

**EFEKTIVITAS TOKEN EKONOMI DALAM MENURUNKAN  
AGRESIVITAS ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL SEDANG**

**SKRIPSI**



Novrinta Berliana Syahputri

19410195

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**MAULANA IBRAHIM MALANG**

**2023**

**EFEKTIVITAS TOKEN EKONOMI DALAM MENURUNKAN  
AGRESIVITAS ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL SEDANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada

Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh

Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

**Oleh**

**NOVRINTA BERLIANA SYAHPUTRI**

**19410195**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EFEKTIVITAS TOKEN EKONOMI DALAM MENURUNKAN  
AGRESIVITAS ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL SEDANG**

**S K R I P S I**

oleh

**Novrinta Berliana Syahputri**

**NIM. 19410195**

Telah disetujui oleh:

**Dosen Pembimbing**



**Muhammad Jamaluddin, M. Si**  
**NIP. 198011082008011 007**

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Psikologi**



**Prof. Dr. Rifa Hidayah, M.Si**  
**NIP. 197611282002122001**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**EFEKTIVITAS TOKEN EKONOMI DALAM MENURUNKAN  
AGRESIVITAS ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL SEDANG**

**SKRIPSI**

Oleh :  
**Novrinta Berliana Syahputri**  
**NIM. 19410195**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan wajib untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S. Psi).  
Pada tanggal 13 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji**

Penguji Utama

**Dr. Rofiqah, M.Pd**  
**NIP. 197609282001122002**

Ketua Penguji

**Muhammad Jamaluddin, M. Si**  
**NIP. 198011082008011 007**

Sekretaris Penguji

**Novia Solichah, M. Psi., Psikolog**  
**NIP. 199406162019082001**

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



**Prof. Dr. Rifa Hidayah, M.Si**  
**NIP. 197611282002122001**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novrinta Berliana Syahputri

NIM : 19410195

Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang telah dibuat dengan judul **“EFEKTIVITAS TOKEN EKONOMI DALAM MENURUNKAN AGRESIVITAS DISABILITAS INTELEKTUAL SEDANG”** adalah hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil karya orang lain, kecuali dalam bentuk ketipan yang telah dinyatakan sumbernya. Jika dikemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab dosen pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebesar-besarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapatkan sanksi akademis.

Malang,

Penulis,

  
Novrinta Berliana Syahputri

NIM. 19510195

## **MOTTO**

*“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal- mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal ialah orang yang paling takwa.”*

*Al-Hujarat (13)*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Bapak Puji Arifianto dan Ibu Ani Retnowati yang sudah membesarkan penulis dengan penuh cinta kasih serta tiada henti kebersamai hingga saat ini

Guru-guru yang senantiasa membimbing khususnya Bapak Muhammad Jamaluddin, M.Si dan Ibu Novia Solichah, M.Psi, Psikolog

Adikku-adikku, Maulia Dwi Syahputri, Alvarino Arif Syahputra, dan Alvaridho Arif Maghfirah yang menjadi motivasi penulis untuk selalu menjadi lebih baik

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur selalu terucap kepada kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan tahmat dan hidayah kepada kita semua, sehingga penulis mampu menuntaskan skripsi ini. Tidak lupa sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada kahadirat Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaat beliau di akhirat kelak.

Skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan dan ketulusan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H.M. Zainuddin, MA selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Rifa Hidayah, M.Si, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Muhammad Jamaluddin, M.Si selaku pembimbing 1 yang senantiasa membimbing dengan kesabaran hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Novia Solichah, M.Psi, Psikolog selaku pembimbing 2 yang selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Rofiqah, M.Pd selaku penguji utama yang berkenan untuk menguji hasil penelitian dari penulis



6. Segenap dosen Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mengajarkan banyak ilmu dan bimbingan kepada penulis, dan seluruh staf Fakultas Psikologi yang banyak membantu selama proses studi
7. Nadirah Nur Alfakhirah dan Uffi Liza Lubsul Jannah, dengan besar hati selalu memberikan uluran tangan membantu kesulitan penulis selama penyusunan, mendukung penulis secara psikologis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Mauliawati Rohmah dan Aisyah Rahmawati, kedua sahabat yang telah kebersamai penulis sejak semester 1, yang selalu bersedia untuk menjadi rumah kedua selama berada di perantauan.
9. Diyanah Fauziah, Fifi Novitasari, dan Alfiah yang selalu mau memberikan telinga untuk mendengar keluhan penulis dan kebersamai penulis selama masa sulit pengerjaan skripsi ini.
10. Fortuna Nova Kholida dan Fatimatuzzahro, yang selalu membahagiakan dan membuat suasana hati penulis menjadi selalu lebih baik dari sebelumnya.
11. Dhea Fitria Salsabilla dan Chansa Raihan Bariz, yang selalu mendukung dan kebersamai penulis sejak di bangku sekolah dasar
12. Nala Ma'rifatul Husna, Irsya Atsna Nur Sabila, Waziatur Roziqoh, Ziana Diniyah, yang selalu mendukung dan memberikan semangat terhadap penulis

Penulis menyadari bahwa kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Atas dasar hal tersebut, penulis menerima kritik dan saran agar dapat memperbaiki karya skripsi ini dengan tujuan dapat menjadi bermanfaat bagi kita semua. Amin

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>14</b>
A. Disabilitas Intelektual.....	14
1. Pengertian Disabilitas Intelektual.....	14
2. Karakteristik Disabilitas Intelektual .....	15
3. Perilaku Adaptif Disabilitas Intelektual Sedang.....	18
4. Klasifikasi Berdasarkan Fungsi Intelektual .....	19
B. Perilaku Agresif.....	21
1. Pengertian Perilaku Agresif.....	21
3. Teori Perilaku Agresif .....	23
4. Aspek- Aspek Perilaku Agresif.....	24

5.	Agresivitas dalam Perspektif Islam .....	25
C.	Token Ekonomi .....	27
1.	Definisi Token Ekonomi .....	27
2.	Prinsip- Prinsip Token Ekonomi .....	29
D.	Efektivitas Teknik Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Intelektual Sedang .....	36
E.	Hipotesis .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>38</b>
A.	Rancangan Penelitian .....	38
B.	Identitas Variabel Penelitian.....	40
C.	Definisi Operasional.....	41
1.	Teknik Token Ekonomi.....	41
2.	Agresivitas .....	41
D.	Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian .....	42
E.	Tahapan dan Prosedur Penelitian .....	42
F.	Teknik Pengumpulan Data .....	44
1.	Observasi .....	44
2.	Wawancara.....	46
3.	Dokumentasi .....	46
G.	Validitas Alat Ukur .....	46
H.	Reliabilitas Alat Ukur.....	49
I.	Teknik Analisis Data .....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>55</b>
A.	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	55
B.	Deskripsi Kualitatif Data .....	59
C.	Deskripsi Data .....	66
D.	Hasil Analisis Data .....	71
E.	Pembahasan .....	100
F.	Keterbatasan Penelitian .....	106
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>108</b>
A.	Kesimpulan.....	108

B. Saran.....	109
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>113</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Harga Token.....	30
Tabel 3.1 Gambaran SSR.....	38
Tabel 3.2 Lembar Observasi.....	44
Tabel 3.3 Validator Alat Ukur.....	46
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Agresivitas.....	48
Tabel 3.5 Reliabilitas Inter Rater.....	49
Tabel 4.1 Eksperimen Hari ke 1-5.....	55
Tabel 4.2 Eksperimen Hari ke 6-14.....	56
Tabel 4.3 Eksperimen Hari ke 15-19.....	59
Tabel 4.4 Rekapitulasi Data Frekuensi Agresivitas pada Fase Baseline A, Intervensi, dan Baseline A'.....	67
Tabel 4.5 Panjang Kondisi.....	71
Tabel 4.6 Estimasi Kecenderungan Arah Subjek.....	72
Tabel 4.7 Keterangan Grafik Subjek.....	85
Tabel 4.8 Kecenderungan Jejak Subjek.....	86
Tabel 4.9 Level Stabilitas dan Rentang Agresivitas Fisik Subjek.....	86
Tabel 4.10 Level Stabilitas dan Rentang Agresivitas Verbal Subjek.....	87
Tabel 4.11 Level Stabilitas dan Rentang Agresivitas Relasional Subjek.....	87
Tabel 4.12 Presentase Stabilitas Baseline A Agresivitas Fisik.....	87
Tabel 4.13 Presentase Stabilitas Intervensi B Agresivitas Fisik.....	87
Tabel 4.14 Presentase Stabilitas Baseline A' Agresivitas Fisik.....	88
Tabel 4.15 Presentase Stabilitas Baseline A Agresivitas Verbal.....	88
Tabel 4.16 Presentase Stabilitas Intervensi B Agresivitas Verbal.....	88
Tabel 4.17 Presentase Stabilitas Baseline A' Agresivitas Verbal.....	88
Tabel 4.18 Presentase Stabilitas Baseline A Agresivitas Relasional.....	88
Tabel 4.19 Presentase Stabilitas Intervensi B Agresivitas Relasional.....	88
Tabel 4.20 Presentase Stabilitas Baseline A' Agresivitas Relasional.....	88
Tabel 4.21 Level Perubahan Subjek pada Agresivitas Fisik.....	89
Tabel 4.22 Level Perubahan Subjek pada Agresivitas Verbal.....	89
Tabel 4.23 Level Perubahan Subjek pada Agresivitas Relasional.....	89
Tabel 4.24 Level Perubahan Subjek pada Agresivitas Fisik.....	89
Tabel 4.25 Level Perubahan Subjek pada Agresivitas Verbal.....	90
Tabel 4.26 Level Perubahan Subjek pada Agresivitas Relasional.....	90
Tabel 4.27 Tabel Perbandingan Kondisi Subjek.....	92
Tabel 4.28 Jumlah Variabel yang diubah Subjek.....	92
Tabel 4.29 Kecenderungan Arah Subjek.....	92
Tabel 4.30 Perubahan Kecenderungan Stabilitas Agresivitas Fisik Subjek...	93

Tabel 4.31 Perubahan Kecenderungan Stabilitas Agresivitas Verbal	
Subjek.....	93
Tabel 4.32 Perubahan Kecenderungan Stabilitas Agresivitas Relasional	
Subjek.....	93
Tabel 4.33 Perubahan Level Agresivitas Fisik pada	
Subjek.....	94
Tabel 4.34 Perubahan Level Agresivitas Verbal pada	
Subjek.....	94
Tabel 4.35 Perubahan Level Agresivitas Relasional pada	
Subjek.....	95
Tabel 4.36 Rangkuman Analisis Visual antar kondisi Agresivitas Fisik	
Subjek.....	97
Tabel 4.37 Rangkuman Analisis Visual antar kondisi Agresivitas Verbal	98
Subjek.....	
Tabel 4.38 Rangkuman Analisis Visual antar kondisi Agresivitas	
Relasional Subjek.....	98

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Analisis Visual Baseline A, Intervensi B, dan Baseline A' .....	69
Grafik 4.2 Analisis Visual Baseline A, Intervensi B, dan Baseline A' .....	70
Grafik 4.3 Analisis Visual Baseline A, Intervensi B, dan Baseline A' .....	70
Grafik 4.4 Stabilitas Baseline A, Intervensi B, dan Baseline A' Agresivitas Fisik.....	84
Grafik 4.5 Stabilitas Baseline A, Intervensi B, dan Baseline A' Agresivitas Verbal.....	84
Grafik 4.6 Stabilitas Baseline A, Intervensi B, dan Baseline A' Agresivitas Relasional.....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	114
Lampiran 2 Hasil Pemeriksaan Psikologis Subjek oleh.....	115
Lampiran 3 Lembar Observasi.....	119
Lampiran 4 Modul Efektivitas Token Ekonomi.....	120
Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	152
Lampiran 6 Surat Pernyataan Ahli.....	153
Lampiran 7 Kegiatan Baseline A.....	167
Lampiran 8 Kegiatan Intervensi.....	168
Lampiran 9 Kegiatan Baseline A'.....	169



## ABSTRAK

Syahputri, Novrinta Berliana. 2023. *Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Intelektual Sedang*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Muhammad Jamaluddin, M.Si

---

Agresivitas merupakan perilaku yang bersifat verbal maupun non verbal dengan tujuan untuk menyakiti orang lain. Agresivitas pada anak dapat menyebabkan kesulitan dalam perkembangan sosial, sehingga perilaku agresif perlu untuk ditangani. Token ekonomi adalah jenis program dalam modifikasi perilaku yang dapat digunakan untuk meminimalisir agresivitas pada anak disabilitas intelektual sedang. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas dari token ekonomi untuk menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen subjek tunggal dengan desain A-B-A'. Analisis pada penelitian ini menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Subjek dalam penelitian ini merupakan anak berusia 12 tahun dengan *Intelligence Quotient (IQ)* 35 yang digolongkan menjadi disabilitas intelektual sedang. Karakteristik subjek penelitian adalah memiliki agresivitas fisik, verbal, dan relasional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada penurunan skor pada perilaku agresif anak. Hal ini dapat dilihat melalui penurunan rentan agresivitas sebelum intervensi sebanyak 20-22 kali menjadi 5-6 setelah intervensi. Hasil persentase *overlap* kondisi baseline ke intervensi pada agresivitas fisik sebesar 0%, agresivitas verbal sebesar 0%, dan agresivitas relasional sebesar 11%. Semakin kecil persentase artinya semakin efektif suatu intervensi. Secara kuantitatif, dapat diartikan token ekonomi dapat menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang. Limitasi pada penelitian ini telah didiskusikan didalam penelitian.

**Kata Kunci : Disabilitas Intelektual Sedang; Token Ekonomi; Agresivitas**

## **ABSTRACT**

Syahputri, Novrinta Berliana. 2023. *The Effectiveness of Economic Token in Reducing the Aggressiveness of Children with Moderate Intellectual Disabilities*. Faculty of Psychology, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis.

Supervisor : Muhammad Jamaluddin, M.Si

---

Economic tokens are a type of behavior modification program that can be used to minimize aggressiveness in children with moderate intellectual disabilities. This study aims to test the effectiveness of the token economy to reduce the aggressiveness of children with moderate intellectual disabilities. The type of research used is a single-subject experimental study with an A-B-A' design. The analysis in this study uses analysis within conditions and analysis between conditions. The subjects in this study were children with moderate intellectual disabilities (IQ: 35), 12 years old boys.

The results of the analysis of the conditions showed that the percentage of stability was 0% for physical aggressiveness, 60% for verbal aggressiveness, and 60% for relational aggressiveness for the conditions before the intervention. The percentage of stability is 0% for physical aggressiveness, 0% for verbal aggressiveness, and 33% for relational aggressiveness for intervention conditions. The percentage of stability is 0% for physical aggressiveness, 0% for verbal aggressiveness, and 60% for relational aggressiveness for conditions after the intervention. Following are the results of the analysis in terms of the percentage of overlap from baseline to intervention on physical aggressiveness of 0%, verbal aggressiveness of 0%, and relational aggressiveness of 11%. Quantitatively, it can be interpreted that the token economy can reduce the aggressiveness of children with moderate intellectual disabilities.

**Keywords: Moderate Intellectual Disabilities, Economic Token, Aggressiveness**

## ABSTRAK

Syahputri, Novrinta Berliana. 2023. فاعلية الرمز الاقتصادي في الحد من عدوانية الأطفال ذوي الإعاقات الذهنية المتوسطة. كلية علم النفس ، جامعة الدولة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج ، أطروحة المشرف :محمد جمال الدين، ماجستير

الرموز الاقتصادية هي نوع من برامج تعديل السلوك التي يمكن استخدامها لتقليل العدوانية لدى الأطفال ذوي الإعاقات الذهنية المعتدلة. تهدف هذه الدراسة إلى اختبار فعالية الاقتصاد الرمزي للحد من عدوانية الأطفال ذوي الإعاقات الذهنية المعتدلة. نوع البحث المستخدم هو دراسة تجريبية ذات موضوع واحد يستخدم التحليل في هذه الدراسة التحليل ضمن الظروف والتحليل بين الظروف. كان A-B-A بتصميم المشارك في هذه الدراسة من الأطفال ذوي الإعاقات الذهنية المتوسطة (معدل الذكاء: 35)، الأولاد بعمر 12 عامًا.

أظهرت نتائج تحليل الظروف أن نسبة الاستقرار كانت 0% للعدوانية الجسدية ، و 60% للعدوانية اللفظية ، و للعدوانية العلائقية للظروف قبل التدخل. نسبة الاستقرار هي 0% للعدوانية الجسدية ، و 60% للعدوانية اللفظية ، و 33% للعدوانية العلائقية لظروف التدخل. نسبة الاستقرار هي 0% للعدوانية الجسدية ، و 0% للعدوانية اللفظية ، و 60% للعدوانية العلائقية للظروف بعد التدخل. فيما يلي نتائج التحليل من حيث النسبة %المئوية للتدخل من خط الأساس إلى التدخل على العدوانية الجسدية بنسبة 0% ، والعدوانية اللفظية بنسبة 0% والعدوانية العلائقية بنسبة 11%. من الناحية الكمية ، يمكن تفسير أن الاقتصاد الرمزي يمكن أن يقلل من ، عدوانية الأطفال ذوي الإعاقات الذهنية المعتدلة.

**كلمات المفتاحية:** إعاقات ذهنية معتدلة ، رمزية اقتصادية ، عدوانية

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Setiap individu akan mengalami fase perkembangan selama kehidupannya, setiap fase memiliki tugas-tugas yang harus dilalui oleh individu. Prediktor berhasil atau tidaknya, dapat dilihat dari kemampuan individu dalam menyelesaikan tugas perkembangannya (Khaulani et al., 2020:52). Namun, terdapat individu yang terhambat dalam melalui tahapan secara maksimal dan memiliki perbedaan secara fisik, kognitif, dan sosial (Setyawan, 2014:421). Anak yang tumbuh dengan kebutuhan khusus (ABK) mempunyai perbedaan dibandingkan dengan anak-anak seusianya. Setiap anak ABK memiliki karakter yang berbeda satu sama lain meskipun memiliki gangguan yang sama, salah satu jenis disabilitas adalah disabilitas intelektual (Amanulla, 2022:4) menyebutkan bahwa anak dengan disabilitas intelektual memiliki keterbatasan dan hambatan pada fungsi intelegensi dan perilaku adaptif selama periode perkembangan berlangsung.

Disabilitas intelektual mengacu pada fungsi intelektual yang signifikan berada di bawah rata-rata yang ada bersamaan dengan defisit dalam perilaku adaptif serta kategori IQ dibawah 70. Defisit pada perilaku adaptif adalah keterbatasan yang signifikan dalam keefektifan individu untuk memenuhi standar kematangan, pembelajaran, kemandirian, perkembangan sosial (*American Association on Mental Deficiency*

(AAMD), 1984:11). Adanya keterlambatan pada perkembangan motorik, bahasa, dan sosial dapat diidentifikasi sejak 2 tahun pertama kehidupan, namun pada disabilitas intelektual ringan mungkin tidak dapat diidentifikasi hingga memasuki usia sekolah ketika mengalami kesulitan dalam belajar dikelas (*Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder* (DSM) V (2013: 28).

Melalui data dari WHO yang diakses pada 6 Desember 2022 menyatakan <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders> menyatakan pada tahun 2019, 1 dari 8 orang atau 970 juta didunia mengalami gangguan mental dan meningkat secara signifikan ditahun 2022. Kementrian sosial <https://kemensos.go.id/kemensos-dorong-aksesibilitas-informasi-ramah-penyandang-disabilitas> diakses pada 6 Desember 2022 menyebutkan bahwa penyandang disabilitas pada tahun 2020 mencapai 22,5 juta atau sekitar 5%. Lebih lanjut, melalui data Badan Pusat Statistik (BPS) 2018 Provinsi Jawa Timur menyatakan bahwasanya penyandang tunagrahita di Jawa timur sebanyak 6.360 orang. 30,7% orang disabilitas tidak menyelesaikan pendidikan sampai tingkat menengah, 17,6% berhasil tamat pada perguruan tinggi.

Hambatan yang dialami anak disabilitas intelektual mencakup pada beberapa area utama yaitu; atensi, daya ingat, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, motivasi, dan prestasi akademik (Mangunsong, 2004:135). Desiningrum (2007:23) menjelaskan secara pendidikan, terdapat tiga tingkatan yaitu mampu didik (memiliki kemampuan untuk belajar

dalam akademik sederhana yang maksimal seperti usia 12 tahun), mampu latih (tidak mampu mengikuti pelajaran akademik namun dapat dilatih dalam bidang bina diri, perkembangan sosial, keterampilan dalam dunia pekerjaan, perkembangan bahasa dan bicara), dan perlu rawat (tidak dapat mengikuti dan dilatih kemampuan apapun).

Pendidikan bagi anak disabilitas intelektual mengikuti pendidikan khusus yang dikelompokkan dalam klasifikasi tuna grahita di SLB/C. Selain pendidikan khusus, dapat dipertimbangkan juga untuk menempatkan pada pendidikan terintegrasi, terpadu, maupun bersifat inklusi (Mangunsong, 2004 : 149). Efendi (2006 :90) memaparkan meskipun anak disabilitas intelektual tidak dapat melaksanakan program seperti sekolah biasa, mereka dapat dilatih untuk baca, tulis, mengeja, adaptasi diri, dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.

Terdapat tiga kriteria untuk mendiagnosis disabilitas dan tingkatannya melalui *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder* (DSM) V : Defisit dalam fungsi intelektual yang telah ditentukan berdasarkan IQ, defisit fungsi adaptif yang mengakibatkan kegagalan dalam memenuhi tugas perkembangan sosial untuk kemandirian pribadi maupun tanggungjawab sosial. Selain itu, pada DSM-V menyebutkan tentang undang-undang federal di Amerika Serikat (Hukum Publik 111-256, Hukum Rosa's) menggantikan istilah retardasi mental dengan disabilitas intelektual dan jurnal penelitian menggunakan istilah disabilitas intelektual. Sebagaimana dengan gangguan yang lainnya, para ahli juga

mengklasifikasikan anak disabilitas intelektual berdasarkan tingkat keparahan masalahnya (Mangunsong, 2009:129). Melalui DSM-V menjabarkan penentu tingkat keparahan ditentukan berdasarkan fungsi adaptif, bukan IQ karena fungsi adaptif menentukan tingkat dukungan yang diperlukan, selain itu ukuran IQ kurang valid. Tingkat keparahannya yaitu ringan, sedang, berat, dan mendalam.

Menurut DSM-V (2013:36) ciri dari disabilitas intelektual sedang merupakan mampu latih. Pada usia sekolah, kemampuan dalam belajar seperti membaca, menulis, matematika, perilaku sosial, dan komunikasi menjadi tertinggal dari teman seusianya. Mereka mungkin tidak dapat memahami aturan yang ada di lingkungan sosial dengan tepat. Mereka mampu untuk melaksanakan tugas dalam rumah tangga dan bina diri meskipun memerlukan bantuan dan pengawasan dari orang lain . Untuk menjadikan individu mandiri diperlukan waktu yang cukup lama. Menurut *International Statistical Classification of Diseases and Related Health* (ICD) 10 (2016:331) disabilitas intelektual sedang memiliki IQ 35-49, berada pada usia mental 6-9 tahun, adanya keterlambatan yang mencolok pada masa kanak-kanak tetapi bisa untuk belajar dan mengembangkan beberapa kemandirian, bina diri, kemampuan komunikasi, dan akademik.

Menurut (Bachman (1987:555) mereka tidak secakap teman-teman seusianya yang tidak memiliki disabilitas intelektual, egosentris dan tidak sepenuhnya memahami tentang yang orang lain rasakan, maka mereka harus dilatih untuk memahami dan memproses ekspresi wajah, tetapi juga

bereaksi dengan tepat selama berinteraksi sosial. Kampert & Goreczny (2007:283) memaparkan individu dengan disabilitas intelektual mengalami hambatan dalam hidupnya, salah satunya adalah sulit untuk terlibat dalam lingkup masyarakat dan lingkup pergaulannya. Keterbatasan anak disabilitas intelektual disebabkan kemampuan intelektual mereka yang tidak mampu menafsirkan norma yang ada di lingkungan sehingga perilaku yang ditampakkan kurang sesuai dengan norma yang berlaku (Hermawan, 2013:14).

Elliott & Busse, (1991:99) menjelaskan anak yang memiliki keterampilan sosial rendah cenderung bermasalah dalam sosio emosionalnya seperti sulit mengontrol perasaan negatif sehingga berakibat menjadi mudah marah dan berperilaku agresif. Perilaku agresif merupakan salah satu kesulitan pada anak tunagrahita karena ada kesengajaan untuk mengganggu orang lain (Alavi et al., 2013:1167). Agresi adalah masalah yang signifikan pada individu dengan disabilitas intelektual dari masa kanak-kanak hingga dewasa pada semua tingkat gangguan intelektual (Benson & Brook, 2008:258).

Melalui defisit yang dialami, bukan hanya pada kegiatan pembelajaran, keterbatasan kognitif yang dialami juga mempengaruhi pada penyesuaian diri di lingkungannya (Wulandari,2016:52). Individu dengan disabilitas intelektual memiliki kekurangan pada bidang sosial dan emosional, secara khusus mereka memiliki masalah dalam lingkup pertemanan dan memiliki konsep diri yang buruk (Meltzer et al., 2004:45).



Hal ini sejalan dengan hasil observasi pada 14-29 November 2022 serta wawancara pada tanggal 20 November 2022 yaitu selama disekolah subjek VA yang berusia 12 tahun dengan usia mental setara dengan anak berusia 5 tahun harus selalu dalam pengawasan guru karena subjek suka mengganggu teman perempuannya dengan merebut alat tulis hingga menangis jika tidak diawasi. Hal ini diperkuat melalui hasil wawancara pada tanggal 20 November 2022 dengan ibu guru yaitu :

*“dia ini harus diliat terus ini mbak, kalau ditinggal nanti pasti jail ke teman-temannya”*

Saat dilingkungan sekolah anak yang agresif seringkali dihindari dan tidak ditemani oleh temannya (Karmini, Halida dan Lukmanulhakim, 2018 :2). Melalui wawancara tanggal 20 November, pengasuh subjek (A) di asrama menyatakan bahwa cenderung teman- teman di asrama segan kepada subjek karena memiliki emosi yang meledak- ledak.

*“meskipun badannya kecil, tapi temen-temen e iku wedi mbak, soale nek wes marah aduh menakutkan, jadi temene gak berani” (A, Wawancara Pribadi, 20 November 2022).*

Ibu guru subjek (R) menjelaskan bahwa seringkali ia harus menjaga *mood* subjek dikelas agar tidak mengundang amarahnya, dalam wawancara ibu guru menyatakan :

*“kalau dikelas perasaannya harus dijaga, kalo ada hal yang ndak srek dia pasti marah sambil mendelik itu, biasanya dia rebutan kunci kelas sama khanza, kalo belajar kadang gak mau terus ndak dituruti itu saya biasanya kena pukul sama dia.”*

Peneliti mengamati ketika subjek enggan untuk belajar atau meminta keluar dari kelas namun tidak diizinkan, subjek sering untuk

menarik baju dan kerudung serta menarik badan ibu guru dari kursi. Menurut (Buss & Perry, 1992:453) bentuk dari agresivitas terdiri atas agresivitas fisik, agresivitas verbal, dan agresivitas relasional. Berperilaku kasar dan membantah merupakan salah satu bentuk dari agresivitas fisik dan agresivitas verbal yang dilakukan oleh subjek. Pada saat perilaku agresif dari subjek muncul, tindakan yang dilakukan oleh ibu guru adalah memberikan nasihat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa perilaku agresif pada subjek harus diubah. Perilaku agresif yang ditampakkan oleh subjek jika diabaikan berpeluang untuk meningkat menjadi perilaku yang serius pada masa mendatang jika tidak mendapatkan penanganan sejak awal, hal ini akan menghambat proses perkembangan sosial dan berlanjut hingga dewasa (Tola, 2018:4). *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder* (DSM) V (2013: 37) menyatakan bahwa kapasitas intelektual, pendidikan, motivasi, sosial, kepribadian, pengalaman budaya, dan gangguan mental dapat mempengaruhi fungsi adaptif individu.

Soekadji (1983 dalam Fitria & Meiyuntariningsih, 2019:259) menyatakan bahwa perilaku agresif dapat ditangani melalui pemanfaatan dalam prinsip-prinsip belajar, berbagai cara dalam memodifikasi perilaku seseorang dengan gejala agresivitas seperti *reward*, *punishment*, token ekonomi, dan *time out*. (Kassim et al., 2018:21) menjelaskan token ekonomi menjadi salah satu teknologi paling inovatif yang telah digunakan lebih dari

40 tahun untuk mengubah perilaku. Lebih lanjut, Doll et al.,(2013:141) menyatakan token ekonomi adalah salah satu bentuk modifikasi perilaku yang dapat meningkatkan perilaku atau mengurangi perilaku yang diperlukan dengan menerapkan penggunaan token (tanda-tanda), ketika perilaku yang diinginkan muncul, maka individu akan mendapatkan token, selanjutnya token yang diperoleh dapat dikumpulkan dan ditukar dengan sebuah objek. Pada hasil penelitiannya menyebutkan untuk anak prasekolah dan SD meningkatkan motivasi anak dalam mengerjakan tugas, pada siswa SMP dapat mengurangi perilaku sosial yang tidak sesuai dan meningkatkan kemampuan akademik. Pada tingkat SMA, perilaku *ontask* siswa menjadi meningkat saat diimplementasikan token ekonomi, pada tingkat universitas ditemukan bahwa siswa bertanya lebih aktif dari sebelumnya ketika diimplementasikan token ekonomi.

Token ekonomi menjadi salah satu bentuk penguatan positif. Martin dan Joseph (2015: 87) menjelaskan bahwa penguatan positif dapat meningkatkan respon dengan adanya stimulus positif, penguatan positif memiliki prinsip pada saat seseorang pada keadaan tertentu melakukan sesuatu yang diikuti langsung oleh penguat positif, maka cenderung akan melakukan hal yang sama ketika berada pada situasi tersebut lagi.

Salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas dari penguatan positif adalah memilih penguat atau kesukaan dari seseorang. Pada penelitian ini, token yang digunakan *puzzle* berbentuk hewan, karena subjek memiliki atensi terhadap benda tersebut. Selama proses observasi, kerap

kali untuk mengalihkan subjek yang tidak bisa duduk tenang dan meminta keluar kelas, guru memberikan mozaik dari kertas origami atau *puzzle*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, token ekonomi efektif untuk mengurangi perilaku agresif. Hal ini berkesinambungan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Martiaz (2021: 49) mengenai penerapan teknik token ekonomi untuk mengurangi perilaku agresif pada tunagrahita ringan di SLB Lumin Alisa Padang. Token yang digunakan adalah bintang dan alat tulis sebagai hadiah dari penukaran bintang yang didapatkan, penelitian dilaksanakan selama 17 sesi yaitu 5 sesi *baseline A*, 7 sesi intervensi, dan 5 sesi *baseline A'*. Penelitian tersebut menyatakan bahwa perilaku agresif berupa mengganggu teman pada anak tunagrahita ringan kelas IV mengalami penurunan setelah adanya perlakuan yang diberikan melalui token ekonomi. Selain itu terdapat penelitian lain oleh (Fitria & Meiyuntariningsih, 2019:262) tentang teknik token ekonomi untuk mengurangi perilaku agresif pada anak kelas 2 SD dengan riwayat terlambat bicara, token yang digunakan adalah stiker bintang dan hadiah berupa *crayon*, lego, tas, dan piala. Penelitian ini menyatakan bahwa teknik token ekonomi memiliki kontribusi dalam mengurangi perilaku agresif dari anak tersebut.

Hal yang menjadi pembeda pada penelitian ini adalah perbedaan karakteristik pada subjek yaitu anak dengan disabilitas intelektual sedang yang memiliki perilaku agresif. Sesi yang dilakukan sebanyak 19 sesi dengan 5 sesi untuk *baseline A*, 9 untuk intervensi B, dan 5 untuk sesi

*baseline A'*. Token pada penelitian ini menggunakan kepingan *puzzle* dan hadiahnya berupa plastisin, mobil-mobilan, dan boneka kucing. Perlu dipahami bahwa penting untuk tidak mengasumsikan bahwa stimulus tertentu akan berhasil menjadi penguat untuk individu lainnya (Mirnawati, 2020:117) . Selain itu, subjek pada penelitian ini adalah anak dengan disabilitas intelektual sedang, setiap anak yang berkebutuhan khusus memiliki karakter yang berbeda walaupun mereka memiliki jenis disabilitas yang sama (Amanulla, 2022:4).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti berkeinginan untuk memecahkan permasalahan anak dengan disabilitas intelektual yang memiliki perilaku agresif dengan menggunakan teknik token ekonomi. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana efektivitas penerapan teknik token ekonomi untuk mengurangi perilaku agresif pada anak dengan disabilitas intelektual sedang, agar mengetahui sejauh mana efektivitas serta keberhasilan teknik token ekonomi terhadap menurunnya agresivitas anak disabilitas intelektual sedang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan melalui latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Bagaimana tingkat perilaku agresif pada anak dengan disabilitas intelektual sedang sebelum menggunakan teknik token ekonomi?

2. Bagaimana tingkat perilaku agresif pada anak dengan disabilitas intelektual sedang setelah diberikan *treatment* menggunakan teknik token ekonomi?
3. Bagaimana efektifitas teknik token ekonomi dalam mengurangi perilaku agresif anak dengan disabilitas intelektual sedang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka didapatkan tujuan dari penelitian ini, yaitu ;

1. Menjelaskan gambaran perilaku agresif pada anak dengan disabilitas intelektual sedang sebelum diberikan perlakuan
2. Menjelaskan gambaran perilaku agresif pada anak dengan disabilitas intelektual sedang setelah diberikan intervensi menggunakan token ekonomi
3. Menjelaskan efektivitas teknik token ekonomi dalam mengurangi perilaku agresif anak dengan disabilitas intelektual sedang

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis bermanfaat untuk keilmuan khususnya psikologi pendidikan dan perkembangan mengenai anak dengan disabilitas intelektual sedang. Dapat menjadi bahan rujukan apabila diperlukan

kajian terkait lebih lanjut efektivitas token ekonomi untuk menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak terkait . Manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:.

### a. Bagi Orang Tua/ Wali di asrama

Menjadikan teknik token ekonomi sebagai alternatif cara untuk mengajarkan keterampilan-keterampilan lain yang dibutuhkan oleh anak dengan anak dengan disabilitas intelektual sedang.

### b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan token ekonomi untuk menurunkan agresivitas yang ada pada siswa disekolah.

### c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat membentuk kebijakan menjadikan teknik token ekonomi sebagai metode pembelajaran pada anak dengan disabilitas intelektual sedang sebagai upaya dalam optimalisasi kegiatan pembelajaran.

### d. Bagi Anak

Anak dapat menurunkan agresivitas dalam lingkungan tempat ia tinggal sehingga memudahkan dalam kehidupan sosialnya.

### e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan token ekonomi yang ada dalam penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian berikutnya.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Disabilitas Intelektual

##### 1. Pengertian Disabilitas Intelektual

Tinjauan umum terkait penyandang disabilitas menurut undang-undang No.8 Tahun 2016 Pasal 4 menyatakan salah satu ragam penyandang disabilitas adalah disabilitas intelektual yaitu terganggunya fungsi pikir karena tingkat kecerdasan di bawah rata-rata, antara lain lambat belajar, disabilitas grahita dan *down syndrom*. Manungson (2009:8) tuna grahita merupakan kata lain dari retardasi mental (*mental retardation*) yang berarti keterbelakangan secara mental. Grossman (1983:165) menyatakan disabilitas intelektual mengacu pada fungsi intelektual yang secara signifikan berada dibawah rata-rata yang ada dengan defisit dalam perilaku adaptif yang bermanifestasi selama periode perkembangannya.

Disabilitas intelektual adalah istilah yang digunakan ketika seseorang memiliki keterbatasan tertentu dalam fungsi mental dan keterampilan seperti berkomunikasi, merawat dirinya sendiri, dan keterampilan sosial. Keterbatasan ini akan menyebabkan seorang anak belajar dan berkembang lebih lambat dari anak pada umumnya. Individu dengan disabilitas intelektual mungkin membutuhkan waktu lebih lama

untuk belajar berbicara, berjalan, dan mengurus kebutuhan pribadi mereka seperti berpakaian dan makan. Mereka cenderung mengalami kesulitan belajar di sekolah. Mereka akan belajar, tetapi itu akan memakan waktu yang lebih lama (Simpson et al., 2020:35).

American Association on Mental Deficiency (1983:11) menyatakan bahwa disabilitas intelektual muncul sebelum usia 18 tahun dengan memiliki defisit perkembangan yang ditandai dengan keterbatasan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif. Fungsi intelektual umumnya mencakup aktivitas seperti kemampuan penalaran logis dan kecerdasan praktis (pemecahan masalah), kemampuan dalam belajar, dan keterampilan verbal. Perilaku adaptif dapat ditinjau melalui keterampilan sosial, konseptual, dan praktis (Keun Lee,dkk. 2018:31).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa disabilitas intelektual adalah keterbatasan yang signifikan dalam fungsi intelektual dan defisit dalam perilaku adaptif. Selama periode perkembangan berlangsung. Dengan adanya hambatan ini tentunya membuat individu menjadi lebih lamban pada proses perkembangan dibanding dengan individu lain seusianya.

## **2. Karakteristik Disabilitas Intelektual**

Menurut *The Diagnostic Statistical Manual of Mental Disorder V edition*, disabilitas intelektual (gangguan perkembangan intelektual) adalah gangguan dengan onset selama periode perkembangan yang mencakup defisit fungsi intelektual dan adaptif dalam

domain konseptual, sosial, dan praktis. Tiga kriteria defisit fungsi disabilitas intelektual dalam DSM V sebagai berikut ;

a. Defisit dalam fungsi intelektual

Defisit fungsi intelektual mencakup penalaran, pemecahan masalah, perencanaan, pemikiran abstrak, penilaian, pembelajaran akademik, dan pembelajaran dari pengalaman. Hal ini dapat terkonformasi melalui penilaian klinis dan tes kecerdasan.

b. Defisit dalam fungsi adaptif

Defisit dalam fungsi adaptif merupakan kegagalan memenuhi standar perkembangan dan sosial budaya untuk kemandirian pribadi dan tanggung jawab sosial. Tanpa dukungan berkelanjutan, defisit adaptif membatasi fungsi dalam satu atau lebih aktivitas kehidupan sehari-hari, seperti komunikasi, partisipasi sosial, dan kehidupan mandiri, di berbagai lingkungan, seperti rumah, sekolah, pekerjaan, dan komunitas.

c. Defisit intelektual dan adaptif

Menurut Hallahan dan Kauffman (dalam Manungsong, 2009: 67) menyatakan bahwa defisit yang dialami anak dengan disabilitas intelektual meliputi beberapa area yaitu;

1. Atensi (perhatian)

Atensi merupakan hal penting diperlukan dalam proses belajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai, individu perlu memusatkan perhatian sebelum belajar sesuatu (Afiffah &

Soendari, 2017:78). Hambatan belajar pada individu dengan keterbelakangan mental adalah pemusatan perhatian, anak disabilitas intelektual melakukan atensi pada benda yang salah dan sulit menyalurkan perhatian dengan benar.

## 2. Daya Ingat

Mayoritas anak disabilitas intelektual sulit untuk mengingat suatu informasi. Persoalan ingatan yang sering dialami adalah *working memory*. (Alloway & Archibald, 2008:5) yaitu ketidakmampuan dalam belajar, gangguan membaca, dan gangguan bahasa tertentu.

## 3. Perkembangan bahasa

Individu dengan disabilitas intelektual mengalami keterlambatan bahasa dibandingkan dengan anak yang normal, kecepatan dalam menguasai kemampuan berbahasa jauh lebih rendah daripada anak normal (Afiffah & Soendari, 2017:34). Perkembangan bahasa memiliki kaitan dengan *self regulation*. Anak yang buruk dalam kemampuan bahasa akan mengalami hambatan dalam taktik *self regulation* karena banyak strateginya yang berdasar pada dasar-dasar ilmu bahasa.

## 4. *Self Regulation*

*Self Regulation* adalah dasar untuk keberhasilan pencapaian tugas perkembangan adaptif pada seluruh tahap perkembangan (Halfon et al., 2017:17). *Self Regulation* yang dimiliki individu

disabilitas intelektual terganggu sehingga mereka kurang mampu mengatur diri sendiri (Rahmawati, 2012:16).

#### 5. Perkembangan sosial

Anak disabilitas intelektual cenderung sulit mendapatkan teman dan sulit mempertahankan pertemanan. Kasari & Baumiger (dalam Hallahan & Kauffman, 2006:147) Ada dua alasan yang mendasari sulitnya anak disabilitas intelektual dalam hubungan sosial, pertama karena mereka tidak tahu bagaimana untuk memulai interaksi sosial, kedua perilaku yang ditampakkan oleh mereka terkadang dinilai mengganggu bagi teman-temannya.

#### 6. Motivasi

Anak dengan disabilitas intelektual selalu mengalami kegagalan dan hal tersebut dapat mengembangkan kondisi *learned helplessness*.

#### 7. Prestasi akademik

Karena mereka memiliki keterbatasan pada fungsi intelektual dan hal tersebut erat kaitannya antara intelegensi dan prestasi seseorang, maka anak disabilitas intelektual

### **3. Perilaku Adaptif Disabilitas Intelektual Sedang**

#### **a. Domain Konseptual**

Pada anak-anak usia sekolah, kemampuan dalam membaca, menulis, berhitung, pemahaman waktu dan uang menjadi lambat saat pada tahun-tahun sekolah. Kemampuan konseptual yang

dimiliki sangat terbatas dibandingkan dengan teman-teman seusianya.

**b. Ranah sosial**

Terdapat perbedaan yang mencolok dari teman seusianya dalam perilaku sosialnya. Individu tidak dapat mengerti isyarat sosial secara tepat. Kemampuan dalam mengambil keputusan cenderung terbatas sehingga membutuhkan bantuan orang lain untuk mengambil keputusan. Proses menjalin pertemanan dengan teman sebaya tergantung dengan kemampuan komunikasi dan sosial individu tersebut. Adanya dukungan sosial dapat membantu individu pada kemampuan sosialnya.

**c. Ranah praktis**

Individu mampu memenuhi kebutuhannya seperti makan, berpakaian, dan kebersihan. Memerlukan periode dan waktu penajaran yang panjang untuk membuat individu menjadi mandiri. Keikutsertaan dalam tanggung jawab tugas rumah tangga dapat dicapai saat masa dewasa. Mampu melakukan pekerjaan yang memerlukan keterampilan konseptual namun harus disertai dengan bantuan dari rekan kerja.

**4. Klasifikasi Berdasarkan Fungsi Intelektual**

Menurut *International Statistical Classification of Diseases and Related health Problem Tenth Revisions (ICD-10)* (2016:331)

mengklasifikasikan tingkat disabilitas intelektual berdasarkan nilai IQ antara lain;

- a. Disabilitas intelektual ringan dengan rentangan IQ 50-69. Pada tingkat ini memungkinkan individu mengalami beberapa kesulitan belajar di sekolah. Pada usia dewasa, usia mental berkisar dari 9 tahun sampai dibawah 12 tahun, dapat bekerja, menjaga hubungan sosial yang baik, dan berkontribusi pada masyarakat.
- b. Disabilitas intelektual sedang dengan rentangan IQ 35-49. Adanya keterlambatan perkembangan pada masa kanak-kanak tetapi dapat mengembangkan kemandirian dalam bina diri serta memiliki keterampilan komunikasi dan akademik yang memadai. Pada saat dewasa, usia mental dari 6 tahun hingga di bawah 9 tahun dan membutuhkan dukungan untuk dapat bekerja di masyarakat.
- c. Disabilitas intelektual berat dengan rentangan IQ 20-34 . Pada saat dewasa, usia mental dari 3 tahun hingga dibawah 6 tahun. Kemungkinan tidak mampu mengurus diri sendiri membutuhkan bantuan terus- menerus.
- d. Disabilitas intelektual sangat berat dengan rentangan IQ di bawah 20. Pada saat dewasa, usia mental dibawah 3 tahun. Memiliki masalah yang serius menyangkut kondisi fisik, dan intelegensi. Kemampuan bicaranya sangat rendah, penyesuaian diri kurang dan membutuhkan pelayanan medis.

## **B. Perilaku Agresif**

### **1. Pengertian Perilaku Agresif**

Baron dan Richardson (dalam Krahe, 2005: 16) menjelaskan bahwa perilaku agresif merupakan semua bentuk perilaku yang memiliki tujuan untuk menyakiti orang lain. Suatu perilaku dapat disebut sebagai agresi ketika terdapat niat untuk menimbulkan akibat negatif kepada targetnya dan sebaliknya. (Goodboy & Myers, 2012:10) memaparkan agresi dapat berupa perilaku secara fisik atau verbal untuk menyakiti orang lain yang menjadi target agresi. Meinarno dan Sarlito (2009: 188-189) Penyebab utama munculnya agresi yaitu saat individu merasakan suatu emosi tertentu, yang lumrah terlihat adalah emosi marah. Rasa marah yang dirasakan membuat individu ingin meluapkan pada suatu objek, marah menjadi ekspresi dari perasaan yang ditunjukkan dan sering disertai dengan konflik dan frustrasi.

Perilaku agresif dapat diekspresikan melalui fisik atau verbal, langsung atau tidak langsung. Agresi fisik melibatkan menyakiti orang lain secara fisik seperti memukul, menendang, menusuk, atau menembak. Sedangkan agresi verbal menyakiti orang lain dengan kata-kata seperti berteriak dan mengumpat. Bentuk agresi langsung misalnya agresi fisik dengan memukul orang lain dan agresi tidak langsung dengan menggunjing penampilan orang lain (Anderson et al., 2010:155).



Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa agresivitas merupakan perilaku yang ditujukan kepada individu lain yang dilakukan dengan adanya tujuan untuk menyakiti atau menyebabkan kerugian pada orang lain, dampaknya dapat terjadi dalam berbagai bentuk seperti luka fisik, sakit hati, atau hubungan sosial yang menjadi buru.

## **2. Bentuk- Bentuk Perilaku Agresif**

Buss dan Perry (1992:453) menyatakan bahwa terdapat 4 macam bentuk-bentuk perilaku agresif yaitu ;

### **a. Agresi Fisik (*Physical Aggression*)**

Agresi fisik merupakan perilaku agresif yang tampak atau dapat di observasi. Individu seringkali menggunakan serangan fisik untuk melampiaskan kemarahan yang dirasakan. Bentuk serangan fisik seperti memukul, mendorong, menendang, mencubit, dan lainnya.

### **b. Agresi Verbal (*Verbal Aggression*)**

Agresi verbal merupakan perilaku agresi yang tampak atau dapat di observasi. Individu cenderung menyakiti orang lain secara verbal dengan kata-kata, bentuk serangan verbal berupa gosip, cacian, mengumpat, dan lainnya. Perilaku agresi fisik dan verbal melibatkan komponen perilaku instrumental dan motorik.

c. *Kemarahan (Anger)*

Kemarahan melibatkan dorongan fisiologis untuk melakukan agresi, mewakili komponen perilaku emosional atau afektif. Kemarahan seringkali merupakan awal dari agresi. Individu cenderung agresif saat marah daripada saat tidak marah, oleh karena itu terdapat hubungan antara marah, agresi fisik, dan agresi verbal.

d. *Permusuhan (Hostility)*

Setelah kemarahan yang dirasakan individu, ada sisa kognitif dari niat buruk, kebencian, dan kecurigaan terhadap kognitif orang lain. Maka terdapat hubungan antara kemarahan dan permusuhan.

### **3. Teori Perilaku Agresif**

Menurut Meinarno dan Sarlito (2009:183) terdapat berbagai macam pendekatan teoritis yang dapat mengungkap tentang mengapa seseorang melakukan perilaku agresif, salah satunya yaitu teori belajar sosial Bandura. Bandura (dalam Meinarno dan Sarlito, 2009: 186) menyebutkan bahwa agresivitas sebagai tingkah laku sosial yang dapat dipelajari. Pemahaman terkait tingkah laku agresi merupakan hal yang sangat rumit, maka diperlukan pembelajaran. Dengan kata lain, tingkah laku agresi tidak muncul selama alamiah. Krahe (2005: 67) cara lainnya dalam memahami perilaku agresi yaitu pengamatan terhadap orang yang bertindak agresif. Bandura et al., (dalam Krahe, 2005: 67)

mengumpulkan anak-anak untuk diberikan tontonan film yang memuat dia model yang satu bersikap agresif dan lainnya tidak terhadap sebuah boneka. Saat diberi kesempatan yang sama untuk bermain dengan boneka, cenderung anak-anak dengan model yang agresif, memperlihatkan perilaku yang lebih agresif dibandingkan dengan anak-anak dengan model yang non agresif.

#### **4. Aspek- Aspek Perilaku Agresif**

Menurut Ostrov, dkk (2006) terdapat tiga aspek dari perilaku agresif yaitu ;

##### **a. Perilaku agresif secara fisik**

Suatu kondisi yang menyebabkan individu melakukan kekerasan fisik ketika merasakan kemarahan dan emosi (Putri, 2019:30). Hal ini menyebabkan orang lain, objek, atau hewan terluka secara fisik. Menurut (Solichah, 2020 : 1) bentuk perilaku agresi secara fisik adalah memukul, menendang, mendorong dan menarik, mencubit, dan mengambil benda secara paksa dari orang lain.

##### **b. Perilaku agresif secara verbal**

Merupakan bentuk agresifitas melalui ucapan kepada individu lainnya yang tidak disukai (Putri, 2019: 30) . Bentuk perilaku secara lisan yang dapat merugikan orang lain dengan cara menghina, berteriak, mengejek, dan mengumpat.

c. Perilaku agresif secara relasional

Merupakan bentuk agrsivitas halus berupa manipulasi dan ancaman untuk merusak kondisi psikologis yang dilakukan dengan cara memermalukan, berbohong, dan membantah. Agresi relasional bertujuan merusak relasi sosial atau reputasi individu lain (Harianto et al., 2017:15).

## 5. Agresivitas dalam Perspektif Islam

Dalam Al-Qur'an surah Al-Hujarat ayat 11 menjelaskan :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرُ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَرُوا بِالْألقَابِ بِئْسَ الاسْمُ الفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَئِكَ هُم الظَّالِمُونَ

Artinya : “ *Hai orang-orang beriman, janganlah sekumpulan laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya. Boleh jadi yang direndahkan itu lebih baik. Dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan janganlah memanggil dengan (panggilan) yang buruk sesudah iman dan barang siapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang dzalim*”.

Berdasarkan ayat yang telah disebutkan pada Q.S Al- Hujarat : 11 menyatakan tentang perilaku agresi berupa menyakiti atau melukai oranglain dengan sengaja. Allah memberitahu bahwa kita tidak

seharusnya untuk menyebarkan kebencian dan caci maki kepada individu atau kelompok muslim lainnya, hal seperti itu seyogyanya tidak pantas untuk dilakukan karena individu yang melakukan hal tersebut merupakan orang yang tercela. Adanya keinginan untuk menyakiti orang lain artinya tidak mengakui kebenaran yang ada dalam agama. Pernyataan tersebut juga dijelaskan dalam Al-Quran pada surah Al-Hajj ayat 72 :

وَإِذَا تُلِيٰ عَلَيْهِمْ آيَاتُنَا بَيِّنَاتٍ تَعْرِفُ فِي وُجُوهِ الَّذِينَ كَفَرُوا الْمُنْكَرَ يَكَادُونَ  
يَسْطُونَ بِالَّذِينَ يَتْلُونَ عَلَيْهِمْ آيَاتِنَا قُلْ أَفَأَتَيْنٰكُمْ بِشَرٍّ مِّنْ دَلِكُمُ النَّارِ وَعَدَهَا اللهُ  
ء الَّذِينَ كَفَرُوا وَيَسِئَ الْمَصِيزُ

Artinya : “ Dan apabila dibacakan di hadapan mereka ayat-ayat Kami yang terang, niscaya engkau akan melihat (tanda-tanda) keingkar pada wajah orang-orang yang kafir itu. Hampir-hampir mereka menyerang orang-orang yang membacakan ayat-ayat Kami kepada mereka. Katakanlah (Muhammad), “Apakah akan aku kabarkan kepada-mu (mengenai sesuatu) yang lebih buruk dari itu, (yaitu) neraka?” Allah telah mengancamkannya (neraka) kepada orang-orang kafir. Dan (neraka itu) seburuk-buruk tempat kembali”.

Untuk dapat mengatasi agresivitas yang dimiliki oleh subjek, dapat dilakukan dengan cara menumbuhkan rasa cinta dan kasih pada diri subjek untuk orang disekitarnya, sehingga dengan rasa cinta yang besar, akan menekan agresivitas yang dimiliki subjek. Hal ini dapat disebut dengan *self-compassion* yang dinilai dapat menjadi penguat untuk

mengatasi perasaan atau pengalaman negatif. Setiap individu butuh akan kasih sayang berupa perkataan ataupun perbuatan, setelah kebutuhan ini dapat terpenuhi, maka individu yang penuh akan cinta dan kasih akan merasakan kebahagiaan (Rofiqah, 2012:69). Hal tersebut dijelaskan dalam Al-Quran surah Ar- Ra'd (28)

الَّذِينَ ءَامَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ

Artinya : yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingati Allah-lah hati menjadi tenteram.

## **C. Token Ekonomi**

### **1. Definisi Token Ekonomi**

Token ekonomi merupakan jenis program dalam modifikasi perilaku yang sangat bergantung pada prinsip-prinsip pendekatan behavioral (Estabillo et al., 2016:30). Purwanta (2012:6) menyebutkan modifikasi perilaku adalah salah satu teknik untuk mengubah perilaku yang lumrah digunakan oleh pendidik dan psikolog. Pada teknik ini, ketentuan yang harus dipahami oleh pelaksana modifikasi perilaku yaitu prinsip-prinsip yang mendasarinya. Dua tujuan utama dalam modifikasi perilaku yakni meningkatkan atau mendukung perilaku anak yang adaptif (perilaku yang dapat diterima oleh lingkungan) dan mengurangi atau meniadakan perilaku anak yang tidak adaptif (perilaku yang tidak diterima dalam lingkungan).

Perilaku individu dapat dipengaruhi oleh stimulus berupa penguatan (*reinforcement*), *reward*, atau konsekuensi yang positif. Ketika perilaku seseorang disertai dengan adanya konsekuensi-konsekuensi yang menyenangkan, maka individu akan sering mengulang perilaku tersebut, konsekuensi-konsekuensi yang menyenangkan memiliki tujuan untuk mengubah perilaku. Hal tersebutlah yang disebut dengan *operant conditioning* (Aprilianti et al., 2017:46). Token ekonomi adalah jenis program dalam modifikasi perilaku yang bergantung pada prinsip-prinsip operant conditioning. Prinsip-prinsip ini menggambarkan hubungan antara perilaku dan peristiwa lingkungan mempengaruhi perilaku dalam mengembangkan perilaku yang diinginkan (Kazdin, 2012 : 49).

Token ekonomi merupakan teknik untuk menguatkan atau mengurangi perilaku seorang anak dengan tujuan yang telah disepakati sebelumnya, hadiah menjadi alat untuk penguatan secara simbolik. Beberapa token yang lumrah digunakan yaitu bintang emas, kertas kupon, potongan kertas warna, uang logam, stiker, perangkong, kancing plastik, dan sebagainya (Purwanta, 2012:148). Skinner (dalam Lauridsen, 1978:11) menyebutkan bahwa token ekonomi merupakan sarana untuk memberikan penguatan positif dan menekan perilaku yang dinilai tidak produktif, pada sistem token ekonomi akan memberikan “imbalan” untuk perilaku yang diinginkan dan menghindari penguatan dari perilaku yang tidak diinginkan.

Komponen Utama dalam Token Ekonomi (Kazdin,1977:430)

- a. Perilaku target yang spesifik
- b. Token atau poin yang diterima individu untuk menunjukkan perilaku target
- c. Penguat yang akan diterima individu

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, token ekonomi menjadi salah satu teknik dalam modifikasi perilaku yang didalamnya terdapat kontrak antara peneliti dan subyek untuk mencapai sebuah target perilaku tertentu. Token ekonomi digunakan untuk mengurangi perilaku seorang anak dengan tujuan yang telah disepakati sebelumnya, hadiah menjadi alat untuk penguatan secara simbolik.

## **2. Prinsip- Prinsip Token Ekonomi**

Token ekonomi atau tabungan kepingan adalah metode kombinasi yang dapat meningkatkan, mengurangi, dan memelihara beragam perilaku, salah satu prinsip yang perlu diamati perihal kepingan (*token-nya*), walaupun berbeda bentuk dan ukurannya tetapi setiap token harus memiliki karakteristik tertentu (Purwanta, 2012: 150). Kazdin (dalam Purwanta, 2012 : 151) ciri utama untuk token itu harus bisa dilihat jelas, dapat diraba, dan dapat dihitung. Maka token harus mempunyai salah satu dari ketiga karakteristik, anak harus mengerti



cara menggunakan kepingan, memahami harganya agar prosedur yang disusun dapat menjadi alat penguat secara fakta. Anak dapat dibimbing untuk mengetahui bahwa token tersebut dapat ditukar dengan barang atau aktivitas yang digemari anak tersebut.

Walker (dalam Purwanta, 2012 : 151) terdapat elemen- elemen sebagai prinsip dalam token ekonomi yaitu ;

- a. Lingkungan dapat dikontrol, artinya pada pelaksanaan program token dapat memperkirakan dan mengendalikan perilaku.
- b. Spesifikasi atas perilaku yang menjadi tujuan misalnya tidak berkelahi, tidak memukul, tidak pergi ke luar rumah, mandi dengan bersih
- c. Tujuan yang dapat terukur, tujuan dapat diukur melalui frekuensi, besaran, dan intensitasnya.
- d. Jenis benda yang menjadi kepingan/ token, dapat berbentuk uang-uangan dari plastik, materai, atau perangko.
- e. Kepingan hadiah artinya kepingan tersebut dapat menjadi hadiah untuk anak yang menjalani program sesuai dengan rencana.
- f. Selaras dengan perilaku yang diinginkan, artinya jika perilaku yang diinginkan sudah muncul maka anak segera diberi kepingan. Pada hal ini, ketepatan waktu (timing)

memberikan andil dalam meningkatkan efektivitas pelaksanaan token ekonomi.

- g. Kepingan yang diberikan dapat menjadi pengukuh, artinya kepingan dapat menjadi penguat pada perilaku berikutnya.

### **3. Implementasi Token berupa Kepingan *Puzzle***

Proses pelaksanaan token ekonomi terbagi atas 3 tahap yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi (Purwanta,2015 : 152-157 ). Pada setiap tahap perlu dipersiapkan agar dapat berjalan baik.

#### **a. Tahap Persiapan**

Terdapat 4 hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini yaitu :

1. Peneliti melaksanakan studi pendahuluan dengan observasi dan wawancara di sekolah dan asrama selama 10 hari untuk mengetahui kondisi subjek. Peneliti menemukan adanya persoalan yang dijumpai berupa perilaku agresif.
2. Memilih benda apapun yang dapat menjadi penukar. Token yang digunakan pada penelitian ini adalah kepingan *puzzle*, alasan peneliti memilih *puzzle* karena disekolah subjek menyukai permainan seperti *puzzle* dan mozaik.
3. Memberikan nilai terhadap setiap tingkah laku yang menjadi tujuan/target. Setiap subjek tidak berperilaku agresif selama 40 menit pada setiap sesi akan mendapatkan 1 keping token berupa potongan *puzzle*. Subjek juga mendapatkan token ketika mampu untuk tidak

berperilaku agresif. Setiap mendapatkan 3 keping *puzzle*, subjek dapat menukarkan dengan hadiah yang ada secara berurutan. 3 keping pertama hadiah berupa plastisin, 3 keping kedua hadiah berupa mobil-mobilan, dan saat sudah lengkap menjadi 9 keping akan mendapatkan hadiah berupa guling kucing. Apabila subjek memunculkan perilaku agresif, akan mendapatkan 1 kartu merah. Jika mendapatkan 2 kartu merah, maka *puzzle* akan dikurangi sebanyak 1 keping.

4. Menentukan harga dari barang atau kegiatan.

**Tabel 2.1 Harga Token**

No.	Barang	Harga
1.	Plastisin	3 <i>puzzle</i>
2.	Mobil -mobilan	6 <i>puzzle</i>
3.	Guling kucing	9 <i>puzzle</i>

- b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini diawali dengan adanya kontrak antara guru dan subjek, saat pelaksanaan apabila subjek telah memunculkan perilaku yang diinginkan, maka segera diberi hadiah kepingan *puzzle*. Setelah kepingan diberikan, subjek dibimbing untuk menukarkan kepingan dengan benda yang sesuai dengan nilai kepingan *puzzle*. Apabila subjek memunculkan perilaku yang tidak diinginkan maka akan mendapatkan kartu merah sebagai kartu teguran.

Terdapat rambu-rambu bagi pelaksana program token ekonomi, Martin dan Pear (Purwanta, 2012: 97) menjelaskan :

1. Perlu menyiapkan alat-alat merekam data, siapa yang mengambil data dan kapan data tersebut direkam. Alat yang digunakan untuk merekam data selama pelaksanaan berupa lembar observasi untuk mencatat frekuensi perilaku subjek dan *handphone* untuk mendokumentasikan.
2. Menentukan orang yang mengolah pengukuh.
3. Menentukan jumlah *puzzle* bergambar hewan yang bisa didapatkan subjek. Subjek akan mendapatkan *reinforcement* positif berupa potongan *puzzle* ketika subjek tidak menampakkan perilaku agresif dan akan mendapatkan kartu merah sebagai kartu teguran karena melakukan perilaku agresif.

c. Tahap Evaluasi

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar implementasi *puzzle* bergambar hewan dapat efektif, hal ini disampaikan oleh Soekadji (dalam Purwanta, 2012 :179) yaitu :

1. Ketika perilaku sasaran telah muncul, token tersebut sebagai simbol yang menandai bahwa perilaku sasaran telah dilaksanakan.
2. Memberikan token “*puzzle* bergambar hewan” secara konsisten. Konsistensi dari token yang digunakan dapat meningkatkan frekuensi dari perilaku sasaran. Pada saat perilaku yang menjadi sasaran muncul, maka akan diberikan timbal balik berupa *puzzle* bergambar

hewan sesuai dengan kontak yang telah disetujui, jika sebaliknya maka akan diberikan kartu merah. Periode waktu pemberian token berlangsung setiap 40 menit.

3. Mempertimbangkan pengukuhan dengan harga kepingan. Perlu diperhatikan untuk jumlah *puzzle* bergambar hewan yang diterima akan cukup untuk ditukar dengan pengukuhan idaman. Harga pengukuhan yang terlalu banyak dapat menyebabkan rasa jenuh, sebaliknya jika harga pengukuhan terlalu rendah maka akan menimbulkan rasa malas berusaha untuk mendapatkan *puzzle* bergambar hewan.
4. Aturan yang digunakan dalam program harus jelas dan mudah untuk diikuti. Akan lebih baik jika saat pembuatan kontrak, subjek diajak untuk berdiskusi. Perlu dipastikan bahwa subjek memiliki pemahaman yang menyeluruh untuk menghindari adanya kekeliruan. Pemahaman menyeluruh dari subjek menjadi peranan penting dalam mencapai efektivitas program.
5. Pemilihan hadiah diperhatikan kualitas kondisi dengan subjek. Berbagai macam pengukuhan idaman dapat digunakan seperti benda atau aktifitas yang disukai subjek sesuai dengan kontrak yang telah disetujui bersama.
6. Memperhatikan pemasaran dari pengukuhan idaman, semakin tinggi permintaan dari suatu barang atau aktivitas, maka semakin tinggi pula nilai tukarnya. Subjek menyetujui kontrak hadiah berupa

plastisin, mobil-mobilan, dan guling kucing. Nilai tukar diurutkan sesuai dengan minat tertinggi subjek.

7. Jodohkan pemberian *puzzle* bergambar hewan dengan pengukuhan sosial positif. Tujuan dari pengukuhan *puzzle* bergambar hewan yaitu perpindahan dari *puzzle* bergambar hewan ke pengukuhan sosial. Adanya pemberian *puzzle* bergambar hewan, maka akan melatih untuk memberikan penghargaan atas perilaku subjek. Terdapat kemungkinan kurang efektif dalam memberikan penghargaan atas usaha yang telah dilakukan subjek, maka dengan program *puzzle* bergambar hewan bisa mendidik kemampuan sosial dari subjek.
8. Perlu untuk mendapatkan persetujuan dari berbagai pihak, hal ini meminimalisir gangguan pada subjek yang terlalu fokus terhadap program ini dan mungkin mengabaikan tugas-tugas lainnya.
9. Komunikasi antara pengelola dan subjek diperlukan untuk mencapai keberhasilan pada program ini. Bagi subjek bentuk *puzzle* bergambar hewan dapat menarik perhatian karena subjek menyukai permainan menempel *puzzle* berbagai bentuk.
10. Keberhasilan program dapat dicapai dengan latihan. Latihan itu tentang ketepatan mengamati perilaku sasaran, ketepatan dalam memberikan token, dan memberikan hadiah.
11. Pencatatan tentang frekuensi perilaku diperlukan untuk dapat mengetahui keberhasilan program.

## **D. Efektivitas Teknik Token Ekonomi dalam Menurunkan**

### **Agresivitas Anak Disabilitas Intelektual Sedang**

Salah satu defisit yang ada pada anak disabilitas intelektual sedang adalah perkembangan sosial. Anak dengan disabilitas intelektual memiliki interaksi sosial yang lebih sedikit dan menunjukkan lebih sedikit tanggapan kepada teman dibandingkan anak yang berkembang secara umum (Zulfah,dkk.2021:85). Adanya defisit pada perkembangan sosial menyebabkan anak kesulitan dalam berinteraksi secara sosial, anak cenderung menunjukkan perilaku destruktif ketika kurang mendapat perhatian atau tidak mendapatkan hal yang diinginkan (Wulandari,2016 :7).

Menurut Soekadji (1983) bahwa agresivitas adalah perilaku menyimpang yang dapat ditangani melalui prinsip-prinsip belajar. Gejala agresivitas dapat dirutunkan melalui pemberian token ekonomi. Menurut Mirnawati (2020:243) token ekonomi adalah salah satu program dalam modifikasi perilaku untuk memperkuat perilaku yang diinginkan dari individu yang berpartisipasi dalam suatu program pendidikan atau perawatan.

Menurut Skinner (dalam Boeree, 2009) konsep teori behavioristik bahwa perubahan suatu perilaku terhadap sesuatu sebagai pengaruh dari lingkungan. Individu menjadi makhluk reaktif yang memberikan respon terhadap lingkungan, serta suatu pengalaman yang dapat membentuk perilaku mereka. Penggambaran teori ini sebagai berikut:

S>O>R, artinya R= respon, O= organisme (individu/manusia), S=Stimulus (rangsangan). Hal ini mengartikan bahwa perilaku individu dikontrol oleh imbalan atau *reward* serta adanya penguatan/ *reinforcement* yang ada pada lingkungan. Pada tingkah laku ada hubungan antara reaksi behavior dengan stimulusnya.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Inastasya (2018:29) bahwa dengan diberikan token ekonomi, perilaku agresif subjek ADHD berupa memukul sebanyak 3 kali dalam sehari menjadi menurun 1 kali dalam sehari. Menurut Fitria & Meiyuntariningsih (2019:263) pada anak, token ekonomi efektif untuk mengurangi perilaku agresif dari anak sebab terdapat penguatan yang diberikan kepada anak sebagai imbalan dari perilaku yang mereka tampilkan, program token ekonomi dapat mengurangi perilaku negatif serta dapat membentuk perilaku positif. Melalui penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa token ekonomi dapat menurunkan perilaku agresif yang ada pada anak.

## **E. Hipotesis**

Sugiyono (2010) menjelaskan bahawa hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian dan jawaban yang berlandaskan pada fakta-fakta empiris yang didapatkan melalui pengumpulan data. Hipotesis penelitian ini adalah token ekonomi efektif untuk menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan, jenis penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui akibat dari suatu intervensi terhadap perilaku individu yang diamati. Terdapat beberapa variasi dalam penelitian eksperimen yaitu : eksperimen murni, eksperimen kuasi, eksperimen semu, dan subjek tunggal (Sukmadinata, 2005: 203). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen kasus tunggal (*single-case experimental design*), pada desain eksperimen kasus tunggal dapat digunakan pada sampel yang berjumlah satu (Latipun, 2010: 5).

Pengukuran dari variabel terikat dilakukan secara berulang-ulang dan dilakukan pada satu subyek yang sama pada kondisi yang berbeda yaitu kondisi *baseline* awal dan kondisi eksperimen (intervensi). Kondisi *baseline* merupakan pengukuran pada subjek sebelum diberi intervensi, sedangkan kondisi intervensi merupakan pengukuran pada subjek setelah diberikan perlakuan (Julianto dkk, 2018:38).

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah rancangan A-B-A' yang artinya desain A-B-A' memberikan suatu hubungan sebab akibat yang lebih kuat diantara variabel terikat dengan variabel bebas. Adapun

gambaran dari desain penelitian dari pendekatan penelitian *Single Subject Research* (SSR) pada penelitian ini yakni :

**Tabel 3.1 Gambaran SSR**

Baseline-1 (A)-----Intervensi/Perlakuan-----Baseline-2 (A')

**A : *Baseline-1***, kondisi awal agresivitas sebelum diberikan intervensi

**B : *Intervensi***, kondidi agresivitas setelah diberikan intervensi dengan teknik token ekonomi

**A' : *Baseline-2***, kondisi setelah intervensi

Pada desain A-B-A' dilaksanakan dengan manambah fase baseline kedua setelah diberikan perlakuan. Desain A-B-A' ini dinilai lebih baik dibandingkan dengan A-B, nantinya selama adanya fase perlakuan yang diamati menunjukkan adanya perbedaan dengan perilaku selama fase baseline, maka dapat disebut sebagai efek dari perlakuan yang diberikan (Purwanta,2012:91).

Menurut Yuwono (2020:73) terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah :

1. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang bisa diukur secara akurat

2. Melakukan pengukuran dan mencatat data di kondisi *baseline* (A1) secara berkelanjutan minimal 3-5 kali.
3. Memberikan intervensi (B) setelah kondisi *baseline* awal stabil.
4. Melakukan pengukuran pada target behavior saat kondisi intervensi (B) secara berkelanjutan pada periode waktu tertentu.
5. Setelah kecenderungan perilaku dan level dalam data pada fase intervensi (B) stabil, maka lakukan pengulangan pada fase *baseline* (A').

## **B. Identitas Variabel Penelitian**

1. Variabel Bebas atau variabel X

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau munculnya variabel terikat (Sugiyono, 2016:39). Pada penelitian subyek tunggal dikenal dengan nama intervensi atau perlakuan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah teknik token ekonomi.

2. Variabel Terikat atau variabel Y

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono,2016:39). Pada penelitian subyek tunggal dikenal dengan nama target behavior atau perilaku sasaran. Variabel terikat pada penelitian ini adalah agresivitas.

## **C. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah pemaparan maksud dari istilah yang menjelaskan secara operasional tentang penelitian yang akan dilakukan. Definisi operasional berisi tentang penjelasan dari istilah-istilah yang dipergunakan pada penelitian (Komaruddin, 1994:29). Adanya definisi operasional bertujuan untuk menyamakan kemungkinan pemahaman yang beragam antar peneliti dengan pembaca penelitiannya, maka agar terhindar dari kesalahpahaman tersebut, definisi disusun pada suatu penelitian (Nazir, 1999:152).

### **1. Teknik Token Ekonomi**

Token ekonomi menjadi salah satu teknik dalam modifikasi perilaku yang didalamnya terdapat kontrak antara peneliti dan subyek untuk mencapai sebuah target perilaku tertentu. Pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 19 sesi yaitu 5 sesi *baseline* A, 9 intervensi B, 5 sesi *baseline* A'. Token yang digunakan berupa *puzzle* berbentuk hewan. Stiker akan diberikan pada subjek ketika dapat berperilaku sesuai yang diharapkan. Stiker akan ditempelkan pada karton yang telah dibentuk menjadi bagian tubuh dari hewan. Token yang telah terkumpul dapat ditukarkan dengan hadiah yang telah disepakati yaitu makanan ringan yang disukai subjek.

### **2. Agresivitas**

Agresivitas merupakan tindakan seseorang yang sifatnya verbal maupun non verbal dengan tujuan untuk menyakiti atau melukai

oranglain. Bentuk agresivitas yang muncul pada subjek yaitu suka mengganggu teman perempuan sekelasnya dengan merebut alat tulis hingga menangis, memiliki emosi yang meledak-ledak seperti manarik baju, kerudung, serta badan ibu guru jika keinginannya tidak terpenuhi. Subjek sering melototi orang yang tidak dapat memenuhi permintaannya dan memukul.

#### **D. Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian**

Lokasi yang diambil pada penelitian ini adalah salah satu sekolah yang ada di Kota Malang. Subyek dalam penelitian metode eksperimen subjek tunggal ini dilakukan kepada 1 orang anak yang menjadi sampel pada penelitian ini. Chronological Age (AG) 12 tahun dan *Mental Age* (MA) 5 tahun dan berjenis kelamin laki-laki. Memiliki *Intelligence Quotient* (IQ) 35 dan memiliki defisit perilaku pada kemampuan sosial emosionalnya berupa perilaku agresif.

#### **E. Tahapan dan Prosedur Penelitian**

1. Mengarah pada desain penelitian subjek tunggal pada penelitian ini adalah desain A-B-A', adapun tahapan pada penelitian ini yaitu :
  - a. Peneliti melaksanakan studi pendahuluan dengan observasi dan wawancara di sekolah dan asrama untuk mengetahui kondisi subjek.
  - b. Peneliti menemukan adanya persoalan yang dijumpai yaitu perilaku agresif. Hal tersebut yang menjadi variabel pada penelitian ini.

c. Peneliti melakukan studi literatur yang terkait dengan teori yang relevan dengan topik penelitian.

d. Melakukan penyusunan modul untuk menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang melalui teknik token ekonomi.

e. Baseline A (tahap awal)

Ada tahap awal, subjek akan diamati oleh peneliti terkait dengan perilaku agresifnya sesuai dengan lembar perilaku agresif. Tahap ini dilaksanakan sebanyak 5 sesi.

f. Intervensi B (Intervensi/*Treatment*)

Tahap ini subjek akan diberikan perlakuan/ *treatment* berupa teknik token ekonomi untuk menurunkan agresivitas. Tahap ini dilaksanakan selama 9 sesi. Pada penelitian ini pemberi intervensi adalah guru kelas.

g. Baseline A'

Tahap ini dilaksanakan setelah subjek mendapatkan intervensi dari teknik token ekonomi selama 5 sesi sehingga perlakuan yang diberikan perlu dihentikan. Tahap ini dilakukan observasi dengan lembar observasi perilaku agresif.

## 2. Prosedur Penelitian

a. Fase Baseline Pertama (A)

Untuk memahami kondisi awal bentuk dan frekuensi agresivitas subjek sebelum mendapatkan intervensi, peneliti melakukan pretes dengan cara mencatat frekuensi agresivitas yang dilakukan subjek di

lapangan, *pretest* dilaksanakan selama 5 sesi untuk mengetahui bentuk dan frekuensi perilaku agresif sebelum diberi intervensi berupa teknik token ekonomi.

b. Fase Intervensi (B)

Fase intervensi dengan menggunakan teknik token ekonomi bertujuan untuk menurunkan agresivitas subjek dengan diasabilitas intelektual sedang. Intervensi yang diberikan sebanyak 9 sesi dengan durasi 120 menit pada setiap sesi.

c. Fase Baseline Kedua (A')

Pengulangan kembali pada fase baseline awal (A), fase baseline kedua dilaksanakan sesudah fase intervensi level data dan keadaan intervensi stabil (B), pengulangan kondisi baseline kedua (A') dilaksanakan sebanyak 5 sesi.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan-pencatatan terhadap perilaku dari subjek yang menjadi sasaran (Fatoni,2011:104). Masri dan Efendi (1995:46) menjelaskan teknik obervasi merupakan pengamatan dan pencatatan atas fenomena yang sedang diamati. Pada arti yang lebih luas, obervasi tidak hanya terbatas pada pengamatan secara langsung maupun tidak langsung.

Peneliti melaksanakan observasi pada perilaku agresif yang muncul selama di kelas dan mencatat jumlah bentuk perilaku agresif .

**Tabel 3.2 Lembar Observasi**

LEMBAR OBSERVASI

Tanggal :

Fase / sesi :

No.	Aspek Perilaku Agresif	Indikator	Perilaku	Penilaian			
				Ya	Tidak	Frekuensi	Hasil Observasi
1	Fisik	Memukul	Memukul teman dikelas				
			Memukul guru dikelas				
		Menendang	Menendang barang				
		Mendorong dan menarik	Menarik baju guru				
			Menarik teman				
			Mendorong guru				
		Mendorong teman					
Mencubit	Mencubit teman						
2	Verbal	Berteriak	Berteriak pada guru				
		Mengejek	Mengejek teman				
3	Relasional	Berbohong	Berbohong pada guru				
		Membantah	Membantah guru				



## **2. Wawancara**

Esterbeg (dalam Sugiyono, 2016:231) mendefinisikan wawancara adalah pertemuan dari dua orang yang bertukar informasi dan ide dari proses tanya jawab, sehingga dapat disimpulkan makna dalam suatu topik tertentu. Sugiyono (2016:231) wawancara digunakan untuk teknik pengumpulan data ketika peneliti harus melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti dan wawancara juga dilakukan untuk mendapat hal-hal mendalam dari responden.

## **3. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan kumpulan atau jumlah signifikan dari bahan tertulis ataupun tidak tertulis, berupa data yang akan ditulis, dilihat, disimpan, dan digulirkan dalam penelitian (Anggito & Setiawan, 2018 : 146). Dokumentasi dalam penelitian ini berupa modul penelitian.

## **G. Validitas Alat Ukur**

Menurut Sugiyono (2016:121) menyatakan valid berarti menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Kamus besar bahasa Indonesia menjelaskan bahwa valid artinya menurut cara yang semestinya, berlaku, atau sah.

Validitas menjadi salah satu syarat dalam pembuatan instrumen. Menurut Sugiyono (2016:121) bahwa valid artinya instrumen tersebut bisa digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mencapai instrumen yang valid maka melalui proses uji validitas.

Instrumen pada penelitian ini diuji validitasnya melalui *experjugment* yaitu penilaian yang dilakukan oleh para ahli atau pakar yang berkompeten di bidangnya. Para ahli yang daapt diberikan *jugment*-nya dalam penelitian ini berjumlah tujuh orang yang terdiri atas 7 dosen. Adapun ahli yang melakukan penilaian validitas adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Validator Alat Ukur**

No.	Nama	Job Description	Pekerjaan
1.	Abdul Hamid Cholili, M.Psi	Validator modul token ekonomi	Dosen Psikologi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2.	Novia Solichah, M.Psi, Psikolog	Validator modul token ekonomi	Dosen Psikologi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3.	Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Psi	Validator modul token ekonomi	Dosen Psikologi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4.	Selly Candra Ayu, M.Psi	Validator modul token ekonomi	Dosen Psikologi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
5.	Aprilia Mega Rosdiana, M.Psi	Validator modul token ekonomi	Dosen Psikologi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
6.	Dr. Rofiqah, M.Pd	Validator modul token ekonomi	Dosen Psikologi. UIN Maulana

			Malik Ibrahim Malang
7.	Dr. Retno Mangestuti	Validator modul token ekonomi	Dosen Psikologi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Metode perhitungan validitas isi yang digunakan peneliti adalah metode CVR (*Content Validity Ratio*). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut (Lawshe, 1975:567)

$$CVR = \frac{n_c - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan :

CVR : Konten Validasi Rasio

$n_c$  : Jumlah penilai yang menyatakan item soal esensial

N : Jumlah penilai

Validasi isi dengan metode CVR dilaksanakan pada setiap item. Jika nilai CVR tidak memenuhi signifikansi statistik yang ditentukan dari tabel minimum CVR Lawshe (1975) . Item soal tersebut tidak valid dan akan dihilangkan atau diperbaiki. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh 10 item esensial dan 1 item tidak esensial. Berikut disajikan hasil uji validitas pada 7 orang ahli pada tabel di bawah ini :

**Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Agresivitas**

No.	E	TE	TR	N	n <sub>c</sub>	N/2	Nilai	Minimum	Kesimpulan
Item							CVR	Skor	
1.	7			7	7	3,5	1	0,99	Valid
2.	7			7	7	3,5	1	0,99	Valid
3.	6		1	7	6	3,5	0,71	0,99	Tidak Valid
4.	7			7	7	3,5	1	0,99	Valid
5.	7			7	7	3,5	1	0,99	Valid
6.	7			7	7	3,5	1	0,99	Valid
7.	7			7	7	3,5	1	0,99	Valid
8.	7			7	7	3,5	1	0,99	Valid
9.	7			7	7	3,5	1	0,99	Valid
10.	7			7	7	3,5	1	0,99	Valid
11.	7			7	7	3,5	1	0,99	Valid

## H. Reliabilitas Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan reliabilitas instrumen. Reliabilitas adalah konsistensi suatu intrumen untuk mengukur sesuatu yang hendak diukur (Wiersma,1986:288). Selanjutnya, menurut Khumaedi (2012:25) reliabilitas merupakan koefisien yang menyatakan sejauh mana alat ukur tersebut dapat dipercaya, artinya apabila alat ukur digunakan berulang

untuk mengukur hal yang sama maka hasilnya relatif konsisten. Pada penelitian ini peneliti menggunakan reliabilitas *inter rater* dengan melibatkan rater atau ahli yang dinamakan kesepakatan antar rater (*inter-rater reliability*). Azwar (2013:89) menyatakan bahwa suatu instrumen reliable apabila hasil yang diberikan rater konsisten antara satu rater dengan yang lainnya.

Pada penelitian ini peneliti mengajukan validasi modul token ekonomi dengan beberapa validator setelah peneliti menyerahkan instrumen tes berupa modul token ekonomi kepada semua validator, peneliti dapat menyimpulkan apakah instrumen yang diberikan kepada validator dapat digunakan atau tidak dengan melihat komentar dari masing-masing validator, komentar tersebut nantinya akan menjadi acuan reliabilitas inter-rater pada penelitian ini.

**Tabel 3.5 Reliabilitas *Inter Rater***

Nama Validator	Komentar	Kesimpulan
Abdul Hamid Cholili, M.Psi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tambahkan variabel penghubung antara agresivitas dan token ekonomi pada modul</li> <li>2. Pada fase intervensi (B) tidak perlu mencantumkan petunjuk evaluasi</li> </ol>	<p>Tiga validator memberikan komentar bahwa modul sudah baik dan dapat diberikan. Keempat validator lainnya memberikan catatan perbaikan pada modul. Peneliti bisa melanjutkan modul jika telah melakukan</p>

	3. Penjabaran untuk semua sesi dapat diringkas per fase saja	perbaikan atas saran dari seluruh ahli
Novia Solichah, M.Psi, Psikolog	Sudah baik silahkan dilanjutkan	
Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Psi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Item menendang sebaiknya tidak ditulis spesifik meja dan kursi, di generalisasi menjadi menendang barang atau orang lain.</li> <li>2. Item menghina dan mengejek sebaiknya dijadikan satu karena maknanya sama</li> <li>3. Item melontarkan kalimat ‘umpatan’ diubah menjadi ‘kasar’</li> </ol>	
Selly Candra Ayu, M.Psi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lembar observasi di cantumkan</li> <li>2. Terapis : cantumkan</li> <li>3. Modul bisa dilanjutkan</li> </ol>	
Aprilia Mega Rosdiana, M.Psi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gunakan kalimat positif atau pujian kepada anak untuk penguatan intervensi token ekonomi</li> <li>2. Hadiah tidak diberikan setiap hari, koin boleh diberikan tiap hari</li> <li>3. Koin dan hadiah diberikan atas kesepakatan bersama anak</li> </ol>	

	4. <i>Dibriefing</i> diakhir sesi, token ekonomi dilaksanakan sampai akhir.
Dr. Rofiqah, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Indikator menendang lebih baik tidak spesifik, kalimat diubah</li> <li>2. Indikator mengejek dan menghina dijadikan satu</li> <li>3. Modul dilanjutkan setelah direvisi</li> </ol>
Dr. Retno Mangestuti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saran sudah tercantum di berkas</li> <li>2. Cek lagi sistematika penulisan modul</li> <li>3. Perlu memperhatikan pemberian reward harus umum.</li> </ol>

Berdasarkan hasil dari keseluruhan komentar dari semua validator, dapat ditarik kesimpulan bahwa modul token ekonomi dari peneliti bisa digunakan dengan beberapa hal yang perlu revisi yang sudah peneliti laksanakan.

## **I. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu mengenai data penurunan agresivitas. Sugiyono (2016:147) menyatakan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Pada penelitian ini

keseluruhan data yang telah terkumpul selanjutnya akan disusun, diolah, dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik supaya memberikan gambaran yang jelas dan ringkas mengenai suatu peristiwa. Juang Sunanto (2005:93) menyatakan dalam kegiatan analisis dengan data pada penelitian subjek tunggal ada beberapa komponen yang penting untuk di analisis setiap kondisi dan antar kondisi. Terdapat komponen- komponen penting analisis data dengan metode analisis visual yaitu jumlah data skor pada setiap kondisi, jumlah variabel terikat yang ingin diubah, tingkat stabilitas, perubahan level pada suatu kondidi atau antar kondisi, arah perubahan pada kondisi maupun antar kondisi.

Komponen analisis visual untuk dalam kondisi meliputi 6 hal yaitu panjang kondisi, waktu kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, dan level perubahan. Terdapat beberapa langkah- langkah dalam menyusun analisis dalam kondisi yakni;

1. Langkah ke 1. Mengisi huruf pertama menggunakan huruf kapital yang sesuai dengan kondisi sebagai contoh (A) bagi baseline dan (B) untuk intervensi. Peneliti menggunakan desain A-B-A' maka pada baris pertama akan diisi demikian

Kondisi	A	B	A'
---------	---	---	----

2. Mengukur panjang interval, terdapat berapa sesi dalam kondisi. Pada penelitian ini terdapat 19 sesi dengan 5 sesi fase baseline (A), 9 sesi pada fase intervensi (B), dan 5 sesi pada fase baseline (A').



Kondisi	A	B	A'
Panjang kondisi	5	9	5

3. Memperkirakan kecenderungan arah menggunakan metode belah dua (*spilt-middle*).
4. Menentukan nilai kecenderungan stabilitas
5. Menjelaskan kecenderungan jejak data, dalam tahapan fase A, B, dan A' setiap perilaku yang diukur. Oleh karena itu, menginput hasil yang sama seperti kecenderungan arah.
6. Menetapkan level stabilitas dan rentang.
7. Menetapkan level perubahan melalui cara yaitu menandai data pada hari ke satu dan data pada hari terakhir pada fase *baseline* (A). Menghitung selisih dari kedua data dan menentukan arahnya menaik atau menurun dan memberi tanda (+) saat membaik, (-) saat memburuk, dan (=) saat tidak terjadi perubahan.

Tabel pada penelitian ini digunakan untuk menunjukkan skor rata-rata data pada fase *baseline* A, fase intervensi, dan fase *baseline* A'. Nilai pada *baseline* A pada penelitian ini digunakan sebagai nilai *pretest* dan nilai *baseline* A' adalah nilai *posttest*.

## BAB IV

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

1. Hari/ Tanggal : Senin, 22 Mei-24 Mei 2023
  - a. Program : Mengukur efektivitas token ekonomi dalam menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang.
  - b. Kegiatan : Mengurangi perilaku agresif dengan token ekonomi
  - c. Waktu : 08.00-12.00 WIB
  - d. Sasaran : Siswa berusia 12 tahun dengan disabilitas intelektual sedang dan memiliki perilaku agresif.
  - e. Uraian kegiatan dan Tujuan

**Tabel 4.1**

#### **Eksperimen Sesi ke-1-5**

Waktu	08.00-12.00
Uraian Kegiatan	Mengobservasi perilaku subjek
Tujuan	1. Mengobservasi perilaku agresif subjek sebelum diberi perlakuan 2. Mengukur perilaku agresif subjek sebelum diberikan perlakuan

- f. Langkah- langkah kegiatan

- 1) Subjek memasuki kelas
- 2) Peneliti duduk disebelah kiri subjek dan guru didepan subjek
- 3) Peneliti mencatat setiap perilaku agresif yang dilakukan oleh subjek di dalam kelas.

2. Hari/ Tanggal : Senin, 22 Mei-24 Mei 2023

- a. Program : Mengukur efektivitas token ekonomi dalam menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang.
- b. Kegiatan : Mengurangi perilaku agresif dengan token ekonomi
- c. Waktu : 08.00-12.00 WIB
- d. Sasaran : Siswa berusia 12 tahun dengan disabilitas intelektual sedang dan memiliki perilaku agresif.
- e. Uraian kegiatan dan Tujuan

**Tabel 4.2**

**Eksperimen Hari ke 6-14**

Waktu	08.00-12.00
Uraian Kegiatan	Memberikan intervensi dan melakukan observasi pada perilaku subjek
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan perlakuan kepada subjek</li> <li>2. Mengukur perilaku agresif ketika diberi perlakuan</li> </ol>

f. Langkah- langkah kegiatan

- 1) Memberikan pemahaman terkait dengan perilaku agresif yang selama ini dilakukan subjek. Contoh *“Menurut kalau kamu dipukul, dicakar, dan dicubit kira-kira sakit nggak?”*. Saat subjek menjawab *“iya”* dilanjutkan *“berarti kalau adik melakukan itu ke teman dan ibu, mereka merasa apa?”*.
- 2) Memberikan penjelasan bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang tidak boleh dilakukan. Contoh *“Kalau mencubit dan memukul itu bisa membuat orang lain sakit, lalu teman-teman takut mau temenan ”*. *“kamu kan sudah tau kalau melakukan itu nanti teman atau ibu bisa sedih, jadi adik tidak boleh melakukan itu lagi”*.
- 3) Menjelaskan tentang bentuk token, perilaku yang menjadi sasaran, dan sistem penukaran. Contoh :  
*“sekarang perhatikan ibu ya, nanti saat adik sedang kesal terus ingin memukul, mengamuk, mencubit, menendang, meninju, menarik baju dan kerudung, melotot, dan merampas mainan teman. Nah nanti kalau adik bisa menahan itu semua, ibu akan kasih adik 1 kepingan puzzle. Nanti kalau adik sudah dapat 3 keping, adik bisa tukar puzzlenya dengan hadiah plastisin, kalau sudah dapat 6 keping bisa dapat mobil-mobilan, dan kalau sudah lengkap 9 bisa dapat guling kucing”*

- 4) Jika subjek sudah memahami, selanjutnya menjelaskan konsekuensi ketika subjek melakukan perilaku agresif. Contoh *“Nanti kalau adik tidak bisa menahan untuk menyakiti orang lain, adik nanti ibu akan berikan kartu merah. Kartu ini adalah teguran untuk adik karena sudah menyakiti orang lain, nanti adik pegang dan ingat-ingat ya untuk tidak melakukan lagi. Nanti kalau kartunya sudah ada dua, puzzlenya nanti ibu ambil 1 keping ”*
- 5) Memberikan apresiasi atas ketika subjek tidak melakukan perilaku agresif *“hebat yaa, sudah bisa belajar untuk bersabar”* dll.
- 6) Selanjutnya, menjelaskan kepada subjek terkait waktu penukaran token. Contoh : *“token/ puzzle yang sudah dikumpulkan bisa ditukarkan di setiap akhir sesi kalau sudah ada 3/6/9 keping ya.”*

3. Hari/ Tanggal : Senin, 22 Mei-24 Mei 2023

- a. Program : Mengukur efektivitas token ekonomi dalam menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang.
- b. Kegiatan : Mengurangi perilaku agresif dengan token ekonomi
- c. Waktu : 08.00-12.00 WIB
- d. Sasaran : Siswa berusia 12 tahun dengan disabilitas intelektual sedang dan memiliki perilaku agresif.
- e. Uraian kegiatan dan Tujuan

**Tabel 4.3 Eksperimen hari ke 15-19**

Waktu	08.00-12.00
-------	-------------

Uraian Kegiatan	Memberikan intervensi dan melakukan observasi pada perilaku subjek
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengobservasi perilaku agresif subjek setelah diberi perlakuan</li> <li>2. Mengukur perilaku agresif subjek setelah diberikan perlakuan</li> </ol>

f. Langkah- langkah kegiatan

- 1) Subjek memasuki kelas
- 2) Peneliti duduk disebelah kiri subjek
- 3) Peneliti mencatat setiap perilaku agresif yang dilakukan oleh subjek di dalam kelas

## B. Deskripsi Kualitatif Data

### 1. *Baseline A*

Pelaksanaan *baseline A* menjadi acuan untuk memperoleh data terkait dengan bentuk dan frekuensi agresivitas secara fisik, verbal ,dan relasional pada subjek. Hasil yang ada pada fase *baseline A* akan dipergunakan untuk acuan dalam memberikan perlakuan dan menjadi data pembanding dengan hasil data pada intervensi ataupun pada *baseline A'*. Proses pelaksanaan untuk *baseline A* ini selama 5 sesi. Berdasarkan hasil dari pengukuran terhadap perilaku yang menjadi target behaviour yaitu perilaku agresif .

Adapun bentuk perilaku yang ditampakkan oleh subjek yang telah diamati oleh peneliti sebelum diberikannya intervensi sebagai *baseline*

A. Subjek berperilaku agresif meliputi fisik, verbal, dan relasional. Hal ini terlihat pada perilaku subjek yang ketika diberikan tugas oleh guru kerap kali membantah melalui ucapan verbal dan melakukan agresivitas fisik berupa mencubit. Cubitan yang diberikan dapat mencapai 3 kali jika keinginan subjek tidak dikehendaki.

Selain itu, kerap kali subjek jail kepada teman sekelas dengan cara merebut benda milik teman, ketika teman sekelasnya merasa marah, subjek akan membalas dengan kemarahan juga. Kemarahan tersebut akan berujung pada perilaku agresif berupa melototkan mata kepada teman, hal ini lantas membuat teman sekelas subjek merasa takut. Selain mencubit, subjek pernah menarik kerudung dari ibu guru dan mendorong karena ibu guru tidak memenuhi keinginan dari subjek berupa tidak memberikan tontonan video.

Berdasarkan deksripsi di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa frekuensi agresivitas pada subjek membuat orang disekitar subjek merasa terganggu. Selanjutnya berdasarkan hasil dari pengamatan itu, subjek akan diberikan intervensi berupa token ekonomi, intervensi itu akan dilaksanakan sebanyak 9 sesi. Untuk melaksanakan intervensi tersebut, peneliti telah mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan pada subjek agar agresivitas pada subjek dapat menurun.

## 2. Intervensi

### a) Sesi 6

Pada sesi 6, subjek belum familiar dengan adanya token ekonomi, namun subjek merasa senang ketika ditampilkan adanya *puzzle*. Sehingga muncul semangat yang besar pada diri subjek agar bisa mendapatkan kepingan *puzzle* yang sebelumnya telah dijanjikan ketika subjek tidak berperilaku agresif. Meskipun secara konseptual pada sesi 1 subjek belum memahami bahwa perilaku agresif dapat merugikan orang lain tetapi subjek dapat mengikuti aturan dalam token ekonomi. Perilaku membantah seringkali muncul ketika subjek sedang diberikan tugas selain berhitung. Ketika subjek tidak mau mengerjakan, diikuti dengan gerak mata yang melotot. Untuk mengendalikan itu, pengajar mendatangi subjek dan memberikan pilihan jika subjek tidak lagi melotot akan diberikan kepingan *puzzle*. Subjek juga mau untuk mengerjakan tugas karena akan diberikan *puzzle* setelahnya. Subjek juga mau untuk mengerjakan tugas karena akan diberikan *puzzle* setelahnya. Sebelum pulang sekolah, subjek diberikan kartu merah karena telah melakukan tindakan agresif.

### b) Sesi 7

Subjek menggoda teman sekelas dengan membanting pintu dan mendorong tidak mengizinkan teman sekelas masuk, pengajar



mengatakan itu perbuatan yang tidak baik, jika subjek mau untuk duduk maka akan diberikan *puzzle*. Subjek menuruti namun setelah diberikan *puzzle* subjek kembali mengganggu teman, saat teman sekelas menyuruh berhenti, subjek malah melakukan gerakan tangan ke atas seperti ingin memukul. Kembali pengajar memberikan pemahaman bahwa memukul akan menyakiti orang lain, saat subjek memahami lalu meminta maaf, selanjutnya subjek diberikan token. Saat pulang sekolah, subjek diberikan lagi kartu merah karena melakukan perilaku agresif, saat ini subjek diajak bicara oleh guru terkait sebab ia diberikan kartu merah dan subjek memahami hal tersebut.

c) Sesi 8

Subjek sudah mengumpulkan kepingan- kepingan *puzzle* namun juga masih mendapatkan kartu merah karena perilaku agresif yang masih sering ditampakkan. Subjek membantah pada pengajar ketika tidak diberi pinjaman *handphone* untuk menonton kartun. Pada sesi ini subjek tetap berperilaku agresif tetapi ketika diingatkan, ada kemauan untuk berhenti. Ketika subjek mencubit observer, observer mengatakan tidak untuk mencubit dan mengatakan bahwa sakit. Beberapa saat kemudian ketika subjek mengerti dan berhenti mencubit, pengajar memberikan *puzzle*. Ketika pengajar merasa mood subjek sudah membaik atau tidak lagi agresif, pengajar selalu mengajak subjek berbicara dan

menanyakan apa yang membuat subjek bisa diberikan *puzzle*. Pada sesi ini subjek tidak dapat menjawab dikarenakan lupa, tetapi pengajar membantu mengingatkan.

d) Sesi 9

Subjek disini dapat menukarkan 3 token pertamanya dengan hadiah berupa plastisin, lalu subjek meminta kepada pengajar agar plastisin tersebut dibentuk menjadi kucing. Dengan adanya hadiah berupa plastisin kucing, dapat sedikit mengontrol perilaku agresif subjek. Saat subjek memunculkan perilaku agresif, beberapa kali dapat dialihkan. Ketika subjek hendak mencubit teman, subjek dialihkan dengan kalimat “ *nanti kalau mencubit bisa sakit, iya kan cing?*” hal tersebut dapat menarik atensi dari subjek yang langsung menatap plastisin tersebut. Setiap akhir sesi subjek masih mendapatkan kartu merah karena masih ada perilaku agresif yang dilakukan, biasanya subjek akan mengatakan untuk tidak akan melakukan lagi karena ingin segera melengkapi *puzzle*.

e) Sesi 10

Subjek berbohong pada guru dengan mengatakan teman mengganggu dirinya. Subjek juga hendak mencubit ketika tidak diberi jajan oleh temannya. Subjek mencubit temannya dengan spontanitas, maka langkah yang diambil oleh pengajar adalah menghentikan perilaku tersebut. Subjek harus selalu diingatkan

ketika melakukan perilaku agresif tersebut, saat merasa paham, subjek akan berhenti mencubit dan diberikan kepingan *puzzle*.

f) Sesi 11

Subjek sering meminta kepingan *puzzle* kepada pengajar, maka subjek perlu untuk selalu diingatkan pada setiap sesi terkait dengan token ekonomi yang sedang dilaksanakan. Subjek mengejek teman dengan kalimat “bodoh”, pengajar kembali memberikan induksi kepada subjek dan menawarkan jika mau ungui tidak mengolok teman akan diberikan potongan *puzzle* yang bisa langsung ditukarkan oleh subjek. Sehingga subjek menyetujuinya dan berhenti. Setelah mendapat hadiah, pengajar mengajak subjek berbincang dan menanyakan kepada subjek mengapa ia bisa mendapatkan hadiah, subjek memberikan jawaban “karna aku tidak nakal”.

g) Sesi 12

Pada sesi 12 subjek mulai mampu memahami konsep dari token ekonomi secara keseluruhan walaupun tetap ada perilaku agresif yang dilakukan seperti mendorong pengajar ketika tidak diberikan pelajaran berhitung dan membantah pada pengajar ketika mengucapkan kata tidak mau. Subjek menendang kursi karena tidak diberikan pinjaman pensil warna oleh teman, subjek sebenarnya sudah memiliki pensil tersebut namun ingin memiliki pensil milik temannya, pengajar memberi tahu bahwa pensil yang

memiliki jumlah dan warna yang sama, saat subjek memahaminya, subjek diberikan lagi *puzzle*.

h) Sesi 13

Subjek menunjukkan ketidak mauan ketika diberikan kartu merah saat telah mengganggu teman ketika sedang membaca, subjek diberi pilihan untuk berhenti mengggangu lalu mendapatkan *puzzle* atau tetap mengganggu lalu diberikan kartu merah. Subjek memahami dan berhenti megganggu untuk mendapatkan kepingan *puzzle* .

i) Sesi 14

Subjek sudah mengerti terkait dengan proses token ekonomi, namun terkadang subjek juga tetap berperilaku agresif kepada teman seperti menarik kerudung. Ketika menarik kerudung subjek tidak mau meminta maaf kepada teman. Subjek kesal kepada teman sekelas hingga mendorong dan mengejanya, untuk itu pengajar memberikan pilihan untuk berhenti untuk mengganggu karena akan diberikan potongan *puzzle* atau akan diberikan kartu merah.

Subjek mau untuk berhenti, artinya subjek diberikan *puzzle* dan bisa menukarkannya dengan guling kecil berbentuk kucing.

3. *Baseline A'*

Deskripsi data pada fase *baseline A'* yaitu subjek mulai berkurang frekuensi perilaku agresifnya dan memiliki pemahaman terkait dengan perilaku agrsif. Pada fase ini subjek sangat menyukai hadiah

terakhirnya berupa boneka kucing. Setiap subjek hendak melakukan perilaku agresif subjek dapat mempertahankan untuk tidak melanjutkan atau tidak melakukan perilaku dengan adanya reward yang sudah diberikan. Pada kondisi ini, subjek mengalami penurunan dalam perilaku agresifnya meskipun tidak banyak. Adapun perilaku agresif yang hendak dilakukan dapat dialihkan dengan beberapa *reward* yang sudah didapatkan oleh subjek. Kesukaan subjek terhadap kucing menjadi strategi baru bagi pengajar untuk dapat meredakan amarah yang dirasakan oleh subjek.

### **C. Deskripsi Data**

Deskripsi data menyajikan keseluruhan frekuensi agresivitas fisik, agresivitas verbal, dan agresivitas relasional dari subjek selama fase *baseline A*, intervensi B, dan *baseline A'*.

**Tabel 4.4 Rekapitulasi data frekuensi agresivitas  
pada fase *baseline A*, intervensi, dan *baseline A'***

Bentuk Perilaku Agresif	Fase Baseline (A)					Fase Intervensi (B)									Fase Baseline (A')				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Agresif Fisik : memukul,menendang, mendorong dan menarik,mencubit	5	5	3	4	5	2	3	2	3	3	3	3	4	2	1	2	1	2	1
Agresif Verbal : berteriak dan mengejek	4	5	3	4	4	2	2	1	2	3	2	3	4	3	2	1	1	2	0
Agresif relasional : berbohong dan mem- bantah	4	5	4	3	4	2	3	3	3	4	4	2	3	4	0	1	1	1	2

A. Perilaku agresif subjek sebelum diberikan token ekonomi

Tabel diatas menunjukkan frekuensi agresivitas fisik yang terjadi pada anak disabilitas intelektual sedang, subjek selama 5 sesi *baseline* A. Pada sesi pertama, kedua, dan ketiga dalam fase *baseline* A menunjukkan angka 5, lalu turun pada sesi keempat menjadi 3, dan terakhir sesi lima sejumlah 5 perilaku. Frekuensi pada agresivitas verbal selama pada sesi kesatu dan kedua adalah 4, lalu sesi ketiga naik menjadi 5, sesi keempat dan kelima mengalami penurunan menjadi. Frekuensi pada agresivitas relasional selama pada sesi satu adalah 4, kedua, ketiga, dan keempat menurun menjadi 5,4,3, lalu pada sesi lima adalah 4.

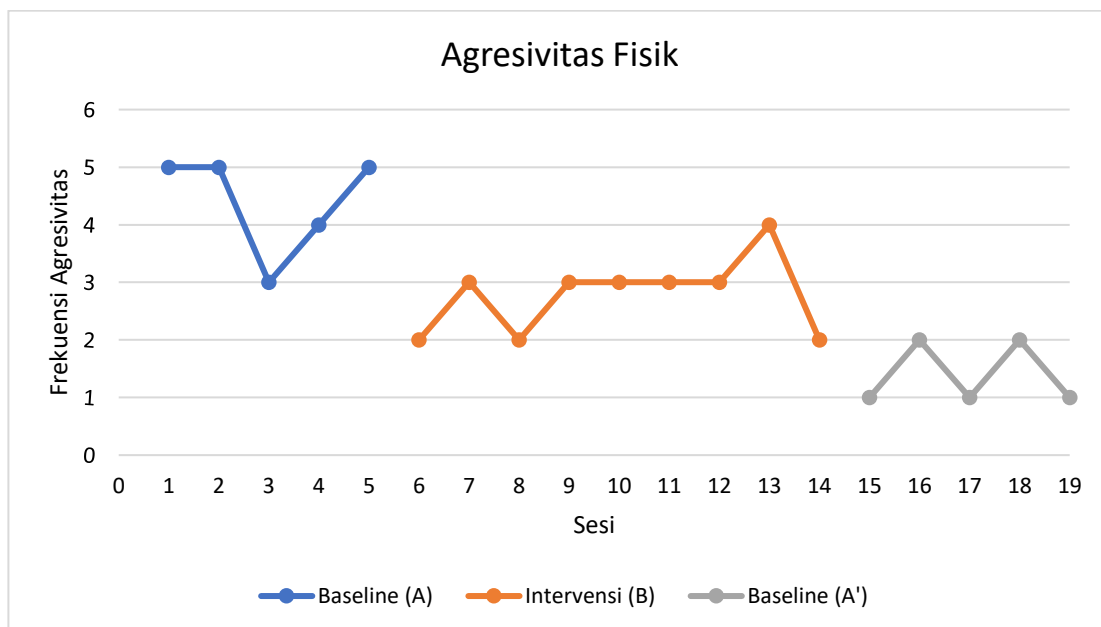
B. Frekuensi perilaku subjek saat diberikan intervensi

Pada fase intervensi agresivitas fisik enam, tujuh, delapan mengalami penurunan dan kenaikan yaitu 2,3,2 . Pada sesi ke sembilan, sepuluh, sebelas, dan dua belas menjadi 3, sesi tiga belas kembali naik menjadi 4, dan sesi ke empat belas menurun menjadi 2. Pada fase intervensi agresivitas verbal frekuensi sedikit menurun, sesi enam dan tujuh menurun hingga angka 2, sesi 8 menyentuh angka 1 , namun pada sesi sembilan dan sepuluh mengalami peningkatan kembali. Sesi sebelas dan dua belas stabil pada angka 2, lalu sesi tiga belas dan empat belas naik menjadi 3. Memasukin fase intervensi, agresivitas relasioanl fase ke enam dan tujuh stabil pada angka 2 lalu sesi sembilan dan sepuluh naik 2 ke 3. Fase sebelas dan dua belas stabil di angka dua lalu naik kembali pada sesi ketiga belas dan keempat belas.

### C. Frekuensi perilaku setelah diberikan interevnsi

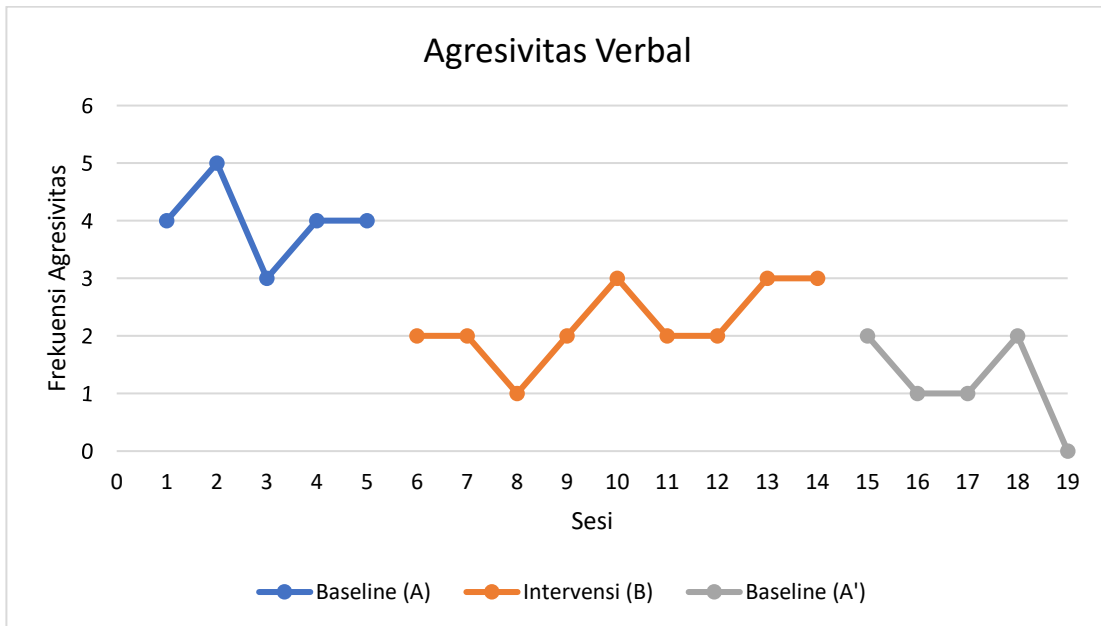
Pada kondisi baseline kedua, agresivitas fisik terlihat mengalami penurunan dan kenaikan yang signifikan sejak sesi ke lima belas hingga sembilan belas. Pada fase baseline kedua, agresivitas verbal sesi lima belas dan enam belas menurun dan stabil hingga sesi tujuh belas. Namun ada kenaikan 1 angka di sesi delapan belas dan ada kemajuan pada sesi sembilan belas sehingga perilaku agresif menjadi 0. Saat memasuki fase baseline kedua, agresivitas relasional cenderung menurun dan stabil selama tiga sesi, pada sesi ke delapan belas naik menjadi 2 dan ke sembilan belas turun menjadi 0.

**Grafik 4.1 Analisis visual baseline A, intervensi B, dan baseline A'**

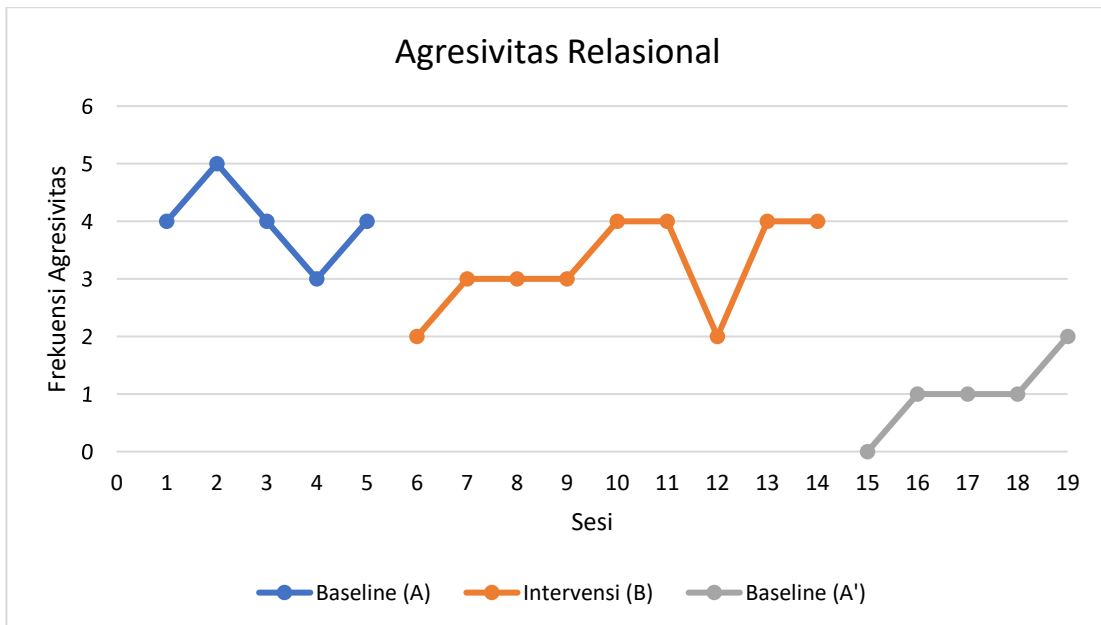




**Grafik 4.2 Analisis visual baseline A, intervensi B, dan baseline A'**



**Grafik 4.3 Analisis visual baseline A, intervensi B, dan baseline A'**



## D. Analisis Data

Data yang telah ada perlu dianalisis untuk menentukan hasil dari pengkajian. Pada penelitian kasus tunggal penggunaan statistik yang kompleks tidak digunakan, tetapi lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana sebab pada penelitian dengan desain kasus tunggal berfokus pada data insividu daripada data kelompok (Juang,2005:96).

Adapun bentuk analisis dapat disajikan sebagai berikut :

### 1. Analisis dalam kondisi

#### Langkah 1

Pada grafik menggunakan desain A-B-A maka kondisi ditulis

Kondisi	A	B	A'
---------	---	---	----

Kondisi adalah kode dari penelitian SSR (single Subject Reasearch).

Kode 1 dan *baseline* A pertama dan kedua, sedangkan B untuk kondisi intervensi

#### Langkah 2

**Tabel 4.5 Panjang Kondisi**

Kondisi	A	B	A'
1. Panjang Kondisi	5	9	5

Panjang unterval ini menunjukkan sesi pada kondisi pada *baseline A*, intervensi B, dan *baseline A'*. 5 sesi untuk *baseline A*, 9 untuk sesi intervensi, dan 5 sesi untuk *baseline A'*.

Langkah 3

Mengestimasi kecenderungan arah dengan menggunakan metode belah dua (*split-middle*).

**Tabel 4.6 Estimasi Kecenderungan Arah Subjek**

No	Kondisi	A	B	A'
1.	Agresivitas fisik	————	————	————
2.	Agresivitas verbal	————	————	————
3.	Agresvitas relasional	————	————	————

Langkah 4

Menentukan kecenderungan stabilitas yang ada pada **fase *baseline A***, dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas sebesar 15% jadi perhitungannya :

A. Kecenderungan stabilitas pada agresivitas fisik

1. Skor tertinggi x kriteria stabilitas = Rentang stabilitas

$$5 \times 0,15 = 0,75$$

Mean level ( melihat pada data *baseline A*)

Data pada fase *baseline A* adalah : 5+5+3+4+5 = 22

$$\text{Mean level } 22 : 5 = 4,4$$

2. Menentukan batas atas dengan cara :

Mean level + setengah dari rentang stabilitas :

$$4,4 + 0,375 = 4,775$$

3. Menentukan batas bawah dengan cara :

Mean level – setengah dari rentang stabilitas

$$4,4 - 0,375 = 4,025$$

4. Menghitung persentase data poin pada kondisi *baseline A* yang berbeda pada rentang stabilitas dengan cara

Banyaknya data point yang ada dalam rentang : banyaknya poin = persentasi stabilitas

$$0 : 5 = 0\%$$

Banyaknya data poin yang ada pada rentang stabilitas dibagi dengan banyaknya poin adalah hasil dari persentase stabilitas.

Karena banyaknya data poin dalam rentang adalah 0 dan banyaknya point adalah 5 maka persentase stabilitasnya adalah 0%

Jika Persentase stabilitas antara 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikategorikan menjadi **tidak stabil** atau **variabel**.

B. Kecenderungan stabilitas pada agresivitas verbal

1. Skor tertinggi x kriteria stabilitas = Rentang stabilitas

$$5 \times 0,15 = 0,75$$

Mean level ( melihat pada data *baseline A*)

Data pada fase *baseline* A adalah :  $4+5+3+4+4 = 20$

Mean level 20 :  $5 = 4$

2. Menentukan batas atas dengan cara :

Mean level + setengah dari rentang stabilitas :

$$4 + 0,375 = 4,375$$

3. Menentukan batas bawah dengan cara :

Mean level – setengah dari rentang stabilitas

$$4 - 0,375 = 3,625$$

4. Menghitung persentase data poin pada kondisi *baseline* A yang berbeda pada rentang stabilitas dengan cara

Banyaknya data point yang ada dalam rentang : banyaknya poin = persentasi stabilitas

$$3 : 5 = 60\%$$

Banyaknya data poin yang ada pada rentang stabilitas dibagi dengan banyaknya poin adalah hasil dari persentase stabilitas.

Karena banyaknya data poin dalam rentang adalah 3 dan banyaknya point adalah 5 maka persentase stabilitasnya adalah 60%

Jika Persentase stabilitas antara 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikategorikan menjadi **tidak stabil** atau **variabel**.

### C. Kecenderungan stabilitas pada agresivitas relasional

1. Skor tertinggi x kriteria stabilitas = Rentang stabilitas

$$5 \times 0,15 = 0,75$$

Mean level ( melihat pada data *baseline A*)

Data pada fase *baseline A* adalah :  $4+5+4+3+4 = 20$

$$\text{Mean level } 20 : 5 = 4$$

2. Menentukan batas atas dengan cara :

Mean level + setengah dari rentang stabilitas :

$$4 + 0,375 = 4,375$$

3. Menentukan batas bawah dengan cara :

Mean level – setengah dari rentang stabilitas

$$4 - 0,375 = 3,625$$

4. Menghitung persentase data poin pada kondisi *baseline A* yang berbeda pada rentang stabilitas dengan cara

Banyaknya data point yang ada dalam rentang : banyaknya poin = persentasi stabilitas

$$3 : 5 = 60\%$$

Banyaknya data poin yang ada pada rentang stabilitas dibagi dengan banyaknya poin adalah hasil dari presentase stabilitas.

Karena banyaknya data poin dalam rentang adalah 3 dan banyaknya point adalah 5 maka persentase stabilitasnya adalah 60%

Jika Persentase stabilitas antara 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikategorikan menjadi **tidak stabil** atau **variabel**.

Menentukan kecenderungan stabilitas yang ada pada **fase intervensi B**, dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas sebesar 15% jadi perhitungannya :

A. Kecenderungan stabilitas pada agresivitas fisik

1. Skor tertinggi x kriteria stabilitas = Rentang stabilitas

$$4 \times 0,15 = 0,6$$

Mean level ( melihat pada data intervensi B)

Data pada fase *baseline* A adalah :  $2+3+2+3+3+3+3+4+2 = 25$

$$\text{Mean level } 25 : 9 = 2,7$$

2. Menentukan batas atas dengan cara :

Mean level + setengah dari rentang stabilitas :

$$2,7 + 0,3 = 3$$

3. Menentukan batas bawah dengan cara :

Mean level – setengah dari rentang stabilitas

$$2,7 - 0,3 = 2,4$$

4. Menghitung persentase data poin pada kondisi *baseline* A yang berbeda pada rentang stabilitas dengan cara

Banyaknya data point yang ada dalam rentang : banyaknya poin = persentasi stabilitas

$$0 : 9 = 0\%$$

Banyaknya data poin yang ada pada rentang stabilitas dibagi dengan banyaknya poin adalah hasil dari presentase stabilitas. Karena banyaknya data poin dalam rentang adalah 0 dan banyaknya point adalah 9 maka persentase stabilitasnya adalah 0%

Jika Persentase stabilitas antara 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikategorikan menjadi **tidak stabil** atau **variabel**.

#### B. Kecenderungan stabilitas pada agresivitas verbal

1. Skor tertinggi x kriteria stabilitas = Rentang stabilitas

$$3 \times 0,15 = 0,45$$

Mean level ( melihat pada data intervensi B)

Data pada fase *baseline* A adalah :  $2+2+1+2+3+2+2+3+3 = 20$

$$\text{Mean level } 20 : 9 = 2,2$$

2. Menentukan batas atas dengan cara :

Mean level + setengah dari rentang stabilitas :

$$2,2 + 0,2 = 2,4$$

3. Menentukan batas bawah dengan cara :

Mean level – setengah dari rentang stabilitas

$$2,2 - 0,2 = 2$$

4. Menghitung persentase data poin pada kondisi intervensi B yang berbeda pada rentang stabilitas dengan cara



Banyaknya data point yang ada dalam rentang : banyaknya poin = persentasi stabilitas

$$0 : 9 = 0\%$$

Banyaknya data poin yang ada pada rentang stabilitas dibagi dengan banyaknya poin adalah hasil dari presentase stabilitas. Karena banyaknya data poin dalam rentang adalah 0 dan banyaknya point adalah 9 maka persentase stabilitasnya adalah 0%

Jika Persentase stabilitas antara 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikategorikan menjadi **tidak stabil** atau **variabel**.

### C. Kecenderungan stabilitas pada agresivitas relasional

1. Skor tertinggi x kriteria stabilitas = Rentang stabilitas

$$4 \times 0,15 = 0,6$$

Mean level ( melihat pada data intervensi B)

Data pada fase *baseline* A adalah : 2+3+3+3+4+4+2+4+4 = 29

$$\text{Mean level } 29 : 9 = 3,2$$

2. Menentukan batas atas dengan cara :

Mean level + setengah dari rentang stabilitas :

$$3,2 + 0,3 = 3,5$$

3. Menentukan batas bawah dengan cara :

Mean level – setengah dari rentang stabilitas

$$3,2 - 0,3 = 2,9$$

4. Menghitung persentase data poin pada kondisi intervensi B yang berbeda pada rentang stabilitas dengan cara

Banyaknya data point yang ada dalam rentang : banyaknya poin = persentasi stabilitas

$$3 : 9 = 33\%$$

Banyaknya data poin yang ada pada rentang stabilitas dibagi dengan banyaknya poin adalah hasil dari persentase stabilitas.

Karena banyaknya data poin dalam rentang adalah 0 dan banyaknya point adalah 9 maka persentase stabilitasnya adalah 33%. Jika

Persentase stabilitas antara 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikategorikan menjadi **tidak stabil** atau **variabel**.

Menentukan kecenderungan stabilitas yang ada pada **baseline A'**, dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas sebesar 15% jadi perhitungannya:

A. Kecenderungan stabilitas pada agresivitas fisik

1. Skor tertinggi x kriteria stabilitas = Rentang stabilitas

$$2 \times 0,15 = 0,3$$

Mean level ( melihat pada data *baseline A'*)

Data pada fase *baseline A* adalah :  $1+2+1+2+1 = 7$

$$\text{Mean level } 7 : 5 = 1,4$$

2. Menentukan batas atas dengan cara :

Mean level + setengah dari rentang stabilitas :

$$1,4 + 0,15 = 1,55$$

3. Menentukan batas bawah dengan cara :

Mean level – setengah dari rentang stabilitas

$$1,4 - 0,15 = 1,25$$

4. Menghitung persentase data poin pada kondisi *baseline A* yang berbeda pada rentang stabilitas dengan cara

Banyaknya data point yang ada dalam rentang : banyaknya poin = persentasi stabilitas

$$0 : 5 = 0\%$$

Banyaknya data poin yang ada pada rentang stabilitas dibagi dengan banyaknya poin adalah hasil dari persentase stabilitas.

Karena banyaknya data poin dalam rentang adalah 0 dan banyaknya point adalah 5 maka persentase stabilitasnya adalah 0%

Jika Persentase stabilitas antara 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikategorikan menjadi **tidak stabil** atau **variabel**.

B. Kecenderungan stabilitas pada agresivitas verbal

1. Skor tertinggi x kriteria stabilitas = Rentang stabilitas

$$2 \times 0,15 = 0,3$$

Mean level ( melihat pada data *baseline A*' )

Data pada fase *baseline* A adalah :  $2+1+1+2+0 = 6$

Mean level 6 :  $5 = 1,2$

2. Menentukan batas atas dengan cara :

Mean level + setengah dari rentang stabilitas :

$$1,2 + 0,15 = 1,35$$

3. Menentukan batas bawah dengan cara :

Mean level – setengah dari rentang stabilitas

$$1,2 - 0,15 = 1,05$$

4. Menghitung persentase data poin pada kondisi *baseline* A' yang berbeda pada rentang stabilitas dengan cara

Banyaknya data point yang ada dalam rentang : banyaknya poin = persentasi stabilitas

$$0 : 5 = 0\%$$

Banyaknya data poin yang ada pada rentang stabilitas dibagi dengan banyaknya poin adalah hasil dari persentase stabilitas.

Karena banyaknya data poin dalam rentang adalah 0 dan banyaknya point adalah 5 maka persentase stabilitasnya adalah 0%

Jika Persentase stabilitas antara 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikategorikan menjadi **tidak stabil** atau **variabel**.

### C. Kecenderungan stabilitas pada agresivitas relasional

1. Skor tertinggi x kriteria stabilitas = Rentang stabilitas

$$2 \times 0,15 = 0,3$$

Mean level ( melihat pada data *baseline A'*)

Data pada fase *baseline A* adalah :  $0+1+1+1+2 = 5$

$$\text{Mean level } 5 : 5 = 1$$

2. Menentukan batas atas dengan cara :

Mean level + setengah dari rentang stabilitas :

$$1 + 0,15 = 1,15$$

3. Menentukan batas bawah dengan cara :

Mean level – setengah dari rentang stabilitas

$$1 - 0,15 = 0,85$$

4. Menghitung persentase data poin pada kondisi *baseline A'* yang berbeda pada rentang stabilitas dengan cara

Banyaknya data point yang ada dalam rentang : banyaknya poin = persentasi stabilitas

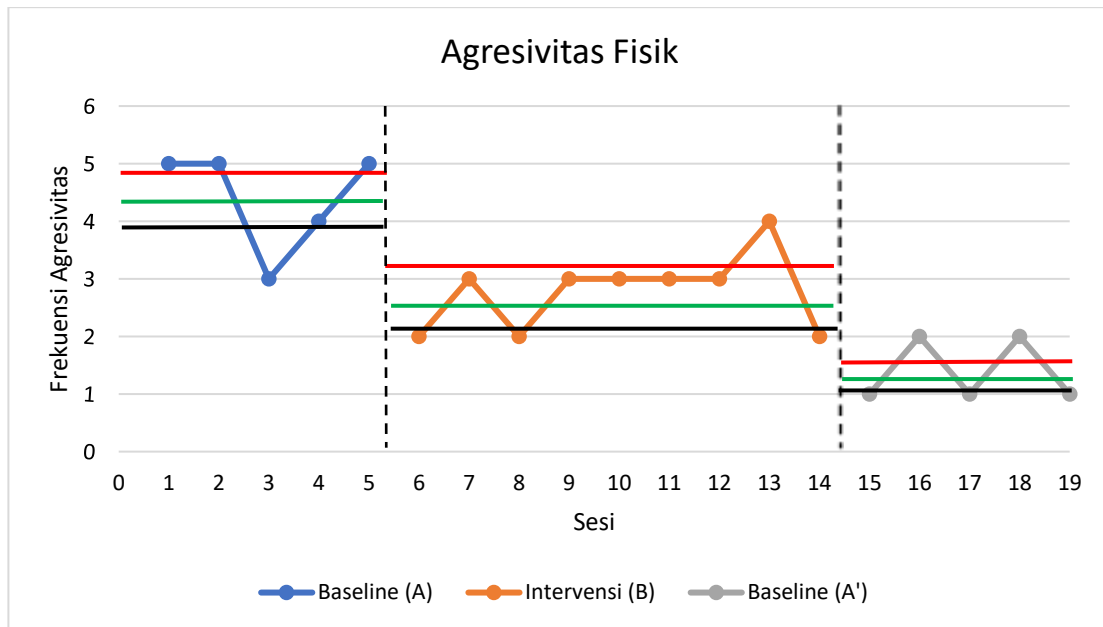
$$3 : 5 = 60\%$$

Banyaknya data poin yang ada pada rentang stabilitas dibagi dengan banyaknya poin adalah hasil dari presentase stabilitas.

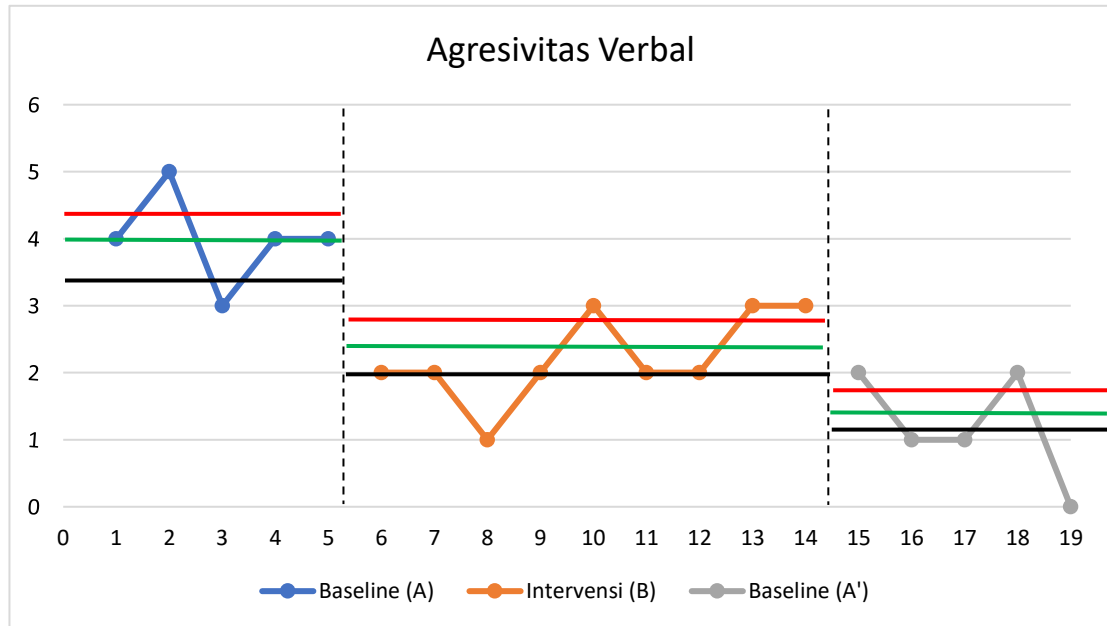
Karena banyaknya data poin dalam rentang adalah 3 dan banyaknya point adalah 5 maka persentase stabilitasnya adalah 60%. Jika

Persentase stabilitas antara 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikategorikan menjadi **tidak stabil** atau **variabel**.

**Grafik 4.4 Stabilitas Baseline A, Intervensi B, dan Baseline A' Agresivitas Fisik**

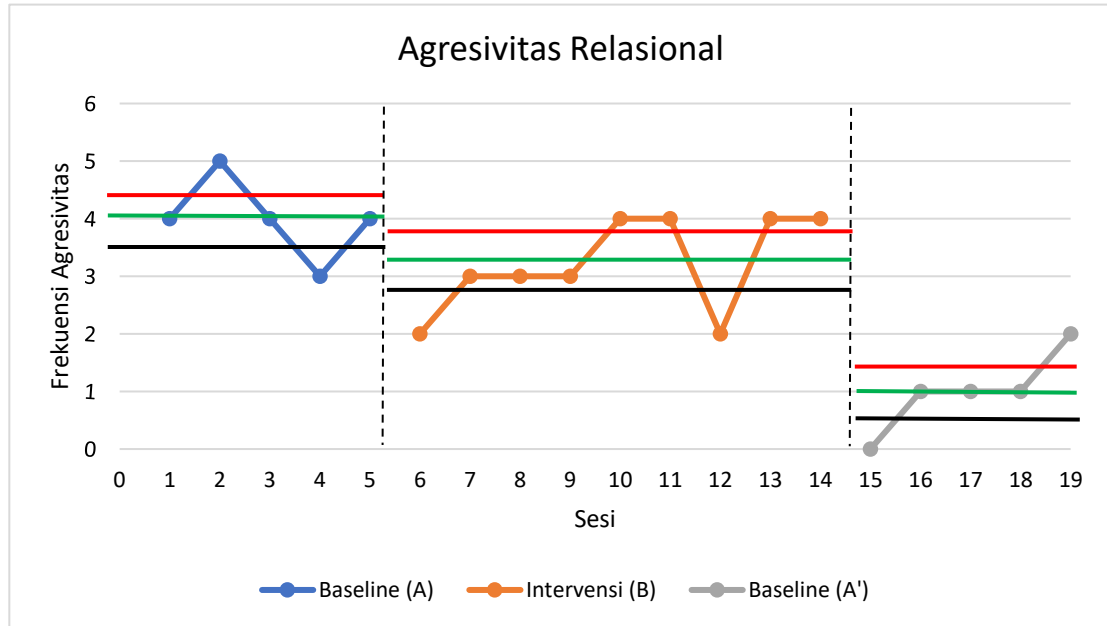


**Grafik 4.5 Stabilitas Baseline A, Intervensi B, dan Baseline A' Agresivitas Verbal**












**Grafik 4.6 Stabilitas Baseline A, Intervensi B, dan Baseline A' Agresivitas**

**Relasional**



**Tabel 4.7 Keterangan grafik subjek**

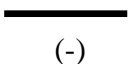

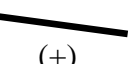

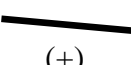
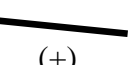
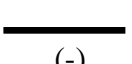
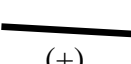
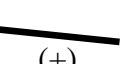
Baseline A	Intervensi	Baseline A'
 Mean level	 Mean level	 Mean level
 Batas bawah	 Batas atas	 Batas atas
 Batas bawah	 Batas bawah	 Batas bawah

Langkah 5

Menentukan kecenderungan jejak data, hal ini sama dengan kecenderungan arah di atas. Oleh karena itu, maka hasil kecenderungan jejak sama dengan kecenderungan arah.



**Tabel 4.8 Kecenderungan jejak subjek**

No	Kondisi	A	B	A'
1.	Agresivitas fisik	 (-)	 (+)	 (+)
2.	Agresivitas verbal	 (-)	 (+)	 (+)
3.	Agresvitas relasional	 (-)	 (+)	 (+)

Pada kecenderungan jejak diatas dapat dipahami bahwa *baseline A* arah trendnya naik, pada fase intevensi B turun dan pada fase *baseline A'* menurun. Pada fase *baseline A* ditulis dengan (-) maka tidak terdapat penurunan. Sedangkan pada fase intervensi B dan *baseline A'* ditulis dengan (+) karena pada fase tersebut arah trendnya kebawah dan mengalami penurunan.

Langkah 6

Menentukan level stabilitas dan rentang : melalui hasil yang telah dihitung diatas bahwa :

**Tabel 4.9 Level stabilitas dan rentang agresivitas fisik subjek**

Kondisi	A	B	A'
Level stabilitas dan rentang	Variable 3-5	Variable 2-4	Variable 1-2

**Tabel 4.10 Level stabilitas dan rentang agresivitas verbal subjek**

Kondisi	A	B	A'
Level stabilitas dan rentang	Variable 3-5	Variable 1-3	Variable 0-2

**Tabel 4.11 Level stabilitas dan rentang agresivitas relasional subjek**

Kondisi	A	B	A'
Level stabilitas dan rentang	Variable 3-5	Variable 2-4	Variable 0-2

Langkah 7

Menentukan level perubahan dengan menandai data pertama (sesi ke 1) dan data terakhir (sesi ke 5) pada kondisi *baseline* A. Selanjutnya menghitung antara kedua data dan menentukan arahnya menaik atau menurun serta memberikan tanda (+) bila membaik, (-) bila memburuk, dan (=) bila tidak terjadi perubahan.

**Tabel 4.12 Persentase stabilitas *baseline* A agresivitas fisik**

Data yang besar	- data yang kecil	= persentase stabilitas
<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>

**Tabel 4.13 Persentase stabilitas intervensi B agresivitas fisik**

Data yang besar	- data yang kecil	= persentase stabilitas
<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>

**Tabel 4.14 Persentase stabilitas *baseline A'* agresivitas fisik**

Data yang besar	- data yang kecil	= persentase stabilitas
<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

**Tabel 4.15 Persentase stabilitas *baseline A* agresivitas verbal**

Data yang besar	- data yang kecil	= persentase stabilitas
<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>

**Tabel 4.16 Persentase stabilitas intervensi B agresivitas verbal**

Data yang besar	- data yang kecil	= persentase stabilitas
<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>

**Tabel 4.17 Persentase stabilitas *baseline A'* agresivitas verbal**

Data yang besar	- data yang kecil	= persentase stabilitas
<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>

**Tabel 4.18 Persentase stabilitas *baseline A* agresivitas relasional**

Data yang besar	- data yang kecil	= persentase stabilitas
<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>

**Tabel 4.19 Persentase stabilitas intervensi B agresivitas relasional**

Data yang besar	- data yang kecil	= persentase stabilitas
<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>

**Tabel 4.20 Persentase stabilitas *baseline A'* agresivitas Relasional**

Data yang besar	- data yang kecil	= persentase stabilitas
<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>

Demikian level perubahan data di atas dapat ditulis sebagai berikut :

**Tabel 4.21 Level perubahan subjek pada agresivitas fisik**

1. Agresivitas Fisik

Kondisi	A	B	A'
Level Perubahan	2	2	2

**Tabel 4.22 Level perubahan subjek pada agresivitas verbal**

2. Agresivitas Verbal







Kondisi	A	B	A'
Level Perubahan	2	2	2

**Tabel 4.23 Level perubahan subjek pada agresivitas relasional**







3. Agresivitas Relasional

Kondisi	A	B	A'
Level Perubahan	1	2	1

**Tabel 4.24 Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Agresivitas Fisik**







No	Kondisi	A	B	A'
1.	Panjang Kondisi	5	9	5
2.	Estimasi kecenderungan arah			
3.	Kecenderungan stabilitas	Variable	Variable	Variable
4.	Jejak data	 (-)	 (+)	 (+)
5.	Level stabilitas dan rentang	Variable 3-5	Variable 2-4	Variable 1-2
6.	Level perubahan	$\frac{5-3}{(+2)}$	$\frac{4-2}{(+2)}$	$\frac{2-1}{(+1)}$

**Tabel 4.25 Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Agresivitas Verbal**

No	Kondisi	A	B	A'
1.	Panjang kondisi	5	9	5
2.	Estimasi kecenderungan arah			
3.	Kecenderungan stabilitas	Variable	Variable	Variable
4.	Jejak data	 (-)	 (+)	 (+)
5.	Level stabilitas dan rentang	Variable 3-5	Variable 1-3	Variable 0-2
6.	Level perubahan	$\frac{5-2}{(+3)}$	$\frac{3-1}{(+2)}$	$\frac{2-0}{(+2)}$

**Tabel 4.26 Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Agresivitas**

**Relasional**

No	Kondisi	A	B	A'
1.	Panjang kondisi	5	9	5
2.	Estimasi kecenderungan arah			
3.	Kecenderungan stabilitas	Variable	Variable	Variable
4.	Jejak data	 (-)	 (+)	 (+)
5.	Level stabilitas dan rentang	Variable 3-5	Variable 2-4	Variable 0-2
6.	Level perubahan	$\frac{5-2}{(+3)}$	$\frac{4-2}{(+2)}$	$\frac{1-0}{(+1)}$

Analisis dalam kondisi (a) grafik dari agresivitas pada subjek pada kondisi *baseline A* menunjukkan pada agresivitas fisik, verbal, dan relasional cenderung konstan. (b) Selanjutnya ketika diberikan intervensi B, keseluruhan perilaku cenderung menurun walaupun tidak signifikan. Pada *baseline A'* menunjukkan estimasi kecenderungan arah yang menurun juga, artinya selama proses pelaksanaan intervensi, perilaku agresif dari subjek cenderung mengalami penurunan. (c) kecenderungan stabilitas pada perilaku agresif keseluruhan mencakup fisik, verbal, dan relasional menunjukkan data yang tidak stabil atau variable karena keseluruhan menunjukkan persentase dibawah 85%-90%. Kecenderungan stabilitas dikatakan stabil apabila menunjukkan persentase senilai 85%-90% (Susanto, Juang dkk. 2005:113). (d) Jejak data pada *baseline A* keseluruhan aspek perilaku agresif menunjukkan perilaku agresif yang konstan, lalu saat intervensi B1 dan juga *baseline A'* mengalami penurunan. (e) level stabilitasnya pada keseluruhan aspek agresivitas pada *baseline A*, intervensi B, dan *baseline A'* menunjukkan data pada rentang variabel atau tidak stabil.

## **2) Analisis Antar Kondisi**

### Langkah 1

Kegiatan awal dalam menganalisis antar kondisi adalah memasukkan kode kondisi, yakni kondisi 1 pada *baseline A*, kondisi intervensi B, dan kondisi *baseline A'*.

**Tabel 4.27 Tabel perbandingan kondisi subjek**

<b>1</b>	<b>Perbandingan kondisi</b>	<b>B/A/A'</b> <b>(2:1:3)</b>
	<b>Perbandingan kondisi</b>	<b>B/A/A'</b> <b>(2:1:3)</b>

Menentukan jumlah variabel yang diubah. Pada rekaan variabel yang akan diubah dari kondisi *baseline* A ke intervensi dan ke fase *baseline* A' adalah 1. Maka formatnya sebagai berikut .

**Tabel 4.28 Jumlah variabel yang diubah subjek**







<b>2</b>	<b>Perbandingan kondisi</b> <b>Jumlah variabel yang</b> <b>diubah</b>	<b>B/A/A'</b> <b>1</b>
----------	---	---------------------------

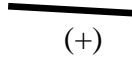
Jumlah variabel yang diubah pada penelitian ini adalah yaitu agresivitas

Langkah 2

Menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi di atas, maka format dapat diisi :

**Tabel 4.29 Kecenderungan arah subjek**

No	Perbandingan Kondisi	A	B	A'
1.	Agresivitas fisik	 (-)	 (+)	 (+)
2.	Agresivitas verbal	 (-)	 (+)	 (+)

3.	Agresvitas relasional			
----	-----------------------	---	--	---

Setelah ditemukan arah terendnya, dapat kembali ditulis dengan perbandingan kondisi yaitu (+) pada kondisi intevensi dan baseline A', lalu (-) pada kondisi baseline A.

Langkah 3

Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas : lihat pada kecenderungan stabilitas pada fase baseline A, intervensi B, dan baseline A' pada rangkuman analisis dalam kondisi dan dapat memasukkan pada format sebagai berikut :

**Tabel 4.30 Perubahan kecenderungan stabilitas agresivitas fisik subjek**

4.	Perbandingan kecenderungan stabilitas	A/B/A'		
		Variable ke	Variable ke	Variable

**Tabel 4.31 Perubahan kecenderungan stabilitas agresivitas verbal subjek**

4.	Perbandingan kecenderungan stabilitas	A/B/A'		
		Variable ke	Variable ke	Variable

**Tabel 4.32 Perubahan kecenderungan stabilitas agresivitas relasional subjek**

4.	Perbandingan kecenderungan stabilitas	A/B/A'		
		Variable ke	Variable ke	Variable



Setelah diketahui bahwa kecenderungan stabilitas pada kesleuruhan fase tidak mencapai 85%-90%. Maka dikatakan variable atau tidak stabil.

Langkah 4

**Tabel 4.33 Perubahan level agresivitas fisik pada subjek**

No.	Perbandingan kondisi	A/B (1:2)	B/A' (2:3)
5.	Perubahan level	(5-2) (+3)	(2-1) (+1)

Menentukan level perubahan dengan cara : menentukan point pada kondisi baseline A pada sesi terakhir ( 5 ) dan kondisi pertama pada intervensi B ( 2 ) lalu dihitung selisihnya maka diperoleh 3

Sedangkan untuk kondisi intervensi B pada sesi terakhir ( 2 ) dan kondisi baseline A' pertama adalah ( 1 ), maka selisihnya diperoleh sebesar 1 . Selisih yang menunjukkan penruunan ini mungkin terjadi karena subjek dapat beradaptasi pada pemberian atau pemberhentian intervensi.

**Tabel 4.34 Perubahan level agresivitas verbal pada subjek**

No.	Perbandingan kondisi	A/B (1:2)	B/A' (2:3)
5.	Perubahan level	(4-2) (+2)	(3-2) (+1)

Menentukan level perubahan dengan cara : menentukan point pada kondisi baseline A pada sesi terakhir ( 4 ) dan kondisi pertama pada intervensi B ( 2 ) lalu dihitung selisihnya maka diperoleh 2.

Sedangkan untuk kondisi intervensi B pada sesi terakhir ( 3 ) dan kondisi baseline A' pertama adalah ( 2 ), maka selisihnya diperoleh sebesar 1 . Selisih yang menunjukkan penurunan ini mungkin terjadi karena subjek dapat beradaptasi pada pemberian atau pemberhentian intervensi .

**Tabel 4.35 Perubahan level agresvitas relasional pada subjek**

No.	Perbandingan kondisi	A/B (1:2)	B/A' (2:3)
5.	Perubahan level	(4-2) (+2)	(4-0) (+4)

Menentukan level perubahan dengan cara : menentukan point pada kondisi baseline A pada sesi terakhir ( 4 ) dan kondisi pertama pada intervensi B ( 2 ) lalu dihitung selisihnya maka diperoleh 2.

Sedangkan untuk kondisi intervensi B pada sesi terakhir ( 4 ) dan kondisi baseline A' pertama adalah ( 0 ), maka selisihnya diperoleh sebesar 4 . Selisih yang menunjukkan penurunan ini mungkin terjadi karena subjek dapat beradaptasi pada pemberian atau pemberhentian intervensi .

## Langkah 5

Menentukan overlap data pada kondisi baseline A, intervensi B, dan baseline A' dengan cara :

(Agresivitas Fisik)

- a. Melihat kembali batas bawah dan atas pada kondisi baseline A.
- b. Kondisi intervensi B yang berada pada rentang kondisi baseline A adalah 0
- c. perolehan angka pada langkah (b) dibagi dengan data poin dalam kondisi intervensi kemudian dikalikan 100.  $(0:9) \times 100 = 0\%$
- d. Menentukan kondisi baseline A' yang berada pada rentang intervensi B adalah 0
- e. Perolehan angka pada langkah (b) dibagi dengan data poin dalam kondisi baseline A' kemudian dikalikan 100.  $0 \times 100 = 0\%$

Semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior. Komponen analisis antar kondisi diatas jika dirangkum sebagai berikut

(Agresivitas Verbal)

- a. Melihat kembali batas bawah dan atas pada kondisi baseline A.
- b. Kondisi intervensi B yang berada pada rentang kondisi baseline A adalah 0
- c. perolehan angka pada langkah (b) dibagi dengan data poin dalam kondisi intervensi kemudian dikalikan 100.  $(0:9) \times 100 = 0\%$
- d. Menentukan kondisi baseline A' yang berada pada rentang intervensi B adalah 0

- e. Perolehan angka pada langkah (b) dibagi dengan data poin dalam kondisi baseline

$$A' \text{ kemudian dikalikan } 100 . (0:5) \times 100 = 0\%$$

Semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior. Komponen analisis antar kondisi diatas jika dirangkum sebagai berikut

(Agresivitas Relasional)

- a. Melihat kembali batas bawah dan atas pada kondisi baseline A.  
b. Kondisi intervensi B yang berada pada rentang kondisi baseline A adalah 1  
c. perolehan angka pada langkah (b) dibagi dengan data poin dalam kondisi




$$\text{intervensi kemudian dikalikan } 100. (1:9) \times 100 = 11 \%$$

- d. Menentukan kondisi baseline A' yang berada pada rentang intervensi B adalah 0  
e. Perolehan angka pada langkah (b) dibagi dengan data poin dalam kondisi baseline




$$A' \text{ kemudian dikalikan } 100 . (0:9) \times 100 = 0 \%$$

Semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior. Komponen analisis antar kondisi diatas jika dirangkum sebagai berikut.




**Tabel 4.36 Rangkuman analisis visual antar kondisi agresivitas fisik subjek**

<b>Kondisi yang dibandingkan</b>	<b>(A/B/A')</b>		
Jumlah variabel	<b>1</b>		
Perubahan arah dan afeknya	<b>Positif</b>		
			
Perubahan stabilitas	<b>Variabel ke variabel ke variabel</b>		
Perubahan level	(5-2) (+3)		(2-1) (+1)
Persentase overlap	0% dan 0%		

**Tabel 4.37 Rangkuman analisis visual antar kondisi agresivitas verbal subjek**

<b>Kondisi yang dibandingkan</b>	<b>(A/B/A')</b>		
Jumlah variabel	<b>1</b>		
Perubahan arah dan afeknya	<b>Positif</b>		
			
Perubahan stabilitas	<b>Variabel ke variabel ke variabel</b>		
Perubahan level	(4-2) (+2)		(3-2) (+1)
Persentase overlap	0% dan 0%		

**Tabel 4.38 Rangkuman analisis visual antar kondisi agresivitas verbal subjek**

Kondisi yang dibandingkan	(A/B/A')		
Jumlah variabel	<b>1</b>		
Perubahan arah dan afeknya	<b>Positif</b>		
			
Perubahan stabilitas	<b>Variabel ke variabel ke variabel</b>		
Perubahan level	(4-2)	(4-0)	
	(+2)	(+4)	
Persentase overlap	11% dan 0%		

Berdasarkan tabel di atas dapat diambil kesimpulan dari analisis antar kondisi dari subjek sebagai berikut

- a) Perubahan kecenderungan arah pada agresivitas fisik, verbal, dan relasional menuju perubahan yang positif. b) perubahan kecenderungan stabilitas pada fase *baseline* A, intervensi B, dan *baseline* A' secara keseluruhan tidak stabil atau variabel. c) perubahan level juga meningkat menjadi lebih baik .
- d) pada persentase *overlap* untuk agresivitas fisik 0%, agresivitas verbal 0%, dan agresivitas relasional sebesar 11%. Persentase *overlap* ini dikatakan sangat baik karena semakin kecil persentasenya semakin baik.

## **E. Pembahasan**

### **1. Tingkat Agresivitas pada Anak Disabilitas Intelektual Sedang Sebelum Diberikan Perlakuan.**

Salah satu permasalahan yang sering muncul pada anak disabilitas intelektual sedang adalah permasalahan perilaku agresif. Rendahnya tingkat kecerdasan yang dimiliki oleh anak disabilitas intelektual sedang menyebabkan ketidakmampuan untuk berfikir abstrak dan memerlukan bimbingan yang khusus untuk meningkatkan potensinya (Apriyanto, 2012:21). Hal ini sejalan dengan subjek pada penelitian ini yang memiliki kapasitas IQ 35 dengan digolongkan sebagai anak dengan disabilitas intelektual sedang.

Marcus (2007:11) menyatakan terdapat beberapa ciri-ciri dari perilaku agresif yang juga ada pada diri subjek yaitu :

#### **1. Kejadian perilaku (seperti menarik atau mendorong)**

Perilaku yang tampak pada subjek meliputi agresivitas fisik (memukul, menendang, mendorong, dan menarik), agresivitas verbal (berteriak dan mengejek), dan agresivitas relasional (berbohong dan membantah).

#### **2. Perilaku non verbal yang timbal balik (mengepal tangan, mensejajarkan bahu)**

Subjek sering kali melotot yang dibarengi dengan agresivitas lainnya seperti memukul dan mencubit

### 3. Kesadaran hubungan (memperhebat alasan)

Subjek pernah memberikan alasan bahwa teman sekelas yang memulai lebih dahulu dalam mengganggunya, namun ternyata itu kebohongan yang dilakukan oleh subjek.

Berdasarkan data yang didapatkan sebelum subjek diberikan perlakuan, subjek melakukan agresivitas fisik 22 kali, agresivitas verbal 20 kali, dan agresivitas relasional 20 kali. Scheneiders (1955) menyatakan bahwa perilaku agresif sebagai luapan emosi atau reaksi terhadap kegagalan seseorang yang ditunjukkan dalam bentuk perusakan kepada orang atau benda melalui ekspresi dengan kata-kata (verbal) atau perilaku fisik. Pada kondisi awal subjek seringkali membantah perkataan guru disertai dengan mencubit. Selain itu karena teman sekelas tidak mau mengikuti kemauan subjek, hal tersebut membuat subjek menjadi marah, dan akhirnya kemarahan tersebut menjadi landasan subjek kembali berperilaku agresif.

Adanya persolan yang berkaitan dengan agresivitas akan menyulitkan selama proses pembelajaran dan adaptasi dengan lingkungan sekitar (Kurniajati,2018:5). Sesuai dengan hasil observasi, bahwa ketika subjek mengganggu dan menyakiti teman disekitar, cenderung teman menjadi takut untuk mendekat. Hal ini merupakan salah satu dampak dari agresivitas yang dilakukan oleh subjek, sejalan dengan penjelasan dari Pangarsa (2018:9) bahwa untuk diri subjek akan dijauhi oleh teman-teman dan dianggap memiliki konsep diri yang buruk. Dampak bagi lingkungan adalah



memunculkan ketakutan pada anak lain dan menciptakan lingkungan sosial yang kurang sehat antara subjek dan teman-temannya.

Subjek cenderung tidak menyadari perilaku agresif yang telah dilakukannya, subjek tidak menyadari bahwa perilaku tersebut dapat membuat orang lain tidak nyaman dan menjauhi diri subjek. Rochyadi (2005:116) menjelaskan bahwa atensi yang dimiliki anak disabilitas intelektual sedang tidak dapat bertahan lama dan mudah untuk berpindah obyek lain yang terkadang sama sekali tidak bermakna, bahkan memungkinkan anak tersebutpun tidak menyadari apa yang telah dilakukan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, jelas bahwa penanganan untuk agresivitas pada anak subjek menjadi proses yang penting. Tindakan agresif yang merugikan dirinya dan orang lain perlu diberikan penanganan karena dapat memberikan dampak yang fatal. Selain pada perkembangan emosi dan perilaku, perilaku agresif juga memberikan dampak pada interaksi sosial dengan teman sebaya dan guru (Setiawan, 2010:2).

## **2. Tingkat Agresivitas pada Anak Dengan Disabilitas Intelektual Sedang Setelah Diberikan Intervensi Menggunakan Teknik Token Ekonomi**

Perilaku yang tidak diinginkan bisa diubah dengan penggunaan strategi *behavior modification*, salah satu yang bisa digunakan adalah token ekonomi (Fitria & Meiyuntariningsih, 2019:259), lebih lanjut dijelaskan bahwa token ekonomi bisa diterapkan pada anak-anak normal, anak-anak dengan perkembangan yang terlambat, dan mengalami cacat mental.

Prosedur didalam token ekonomi memberikan sistem penguatan untuk anak- anak untuk perilaku yang hendak dikelola dan diubah, individu perlu diberi hadiah atau penguatan untuk dapat mengurangi perilaku yang diinginkan.

Berdasarkan data yang didapatkan setelah diberikan intervensi, agresivitas fisik subjek menurun menjadi 7 kali, agresivitas verbal menjadi 6 kali, dan agresivitas relasional 5 kali. Dengan pemberian hadiah dan stimulus berupa pemahaman tentang perilaku agresif, subjek mampu untuk tidak berperilaku agresif sebanyak pada *baseline A*. Pada hadiah terakhir yaitu bonek kucing dapat menjadi objek pengalihan subjek ketika mulai merasa marah, guru mengarahkan untuk bermain dengan boneka tersebut. Purwanto, N (2000:118) menjelaskan bahwa adanya penghargaan yang diberikan bisa membuat anak menjadi lebih giat untuk memperbaiki perilaku. Reward berupa mainan kesukaan subjek menjadi nilai motivasi bagi diri subjek dalam mengurangi agresivitasnya. Selain itu, mendapatkan hadiah menjadi pengalaman yang menyenangkan dan dapat memperkuat motivasi pada diri subjek untuk berusaha agar berperilaku lebih baik

### **3. Efektivitas Teknik Token Ekonomi dalam Mengurangi Perilaku Agresif Anak dengan Disabilitas Intelektual Sedang**

Kauffman (Sunardi, 1995: 103) menyebutkan bahwa sebenarnya pada anak normal juga seringkali muncul perilaku agresif, namun yang terjadi pada anak disabilitas intelektual menunjukkan frekuensi yang lebih tinggi

dibandingkan dengan anak normal. Dampak utama yang dari hal ini adalah ketidakmampuan anak berkembang baik dalam lingkungan pertemanannya karena anak yang agresif cenderung dijauhi.

Penelitian ini dilaksanakan pada seorang anak dengan disabilitas intelektual sedang. Penelitian ini dilaksanakan selama 19 sesi, upaya intervensi yang diberikan adalah token ekonomi untuk menurunkan agresivitas pada anak disabilitas intelektual sedang. Perlakuan yang diberikan yaitu 5 sesi untuk *baseline A*, 9 untuk intervensi B, dan 5 untuk *baseline A'*. Pada penelitian ini, peneliti sebagai observer, sedangkan guru menjadi pemberi intervensi pada penelitian ini. Guru dan subjek menggunakan kontrak perilaku yang telah disetujui bersama, kontraknya berupa perjanjian terkait bentuk token dan variasi hadiah yang akan diterima oleh partisipan.

Token ekonomi dipahami sebagai implementasi dari pengkondisian operan berupa penukaran hadiah dengan token yang didapatkan (Rohmaniar & Krisnani, 2019). Kontrak yang telah disetujui sebelumnya oleh guru dan subjek adalah ketika anak mampu tidak berperilaku agresif maka akan mendapatkan potongan *puzzle* dan nantinya dapat ditukarkan dengan hadiah berupa plastisin, mobil-mobilan, dan boneka sesuai yang diinginkan oleh subjek. Jika subjek tetap melakukan agresivitas maka akan mendapatkan kartu merah sebagai kartu teguran. Adanya kontrak tersebut

akan menyokong efekto-votas tokene ekonomi sebagai intervensi untuk mengurangi agresivitas agar tercapainya tujuan dalam penelitian ini.

Melalui hasil pengolahan dan analisis data yang sudah dilakukan, menunjukkan hasil bahwa token ekonomi efektif dalam menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang pada subjek penelitian ini. Hal ini ditunjukkan dengan penurunan frekuensi perilaku agresif yang meliputi 3 aspek yaitu agresivitas fisik, agresivitas verbal, dan agresivitas relasional.

Kriteria subjek yang dapat diamati sebagai oleh peneliti sebagai penurunan perilaku agresif yaitu subjek lebih mudah untuk tidak melanjutkan perilaku agresifnya ketika telah mendapatnya hadiah. Pada setiap sesi intervensi subjek masih perlu diingatkan tentang tidak boleh untuk melakukan perilaku agresif dan pemberian *puzzle* serta dapat menukarkan dengan hadiah. Jika subjek tidak diingatkan, subjek hanya memahami jika ia akan di berikan *puzzle* tanpa memahami apa yang harus dilakukan dan tidak dilakukan. Ketika subjek mendapatkan *puzzle*, hadiah, atau kartu merah, subjek perlu diberi pemahaman penyebab subjek diberikan token ekonomi. Dengan pemberian pemahaman pada setiap sesi, dapat membuat subjek mulai mengerti dan mau untuk tidak berperilaku agresif. Pemberian pemahaman secara terus- menerus tidak lepas dari defisit yang dialami subjek yaitu daya ingat. Semakin parah tingkat

disabilitas intelektual, maka akan semakin besar persoalan dalam ingatan jangka pendek dan ingatan jangka panjang (Mirnawati,2020:46).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa token ekonomi efektif untuk menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang, namun sepanjang penelitian terjadi ketidakstabilan intervensi berdasarkan hasil analisis dalam kondisi dan luar kondisi.

## **F. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu :

1. Selama pelaksanaan intervensi, memiliki stabilitas yang rendah. Hal yang berpotensi menyebabkan rendahnya stabilitas dari intervensi ini adalah defisit yang dimiliki oleh subjek, keterbatasan dalam atensi dan daya ingat membuat subjek harus selalu diingatkan terkait dengan prosedural token pada setiap sesi. Stabilitas memiliki pengaruh yang besar dalam intervensi karena semakin stabil dalam prosesnya, maka intervensi akan semakin efektif.
2. Jumlah sesi pada penelitian ini adalah 19 sesi dalam 10 hari. Fase *baseline* A, intervensi B, dan *baseline* A'dilakukan secara secara bersambung, artinya sepanjang waktu sekolah subjek mendapatkan intervensi. Selain defisit yang dimiliki, faktor lain yang menyebabkan rendahnya stabilitas pada penelitian ini adalah durasi dan sesi yang kurang bagi anak disabilitas intelektual sedang.

3. Pada penelitian ini, variasi token dan hadiah yang digunakan menyesuaikan dengan karakteristik dari subjek penelitian.
4. Pada penelitian ini, peneliti menjadi observer dan pengajar menjadi pemberi intervensi

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari pembahasan hasil penelitian eksperimen, token ekonomi efektif dalam menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang dengan hasil berikut :

1. Subjek berperilaku agresif sejumlah 20-22 kali sehingga hal tersebut mengganggu guru dan teman subjek. Atas perilaku tersebut, subjek cenderung dijauhi oleh teman.
2. Terdapat penurunan perilaku agresif menjadi 5-6 kali subjek pada guru dan teman dikelas setelah adanya token ekonomi. Hadiah yang didapatkan dan stimulus pemahaman tentang perilaku agresif dapat dipahami oleh subjek sehingga perilaku agresif menurun.
3. Adanya penurunan pada perilaku subjek menunjukkan bahwa teknik token ekonomi efektif dalam menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang

## **B. Saran**

Hasil penelitian eksperimen ini memerlukan tindak lanjut untuk menurunkan agresivitas pada demi meningkatkan kualitas kemampuan dalam sosial dan emosi pada anak. Oleh karena itu diperlukan pengembangan oleh beberapa pihak, diantaranya :

1. Guru dan Pengajar dapat menggunakan intervensi ini untuk rujukan dalam mengurangi atau meningkatkan perilaku yang diinginkan pada anak yang perlu disesuaikan berdasarkan karakteristik dan kemampuan anak.
2. Bagi penelitian selanjutnya, dapat menambah sesi dalam pelaksanaan intervensi untuk mencapai stabilitas penelitian dengan memperhatikan tingkat disabilitas intelektualnya dan perilaku yang akan menjadi target. Selanjutnya peneliti perlu memvariasikan bentuk token dan hadiah yang akan ditukarkan sesuai dengan persetujuan kontrak. Jika pelaksanaan penelitian disekolah, peneliti perlu mempertahankan guru sebagai pemberi intervensi, karena nantinya intervensi tersebut akan digunakan oleh guru dan diterapkan di sekolah



## DAFTAR PUSTAKA

- Afiffah, N., & Soendari, T. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Tunagrahita Sedang melalui Media Gambar di SLB B-C YPLAB Kota Bandung. *Jassi Anakku*, 18(1), 47–54.
- Alavi, S. Z., Savoji, A. P., & Amin, F. (2013). The Effect of Social Skills Training on Aggression of Mild Mentally Retarded Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 84, 1166–1170. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.720>
- Boeree, C. G. (2009). Metode Pembelajaran dan Pengajaran. Arr-ruzz Media Grup. Bandung.
- Alloway, T. P., & Archibald, L. (2008). Working memory and learning in children with developmental coordination disorder and specific language impairment. *Journal of Learning Disabilities*, 41(3).2551-262.
- Amanulla, A. S. R. (2022). Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus: Tuna Grahita, Down Syndrom Dan Autisme. *Al-Murtaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1-13
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173.
- Aprilianti, A., Heryanto, D., & Mulyasari, E. (2017). Penerapan Teknik Modifikasi Perilaku Token Ekonomi untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 63–75.
- Apriyanto, Nunung. (2012). *Seluk Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta : Javalitera.
- Bachman, L. D. C. L. F. (1987). from the SAGE Social Science Collections . All Rights. *Hispanic Journal of Behavioral Sciences*, 9(2), 20–33.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.63.3.452>
- Dahlan. (2014). нской организации по разделу «Эпидемиологическая безопасность» No Title. *Manajemen Asuhan Kebidanan Pada Bayi Dengan Caput Succedaneum Di Rsud Syekh Yusuf Gowa Tahun*, 4(2014), 9–15.
- Denisrum, R. D. (2007). Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus. *Depdiknas*, 1–149.
- Doll, C., Mclaughlin, ; T F,  
] & Barretto, ; Anjali. (n.d.). *The Token Economy: A Recent Review and Evaluation*.  
[www.insikapub.com](http://www.insikapub.com)

- Elliott, S. N., & Busse, R. T. (1991). Social Skills Assessment and Intervention with Children and Adolescents: Guidelines for Assessment and Training Procedures. *School psychology International*, 12(1989), 63-83.
- Estabillo, J., Angeles, L., & Matheis, M. (2016). Encyclopedia of Personality and Individual Differences. *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*, November 2016.
- Fitria, N., & Meiyuntariningsih, T. (2019). Pengaruh Token Ekonomi Untuk Mengurangi Agresivitas Pada Anak. *Seminar Nasional Multidisiplin*, 258–264.
- Goodboy, A. K., & Myers, S. A. (2012). Instructional Dissent as an Expression of Students' Verbal Aggressiveness and Argumentativeness Traits. *Communication Education*, 61(4), 448–458.
- Halfon, N., Forrest, C. B., Lerner, R. M., & Faustman, E. M. (2017). Handbook of life course health development. *Handbook of Life Course Health Development*, 1–664.
- Harianto, E., Matahari, D., & Ariela, J. (2017). Hubungan Antara Agresi Relasional Dan Self-Esteem Mahasiswi Universitas X. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 4(2), 188.
- Hermawan, C. (2013). Perilaku Adaptif Anak Tunagrahita di Sekolah Dasar Inklusif Hikmah Teladan Kota Cimahi. *Journal Pendidikan*, 30, 1–51.
- Kampert, A. L., & Goreczny, A. J. (2007). Community involvement and socialization among individuals with mental retardation. *Research in Developmental Disabilities*, 28(3), 278–286.
- Kassim, M., Yaseen, M., & Tahar, M. M. (2018). The Use of Economy Token to Reduce Tantrum Among Autistic Students. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 5(1), 20–25.
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51.
- Khumaedi, M. (2012). Reliabilitas instrumen penelitian pendidikan. In *JPTM: Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* (Vol. 12, Nomor 1, hal. 25–0).
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity". *Personnel Psychology*. *Personnel Psychology*, 28, 563–575.
- Marcus, R.F. (2007). Aggression and violence in adolescence. New York: Cambridge University Press.
- Meltzer, L., Katzir, T., Miller, L., Reddy, R., & Roditi, B. (2004). Academic Self-Perceptions, Effort, and Strategy Use in Students with Learning Disabilities: Changes Over Time. *Learning Disabilities Research and Practice*, 19(2), 99–108.
- Purwanto, M. Ngalim. (2000). Psikologi Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Putri, A. F. (2019). Konsep Perilaku Agresif Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28.
- Rofiqah. (2023). The Effect of Self-compassion and Support Systems on Flourishing in Students. Proceedings of the First Conference of Psychology and Flourishing Humanity (PFH 2022).
- Roehyadi, Endang & Alimin, Zaenal. (2005). Pengembangan Program Pembelajaran

- Individual Bagi Anak Tunagrahita. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Setiawan, A. (2010). *Penanganan Perilaku Agresif pada Anak*. 9, 89–96.
- Setyawan, A. (2014). Pengaruh Perkembangan Psikologis Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Negeri Keleyan No 8 Socah Bangkalan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 8, 420–430.
- Simpson, N., Mizen, L., & Cooper, S. A. (2020). Intellectual disabilities. *Medicine (United Kingdom)*, 48 (11), 732-736.
- Solichah, N. (2020). Storytelling Untuk Mengatasi Perilaku Agresif .Anak.Jurnal Psikologi Islam Al-Qalb. 11 (2). 1-11
- Sumanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal. *CRICED University of Tsukuba*, 1–150.
- Wulandari,D.R. (2016).*Strategi Pengembangan Perilaku ADaptif Anak Tunagrahita Melalui Model Pembelajaran Langsung*. Jurnal Pendidikan Khusus. 12 (1).51-66
- World Health Organization. (2016). International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems, 10th Revision ICD-10 : Tabular List. *World Health Organization*, 1(2).33-95
- Zulfah, dkk. (2021).*Efektivitas Video Modeling Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Tunagrahita Ringan*. Grab Kids: Journal of Special Education Need. 1(2). 84-90.

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 4

Tanggal :

Fase / Sesi :

### LEMBAR OBSERVASI

No.	Aspek Perilaku Agresif	Indikator	Perilaku	Penilaian		
				Ya	Tidak	Frekuensi
1.	Fisik	Memukul	Memukul teman dikelas			
			Memukul guru dikelas			
		Menendang	Menendang barang			
		Mendorong dan menarik	Menarik baju guru			
			Menarik teman			
			Mendorong guru			
			Mendorong teman			
Mencubit	Mencubit teman					
2.	Verbal	Berteriak	Berteriak pada guru			
		Mengejek	Mengejek teman			
3.	Relasional	Berbohong	Berbohong pada guru			
		Membantah	Membantah guru			

# MODUL

## EFEKTIVITAS TOKEN EKONOMI

Dalam Menurunkan Agresivitas  
Anak Disabilitas Intelektual Sedang



## **Kata Pengantar**

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya. Sehingga dapat menyelesaikan modul Efektivitas Token Ekonomi untuk Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Intelektual Sedang. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Kekasih Allah nabi besar Muhammad SAW. Karena beliau yang telah membawa kita dari alam kebodohan menuju alam yang berilmu pengetahuan yang dapat kita rasakan seperti sekarang.

Kami menyadari bahwa masih banya kekurangan dalam penyusunan modul ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan dari pembaca guna kesempurnaan modul ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penyusunan modul ini.

Malang, 1 Mei 2023

Novrinta Berliana Syahputri

**MODUL**  
**EFEKTIVITAS TOKEN EKONOMI UNTUK MENURUKAN**  
**AGRESIVITAS ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL SEDANG**

**A. Deskripsi Umum**

Modul ini disusun untuk mendeskripsikan secara rinci penelitian dengan judul “Efektivitas Token Ekonomi untuk Menurunkan Agresivitas Disabilitas Intelektual Sedang”.

Disabilitas intelektual merupakan istilah yang digunakan ketika seseorang memiliki keterbatasan tertentu dalam fungsi mental dan keterampilan seperti sosial, bina diri, perkembangan emosional, dan keterampilan sosial. Adanya keterbatasan ini menyebabkan seorang anak belajar dan berkembang lebih lambat daripada anak seusianya (Simpson et al., 2020:1). World Health Organization (2016) gangguan perkembangan intelektual dianggap sebagai kelompok kondisi dengan penyebab yang berbeda yang dimulai selama periode perkembangan.

Anak dengan disabilitas sama seperti anak normal pada umumnya memiliki kebutuhan untuk berhungan sosial, namun mereka mengalami kesulitan dan seringkali mengalami kegagalan dalam proses penyesuaian diri dengan lingkungan sosial (Mustika, 2018:555). Agresi adalah masalah yang signifikan pada individu dengan disabilitas intelektual dari masa kanak-kanak hingga dewasa pada semua tingkat gangguan intelektual (Benson & Brook, 2008:341).

Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan oleh peneliti, subjek penelitian ini adalah seorang anak laki-laki dengan disabilitas intelektual sedang. Gambaran agresivitas dari subjek yaitu suka mengganggu teman perempuan sekelasnya dengan merebut alat tulis hingga menangis, memiliki emosi yang meledak-ledak seperti manarik baju, kerudung, serta badan ibu

guru jika keinginannya tidak terpenuhi. Subjek sering melototi orang yang tidak dapat memenuhi permintaannya dan memukul.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi perilaku agresif dari subjek akan dilakukan pemberian intervensi berupa token ekonomi. Dengan melihat karakteristik subjek ketika muncul perilaku agresif, sering kali subjek dialihkan dengan cara diberikan mainan *puzzle* sederhana, sehingga subjek disibukkan dengan permainan menyusun potongan *puzzle* hingga dapat menghasilkan bentuk tertentu seperti buah-buahan atau hewan.

Gejala perilaku agresif menjadi perilaku yang bertentangan dan menjadi masalah individu yang bisa ditangani dengan menggunakan prinsip-prinsip proses belajar. Terdapat beberapa perilaku untuk meminimalisir perilaku agresif melalui modifikasi perilaku yaitu pemberian *reward*, *punishment*, *time out*, dan token ekonomi (Soekadji, 1983).

Token ekonomi adalah teknik dalam modifikasi perilaku dengan pemberian token, token diberikan dan ditukarkan dengan hadiah untuk penguat cadangan (Humphrey, 2011:10). Menurut Astari et al., (2016:3) modifikasi dirancang untuk meningkatkan atau mengurangi perilaku yang diinginkan dengan adanya penggunaan token, individu akan langsung diberikan token ketika menunjukkan perilaku yang diinginkan. Adapun beberapa komponen dalam token ekonomi yaitu perilaku yang menjadi target, token, penguat cadangan, jadwal individu dapat menghasilkan token, dan jadwal pertukaran token dengan penguat lainnya (Hackenberg, 2009:259).

Modul ini juga akan menjelaskan tahap yang akan dilaksanakan untuk menguji efektivitas token ekonomi untuk menurunkan agresivitas anak disabilitas intelektual sedang. Tahapan pada modul ini meliputi tahap pengenalan, permulaan, inti, dan penutup. Jumlah pertemuan yang akan dilaksanakan terdiri atas 19 sesi pertemuan, yakni terdiri atas 5 sesi kondisi baseline (A), 9 sesi intervensi, dan 5 sesi baseline (A').



## **B. Tujuan**

Tujuan utama pada penerapan token ekonomi ini adalah untuk membantu anak dengan disabilitas intelektual sedang dapat mengurangi agresivitas yang ada.

## **C. Materi**

### **KONSEP PERILAKU AGRESIF**

#### **1. Pengertian Perilaku Agresif**

Baron dan Richardson (dalam Krahe, 2005: 16) menjelaskan bahwa perilaku agresif merupakan semua bentuk perilaku yang memiliki tujuan untuk menyakiti orang lain. Suatu perilaku dapat disebut sebagai agresi ketika terdapat niat untuk menimbulkan akibat negatif kepada targetnya dan sebaliknya. (Goodboy & Myers, 2012:10) memaparkan agresi dapat berupa perilaku secara fisik atau verbal untuk menyakiti orang lain yang menjadi target agresi. Meinarno dan Sarlito (2009: 188-189) Penyebab utama munculnya agresi yaitu saat individu merasakan suatu emosi tertentu, yang lumrah terlihat adalah emosi marah. Rasa marah yang dirasakan membuat individu ingin meluapkan pada suatu objek, marah menjadi ekspresi dari perasaan yang ditunjukkan dan sering disertai dengan konflik dan frustrasi.

Perilaku agresif dapat diekspresikan melalui fisik atau verbal, langsung atau tidak langsung. Agresi fisik melibatkan menyakiti orang lain secara fisik seperti memukul, menendang, menusuk, atau menembak. Sedangkan agresi verbal menyakiti orang lain dengan kata-kata seperti bertelele dan mengumpat. Bentuk agresi langsung misalnya agresi fisik dengan memukul orang lain dan agresi tidak langsung dengan menggunjing penampilan orang lain (Anderson et al., 2010:155).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa agresivitas merupakan perilaku yang ditujukan kepada individu lain yang dilakukan dengan adanya tujuan untuk menyakiti atau menyebabkan kerugian

pada orang lain, dampaknya dapat terjadi dalam berbagai bentuk seperti luka fisik, sakit hati, atau hubungan sosial yang menjadi buru.

## **2. Aspek-Aspek Perilaku Agresif**

Menurut Ostrov (dalam Solichah, 2020:1) terdapat tiga aspek dari perilaku agresif yaitu ;

### **a. Perilaku agresif secara fisik**

Suatu kondisi yang menyebabkan individu melakukan kekerasan fisik ketika merasakan kemarahan dan emosi (Putri, 2019:30). Hal ini menyebabkan orang lain, objek, atau hewan terluka secara fisik. Bentuk perilaku agresi secara fisik adalah memukul, menendang, mendorong dan menarik, mencubit, dan mengambil benda secara paksa dari orang lain.

### **b. Perilaku agresif secara verbal**

Merupakan bentuk agresivitas melalui ucapan kepada individu lainnya yang tidak disukai (Putri, 2019: 30) . Bentuk perilaku secara lisan yang dapat merugikan orang lain dengan cara menghina, berteriak, mengejek, dan mengumpat.

### **c. Perilaku agresif secara relasional**

Merupakan bentuk agresivitas halus berupa manipulasi dan ancaman untuk merusak kondisi psikologis yang dilakukan dengan cara memermalukan, berbohong, dan membantah. Agresi relasional bertujuan merusak relasi sosial atau reputasi individu lain (Harianto et al., 2017:15).

## KONSEP TOKEN EKONOMI

### 1. Pengertian Token Ekonomi

Token ekonomi merupakan jenis program dalam modifikasi perilaku yang sangat bergantung pada prinsip-prinsip pendekatan behavioral (Estabillo et al., 2016:30). Purwanta (2012:6) menyebutkan modifikasi perilaku adalah salah satu teknik untuk mengubah perilaku yang lumrah digunakan oleh pendidik dan psikolog. Pada teknik ini, ketentuan yang harus dipahami oleh pelaksana modifikasi perilaku yaitu prinsip-prinsip yang mendasarinya. Dua tujuan utama dalam modifikasi perilaku yakni meningkatkan atau mendukung perilaku anak yang adaptif (perilaku yang dapat diterima oleh lingkungan) dan mengurangi atau meniadakan perilaku anak yang tidak adaptif (perilaku yang tidak diterima dalam lingkungan).

Perilaku individu dapat dipengaruhi oleh stimulus berupa penguatan (*reinforcement*), *reward*, atau konsekuensi yang positif. Ketika perilaku seseorang disertai dengan adanya konsekuensi-konsekuensi yang menyenangkan, maka individu akan sering mengulang perilaku tersebut, konsekuensi-konsekuensi yang menyenangkan memiliki tujuan untuk mengubah perilaku. Hal tersebutlah yang disebut dengan *operant conditioning* (Aprilianti et al., 2017:46). Token ekonomi adalah jenis program dalam modifikasi perilaku yang bergantung pada prinsip-prinsip operant conditioning. Prinsip-prinsip ini menggambarkan hubungan antara perilaku dan peristiwa lingkungan mempengaruhi perilaku dalam mengembangkan perilaku yang diinginkan (Kazdin, 2012 : 49).

Token ekonomi merupakan teknik untuk menguatkan perilaku seorang anak dengan tujuan yang telah disepakati sebelumnya, hadiah menjadi alat untuk penguatan secara simbolik. Beberapa token yang lumrah digunakan yaitu bintang emas, kertas kupon, potongan kertas warna, uang logam, stiker, perangko, kancing plastik, dan sebagainya (Purwanta,

2012:148). Skinner (dalam Lauridsen, 1978:11) menyebutkan bahwa token ekonomi merupakan sarana untuk memberikan penguatan positif dan menekan perilaku yang dinilai tidak produktif, pada sistem token ekonomi akan memberikan “imbalan” untuk perilaku yang diinginkan dan menghindari penguatan dari perilaku yang tidak diinginkan.

## 2. Prinsip-Prinsip Token Ekonomi

Token ekonomi atau tabungan kepingan adalah metode kombinasi yang dapat meningkatkan, mengurangi, dan memelihara beragam perilaku, salah satu prinsip yang perlu diamati perihal kepingan (*token-nya*), walaupun berbeda bentuk dan ukurannya tetapi setiap token harus memiliki karakteristik tertentu (Purwanta, 2012: 150). Kazdin (dalam Purwanta, 2012 : 151) ciri utama untuk token itu harus bisa dilihat jelas, dapat diraba, dan dapat dihitung. Maka token harus mempunyai salah satu dari ketiga karakteristik, anak harus mengerti cara menggunakan kepingan, memahami harganya agar prosedur yang disusun dapat menjadi alat penguat secara fakta. Anak dapat dibimbing untuk mengetahui bahwa token tersebut dapat ditukar dengan barang atau aktivitas yang digemari anak tersebut.

Walker (dalam Purwanta, 2012 : 151) terdapat elemen- elemen sebagai prinsip dalam token ekonomi yaitu ;

1. Lingkungan dapat dikontrol, artinya pada pelaksanaan program token dapat memperkirakan dan mengendalikan perilaku.
2. Spesifikasi atas perilaku yang menjadi tujuan misalnya tidak berkelahi, tidak memukul, tidak pergi ke luar rumah, mandi dengan bersih
3. Tujuan yang dapat terukur, tujuan dapat diukur melalui frekuensi, besaran, dan intensitasnya.
4. Jenis benda yang menjadi kepingan/ token, dapat berbentuk uang-uangan dari plastik, materai, atau perangko.
5. Kepingan hadiah artinya kepingan tersebut dapat menjadi hadiah untuk anak yang menjalani program sesuai dengan rencana.

6. Selaras dengan perilaku yang diinginkan, artinya jika perilaku yang diinginkan sudah muncul maka anak segera diberi kepingan. Pada hal ini, ketepatan waktu (timing) memberikan andil dalam meningkatkan efektivitas pelaksanaan token ekonomi.
7. Kepingan yang diberikan dapat menjadi pengukuh, artinya kepingan dapat menjadi penguat pada perilaku berikutnya.

### **3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Token Ekonomi**

Proses pelaksanaan token ekonomi terbagi atas 3 tahap yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi (Purwanta, 2015 : 152-157 ). Pada setiap tahap perlu dipersiapkan agar dapat berjalan baik.

#### **a. Tahap Persiapan**

Terdapat 4 hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini yaitu :

1. Peneliti melaksanakan studi pendahuluan dengan observasi dan wawancara di sekolah dan asrama selama 14 hari untuk mengetahui kondisi subjek. Peneliti menemukan adanya persoalan yang dijumpai berupa perilaku agresif.
2. Memilih benda apapun yang dapat menjadi penukar. Token yang digunakan pada penelitian ini adalah kepingan *puzzle*, alasan peneliti memilih *puzzle* karena disekolah subjek menyukai permainan seperti *puzzle* dan mozaik.
3. Memberikan nilai terhadap setiap tingkah laku yang menjadi tujuan/target. Setiap subjek tidak berperilaku agresif selama 45 menit atau dapat tidak berperilaku agresif pada setiap sesi akan mendapatkan 1 keping token berupa potongan *puzzle*. Setiap mendapatkan 3 keping *puzzle*, subjek dapat menukarkan dengan hadiah yang ada secara berurutan. 3 keping pertama hadiah berupa plastisin, 3 keping kedua hadiah berupa mobil-mobilan, dan saat sudah lengkap menjadi 9 keping akan mendapatkan hadiah berupa guling kucing. Apabila subjek memunculkan perilaku agresif, akan mendapatkan 1 kartu

merah. Jika mendapatkan 2 kartu merah, maka *puzzle* akan dikurangi sebanyak 1 keping.

4. Menentukan harga dari barang atau kegiatan.

No.	Barang	Harga
4.	Plastisin	3 <i>puzzle</i>
5.	Mobil -mobilan	6 <i>puzzle</i>
6.	Guling kucing	9 <i>puzzle</i>

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini diawali dengan adanya kontrak antara guru dan subjek, saat pelaksanaan apabila subjek telah memunculkan perilaku yang diinginkan, maka segera diberi hadiah kepingan *puzzle*. Setelah kepingan diberikan, subjek dibimbing untuk menukarkan kepingan dengan benda yang sesuai dengan nilai kepingan *puzzle*. Apabila subjek memunculkan perilaku yang tidak diinginkan maka akan mendapatkan kartu merah sebagai kartu teguran.

Terdapat rambu-rambu bagi pelaksana program token ekonomi, Martin dan Pear (Purwanta, 2012: 97) menjelaskan :

1. Perlu menyiapkan alat-alat merekam data, siapa yang mengambil data dan kapan data tersebut direkam. Alat yang digunakan untuk merekam data selama pelaksanaan berupa lembar observasi untuk mencatat frekuensi perilaku subjek dan *handphone* untuk mendokumentasikan.
2. Menentukan orang yang mengolah pengukuh.
3. Menentukan jumlah *puzzle* bergambar hewan yang bisa didapatkan subjek. Subjek akan mendapatkan *reinforcement* positif berupa potongan *puzzle* ketika subjek tidak menampakkan perilaku agresif dan akan mendapatkan *reinforcement* negatif berupa kartu merah sebagai kartu teguran karena melakukan perilaku agresif.

c. Tahap Evaluasi

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar implementasi *puzzle* bergambar hewan dapat efektif, hal ini disampaikan oleh Soekadji (dalam Purwanta, 2012 :179) yaitu :

1. Ketika perilaku sasaran telah muncul, token tersebut sebagai simbol yang menandai bahwa perilaku sasaran telah dilaksanakan.
2. Memberikan token “*puzzle* bergambar hewan” secara konsisten. Konsistensi dari token yang digunakan dapat meningkatkan frekuensi dari perilaku sasaran. Pada saat perilaku yang menjadi sasaran muncul, maka akan diberikan timbal balik berupa *puzzle* bergambar hewan sesuai dengan kontak yang telah disetujui, jika sebaliknya maka akan diberikan kartu merah. Periode waktu pemberian token berlangsung setiap 45 menit.
3. Mempertimbangkan pengukuhan dengan harga kepingan. Perlu diperhatikan untuk jumlah *puzzle* bergambar hewan yang diterima akan cukup untuk ditukar dengan pengukuhan idaman. Harga pengukuhan yang terlalu banyak dapat menyebabkan rasa jenuh, sebaliknya jika harga pengukuhan terlalu rendah maka akan menimbulkan rasa malas berusaha untuk mendapatkan *puzzle* bergambar hewan.
4. Aturan yang digunakan dalam program harus jelas dan mudah untuk diikuti. Akan lebih baik jika saat pembuatan kontrak, subjek diajak untuk berdiskusi. Perlu dipastikan bahwa subjek memiliki pemahaman yang menyeluruh untuk menghindari adanya kekeliruan. Pemahaman menyeluruh dari subjek menjadi peranan penting dalam mencapai efektivitas program.
5. Pemilihan hadiah diperhatikan kualitas kondisi dengan subjek. Berbagai macam pengukuhan idaman dapat digunakan seperti benda atau aktifitas yang disukai subjek sesuai dengan kontrak yang telah disetujui bersama.

6. Memperhatikan pemasaran dari pengukuhan idaman, semakin tinggi permintaan dari suatu barang atau aktivitas, maka semakin tinggi pula nilai tukarnya. Subjek menyetujui kontrak hadiah berupa plastisin, mobil-mobilan, dan guling kucing. Nilai tukar diurutkan sesuai dengan minat tertinggi subjek.
7. Jodohkan pemberian *puzzle* bergambar hewan dengan pengukuhan sosial positif. Tujuan dari pengukuhan *puzzle* bergambar hewan yaitu perpindahan dari *puzzle* bergambar hewan ke pengukuhan sosial. Adanya pemberian *puzzle* bergambar hewan, maka akan melatih untuk memberikan penghargaan atas perilaku subjek. Terdapat kemungkinan kurang efektif dalam memberikan penghargaan atas usaha yang telah dilakukan subjek, maka dengan program *puzzle* bergambar hewan bisa mendidik kemampuan sosial dari subjek.
8. Perlu untuk mendapatkan persetujuan dari berbagai pihak, hal ini meminimalisir gangguan pada subjek yang terlalu fokus terhadap program ini dan mungkin mengabaikan tugas-tugas lainnya.
9. Komunikasi antara pengelola dan subjek diperlukan untuk mencapai keberhasilan pada program ini. Bagi subjek bentuk *puzzle* bergambar hewan dapat menarik perhatian karena subjek menyukai permainan menempel *puzzle* berbagai bentuk.
10. Keberhasilan program dapat dicapai dengan latihan. Latihan itu tentang ketepatan mengamati perilaku sasaran, ketepatan dalam memberikan token, dan memberikan hadiah.
11. Pencatatan tentang frekuensi perilaku diperlukan untuk dapat mengetahui keberhasilan program.

#### **D. Pelaksanaan**

Pelaksanaan penelitian akan dilakukan oleh guru sebagai pemberi intervensi dan peneliti sebagai observer. Peneliti juga mengamati perilaku subjek di dalam kelas selama jam pelajaran berlangsung, peneliti juga akan menjadi observer pada kedua sesi intervensi dan guru melakukan intervensi

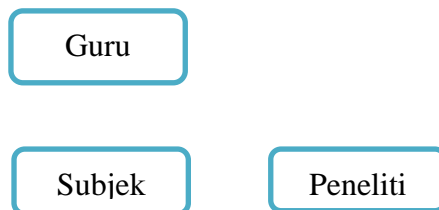


terhadap keseluruhan sesi. Keseluruhan tahapan dalam penelitian ini akan dilakukan selama 19 sesi selama 10 hari.

Intervensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah token ekonomi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak dengan disabilitas intelektual sedang. Subjek berusia 12 tahun dengan karakteristik memiliki perilaku agresif. Adapun peran peneliti sebagai pemberi intervensi yang akan memberikan atau mengurangi token berupa *puzzle* bergambar hewan.

Adapun peran peneliti lainnya adalah sebagai observer yakni sebagai pengamat jalannya pemberian intervensi. Subjek dalam penelitian ini dituntut aktif dalam mengikuti tahapan intervensi agar tujuan dalam modul ini dapat tercapai. Oleh karena itu, posisi pada saat pembelajaran di kelas diatur dengan cara sebagai berikut

Gambar 1. Posisi duduk pada proses pembelajaran





Jenis Token : *Puzzle*



Hadiah Token : *Mainan Anak*



Kartu Merah

## BASELINE A

- Tujuan :
  1. Mengobservasi perilaku agresif subjek sebelum diberikan token ekonomi
  2. Mengukur perilaku agresif subjek sebelum diberikan token ekonomi
- Waktu :

Durasi baseline A dalam satu sesi sebanyak 120 menit dan berlangsung selama 5 sesi.
- Alat yang digunakan :
  1. Lembar observasi
  2. Bulpoin
  3. Handphone (untuk sesi dokumentasi)
- Kegiatan  
Melakukan observasi dan mencatat pada lembar observasi perilaku agresif yang muncul pada subjek.
- Petunjuk
  1. Subjek memasuki kelas bersama dengan peneliti
  2. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati keseluruhan perilaku agresif yang ditunjukkan oleh subjek
  3. Mencatat perilaku subjek tanpa melakukan intervensi
  4. Mengevaluasi perilaku subjek selama kondisi *baseline A*.

## INTERVENSI B

- Tujuan
  1. Memberikan perlakuan berupa token ekonomi kepada subjek
  2. Mengukur perilaku agresif ketika diberi perlakuan token ekonomi
- Waktu

Durasi pada fase intervensi dalam satu sesi sebanyak 120 menit dan berlangsung selama 9 sesi.
- Alat yang digunakan
  1. Lembar observasi
  2. Bulpoin
  3. Handphone (untuk sesi dokumentasi)
  4. *puzzle*
  5. Hadiah (mainan berupa plastisin, guling kucing, dan mobil-mobilan)
- Kegiatan
  1. Observasi
  2. Intervensi
  3. Evaluasi
- Petunjuk
  1. Memperkenalkan diri kepada guru dan subjek
  2. Membuat kontrak kesepakatan mengenai token ekonomi yang akan dilaksanakan
  3. Menjelaskan bahwa saat subjek tidak melakukan agresivitas maka akan diberikan token berupa potongan *puzzle* berbentuk hewan. Apabila subjek menampilkan perilaku agresif maka akan diberikan 1 kartu merah. Setiap subjek tidak berperilaku agresif selama 45 menit atau dapat tidak berperilaku agresif pada setiap sesi akan mendapatkan 1 keping

token berupa potongan *puzzle*. Setiap mendapatkan 3 keping *puzzle*, subjek dapat menukarkan dengan hadiah yang ada secara berurutan. 3 keping pertama hadiah berupa plastisin, 3 keping kedua hadiah berupa mobil-mobilan, dan saat sudah lengkap menjadi 9 keping akan mendapatkan hadiah berupa guling kucing. Apabila subjek memunculkan perilaku agresif, akan mendapatkan 1 kartu merah. Jika mendapatkan 2 kartu merah, maka *puzzle* akan dikurangi sebanyak 1 keping.

4. Menjelaskan bahwa ketika subjek melakukan perilaku agresif, maka akan mendapatkan konsekuensi berupa token akan dikurangi.
5. Menjelaskan bahwa token yang didapat dapat ditukarkan dengan hadiah berupa mainan yang disukai oleh subjek, setiap kepingan *puzzle* yang ditukarkan, selanjutnya akan di susun hingga dapat membentuk *puzzle* secara utuh.
6. Mencatat dan mengamati perilaku subjek selama diberi perlakuan.

## BASELINE A'

- Tujuan
  1. Mengamati perilaku subjek tanpa diberikan perlakuan berupa token ekonomi
- Waktu

Durasi baseline A dalam satu sesi sebanyak 120 menit dan berlangsung selama 5 sesi.
- Alat yang digunakan
  1. Handphone (untuk sesi dokumentasi)
  2. Bulpoin
  3. Lembar observasi
- Kegiatan
  1. Observasi
  2. Evaluasi
- Petunjuk
  1. Menghentikan pemberian intervensi dengan tidak memberi perlakuan pada perilaku subjek.
  2. Mengamati dan mencatat perilaku subjek setelah tidak diberikan perlakuan.
  3. Mengevaluasi perilaku subjek selama baseline A'

## TEKNIK PELAKSANAAN PENELITIAN

Sesi 1-5	Keterangan
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"><li>3. Mengobservasi perilaku agresif subjek sebelum diberi perlakuan</li><li>4. Mengukur perilaku agresif subjek sebelum diberikan perlakuan</li></ol>
Waktu	120 menit
Bahan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Lembar observasi</li><li>2. Bulpoin</li><li>3. Handphone</li></ol>
Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Berkenalan</li><li>2. Memberitahu guru dan subjek tujuan kedatangan</li><li>3. Observasi perilaku subjek</li><li>4. Evaluasi</li></ol>
Petunjuk	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Subjek memasuki kelas</li><li>2. Peneliti duduk disebelah kiri subjek dan guru didepan subjek</li><li>3. Peneliti mencatat setiap perilaku agresif yang dilakukan oleh subjek di dalam kelas</li></ol>

Sesi 6-14	Keterangan
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Memberikan perlakuan kepada subjek</li> <li>4. Mengukur perilaku agresif ketika diberi perlakuan</li> </ol>
Waktu	120 menit
Bahan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lembar observasi</li> <li>2. Bulpoin</li> <li>3. Handphone</li> <li>4. <i>puzzle</i></li> <li>5. Hadiah (mainan)</li> </ol>
Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observasi</li> <li>2. Intervensi</li> </ol>
Petunjuk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan pemahaman terkait dengan perilaku agresif yang selama ini dilakukan subjek. Contoh <i>“Menurut kalau kamu dipukul, dicakar, dan dicubit kira-kira sakit nggak?”</i>. Saat subjek menjawab <i>“iya”</i> dilanjutkan <i>“berarti kalau adiiik melakukan itu ke teman dan ibu, mereka merasa apa?”</i>.</li> <li>2. Memberikan penjelasan bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang tidak boleh dilakukan. Contoh <i>“Kalau mencubit dan memukul itu bisa membuat orang lain sakit, lalu teman-teman takut mau temenan ”</i>. <i>“kamu kan sudah tau kalau melakukan itu nanti</i></li> </ol>



	<p><i>teman atau ibu bisa sedih, jadi adik tidak boleh melakukan itu lagi”.</i></p> <p>3. Menjelaskan tentang bentuk token, perilaku yang menjadi sasaran, dan sistem penukaran. Contoh :</p> <p><i>“ sekarang perhatikan ibu ya, nanti saat adik sedang kesal terus ingin memukul, mengamuk, mencubit, menendang, meninju, menarik baju dan kerudung, melotot, dan merampas mainan teman. Nah nanti kalau adik bisa menahan itu semua, ibu akan kasih adik 1 kepingan puzzle. Nanti kalau adik sudah dapat 3 keping, adik bisa tukar puzzlenya dengan hadiah plastisin, kalau sudah dapat 6 keping bisa dapat mobil-mobilan, dan kalau sudah lengkap 9 bisa dapat guling kucing”</i></p> <p>4. Jika subjek sudah memahami, selanjutnya menjelaskan konsekuensi ketika subjek melakukan perilaku agresif. Contoh <i>“Nanti kalau adik tidak bisa menahan untuk menyakiti orang lain, adik nanti ibu akan berikan kartu merah. Kartu ini adalah teguran untuk adik karena sudah menyakiti orang lain, nanti adik pegang dan ingat-</i></p>
--	---

	<p><i>ingat ya untuk tidak melakukan lagi. Nanti kalau kartunya sudah ada dua, puzzlenya nanti ibu ambil 1 keping ”</i></p> <p>5. Memberikan apresiasi atas ketika subjek tidak melakukan perilaku gresif <i>“hebat yaa, sudah bisa belajar untuk bersabar”</i> .</p> <p>6. Selanjutnya, menjelaskan kepada subjek terkait waktu penukaran token. Contoh : <i>“token/ puzzle yang sudah dikumpulkan bisa ditukarkan di setiap akhir sesi kalau sudah ada 3/6/9 keping ya.”</i></p>
	<i>ing ya.”</i>
<b>Sesi 15-19</b>	
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengobservasi perilaku agresif subjek setelah diberi perlakuan</li> <li>2. Mengukur perilaku agresif subjek setelah diberikan perlakuan</li> </ol>
Waktu	120 menit
Bahan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lembar observasi</li> <li>2. Bulpoin</li> <li>3. Handphone</li> </ol>
Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observasi perilaku subjek</li> <li>2. Evaluasi</li> </ol>
Petunjuk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek memasuki kelas</li> <li>2. Peneliti duduk disebelah kiri subjek</li> </ol>

	3. Peneliti mencatat setiap perilaku agresif yang dilakukan oleh subjek di dalam kelas
--	--

## Daftar Pustaka

- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173.
- Aprilianti, A., Heryanto, D., & Mulyasari, E. (2017). Penerapan Teknik Modifikasi Perilaku Token Ekonomi untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 63–75.
- Apriyanto, Nunung. (2012). *Seluk Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta : Javalitera.
- Astari, N. L. P. M., Pudjawan, K., & Antara, P. A. (2016). *UNTUK MENINGKATAN KEDISIPLINAN ANAK USIA DINI Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Abstrak e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*. 4(2).
- Estabillo, J., Angeles, L., & Matheis, M. (2016). Encyclopedia of Personality and Individual Differences. *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*, November 2016.
- Goodboy, A. K., & Myers, S. A. (2012). Instructional Dissent as an Expression of Students' Verbal Aggressiveness and Argumentativeness Traits. *Communication Education*, 61(4), 448–458.
- Hackenberg, T. D. (2009). *Token Reinforcement : A Review And Analysis*. 2(2), 257–286.
- Harianto, E., Matahari, D., & Ariela, J. (2017). Hubungan Antara Agresi Relasional Dan Self-Esteem Mahasiswi Universitas X. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 4(2), 188.
- Humphrey, J. (2011). *Token Economy for Middle-Aged Children : a Parent Guide*. 1–12.
- Mustika, R. S. (2018). Studi Kasus Perilaku Agresif pada Tunagrahita Ringan di SLB Negeri Pembina Yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 7(6), 554–567.
- Putri, A. F. (2019). Konsep Perilaku Agresif Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28.
- Simpson, N., Mizen, L., & Cooper, S. A. (2020). Intellectual disabilities. *Medicine (United Kingdom)*, 48(11), 732–736.

Soekadji, S. (1983). *Modifikasi Perilaku : Penerapan Sehari-hari dan Penerapan Profesional*. Liberty.

World Health Organization. (2016). International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems, 10th Revision ICD-10 : Tabular List. *World Health Organization*, 1(2).33-95

**FORM PENILAIAN AHLI**  
**Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas**  
**Anak Disabilitas Intelektual Sedang**



Novrinta Berliana Syahputri

19410195

**FAKULTAS PSIKOLOGI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**MAULANA IBRAHIM MALANG**

**2023**

## **A. IDENTITAS AHLI**

Nama :

Usia :

Pekerjaan :

## **B. GAMBARAN SUBJEK PENELITIAN**

Berikut merupakan gambaran responden dalam penelitian :

1. Laki-laki
2. Chronological Age (AG) 12 tahun, *Mental Age* (MA) 5 tahun
3. IQ : 35 (Disabilitas intelektual sedang)

## **C. MODEL SKALA**

1. Menggunakan lembar observasi
2. Menggunakan perhitungan frekuensi

## **D. MATERI PENILAIAN**

### **I. Judul Penelitian**

“Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Intelektual Sedang”

### **II. Definisi operasional, Kontekstual, Aspek, dan Lembar Observasi**

#### **1. Perilaku Agresif (Y)**

##### **A. Definisi Kontekstual (Teori Tokoh)**

Ostrov (2006:232) menjelaskan bahwa perilaku agresif merupakan semua bentuk perilaku yang memiliki tujuan untuk menyakiti orang lain.

## B. Definisi Operasional

Agresivitas merupakan perilaku yang ditujukan kepada individu lain yang dilakukan dengan adanya tujuan untuk menyakiti atau menyebabkan kerugian pada orang lain, dampaknya dapat terjadi dalam berbagai bentuk seperti luka fisik, sakit hati, atau hubungan sosial yang menjadi buru. Aspek-aspek dalam perilaku agresif yaitu agresivitas fisik, agresivitas verbal, dan agresivitas relasional.

## C. Aspek Perilaku Agresif

Menurut Ostrov (dalam Solichah, 2020:1) terdapat tiga aspek dari perilaku agresif yaitu ;

### 1. Perilaku agresif secara fisik

Suatu kondisi yang menyebabkan individu melakukan kekerasan fisik ketika merasakan kemarahan dan emosi (Putri, 2019:30). Hal ini menyebabkan orang lain, objek, atau hewan terluka secara fisik. Bentuk perilaku agresi secara fisik adalah memukul, menendang, mendorong dan menarik, mencubit, dan mengambil benda secara paksa dari orang lain.

### 2. Perilaku agresif secara verbal

Merupakan bentuk agresivitas melalui ucapan kepada individu lainnya yang tidak disukai (Putri, 2019: 30) . Bentuk perilaku secara lisan yang dapat merugikan orang lain dengan cara menghina, berteriak, mengejek, dan mengumpat.

### 3. Perilaku agresif secara relasional

Merupakan bentuk agresivitas halus berupa manipulasi dan ancaman untuk merusak kondisi psikologis yang dilakukan dengan cara mempermalukan, berbohong, dan



membantah. Agresi relasional bertujuan merusak relasi sosial atau reputasi individu lain (Harianto et al., 2017:15).

## 2. Token Ekonomi (X)

### A. Definisi Kontekstual

Token ekonomi adalah jenis program dalam modifikasi perilaku yang bergantung pada prinsip- prinsip operant conditioning. Prinsip- prinsip ini menggambarkan hubungan antara perilaku dan peristiwa lingkungan mempengaruhi perilaku dalam mengembangkan perilaku yang diinginkan (Kazdin, 2012 : 49)

### B. Definisi Operasional

Token ekonomi menjadi salah satu teknik dalam modifikasi perilaku yang didalamnya terdapat kontrak antara peneliti dan subyek untuk mencapai sebuah target perilaku tertentu. Token ekonomi digunakan untuk menguatkan atau mengurangi perilaku seorang anak dengan tujuan yang telah disepakati sebelumnya, hadiah menjadi alat untuk pengatan secara simbolik.

## E. PETUNJUK PENGISIAN

1. Melalui lembar penilaian ini Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui frekuensi perilaku agresif.
2. Penilaian yang bapak/ibu berikan diharapkan berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diajukan.
3. Penilaian yang dilakukan dengan memilih satu dari *alternative* jawaban yang disediakan yakin : Esensial, Tidak Esensial, dan Tidak Relevan.

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (v) pada kolom yang disediakan.

4. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan masukan berupa saran, baik secara spesifik pada variabel maupun secara umum pada kolom yang telah disediakan.
5. Akhir kata, kami ucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu yang telah meluangkan waktu untuk *support* dan membimbing kami dalam penelitian ini.

### Lembar Observasi Perilaku Agresif

Tanggal :

Fase :

Sesi :

No.	Aspek Perilaku Agresif	Indikator	Perilaku	Penilaian					
				Ya	Tidak	Frekuensi	E	TE	TR
1.	Fisik	Memukul	Memukul teman dikelas						
			Memukul guru dikelas						
		Menendang	Menendang barang						
		Menjambak	Menarik rambut teman						
		Mendorong dan menarik	Menarik baju guru						
			Menarik teman						
			Mendorong guru						
		Mendorong teman							
Mencubit	Mencubit teman								
2.	Verbal	Berteriak	Berteriak pada guru						
			Mengejek						
3.	Relasional	Berbohong	Berbohong pada guru						

		Membantah	Membantah guru						

Keterangan :

E : Esensial ( aspek tersebut sangat penting mengukur perilaku agresif )

TE : Tidak Esensial ( aspek tersebut tidak terlalu penting untuk mengukur perilaku agresif)

TR : Tidak Relevan ( aspek tersebut tidak ada kaitannya dengan perilaku agresif)

**Lampiran 6**

**Daftar isi**

**Penilaian**

**Rekapitulasi Hasil Penilaian Dengan Metode Content Validity Ratio (CVR)**

<b>No. Aspek</b>	<b>Penilaian</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>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>TE</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>
<b>2</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>
<b>3</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>TR</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>
<b>4</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>TE</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>
<b>5</b>	<b>TE</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>
<b>6</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>TR</b>	<b>E</b>
<b>7</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>TR</b>	<b>E</b>
<b>8</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>
<b>9</b>	<b>TR</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>TR</b>	<b>E</b>	<b>TR</b>	<b>E</b>
<b>10</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>
<b>11</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>

## Lampiran 7

### Surat Pernyataan Ahli

**SURAT PERNYATAAN RATER**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Retno  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : UIN MLg  
Email :

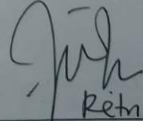
Telah menjadi validator **MODUL** modul : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang" yang dilakukan oleh :

Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

- Saran sdh tercantum di berkas .
- Cek lagi sistematisa penulisan modul  
perbaiki
- Perlu diperhatikan pemberian reward/hadiah token hrs yg "universal / umum " bila unt jenis kelamin laki-laki / perempuan

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. diperhatikan jika mobil & an ... tdk disukai anak.  
peremp

Malang,  
  
Retno  
NIP. 19750220200312204

CS Scanned dengan CamScanner

SURAT PERNYATAAN RATER

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Retno Mangestuti  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : F. Psi UIN MLg .  
Email :

Telah menjadi validator **SKALA** : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang” yang dilakukan oleh :

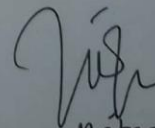
Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

Saran terlampir/di item .

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,

  
Retno .

NIP. 19700220200312204

**SURAT PERNYATAAN RATER**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ROFIQAH  
Pekerjaan : Dosen Psikologi  
Instansi : UIN MAULANA Malik Ibrahim  
Email : rofiqahrosali@gmail.com

Telah menjadi validator **SKALA : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang** yang dilakukan oleh :


Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

- 1- lebih komunikatif
- 2- lebih berwarna dan variatif

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 19 Mei 2023

  
Rofiqah

NIP. 197609282001122002



**SURAT PERNYATAAN RATER**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Rotiqah, M.Pd  
Pekerjaan : Dosen Psikologi  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim  
Email :

Telah menjadi validator **MODUL** modul : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang" yang dilakukan oleh :


Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

1. Indikator menendang lebih baik tidak spesifik, kalimat diubah
2. Indikator mengejek dan menghina dijadikan satu

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,

  
Rotiqah

NIP. 197609282001122002

### SURAT PERNYATAAN RATER

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aprilia Mega Rosdiana, M.Si  
Pekerjaan : Dosen Psikologi  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Email : Apriliamegarosdiana@psi.uin-malang.ac.id

Telah menjadi validator **MODUL** modul : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang" yang dilakukan oleh :

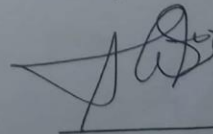
Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

1. Hindari kalimat mengancam pada anak
2. Gunakan kalimat positif atau pujian kepada anak
3. Untuk penguatan intervensi token ekonomi
4. Hadiah tidak diberikan setiap hari, namun boleh diberikan tiap hari
5. Kain dan hadiah diberikan atas kesepakatan bersama anak
5. Debriefing diakhir sesi, token ekonomi dilaksanakan sampai akhir

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,



NIP. 199009102020122004

SURAT PERNYATAAN RATER

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aprilia Mega Rusdiana, M.Si  
Pekerjaan : Dosen Psikologi  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Email : apriliamegarudiana@psr.uin-malang.ac.id

Telah menjadi validator **SKALA : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang** yang dilakukan oleh :

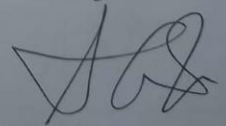
Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

1. Kata dan bisa diganti dengan atau
2. Pada aspek relasional, indikator mempermalukan teman atau membuat "mengganggu teman sehingga teman merasa malu"

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,



NIP. 19900410 202012 2009

**SURAT PERNYATAAN RATER**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Selvy Candia Ape, MEd  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : F. P&Kologi UINMA  
Email :

Telah menjadi validator **SKALA** : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang" yang dilakukan oleh :

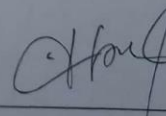
Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

1. memukul teman & guru, dapat dipukul & dijatuhi 2 item
2. menari / mendorong dpt di jatuhi 2 item
3. mengisra guru & teman, dapat dijatuhi 2 item
4. Bertemu guru & teman, dpt dijatuhi 2 item

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 17. Mei 2023



NIP. 19940117201911202269

**SURAT PERNYATAAN RATER**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *Selly Candia Ayu. M.Si*  
Pekerjaan : *Dosen*  
Instansi : *FPE UINMA*  
Email :

Telah menjadi validator **MODUL** modul : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang" yang dilakukan oleh :

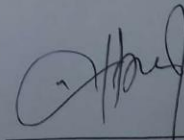
Nama : *Novrinta Berliana Syahputri*  
NIM : *19410195*

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

- *gambar observasi di komponen*
- *keaspis : komponen*

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,



NIP. *1994041720191120269*

**SURAT PERNYATAAN RATER**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M. Si  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : UIN Malang  
Email :

Telah menjadi validator **SKALA : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang** yang dilakukan oleh :

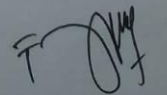
Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

1. Item menendang sebaiknya tidak ditulis spesifik meja dan kursi, di generalisasi menjadi menendang barang atau orang lain.
2. Item menghina dan mengejek sebaiknya dijadikan satu karena maknanya sama
3. Item melontarkan kalimat 'umpatan' diubah menjadi 'kasar'

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,



NIP. 197609172006041002

**SURAT PERNYATAAN RATER**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M. Si  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : UIN Malang  
Email :

Telah menjadi validator **MODUL** modul : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang” yang dilakukan oleh :

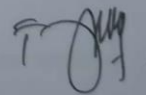
Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

1. Memberikan bentuk reinforcement negatif selain puzzle
2. Bisa memberikan stimulasi setiap fase terkait pemahaman anak pada perilaku yang diinginkan dan tidak diinginkan sesuai dengan konsep Cognitive behaviour

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,



NIP. 197609172006041002

### SURAT PERNYATAAN RATER

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novia Solichah, M.Psi, Psikolog  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : UIN Malang  
Email : novia.solichah@uin-malang.ac.id

Telah menjadi validator **SKALA : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang** yang dilakukan oleh :

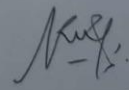
Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

Sudah baik silahkan dilanjutkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,

  
Novia Solichah

NIP. 19940616 2019082 001



**SURAT PERNYATAAN RATER**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novia Sotichah, M.Psi., Psikolog  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : UIN Malang  
Email : noviasotichah@uin-malang.ac.id

Telah menjadi validator **MODUL** modul : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang" yang dilakukan oleh :

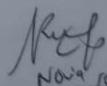
Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

majukan revisi di dalam modul

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,

  
Novia Sotichah  
NIP. 19940616 2019082 001

**SURAT PERNYATAAN RATER**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abdul Hamid Cholili, M.Psi,  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Email :

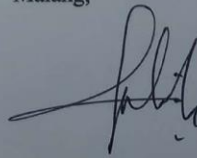
Telah menjadi validator **SKALA : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang** yang dilakukan oleh :

Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :  
1- Mengejek dan menghina dijadikan satu item saja

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,



NIP. 1989060220911201270

**SURAT PERNYATAAN RATER**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ABD HAMID Cholih  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Email :

Telah menjadi validator **MODUL** modul : Efektivitas Token Ekonomi dalam Menurunkan Agresivitas Anak Disabilitas Anak Intelektual Sedang” yang dilakukan oleh :

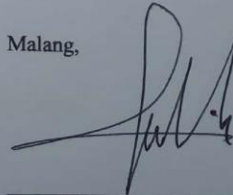
Nama : Novrinta Berliana Syahputri  
NIM : 19410195

Berikut ini adalah saran dan kritik terhadap modul tersebut :

1. Tambahkan variabel penghubung antara agresivitas dan token ekonomi pada modul
2. Pada fase intervensi (B) tidak perlu mencantumkan petunjuk evaluasi
3. Penjabaran untuk semua sesi dapat diringkas per fase saja

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,



NIP. 19840602201911201790