	+	0	0	0
25	+	0	+	0	+	0	0
26	0	+	0	0	0	+	+
27	+	0	+	+	0	0	0
28	0	+	0	0	+	+	+
29	0	0	+	+	0	0	0
30	0	+	0	0	0	+	+
<b>Frequency</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>

Lampiran VIII

REKAMAN DATA HASIL OBSERVASI INTERVENSI  
BERPINDAH TEMPAT

HARI / MENIT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	+	0	+	+	+	0	+	+	+	+	+	+	0	0	0	0
2	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0
3	0	+	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0
4	+	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	+	0	0	0	0
5	+	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	+	+	+	0	+	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	+	0	0	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	+	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	+	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0	+	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	+	+	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	+	0	+	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	+	0	+	0	+	0	0	+	0	0	0
14	0	+	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0
15	+	0	0	+	+	0	0	+	+	+	+	0	+	0	0	0
16	0	0	+	+	0	0	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0
17	0	+	0	0	0	0	0	0	0	+	0	+	0	0	0	0
18	+	+	+	0	0	0	+	0	0	+	+	+	0	0	0	0
19	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

20	+	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	0	+	0	+	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	0	+	+	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	+	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	0	0	0	0	0	+	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	0	0	0	+	0	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26	0	0	0	+	0	0	+	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0
27	0	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
28	0	0	0	0	+	0	+	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0
29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0
30	+	+	0	+	+	0	0	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0
<b>Frequency</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Lampiran IX

REKAMAN DATA HASIL OBSERVASI BASELINE 2

BERPINDAH TEMPAT

Hari Menit	1	2	3	4	5	6	7
1	0	0	0	0	0	0	0
2	0	+	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	+	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0
9	0	+	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0
12	+	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	0	0	0
17	0	+	0	0	0	0	0
18	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	+	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0	0
21	0	0	0	0	0	0	0
22	0	0	0	0	0	0	0
23	0	0	0	0	0	0	0
24	0	0	0	0	0	0	0
25	0	+	0	0	0	0	0
26	0	0	0	0	0	0	0
27	0	0	0	0	0	0	0
28	0	0	0	+	0	0	0
29	0	0	0	0	0	0	0
30	0	0	0	0	0	0	0
<b>Frequency</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Lampiran X

REKAMAN DATA HASIL OBSERVASI BASELINE 1

MENYOLEK TEMAN

<b>Hari / Menit</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>1</b>	0	0	0	0	0	0	0
<b>2</b>	0	+	0	0	0	+	0
<b>3</b>	0	0	0	0	+	0	0
<b>4</b>	0	0	+	+	0	0	+
<b>5</b>	0	+	0	0	0	+	0
<b>6</b>	0	0	0	0	0	0	0
<b>7</b>	+	0	+	0	+	0	+
<b>8</b>	0	+	0	0	0	+	0
<b>9</b>	0	0	+	0	0	0	+
<b>10</b>	+	0	0	+	0	0	0
<b>11</b>	0	0	+	0	0	+	0
<b>12</b>	0	+	0	0	+	0	+
<b>13</b>	0	0	+	+	0	0	0
<b>14</b>	+	0	0	0	0	0	+
<b>15</b>	0	+	0	0	0	+	0
<b>16</b>	0	0	+	0	+	0	0
<b>17</b>	0	0	0	0	0	0	0
<b>18</b>	+	0	0	0	+	0	+
<b>19</b>	0	+	0	+	0	0	0
<b>20</b>	0	0	0	0	0	+	0
<b>21</b>	0	0	+	0	+	0	0
<b>22</b>	+	0	0	0	0	0	+
<b>23</b>	0	+	0	+	0	+	0
<b>24</b>	+	0	+	0	+	0	0
<b>25</b>	0	0	0	0	0	0	0
<b>26</b>	0	+	0	0	0	0	0
<b>27</b>	0	0	+	+	0	+	0
<b>28</b>	+	0	0	0	+	0	0
<b>29</b>	0	+	0	0	0	0	+
<b>30</b>	0	0	0	0	0	0	0
<b>Frequency</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>

Lampiran XI

REKAMAN DATA HASIL OBSERVASI INTERVENSI

MENYOLEK TEMAN

HARI / MENIT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	+	+	0	0	+	0	0	0	+	0	+	0	+	0	0	0
2	0	0	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	+	+	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	+	0	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	+	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	+	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	+	0	+	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	+	0	+	0	0	+	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+	+	0	0	0	0
15	+	+	0	+	+	0	+	0	+	0	+	0	+	0	0	0
16	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0
17	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0

20	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	0	+	0	+	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	+	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26	+	0	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0
27	+	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0
28	0	0	0	0	0	+	0	+	0	0	+	0	0	0	0	0	0
29	0	0	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Frequency</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	

Lampiran XII

REKAMAN DATA HASIL OBSERVASI BASELINE 2

MENYOLEK TEMAN

Hari / Menit	1	2	3	4	5	6	7
1	0	0	0	0	0	0	0
2	0	+	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	+	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0
12	+	0	+	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	0	0	0
17	0	+	0	0	0	0	0
18	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	+	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0	0
21	0	0	0	0	0	0	0
22	0	0	0	0	0	0	0
23	0	0	0	0	0	0	0
24	0	0	0	0	0	0	0
25	0	0	0	0	0	0	0
26	0	0	0	0	0	0	0
27	+	0	0	0	0	0	0
28	0	0	0	0	0	0	0
29	0	0	0	0	0	0	0
30	0	0	0	0	0	0	0
<b>Frequency</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

### Lampiran XIII

#### Aturan Penukaran Token

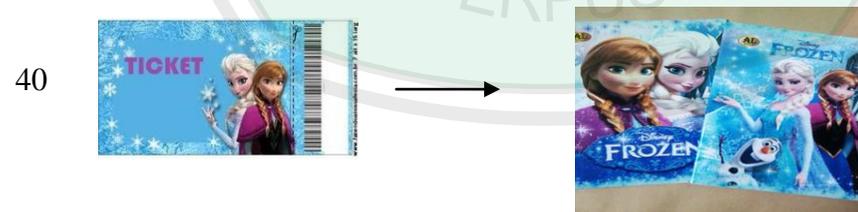
1. Setiap kali subyek mendapatkan 10 yellow smile sticker, maka boleh ditukar dengan menggunakan 1 tiket.



2. Tahap penukaran pertama, subyek harus mampu mengumpulkan 20 tiket untuk bisa mendapatkan back reinforcer berupa 2 pensil frozen.



3. Tahap penukaran kedua, subyek harus mampu mengumpulkan 40 tiket untuk bisa mendapatkan back reinforcer berupa 2 buku tulis.



4. Tahap penukaran ketiga, subyek harus mampu mengumpulkan 50 tiket untuk bisa mendapatkan back reinforcer berupa celengan.



5. Tahap penukaran kedua, subyek harus mampu mengumpulkan 65 tiket untuk bisa mendapatkan back reinforcer berupa pencil case.



## Lampiran XIV

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Nur Zakiyatul Fakhiroh

Tempat, Tanggal Lahir : Sidoarjo, 25 Februari 1994

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia

Alamat Rumah : Jalan Ki Joko Toyo RT 15 Rw 04 Desa Cemandi  
Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo

Nomor HP : 081703684375

Email : [nurzakiafakhiroh@yahoo.com](mailto:nurzakiafakhiroh@yahoo.com)

Riwayat Pendidikan :

No.	Jenjang Pendidikan	Nama Instansi	Tempat	Tahun Lulus
1.	TK/RA	RA Nurul Huda	Sidoarjo	1999-2000
2.	SD/MI	MI Banat Nurul Huda	Sidoarjo	2000-2006
3.	SMP/MTs	MTs Nurul Huda	Sidoarjo	2006-2009
4.	SMA/MA	MA Negeri Sidoarjo	Sidoarjo	2009-2012
5.	S1	UIN Maulana Malik Ibrahim	Malang	2012-2016

