

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**TEKNIK *TOKEN ECONOMIC* UNTUK MEREDUKSI PERILAKU *SELF STIMULATION*
PADA ANAK AUTIS DI PLAY GROUP/TAMAN KANAK-KANAK**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh:

NI NYOMAN SUWIDIANI

NIM: 12010044236

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

2016

TEKNIK *TOKEN ECONOMIC* UNTUK MEREDUKSI PERILAKU *SELF STIMULATION* PADA ANAK AUTIS DI PLAY GROUP/TAMAN KANAK-KANAK

Ni Nyoman Suwidiani dan Endang Purbaningrum

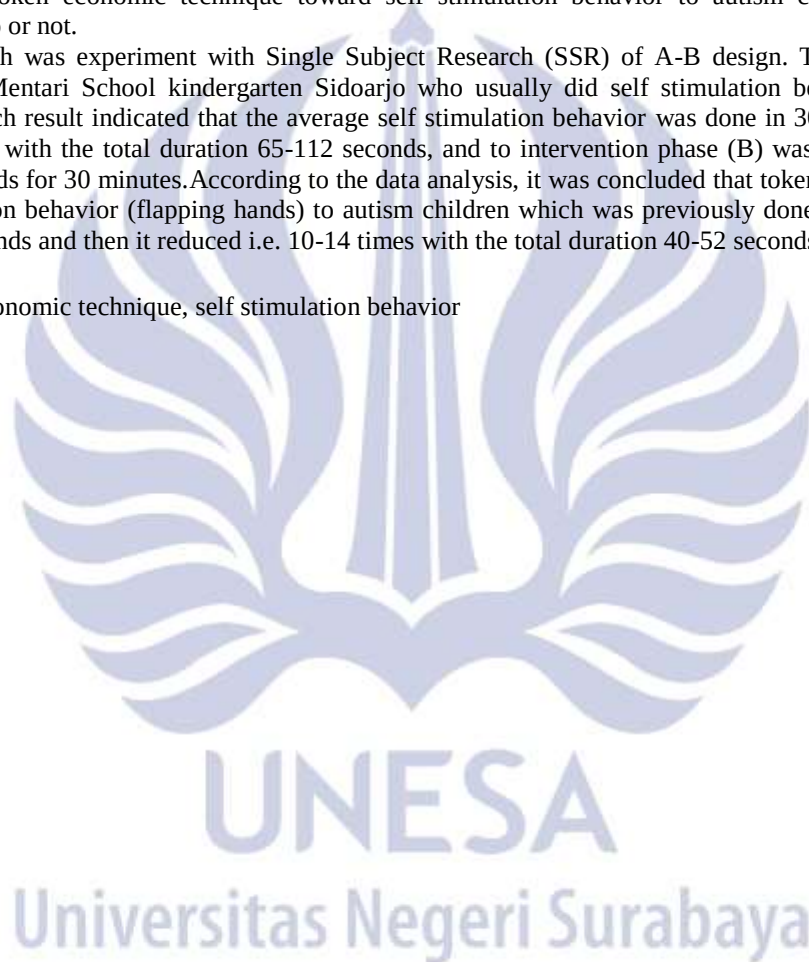
(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) dianayudewayani@yahoo.com

Abstract

Some autism children often showed self stimulation behavior such as flapping hands which was continuously done so that it disturbed the learning process and the children's daily life. The purpose of this research was to prove whether there was influence of using token economic technique toward self stimulation behavior to autism children in Mentari School kindergarten Sidoarjo or not.

This research was experiment with Single Subject Research (SSR) of A-B design. The subject was one of the autism children in Mentari School kindergarten Sidoarjo who usually did self stimulation behavior i.e. flapping hands behavior. The research result indicated that the average self stimulation behavior was done in 30 minutes to baseline phase (A) was 21-25 times with the total duration 65-112 seconds, and to intervention phase (B) was 10-14 times with the total duration 40-52 seconds for 30 minutes. According to the data analysis, it was concluded that token economic technique could reduce self stimulation behavior (flapping hands) to autism children which was previously done 21-25 times with the total duration 65-112 seconds and then it reduced i.e. 10-14 times with the total duration 40-52 seconds in 30 minutes

Keywords: Token economic technique, self stimulation behavior



PENDAHULUAN

Setiap individu mempunyai potensi yang mampu dikembangkan dalam pendidikan meskipun memiliki keterbatasan dan kelainan dalam perilaku. Keterbatasan dan kelainan dalam perilaku tidak menjadi hambatan bagi individu untuk memperoleh pendidikan. Bahkan, individu yang memiliki keterbatasan dan kelainan terutama dalam bidang perilaku dijamin mendapatkan pendidikan yang layak dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Perilaku merupakan segala sesuatu yang diekspresikan melalui perkataan dan perbuatan dan semuanya dapat dilihat serta diamati baik dari diri sendiri maupun orang lain. Robert Y. Kwick (dalam Manulu:2(4):2014) menyatakan bahwa:

“Perilaku baru akan terwujud bila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan tanggapan yang disebut rangsangan, dengan demikian maka suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan perilaku tertentu pula.”

Perilaku yang bermasalah pada anak sulit dihindari, namun hal ini mampu diminimalisir agar tidak menjadi besar sehingga dapat mempengaruhi kepribadian. Lingkungan sosial sangat berpengaruh besar terhadap perilaku anak yang bisa timbul karena keadaan anak itu sendiri.

Dalam perkembangan selanjutnya anak harus diberikan arahan, bimbingan baik secara sengaja, langsung, sistematis melalui pendidikan formal maupun informal. Anak autisme mengalami gangguan pada tahap perkembangan, terjadinya gangguan ini ditandai oleh keterlambatan dan penyimpangan dalam perkembangan sosial dan komunikasi sehingga anak gagal membangun hubungan yang normal dengan keluarga dan lingkungannya. Selain itu ditandai oleh keterlambatan dan penyimpangan dalam perilaku dan kurangnya ketertarikan anak dengan lingkungan sosialnya. Anak autisme biasanya hanya memberikan respon pada objek-objek tertentu yang menarik perhatiannya saja. Perilaku ini bisa muncul dalam berbagai bentuk seperti, tidak bersedia melakukan kontak mata dengan orang lain, gerakan-gerakan yang tidak wajar dan tidak bertujuan seperti *self stimulation*, perilaku merusak, berteriak, meludah, dan perilaku-perilaku emosi yang tak terkendali seperti agresivitas.

Perilaku yang berlebihan anak autisme misalnya perilaku mengamuk (*tantrum*), dan perilaku stimulasi diri (*self stimulation*). Leaf

dan McEachin dalam Yuwono (2009:50) menuliskan bahwa perilaku *self stimulation* merupakan salah satu ciri utama yang terdapat dalam mendiagnosis anak autisme. Ketika anak autisme terlibat dalam *self stimulation*, maka perhatiannya bisa tertuju penuh terhadap perilaku tersebut dan anak dipastikan tidak dapat memproses informasi penting. Beberapa anak autisme menikmati kegiatan tersebut karena perilaku *self stimulation* merupakan hal yang menyenangkan, namun pada beberapa anak perilaku tersebut juga berperan dalam mengendalikan emosinya.

Berdasarkan hasil observasi di PG/TK Mentari School Sidoarjo, terdapat 1 siswa yang mengalami gangguan dalam perilaku. Permasalahan perilaku yang ada pada siswa tersebut berupa perilaku *self stimulation* (perilaku menggepak-gepak tangan). Sehingga untuk meminimalisir perilaku *self stimulation* pada siswa autisme perlu diberikan program, strategi pendekatan, metode atau media. Salah satu strategi yang di rasa mampu meminimalisir perilaku *self stimulation* tersebut yaitu dengan pemberian reward (penghargaan) melalui teknik token economic.

Teknik *token economic* ini cukup efektif karena *token economic* merupakan sebuah sistem penguatan untuk perilaku yang dikelola dan diubah, seseorang mesti diberi hadiah dan diberikan penguatan untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Melalui *token economic* dapat membantu anak untuk meminimalisir perilaku *self stimulation* karena teknik ini memberikan anak penguatan untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan, dengan memberikan reward benda yang disukai anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Boniecki dalam Ayu (2015:4) mengenai penggunaan token ekonomi sebagai penguatan dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas menunjukan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan setelah penggunaan token ekonomi, terlihat bahwa siswa lebih antusias dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran berlangsung. Hasil ini menunjukan bahwa token ekonomi memotivasi siswa dalam menanggapi setiap pertanyaan yang disampaikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dilakukan penelitian tentang

“Pengaruh teknik *token economic* untuk mereduksi perilaku *self stimulation* pada anak autis di PG/TK Mentari School Sidoarjo “

METODE

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah eksperimen dengan *Singgle Subject Reseach* (SSR) atau dikenal dengan penelitian subjek tunggal.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian tentang pengaruh teknik *token economic* untuk mereduksi perilaku *self stimulation* (perilaku menggepak-gepak tangan) pada anak autis dilaksanakan di PG/TK Mentari School Sidoarjo.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 1 (satu) anak autis di PG/TK Mentari School yang bernama D.B merupakan anak autis yang berjenis kelamin laki-laki yang berumur 6 tahun .

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode Observasi. Observasi dipergunakan untuk memperoleh data dan mengatur perilaku awal dan karakteristik subjek. Dalam penelitian ini perilaku yang diamati yaitu perilaku *self stimulation* (perilaku menggepak-gepak tangan) pada subjek penelitian secara kontinyu selama 6 kali selama 30 menit setiap pertemuan tanpa melakukan intervensi. Data yang diperoleh setelah melaksanakan observasi, kemudian diukur dan dihitung berapa kali anak melakukan perilaku *self stimulation* (menggepak-gepak tangan) selama 30 menit per pertemuan.

E. Teknik Analisis Data

Menurut Sunanto J, dkk (2005:93) analisis data merupakan tahap terakhir sebelum melakukan kesimpulan. Cara yang digunakan untuk menganalisis dalam penelitian ini yaitu:

1. Analisis dalam kondisi
Komponen analisis visual untuk dalam kondisi meliputi enam komponen yaitu:
 - a. Panjang kondisi
Panjang kondisi dilihat dari banyaknya point atau skor pada setiap

kondisi. Untuk panjang kondisi baseline secara umum bisa digunakan tiga atau lima data point.

- b. Estimasi kecenderungan arah

Kecenderungan arah grafik (trend) menunjukan perubahan setiap data path (jejak) dari sesi ke sesi. Ada tiga macam kecenderungan arah grafik (trend) yaitu mengikat, menurun, dan mendatar. Masing-masing maknanya tergantung pada tujuan intervensinya.

- c. Kecenderungan stabilitas

Dalam penelitian ini menggunakan kriteria stabilitas 15% (0,15) maka langkah yang digunakan sebagai berikut :

1. Menentukan rentang stabilitas, dengan cara:

$$\text{Skor tertinggi} \times \text{kriteria stabilitas} \\ (0,15) = \\ \text{rentang stabilitas}$$

2. Menentukan mean level, dengan cara:

Menjumlahkan semua hasil data yang ada pada ordinat dan dibagi dengan banyaknya data

3. Menentukan batas atas, dengan cara:

$$\text{Mean level} + \frac{1}{2} \text{ dari rentang} \\ \text{stabilitas}$$

4. Menentukan batas bawah, dengan cara:

$$\text{Mean level} - \frac{1}{2} \text{ dari rentang} \\ \text{stabilitas}$$

5. Menghitung presentase data point data point pada suatu kondisi yang berada dalam rentang stabilitas dengan cara mencari selisih antara banyaknya data point yang ada pada rentang (antara batas atas dan batas bawah) dengan banyaknya keseluruhan data point. Hasil temuan selisih tersebut disimpulkan dalam (%). Jika presentasi stabilitas diantara 85% - 90% maka dikatakan stabil.cara menentukan

- d. Jejak data

Cara menentukan jejak data sama dengan kecenderungan arah .

- e. Level stabilitas dan rentang

Pada level ini terdapat dua kemungkinan yaitu variabel stabil dan tidak stabil.

- f. Menentukan level perubahan

Tingkat perubahan menentukan berapa besar terjadinya suatu perubahan dalam suatu kondisi dihitung.

2. Analisis antar kondisi

Sedangkan analisis visual untuk antar kondisi ada lima komponen yaitu:

- a. Jumlah variabel yang diubah yaitu dengan menentukan jumlah variabel yang berubah diantara kondisi baseline dan intervensi.
- b. Perubahan kecenderungan arah dan efek Menentukan perubahan kecenderungan arah dilakukakn dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi
- c. Perubahan kecenderungan stabilitas yaitu dengan melihat kecenderungan stabilitas pada kondisi baseline dan intervensi pada rangkuman analisis dalam kondisi.
- d. Perubahan level
- e. Data *overlap*

Menentukan *overlap* data pada kondisi Baseline (A) dengan Intervensi (B) dengan cara melihat batas bawah dan batas atas pda kondisi baseline.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisi Data Baseline (A) dan Intervensi (B)

Data yang disajikan merupakan hasil penelitian yang dilakukan peneliti selama 14 sesi pertemuan yakni, 6 sesi *baseline* (A) dan 8 sesi intervensi (B). Penyajian data diwujudkan dalam bentuk tabel agar data yang diperoleh mudah dipahami.

A. Hasil Analisis Visual dalam Kondisi

Frekuensi					Durasi				
No	Kondisi	A	B		No	Kondisi	A	B	
1	Penjang kondisi	6	8		1	Penjang kondisi	6	8	
2	Estimasi kecenderungan arah	(+)	(-)		2	Estimasi kecenderungan arah	(+)	(-)	
3	Kecenderungan stabilitas	66,66%	62,5%		3	Kecenderungan stabilitas	66,66%	62,5%	
4	Estimasi jejak data	(+)	(-)		4	Estimasi jejak data	(+)	(-)	
5	Level stabilitas dan jejak data	Variabel (21-25)	Variabel (11-14)		5	Level stabilitas dan jejak data	Variabel (60-112)	Variabel (43-52)	
6	Level perubahan	(25 - 23) +3	(10 - 14) -4		6	Level perubahan	(112 - 76) +36	(40 - 49) -9	

A. Hasil Analisis Visual dalam Kondisi

Frekuensi			Durasi		
No	Perbandingan Kondisi	B/A	No	Perbandingan Kondisi	B/A
1	Jumlah variabel yang diubah	1	1	Jumlah variabel yang diubah	1
2	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	(-) (+)	2	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	(-) (+)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Variabel ke variabel	3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Variabel ke variabel
4	Perubahan level	14 - 25 = -11	4	Perubahan level	49 - 112 = -63
5	Persentase overlap	0%	5	Persentase overlap	0%

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis tentang penerapan teknik *token economic* terhadap perilaku *self stimulation* pada anak autisme ini menunjukkan adanya pengaruh pada target *behavior* yaitu dengan perilaku *self stimulation* (perilaku menggepak-gepak tangan) pada anak autisme.

Hal ini juga berdasarkan hasil analisis visual dalam kondisi yaitu estimasi kecenderungan arah fase baseline (A) menunjukkan arah meningkat, sedangkan fase intervensi (B) menunjukkan arah menurun. Level stabilitas dan rentang fase baseline (A) adalah 66,66% menunjukkan data yang variabel atau tidak stabil. Dan pada fase intervensi (B) diperoleh level stabilitas 62,5% menunjukkan data yang variabel atau tidak stabil. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil observasi pada fase baseline (A) yang memperoleh data dan menunjukkan subjek sering menggepak-gepak tangannya dengan rata-rata 21-25 kali dengan total durasi 65-112 detik selama 30 menit. Perilaku *self stimulation* (menggepak-gepak tangan) tersebut sangat mengganggu kegiatan belajar subjek. Seringkali guru harus mengingatkan anak agar tidak menggepak-gepak tangan saat proses pembelajaran. Perilaku *self stimulation* terlihat ketika anak merasa bosan dan tidak tertarik pada suatu pembelajaran yang diberikan, dan ketika subjek terlalu banyak diberikannya waktu luang sehingga anak terlalu nyaman dengan kegiatan stimulasi diri yang dilakukannya. Seperti pendapat Sutadi dan Sujarwanto (2005:177)mengungkapkan bahwa:

“Respon stimulasi diri akan muncul jika banyak penyandang autistik yang menghabiskan sebagian besar waktu bangun/terjaganya pada aktivitas non produktif tersebut. Oleh sebab itu menurunnya perilaku stimulasi diri dan menggantikannya dengan respon yang lebih produktif sering merupakan prioritas tujuan bagi anak autisme”

Berdasarkan pendapat tersebut, maka salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah memberikan kegiatan yang produktif melalui teknik *token economic* sehingga subjek dapat mengurangi perilaku *self stimulation* (menggepak-gepak tangan) yang sering dilakukannya. Teknik *token economic* yang diterapkan yaitu teknik *token*

economic dengan jenis reward stiker bergambar pesawat, dari data observasi sebelumnya diketahui bahwa anak sangat suka dengan pesawat.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Boniecki (2003:223) mengenai penggunaan token ekonomi sebagai penguatan dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan setelah penggunaan token ekonomi, terlihat bahwa siswa lebih antusias dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran berlangsung. Hasil ini menunjukkan bahwa token ekonomi memotivasi siswa dalam menanggapi setiap pernyataan yang disampaikan dalam pembelajaran.

Pada analisis visual antar kondisi antaranya adalah perubahan kecenderungan stabilitas fase baseline (A) ke fase intervensi (B) adalah variabel ke variabel. Perubahan level antara fase baseline (A) dengan fase intervensi (B) menunjukkan tanda (-) ditinjau dari rentang data poin yang berarti membaik dan presentase data overlap adalah 0%. Pada fase intervensi (B) dengan pemberian teknik *token economic* subjek terlihat bersemangat ketika melakukan kegiatan yang diberikan dan kadang anak ingat dengan reward dan perintah yang diberikan untuk tidak melakukan perilaku *self stimulation* (menggepak-gepakan tangan). Ketika fase intervensi (B) diberikan, perilaku *self stimulation* (menggepak-gepakan tangan) yang sering dilakukan anak menunjukkan penurunan yang signifikan. Setelah diberikan teknik *token economic* anak melakukan perilaku *self stimulation* (menggepak-gepakan tangan) dengan rata-rata 10 - 14 kali dengan total durasi 40-52 detik selama 30 menit.

Berdasarkan hasil tersebut, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa dengan memberikan teknik *token economic* memberikan perubahan yang membaik secara signifikan terhadap perubahan target behavior, karena dalam teknik tersebut subjek senang ketika diberi reward dan membuat subjek mengurangi perilaku *self stimulation* (menggepak-gepakan tangan) yang sering dilakukannya.

PENUTUP

a. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa teknik *token economic* dapat mereduksi perilaku *self stimulation* (menggepak-gepakan tangan). Hal ini dibuktikan dari hasil observasi fase baseline (A) yang dilakukan subjek sebanyak 21-25 kali dengan total durasi 65-112 detik selama 30 menit. Dan untuk fase intervensi (B) direduksi menjadi 10 -14 kali dengan total durasi 40-52 detik selama 30 menit.

b. Saran

Guru dan orang tua sebaiknya memberikan teknik atau kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, teknik dan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak,

sehingga dapat meminimalisir perilaku *self stimulation* (menggepak-gepakan tangan) yang sering dilakukan oleh anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arifatun, Firma. 2015. *Pengaruh Token Economic Terhadap Disiplin Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Ilmiah
- A. Smith, Sinclair., Press, Bracha., P. Koenig, Cristie. 2006. *Effects of sensory Integration Intervention on Self-Stimulation and Self-Injurious Behaviors*. Jurnal Ilmiah
- Ayu. Winniaty. Luthfa. Nimas. 2015. *Apakah Teknik Token Economic Efektif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Anak Tunagrahita Ringan Kelas V di SDLB Muhamadyah Golokan Gresik*. Jurnal Ilmiah
- Azwandi, Yosfan. 2005. *Mengenal Dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Cikal. 2014. *Asiknya Bermain Maze sambil Belajar*, (Online), (<http://www.cikalaksara.com/review/154-asiknya-bermain-maze-sambil-belajar>)
- Danuatmaja, Bonny. 2005. *Terapi Anak Autis di Rumah*. Jakarta: Puspa Swara.
- Doll, Christopher., McLaughlin., Barreto, Anjali. 2013. *The Token Economy : A Recent Review and Evaluation*. Jurnal Ilmiah
- Fuadiyah, Nidho. 2013. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Al-Hikmah Rndudongkal Pemalang*. Jurnal Pendidikan PG Paud.
- Handojo. 2008. *Autisma*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Law, Mary. 2006. *Autism Spectrum Disorders and Occupational Therapy*. Jurnal Ilmiah.
- Manulu. Janrico. M.H. 2014. *Pendidikan Karakter Terhadap Pembentukan Perilaku Mahasiswa (studi Kasus Proses Pendidikan Karakter Dalam HMJ Sosiolog Universitas Mulawarman KAL-TIM)*. Jurnal Ilmiah

- Pan, C. -C., M.Ed., Adams,D., M.A. 2013. *Influences of a token economy reward system with visual and verbal cues on treadmill walking time for an adult with Autism and an Intellectual Disability*. Jurnal Ilmiah
- Purwanta, Edi. 2005. *Modifikasi Perilaku*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Safaria, Trianto. 2005. *Autisme Pemahaman Baru Untuk Hidup Bermakna Bagi Orang Tua*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian* . Bandung: Alfabeta
- Sujarwanto. 2005. *Terapi Okupasi untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sumartini, tini. 2012. *Dampak Penggunaan Alat Permainan Playdough Dalam Pengembangan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Indonesia.
- Sunanto, Juang, dkk. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Jepang: CRICED University of Tsukuba.
- Tim. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unesa
- Yuwono, Joko. 2009. *Memahami Anak Autistik*. Bandung: Alfabeta

