

METODE PEMBELAJARAN DENGAN TOKEN EKONOMI UNTUK MENGATASI SISWA BERKESULITAN BELAJAR DISGRAFIA DI MADRASAH IBTIDAIYAH DESA BANGUN KECAMATAN PUNGGING KABUPATEN MOJOKERTO

Hendra Tri Susanto

Psikologi, FIP, Unesa, hendra.trisusanto@yahoo.com

Meita Santi Budiani

Psikologi, FIP, Unesa, ita_peha@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran dengan token ekonomi mampu untuk mengatasi siswa berkesulitan belajar disgrafia di Madrasah Ibtidaiyah Desa Bangun Kecamatan Pungging Kabupaten Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan *single subject research*. Jumlah partisipan dalam penelitian ini berjumlah satu anak dengan kesulitan belajar disgrafia yang akan menjadi populasi dalam penelitian ini. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, dan observasi. Analisis data hasil eksperimen *single subject research* ini menggunakan analisis grafik penyajian hasil yang meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis adanya perubahan dalam satu kondisi, yaitu kondisi *baseline* dan kondisi *intervensi*. Sedangkan analisis antar kondisi adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis perubahan dari kondisi satu ke kondisi yang lain. Dalam hal ini yaitu dari kondisi *baseline* ke kondisi *intervensi*. Hasil analisis data melalui pembuatan grafik dan tabel menunjukkan kemampuan yang menurun pada kondisi *baseline* dan menunjukkan kemampuan yang terus meningkat pada kondisi *intervensi*. Adapun meningkatnya kemampuan ini meliputi aspek keindahan tulisan (jarak tiap kata, jarak antar huruf, bentuk huruf, ukuran huruf dan jarak tulisan), ejaan (penghilangan huruf, penggantian huruf, pengulangan huruf, dan penambahan huruf), dan tata bahasa (penulisan huruf kapital dan pemberian tanda baca).

Kata Kunci : Metode token ekonomi, Single Subjek Research, Baseline, Intervensi.

ABSTRACT

This study was conducted to determine whether learning methods with token economy was able to cope with learning disabilities of a student with dysgraphia in Bangun Village Elementary School, Pungging-Mojokerto regency. This study uses a single subject approach. The number of participants in this study is one child with learning disgrafia difficulties that will be the population in this study. The data in this study were collected through interviews and observations. Analysis of data from a single subject experimental research uses a chart analysis includes the analysis results and analysis of the condition among the conditions. Analysis of the conditions is that the analysis is used to analyze the changes in the conditions, the conditions of Baseline and Intervention. While inter-condition analysis is the analysis used to analyze the change from one condition to another condition. In this case, from the condition Baseline to the condition Intervention; the results of data analysis through the creation of graphs and tables show a decreased ability of Baseline conditions and showed an increasing ability in Intervention condition. The increased capabilities include aspects of beauty posts (each word spacing, spacing between letters, form letters, font size and spacing writings), spelling (letters removal, replacement letters, letter repetition, and the addition of the letter), and grammar (writing capital letters and punctuation).

Keywords : Token Economy Method, Single Subjek Research, Baseline, Intervention.

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar sudah menjadi harapan bagi setiap guru agar siswanya dapat mencapai prestasi yang maksimal. Namun pada kenyataannya hasil belajar terkadang tidak selalu seperti yang diharapkan. Banyak diantara siswa yang kadang mengalami kesulitan belajar sehingga prestasinya tidak sesuai dengan apa yang ditargetkan.

Menurut Bauer, Keefe, and Shea (dalam Djaja & Sujarwanto, 2010: 77) menyebutkan bahwa 'kesulitan belajar merupakan peristilahan yang dipergunakan pada siswa-siswa yang mempunyai kesulitan tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar disebabkan karena kurangnya inteligensi, kelainan sensoris, ketidak beruntungan atau ketidak cukupan budaya atau bahasa.'

Menurut Grossman (dalam Purwanti, 2008 : 4) kesulitan belajar adalah suatu kondisi dimana prestasi tidak tercapai sesuai dengan kriteria standar yang telah ditetapkan. Senada dengan hal tersebut, Sugihartono, dkk. (2007:149) menjelaskan bahwa kesulitan belajar adalah suatu gejala yang nampak pada peserta didik yang ditandai dengan adanya prestasi belajar yang rendah atau di bawah norma yang telah ditetapkan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli tentang pengertian kesulitan belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar merupakan suatu gejala perilaku yang nampak pada individu dimana prestasi belajar tidak sesuai dengan kriteria standar yang telah ditetapkan karena disebabkan kurangnya inteligensi, kelainan sensoris, ketidak beruntungan atau ketidak cukupan budaya atau bahasa.

Salah satu jenis kesulitan belajar disini adalah *disgrafia*. Yaitu seseorang yang mengalami kesulitan belajar dalam hal menulis. Menurut Djaja (2010 : 78) *disgrafia* adalah kesulitan belajar yang berkaitan dengan masalah menulis. Kelainan ini diketahui secara mendasar dari perbedaan nilai antara nilai anak yang tinggi pada tes inteligensi dan nilai yang rendah pada nilai tes yang diperoleh dari menulis. Mulyono (2002 : 228) mengemukakan bahwa *disgrafia* adalah kesulitan belajar dalam hal menulis. Kesulitan menulis dapat muncul dalam bentuk penggunaan kata yang tidak tepat, struktur kalimat yang kacau atau tidak lengkap, kesalahan penggunaan ejaan, penggunaan tanda baca dan huruf kapital yang kacau, serta sistematika penulisan yang tidak teratur (Wardani, 1995:135). Kesulitan belajar menulis sering terkait dengan cara anak memegang pensil. Ada empat macam cara memegang pensil yang dijadikan sebagai petunjuk anak berkesulitan belajar menulis, yaitu (1) sudut pensil terlalu besar, (2) sudut pensil terlalu kecil, (3) menggenggam pensil, (4) menyangkutkan pensil ditangan dan menyeret.

Menulis adalah kemampuan dasar yang penting bagi anak usia sekolah dasar. Banyak definisi tentang menulis. Lerner (1985: 413) mengemukakan bahwa menulis adalah menuangkan ide ke dalam suatu bentuk visual. Soemarmo Markam (1987:7) menjelaskan bahwa menulis adalah mengungkapkan bahasa dalam bentuk simbol gambar. Menulis adalah suatu aktivitas kompleks, yang

mencakup gerakan lengan, tangan, jari, dan mata secara terintegrasi. Menulis juga terkait dengan pemahaman bahasa dan kemampuan berbicara. Tarigan (1986:21) mendefinisikan menulis sebagai melukiskan lambang-lambang grafis dari bahasa yang dipahami oleh penulisnya maupun orang lain yang menggunakan bahasa yang sama dengan penulis tersebut. Menurut Poteet (1984:239), menulis merupakan penggambaran visual tentang pikiran, perasaan, dan ide dengan menggunakan simbol-simbol sistem bahasa penulisannya untuk keperluan komunikasi atau mencatat.

Dari beberapa definisi tentang menulis yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kemampuan menggambarkan pikiran, perasaan, dan ide-ide ke dalam bentuk lambang-lambang bahasa grafis dan dilakukan untuk keperluan mencatat dan komunikasi.

Berkaitan dengan hakikat kemampuan menulis sebagai kemampuan ekspresif, kesulitan menulis dapat muncul dalam bentuk: Penggunaan kata yang tidak tepat, struktur kalimat yang kacau atau tidak lengkap, kesalahan penggunaan ejaan, penggunaan tanda baca dan huruf kapital yang kacau, serta sistematika penulisan yang tidak teratur (Wardani, 1995:135).

Abdurahman (2003:223) menjelaskan bahwa kegunaan kemampuan menulis bagi para siswa adalah untuk menyalin, mencatat, dan mengerjakan sebagian besar tugas sekolah. Tanpa memiliki kemampuan untuk menulis, siswa akan mengalami banyak kesulitan dalam melaksanakan ketiga jenis tugas tersebut. Melihat betapa pentingnya fungsi dari menulis membuat hal ini cukup menarik untuk dilakukan penelitian. Sehingga dilakukan perjalanan mencari tempat dimana dapat ditemukan fenomena kesulitan belajar *disgrafia*.

Lokasi penelitian yang digunakan adalah di Madrasah Ibtidaiyah Desa Bangun Kecamatan Pungging Kabupaten Mojokerto. Lokasi ini dipilih karena memperlihatkan fenomena kesulitan belajar menulis (*disgrafia*).

Kimble (dalam Hergenhahn & Matthew, 2008: 8) mengemukakan bahwa belajar berasal dari praktik yang diperkuat. Dengan kata lain belajar yang diperkuat lebih berhasil. Nasution (dalam Elhefni, 2008:46) mengatakan bahwa *reinforcement* akan memperkuat hubungan antara stimulus dan respons sehingga hasil belajar menjadi permanen. Berkembang dari teori-teori ini maka terlihat adanya peluang dalam mengatasi anak berkesulitan belajar *disgrafia* dengan menggunakan teknik *behavior*, yaitu dengan menggunakan *reinforcement* untuk memperkuat perilaku yang diinginkan. Agar lebih menarik dipadukan dengan kesukaan anak yaitu bermain dan diiringi pemberian *reinforcement*.

Raharjo (2007:261) menyebutkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang berguna untuk anak. Sehingga anak-anak usia sekolah dasar memerlukan permainan yang menarik untuk dijadikan metode belajar yang efisien. Adapun permainan yang menarik ini diberikan pada anak dengan pemberian hadiah berupa token untuk dikumpulkan sampai jumlah

tertentu yang pada akhirnya dapat ditukarkan dengan sebuah hadiah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan diketahui bahwa hadiah yang disukai anak tersebut berupa kue astor rasa coklat. Sedangkan hadiah untuk jangka panjangnya subyek menginginkan satu set mobil tamiya. Sehingga pemilihan hadiah disesuaikan dengan apa yang disukai anak. Apabila anak mampu menunjukkan perilaku menulis dengan benar sesuai dengan yang ditargetkan dalam tiap pertemuan, maka anak tersebut berhak mendapat perlakuan berupa kupon khusus. Dalam setiap pemberian kupon dalam kelipatan dua, anak tersebut berhak mendapatkan kue astor. Kupon-kupon ini selanjutnya bisa dikumpulkan dan dipasangkan sampai jumlah tertentu untuk nantinya ditukarkan dengan satu set mobil tamiya.

Pemberian hadiah secara menarik ini dilakukan melalui metode pembelajaran dengan token ekonomi. Hal ini dilakukan untuk memperkuat perilaku menulis dengan benar, sehingga diharapkan mampu meminimalisir atau bahkan bisa menghilangkan perilaku kesulitan belajar *disgrafia* yang dialaminya.

Adapun pembelajaran yang akan diberikan mengacu pada tata cara menulis dengan benar. Mulai dari cara memegang pensil, keindahan tulisan, cara menulis ejaan, sampai tata bahasa. Pembelajaran ini dilakukan dengan materi berupa membaca suatu cerita, menuliskan kata, dan menyusun kalimat yang sudah diatur sedemikian rupa.

Jenis rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian eksperimen kasus tunggal (*Single Subject Research*) yang merupakan sebuah desain penelitian untuk mengevaluasi efek suatu perlakuan (*intervensi*) dengan kasus tunggal. Hal ini dikarenakan subjek dengan permasalahan kesulitan belajar *disgrafia* memang jarang ada. Di sekolah tersebut kasus ini hanya terjadi pada satu anak saja. Sekolah-sekolah lain pun kasus ini sulit untuk ditemukan. Sehingga penelitian ini mencoba mengintervensi satu anak tersebut untuk dijadikan subjek dalam penelitian.

Data yang diperoleh dari seluruh hasil penelitian nantinya dianalisis menggunakan analisis grafik untuk mengetahui ada tidaknya perubahan yang terjadi pada anak. Apabila pola yang terlihat dominan menunjukkan pola datar atau menurun maka diartikan sebagai tidak adanya perkembangan perilaku yang didapatkan. Tapi jika pola terlihat dominan menunjukkan pola semakin naik maka diartikan sebagai adanya perkembangan perilaku yang didapatkan dari anak tersebut.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen kasus tunggal (*Single Subject Research*) yang merupakan sebuah desain penelitian untuk mengevaluasi efek suatu perlakuan (*intervensi*) dengan kasus tunggal (Kazdin, 1992). Kasus tunggal dapat berupa beberapa subjek dalam suatu kelompok atau subjek yang diteliti adalah tunggal ($N=1$). Penelitian ini menggunakan desain A-B. Dimana A

adalah keadaan awal (*baseline*) yang merupakan pengukuran (beberapa) aspek dari perilaku subjek selama beberapa waktu sebelum perlakuan. Rentangan waktu pengukuran untuk menetapkan *baseline* ini disebut fase keadaan awal (*baseline phase*). Sedangkan B adalah keadaan setelah diadakannya perlakuan. Penelitian ini dimulai dengan mengadakan empat kali *pretest* soal menulis bahasa Indonesia sesudah pembelajaran usai tanpa diberikan perlakuan Token Ekonomi dalam waktu yang berbeda, kemudian dilanjutkan pemberian pembelajaran bahasa Indonesia selama delapan kali dengan diberikan metode Token Ekonomi, dimana pada setiap diakhirinya pembelajaran diberikan pula *post test*. Jumlah tes sebanyak delapan kali ini digunakan untuk memperoleh suatu pola grafik antara perilaku yang ditampilkan dengan rentang waktu tes yang dilaksanakan.

Satu anak dengan kesulitan belajar *disgrafia* akan menjadi populasi dan juga sampel dalam penelitian ini. Anak tersebut menunjukkan prestasi yang rendah bila dibandingkan dengan anak sekelasnya. Setelah dilakukan observasi lebih mendalam, ternyata di dalam cara menulis siswa tersebut nampak penggunaan kata-katanya banyak yang tidak tepat, struktur kalimat yang kacau atau tidak lengkap, kesalahan penggunaan ejaan, penggunaan tanda baca dan huruf kapital yang kacau, serta sistematika penulisan yang tidak teratur, sehingga kata-kata itu kehilangan maknanya. Akibat yang ditimbulkan dari perilaku ini adalah rendahnya prestasi pada anak tersebut bila dibandingkan dengan teman sekelasnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi pada anak *disgrafia*. Observasi yang digunakan menggunakan penelitian subjek tunggal (*single subject research*) dengan desain A-B. Desain kasus tunggal dipandang mampu mengatasi ancaman terhadap validitas eksperimen, khususnya berhubungan dengan keadaan bias dalam seleksi. Sesuai dengan desainnya, dalam eksperimen kasus tunggal ini subjek itu sendiri yang menjadi kontrol. Tentunya desain kasus tunggal tidak mempunyai masalah dalam hal homogenitas subjek eksperimen dan subjek kontrol, yang biasanya sulit dicapai pada eksperimen model komparasi antar kelompok yang berbeda. Oleh sebab itu desain kasus tunggal dipandang sebagai pengganti desain kelompok yang tradisional, paling tidak dianggap komplemen yang berharga bagi desain kelompok.

Pada desain A-B, perilaku fase A yang dapat dibandingkan dengan penampilan pada fase B. Kondisi pertama adalah kondisi sebelum perlakuan, disebut dengan *baseline*, dan diberi nama A. Selama periode *baseline*, subjek dinilai untuk beberapa sesi sampai menunjukkan perilaku yang khas. *Baseline* sangat penting dalam penelitian satu subjek karena merupakan perkiraan terbaik apa yang terjadi jika perlakuan tidak ada. Setelah kondisi *baseline* ditetapkan, kondisi perlakuan atau *intervensi*, diberi nama B, dikenakan dan dipertahankan selama jangka waktu tertentu. Biasanya, meski tidak harus, perilaku yang sangat spesifik diajarkan selama kondisi *intervensi*, dengan instruktur berfungsi sebagai pengumpul data - biasanya dengan cara mencatat

jumlah jawaban benar atau tingkah laku yang ditunjukkan oleh subjek selama perlakuan.

Penelitian ini dilakukan dalam dua belas kali pertemuan. Yaitu dengan rincian empat kali pertemuan untuk menemukan pola grafik sebelum diberikannya perlakuan dan delapan kali pertemuan untuk menemukan pola grafik setelah diberikannya perlakuan. Setelah dicocokkan dengan waktu senggang subyek diperoleh sebuah kesepakatan. Dalam satu minggu diadakan empat kali pertemuan yang rutin pada hari Senin, Rabu, Jumat, dan Minggu. Sehingga dibutuhkan waktu 3 minggu untuk penelitian ini. Minggu pertama subyek diberikan materi pembelajaran tanpa memberikan perlakuan Token Ekonomi untuk memperoleh data baseline. Kemudian 2 minggu berikutnya subyek diberikan materi pembelajaran dengan diiringi pemberian perlakuan Token Ekonomi.

Analisis data hasil eksperimen kasus tunggal ini menggunakan analisis grafik yang menyajikan hasil. *Pertama*, evaluasi yang dibuat sehubungan dengan mutu desain. *Kedua*, dengan menganggap desain yang cukup valid, dibuat penilaian terhadap keefektifan perlakuan.

Penelitian satu subjek menggunakan grafik garis untuk menampilkan data dan mengilustrasikan pengaruh dari intervensi atau perlakuan, baik sebelum ataupun sesudah diberikan perlakuan.

Variabel tergantung (hasil) diletakkan pada sumber *vertical* (sumbu-y) dan sumber x mengindikasikan waktu seperti sesi, hari, minggu, bulan. Penjelasan mengenai kondisi yang terlibat dalam penelitian ini adalah yang tercantum tepat di atas grafik. Grafik pertama merupakan kondisi pertama yang biasanya disebut *baseline*, yaitu kondisi dimana subjek belum mendapatkan penerapan token ekonomi. Kemudian diikuti grafik kedua yang disebut *intervensi*, dimana pada saat itu subjek telah mendapatkan penerapan token ekonomi. Garis kondisi mengindikasikan ketika kondisi telah berubah. Titik-titik bulat adalah titik data. Data tersebut mewakili berbagai data yang dikumpulkan selama penelitian. Titik-titik data dihubungkan untuk mengilustrasikan tren data. Apabila pola yang terlihat menunjukkan pola yang dominan mendatar atau menurun maka diartikan sebagai tidak adanya perkembangan perilaku yang didapatkan. Tapi jika pola terlihat dominan menunjukkan pola semakin naik maka diartikan sebagai adanya perkembangan perilaku yang didapatkan dari subjek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan pemberian les privat di rumah peneliti. Dalam setiap pertemuan, peneliti memberikan materi yang meliputi tiga tema kemampuan menulis, yaitu tema keindahan tulisan yang memiliki sub-tema jarak tiap kata, jarak antar huruf, bentuk huruf, ukuran huruf, dan jarak huruf dengan garis batas. Tema yang kedua adalah tema ejaan yang memiliki sub-tema penghilangan huruf, penggantian huruf, pengulangan huruf, dan penambahan huruf. Tema yang terakhir adalah tema tata bahasa yang memiliki sub-tema penulisan huruf kapital dan pemberian tanda baca. Selain tiga tema tersebut juga digunakan suatu observasi yang meliputi

posisi duduk, jarak kepala dengan buku, cara memegang pensil, posisi jari saat memegang pensil, serta waktu (durasi penyelesaian).

Untuk mempermudah pengamatan peneliti menggunakan 4 macam topik dalam 12 kali pertemuan, yaitu dengan susunan : Mendikte (digunakan pada pertemuan 1, pertemuan 5, dan pertemuan 9), Meneruskan cerita (digunakan pada pertemuan 2, pertemuan 6, dan pertemuan 10), Mendiskripsikan gambar dengan kalimat cerita (digunakan pada pertemuan 3, pertemuan 7, dan pertemuan 11), Menulis kegiatan sehari-hari, pengalaman, dan hobi (digunakan pada pertemuan 4, pertemuan 8, dan pertemuan 12).

Data yang diperoleh nantinya dianalisis dengan menggunakan analisis visual data grafik (*Visual Analysis of Grafic Data*). Data dalam kondisi *Baseline* (A) yaitu data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan dan data pada kondisi *Intervensi* (B) yaitu data yang diperoleh setelah diberikan perlakuan terhadap subjek penelitian.

1. Kondisi *Baseline* (A)

Data diperoleh melalui tes mendikte, meneruskan cerita, mendiskripsikan gambar dengan kalimat cerita, serta menulis kegiatan sehari-hari. Pengambilan data dilakukan dalam 4 kali pertemuan dimulai dari tanggal 30 Juni sampai 5 Juli 2013. Masing-masing pertemuan berdurasi selama 70 menit dengan rincian 45 menit untuk pembelajaran, dan 15 menit untuk pemberian tugas sekaligus koreksi. Pengukuran dilakukan secara konsisten dengan memberikan tugas anak untuk menulis sesuai dengan apa yang direncanakan. Hasil jawaban yang benar atau maksimal salah satu diberi nilai B atau senilai dengan angka 3, salah 2-3 diberi nilai C atau senilai dengan angka 2, dan apabila salahnya melebihi 3 diberi nilai K atau senilai dengan angka 1.

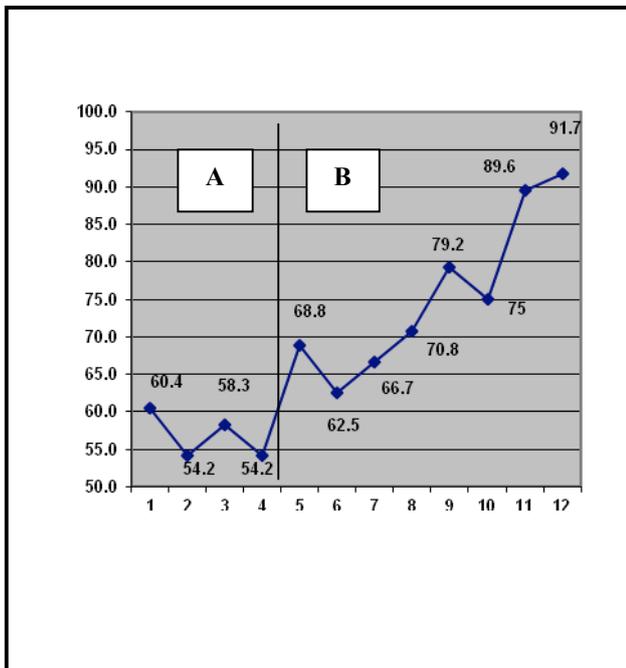
2. Kondisi *Intervensi* (B)

Kondisi *Intervensi* merupakan kondisi pemberian perlakuan yaitu dengan menerapkan metode Token Ekonomi dengan media sebuah kupon(token) berupa stiker. Apabila pada saat pemberian tugas subyek mampu menunjukkan perilaku menulis dengan benar sesuai dengan yang ditargetkan dalam tiap pertemuan, maka subyek berhak mendapat perlakuan berupa pemberian kupon berupa stiker. Setiap memperoleh 2 kupon secara otomatis subjek berhak mendapatkan kue astor rasa coklat. Kemudian kupon-kupon ini selanjutnya bisa dikumpulkan dan dipasangkan sampai jumlah tertentu untuk nantinya ditukarkan dengan satu set mobil tamiya. Hal ini dilakukan untuk memperkuat perilaku menulis dengan benar, sehingga diharapkan mampu meminimalisir atau bahkan bisa menghilangkan perilaku kesulitan belajar *disgrafia* yang dialaminya.

Pengambilan data dilakukan selama 8 kali pertemuan dimulai dari tanggal 7 Juli sampai 19 Juli 2013. Masing-masing pertemuan berdurasi selama 70 menit dengan rincian 45 menit untuk pembelajaran, dan 15 menit untuk pemberian tugas serta koreksi. Pengukuran dilakukan secara konsisten dengan memberikan tugas anak untuk menulis sesuai dengan apa yang direncanakan. Hasil jawaban yang benar atau maksimal salah satu diberi nilai

B atau senilai dengan angka 3, salah 2-3 diberi nilai C atau senilai dengan angka 2, dan apabila salahnya melebihi 3 diberi nilai K atau senilai dengan angka 1.

Ditafsirkan bahwa setelah anak diberi perlakuan dengan menerapkan metode Token Ekonomi dengan media sebuah kupon(token) berupa stiker, maka kemampuan anak dalam menulis berangsur –angsur meningkat dan akhirnya mampu menunjukkan kemampuan yang maksimal. Perbandingan hasil data *Baseline* dan *Intervensi* kemampuan anak dalam menulis kalimat dengan benar dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Keterangan :

Nilai 50-100 pada garis vertikal mewakili besaran nilai yang disediakan. 1, 2, 3, 4, merupakan singkatan dari pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3, dan pertemuan 4 yang mewakili kondisi *baseline* sedangkan 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 merupakan singkatan pertemuan 5, pertemuan 6, pertemuan 7, pertemuan 8, pertemuan 9, pertemuan 10, pertemuan 11, dan pertemuan 12 yang mewakili kondisi *intervensi*.

Kemampuan Anak sebelum diberikan Intervensi data yang diambil sebanyak 4 kali pertemuan, diketahui bahwa kemampuan anak dalam menuliskan kalimat dengan benar masih rendah. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan Intervensi dengan penerapan metode Token Ekonomi. Sehingga diperoleh data bahwa kemampuan anak dalam menulis berangsur – angsur meningkat dan akhirnya mampu menunjukkan kemampuan yang lebih maksimal.

Langkah selanjutnya adalah hasil analisis data grafik berdasarkan komponen – komponen pada setiap kondisi *Baseline* (A) dan kondisi *Intervensi* (B),

No	Kondisi	(A)	(B)
1	Panjang Kondisi	4	8
2	Estimasi Kecenderungan Arah	(-)	(+)
3	Kecenderungan Stabilitas	Tidak Stabil	Tidak Stabil
4	Jejak Data	(-)	(+)
5	Level Stabilitas dan Rentang	Tidak Stabil (54,2 - 60,4)	Tidak Stabil (62,5 - 91,7)
6	Perubahan Level	60,4 – 54,2 = - 6,2	91,7- 68,8 = + 22,9

2. Analisis antar Kondisi

Disamping aspek stabilitas ada tidaknya pengaruh intervensi terhadap variabel terikat juga tergantung pada aspek perubahan level dan aspek besar kecilnya *overlap* yang terjadi antara dua kondisi yang dianalisis. Adapun hasil analisis antara kondisi *Baseline* (A) dan *Intervensi* (B) dalam rangka mengatasi kesulitan belajar dengan metode token ekonomi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Kondisi yang dibandingkan	B : A (2 : 1)
1	Jumlah Variabel	1
2	Perubahan Efek dan Arahnya	(-) (+) / \
3	Perubahan Stabilitas	Tidak stabil (Menurun) ke tidak stabil (meningkat)
4	Perubahan Level	54,2 - 68,8 = (+) 14,6
5	Persentase Overlap	(0 : 8) x100 = 0 %.

Pemberian metode Token Ekonomi kepada anak merupakan suatu penguatan terhadap suatu proses belajar yang dialaminya. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Kimble (dalam Hergenhahn & Matthew, 2008: 8) yang mengemukakan bahwa belajar berasal dari praktik yang

diperkuat. Dengan kata lain belajar yang diperkuat lebih berhasil.

Metode Token Ekonomi sendiri merupakan pendekatan dalam pembelajaran, pemberian metode Token Ekonomi pada saat pembelajaran akan memperkuat materi-materi yang diajarkan. Pada dasarnya metode Token Ekonomi adalah penghargaan yang bertingkat yang gunanya memperkuat hubungan antara stimulus dengan respon individu. Hal ini diungkapkan oleh Nasution (dalam Elhefni, 2008:46) yang mengatakan bahwa *reinforcement* akan memperkuat hubungan antara stimulus dan respons sehingga hasil belajar menjadi permanen. Kondisi yang diperlukan bagi berlangsungnya tipe belajar ini antara lain adalah prinsip kesinambungan, pengulangan dan *reinforcement* untuk menguatkan suatu perilaku yang diinginkan. Agar lebih menarik dipadukan dengan kesukaan anak yaitu bermain dengan diiringi pemberian *reinforcement*.

Raharjo (2007:261) menyebutkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang berguna untuk anak. Sehingga anak-anak usia sekolah dasar memerlukan permainan yang menarik untuk dijadikan metode belajar yang efisien. Adapun permainan yang menarik ini diberikan pada subyek dengan pemberian hadiah berupa token untuk dikumpulkan sampai jumlah tertentu yang pada akhirnya dapat ditukarkan dengan sebuah hadiah.

Hasil penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Desa Bangun Kecamatan Pungging Kabupaten Mojokerto sebelum dan sesudah pemberian metode Token Ekonomi adalah sebagai berikut:

Pada kegiatan penelitian dilakukan fase baseline sebanyak 4 kali pertemuan dan 8 kali pertemuan untuk fase *intervensi*. Hal ini dilakukan agar grafik dapat terlihat jelas kemampuan subjek sebelum diberikannya perlakuan Token Ekonomi.

Pada saat *baseline* atau sebelum *intervensi* kemampuan *menulis* anak masih sangat minim dan cenderung menurun. Akan tetapi setelah diberikan *intervensi* melalui pembelajaran yang disertai dengan pemberian metode Token Ekonomi bermedia stiker dan hadiah-hadiah menarik, kemampuan menulis anak yang awalnya masih kurang baik lambat laun dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan tabel dan grafik yang telah disajikan dapat dilihat bahwa hasil nilai kemampuan *menulis* anak disgrafia sebelum dilakukan *intervensi* / *baseline* dan sesudah diberikan metode Token Ekonomi / *Intervensi* mengalami perubahan.

Hasil analisis data melalui pembuatan grafik dan tabel menunjukkan nilai konstan yang menurun pada fase *baseline* dan menunjukkan nilai yang terus meningkat pada fase *intervensi* sehingga dapat dikatakan ada peningkatan perilaku yang diinginkan dari pemberian metode Token Ekonomi dalam mengatasi siswa berkesulitan belajar *disgrafia* di Madrasah Ibtidaiyah Desa Bangun Kecamatan Pungging Kabupaten Mojokerto.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil analisis data dengan melihat grafik menunjukkan adanya peningkatan perilaku yang diinginkan dari pemberian metode Token Ekonomi dalam menangani siswa berkesulitan belajar *disgrafia*. Sebelum diberikan perlakuan Token Ekonomi kemampuan menulis anak berkesulitan belajar *digrafia* masih kurang, namun setelah diberikan perlakuan token ekonomi kemampuan menulis anak berkesulitan belajar *disgrafia* kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Desa Bangun Kecamatan Pungging Kabupaten Mojokerto semakin meningkat.

Saran

Dari hasil perjalanan penelitian diharapkan para guru dapat menerapkan teknik metode Token Ekonomi pada saat proses pembelajaran berlangsung guna merangsang minat serta motivasi anak *disgrafia* saat meningkatkan kemampuan menulis. Orang tua hendaknya melakukan kerjasama dengan pihak-pihak terkait sehingga para orang tua mendapatkan masukan yang lebih baik lagi dari pihak-pihak terkait untuk menunjang kemampuan menulis pada anak *disgrafia*, serta penelitian lebih lanjut mampu memaparkan lebih jelas dan detail pemberian token pada saat pembelajaran berlangsung supaya data yang diperoleh lebih kaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta : Rineka Cipta
- Abdullah, M. Husni. (2012, 24 Oktober) Model Terapi Multisensorik, untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Berkesulitan Belajar Membaca-menulis di SD. Diakses tanggal 24 Oktober 2012 dari <http://pelangiilmu.jurnal.unesa.ac.id/bank/jurnal/ARTIK-husni.pdf>
- Aisah, Anita. Dkk. (2012, 24 Oktober) Pengaruh Penerapan Metode Modifikasi Perilaku Token Economy Terhadap Regulasi Diri Siswa Peserta Mata Pelajaran Matematika. Diakses tanggal 24 Oktober 2012 dari http://eprints.undip.ac.id/11097/1/JURNAL_ANITA_AISAH_M2A605006.pdf
- Elhefni. 2008. Penerapan Hadiah Dan Hukuman Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Di SD Muhammadiyah 14 Palembang. Jurnal TA'DIB XIII(No 1), 38-60
- Hergenhann dan Olson, Matthew H. 2009. Theories Of Learning (teori belajar). Edisi ke tujuh. Jakarta : Kencana
- Latipun. 2010. Psikologi Eksperimen. Edisi Kedua. Malang : UMM Press

- Parmawati, Stella Bunga. 2012. Efektivitas Pendekatan Modifikasi Perilaku Dengan Teknik Fading Dan Token Economy Dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Tuna Rungu Prelingual Profound.
- Purwanti, Isti Yuni. 2008. Model Spicc Untuk Mengurangi Kesulitan Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. Universitas Negeri Yogyakarta
- Rahardja, Djadja. 2010. Pengantar Pendidikan Luar Biasa (Ortopedagogik). Surabaya : UNESA Press
- Raharjo, Budi. 2007. Aplikasi Teori Bermain Untuk Anak Usia Sekolah. Jurnal Didaktika, 8 (No 3), 261-271
- Soekadji, Soetarliah. 1983. Modifikasi Perilaku : Penerapan Sehari-hari dan Penerapan Profesional. Yogyakarta : Liberty
- Sunanto, Juang. 2005. Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal. University Of Tsukuba : Jepang
- Wardani, I.G.A.K. 1995. Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta : Depdiknas.