

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pada dasarnya setiap anak memiliki permasalahan dalam perkembangannya, sama halnya dengan yang terjadi pada anak tunanetra. Dalam kehidupan bersosial, baik perilaku maupun sikap anak tunanetra memiliki masalah yang berbeda-beda. Akibat dari cacat penglihatan yang dialami oleh anak menyebabkan anak mengalami masalah yang berbeda dengan anak-anak lain pada umumnya.

Anak tunanetra memiliki keterbatasan dalam kondisi fisiknya yaitu adanya hambatan penglihatan dalam melakukan segala aktivitas sehari-hari, tunanetra menggunakan pendengaran, perabaan dan penciuman dalam menjalankan aktivitasnya. Pada dasarnya anak tunanetra sama dengan anak-anak yang lain pada umumnya seperti kebutuhan jasmani dan rohani, akan tetapi yang membedakan antara anak tunanetra dengan anak lainnya adalah kelainan atau gangguan yang dialaminya.

Anak tunanetra memiliki keterbatasan dalam menerima rangsangan atau informasi dari luar dirinya melalui indera penglihatannya, maka pengenalan atau pengertian terhadap dunia luar anak, tidak dapat diperoleh secara lengkap dan utuh. Sehingga perkembangan kognitif anak tunanetra cenderung terhambat dibandingkan dengan anak-anak normal pada umumnya. Hal ini disebabkan perkembangan kognitif

tidak saja dengan kecerdasan atau kemampuan intelegensinya, tetapi juga dengan kemampuan indera penglihatannya.<sup>1</sup>

Indera penglihatan ialah salah satu indera penting dalam menerima informasi yang datang dari luar dirinya. Sekalipun cara kerjanya dibatasi oleh ruang, indera ini mampu mendeteksi objek pada jarak jauh. Melalui indera penglihatan seseorang mampu melakukan pengamatan terhadap dunia sekitar, tidak saja pada bentuknya (pada objek berdimensi dua) tetapi juga pengamatan dalam (pada objek berdimensi tiga), warna, dan dinamikanya. Melalui indera ini pula sebagian besar rangsangan atau informasi akan diterima untuk selanjutnya diteruskan otak, sehingga timbul kesan atau persepsi dan pengertian tertentu terhadap rangsangan tersebut. Melalui kegiatan-kegiatan yang bertahap dan terus menerus seperti inilah yang pada akhirnya mampu merangsang pertumbuhan dan perkembangan kognitif seseorang sehingga mampu berkembang secara optimal.<sup>2</sup>

Penerimaan rangsangan hanya dapat dilakukan melalui pemanfaatan indera-indera lain di luar indera penglihatannya. Namun karena dorongan dan kebutuhan anak untuk tetap mengenal dunia sekitarnya, anak tunanetra biasanya menggantikannya dengan indera pendengaran sebagai saluran utama penerima informasi. Sedangkan indera pendengaran hanya mampu menerima informasi dari luar yang berupa suara. Berdasarkan suara, seseorang hanya akan mampu mendeteksi dan menggambarkan tentang arah, sumber, jarak suatu objek informasi; tentang

---

<sup>1</sup>Sutjihati Somantri, *Psikologi Luar Biasa*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), hlm. 67.

<sup>2</sup>*Ibid.*, hlm. 67.

ukuran dan kualitas ruangan, tetapi tidak mampu memberikan gambaran yang konkret mengenai bentuk, kedalaman, warna, dan dinamikanya. Tunanetra juga akan mengenal bentuk, posisi, ukuran, dan perbedaan permukaan melalui perabaan. Melalui bau yang diciturnya ia dapat mengenal seseorang, lokasi objek, serta membedakan jenis benda. Walaupun sedikit perannya melalui pengecapan, tunanetra juga dapat mengenal objek melalui rasanya walaupun terbatas. Karena itu bagi anak tunanetra setiap bunyi yang didengarnya, bau yang diciturnya, kualitas kesan yang dirabanya, dan rasa yang dicecapnya memiliki potensi dalam pengembangan kemampuan kognitifnya. Implikasinya, kebutuhan akan rangsangan sensoris bagi anak tunanetra harus benar-benar diperhatikan agar ia dapat mengembangkan pengetahuannya tentang benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang ada dilingkungannya.<sup>3</sup>

Hambatan penglihatan yang dimiliki oleh anak tunanetra dalam melakukan aktivitas sehari-hari dengan menggunakan indera pendengaran, perabaan, penciuman serta pengecapan sebagai media untuk mengenal lingkungan dalam memperoleh informasi. Sehingga, anak tunanetra sering mempunyai pengertian yang tidak lengkap terhadap suatu objek, variasi pengalaman yang diperoleh anak tunanetra menjadi tidak selengkap anak normal. Masing-masing tunanetra juga mempunyai variasi pengalaman sendiri-sendiri. Tunanetra sering melakukan *verbalism* yang dimana anak tunanetra memiliki kepercayaan terhadap suatu kata atau kelompok kata yang tidak didukung dengan pengalaman penginderaan. Sehingga hal ini menyebabkan anak

---

<sup>3</sup>*Ibid.*, hlm. 68.

tunanetra kurang tepat dalam melakukan gerakan karena sesuai dengan apa yang mereka peroleh.

Tanpa penglihatan, perkembangan motorik dari anak tunanetra cenderung lambat. Sebelum melakukan gerakan sesuai dengan lingkungannya, maka ia harus mengetahui terlebih dahulu bagian tubuhnya, mengetahui arah, literalitas, posisi dan ruang, serta keterampilan seperti duduk, berdiri ataupun berjalan.<sup>4</sup> Untuk mewujudkan gerakan secara optimal, maka anak tunanetra perlu perhatian khusus dibandingkan dengan anak normal dengan mengajarkan serta membimbing anak tunanetra secara berulang-ulang sehingga anak tunanetra dapat memahami apa yang dikerjakannya.

Perilaku anak tunanetra akan berkembang dipengaruhi oleh lingkungannya, anak-anak tunanetra tidak memiliki kesempatan untuk belajar melalui pengamatan visualnya termasuk dalam berperilaku baik dari lingkungan sosial yang juga baik. Pada dasarnya perilaku setiap anak itu berbeda-beda, ada yang berperilaku positif dan ada yang berperilaku negatif. Itulah sebabnya anak tunanetra memerlukan perhatian yang khusus.

Anak berkebutuhan khusus menurut direktorat Pendidikan Luar Biasa adalah anak yang secara signifikan mengalami kelainan atau penyimpangan (fisik, intelektual, sosial, emosional, sensori *neurologis*) dalam proses pertumbuhan dan atau

---

<sup>4</sup> Frieda Mangunsong, *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, (Depok: LPSP3 UI, 2009), hlm. 62.

perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak lain yang sebaya (anak-anak normal) sehingga mereka memerlukan pendidikan yang khusus.<sup>5</sup>

Pendidikan khusus diperuntukkan bagi anak-anak penyandang tunanetra, tuna rungu, tuna wicara, tuna grahita, autisme, dan sebagainya. Di Indonesia sudah disediakan lembaga pendidikan khusus, yakni Sekolah Luar Biasa yang dikelompokkan berdasarkan keterbelakangan fisik yang menjadi perhatian dari pemerintah dan dinas sosial.

Di provinsi Sumatera Selatan, khususnya di Palembang sudah ada beberapa SLB yang didirikan oleh pemerintah dan dinas sosial untuk pembelajaran dan mendidik anak-anak yang berkebutuhan khusus. Seperti SLB Tuna Grahita Karya Ibu, SLB-B Negeri Pembina, SLB-C, SLB-B YPAC Palembang, SLB Autis Harapan Mandiri, Sekolah Dasar Bina Potensi Palembang, SLB-C1, SLB-A PRPCN Palembang, dan lain sebagainya.

Yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah Sekolah Luar Biasa –A Panti Rehabilitasi Penyandang Cacat Netra Palembang (SLB-A PRPCN Palembang). SLB-A PRPCN ialah sekolah yang disediakan untuk penyandang tunanetra, yang mana di SLB siswanya mencakup SD, SMP dan SMA. Peneliti hanya memilih siswa SD sebagai subyek penelitian, dikarenakan siswa tersebut masih anak-anak sehingga akan lebih mudah untuk merubah perilaku tidak baik.

---

<sup>5</sup>Ahmad Susanto, *Bimbingan & Konseling di taman kanak-kanak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 336

Perilaku yang tidak baik itu ialah perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang tanpa dia sadari, sehingga menimbulkan ketidaknyamanan bagi orang-orang di sekitarnya. Perilaku yang mengulang-ngulang gerakan itu disebut juga perilaku *blindism*. maka dari itu, mereka memerlukan bimbingan untuk menguerangi atau meniadakan (mereduksi) perilaku *blindism*. Mereduksi perilaku *blindism* ialah mengurangi atau meniadakan perilaku-perilaku yang tidak baik, seperti menekan mata, menggoyang-goyangkan tubuh, dan menggelengkan kepala.<sup>6</sup>

Untuk mengurangi atau mereduksi perilaku *blindism* pada anak tunanetra tersebut menggunakan teknik *token economy*, yang merupakan salah satu teknik dalam pendekatan *behavioristik*, yaitu dengan strategi yang didasarkan pada hukuman, dan disetiap hukuman akan mendapatkan penghargaan (*reward*).

Dengan adanya masalah perilaku *blindism* tersebut, maka ada salah satu metode yang sering digunakan di sekolah untuk penguatan perilaku positif pada siswa yaitu pemberian *reward* (penghargaan). Yang pertama *reward* ungkapan yang berupa pujian dari guru dan orangtua, pujian diberikan ketika siswa tidak melakukan perilaku *blindism* saat berada di sekolah dan di rumah. *Reward* (penghargaan) tidak hanya berupa ungkapan, tetapi ada juga yang berupa benda. Pemberian *reward* berupa benda dilakukan karena ditakutkan cara yang pertama tidak sepenuhnya efektif dalam mengurangi atau mereduksi perilaku *blindism* pada siswa. Pemberian *reward* dilakukan dengan metode *token economy*. *Token economy* merupakan suatu wujud

---

<sup>6</sup> Tatum Tivani, Journal, *Mereduksi Perilaku Blindism Pada Anak Tunanetra Melalui Modifikasi Perilaku*, <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/5672/15/article.pdf>. Diakses tgl 13 Desember 2018.

modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan menggunakan *token* (tanda-tanda). Individu akan menerima *token* setelah menunjukkan perilaku yang diinginkan.

*Token* itu kemudian dikumpulkan dan kemudian dipertukarkan dengan suatu obyek atau penghormatan yang berarti, singkatnya *token economy* merupakan sebuah sistem penguatan untuk perilaku yang dikelola dan diubah, siswa akan dihadiah atau diberikan penguatan untuk meningkatkan atau mengurangi perilaku yang diinginkan. Tujuan utama *token economy* adalah untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. *Token economy* adalah untuk menguatkan perilaku yang diinginkan. Hal ini dilakukan untuk mengurangi perilaku yang tidak menyenangkan melalui sebuah lingkungan terstruktur dengan memberikan suatu perlakuan. Selain memiliki tujuan tersebut manfaat pemberian penghargaan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dapat membangkitkan motivasi siswa.<sup>7</sup>

Penanganan perilaku anak dapat didasarkan pada prinsip pengkondisian *operant*. Program-program tersebut setidaknya menunjukkan keberhasilan jangka pendek dalam memperbaiki perilaku sosial dan akademik. Dalam penanganan tersebut, perilaku siswa dipantau di rumah dan di sekolah, mereka diberi penguatan untuk berperilaku sesuai harapan. Sistem poin dan papan bintang merupakan

---

<sup>7</sup> Wahdanian Susanti Devi, *Skripsi, Peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Token Ekonomi di kelompok B TK Aba Dukuh Gedongkiwo Yogyakarta*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016. [http://eprints.uny.ac.id/32914/1/Wahdanian%20Devi%20Susanti\\_11111241008.pdf](http://eprints.uny.ac.id/32914/1/Wahdanian%20Devi%20Susanti_11111241008.pdf), diakses 16 Desember 2018

komponen umum dalam program-program tersebut, siswa akan mendapatkan poin dan bintang karena melakukan perilaku tertentu, yakni perilaku yang diinginkan. kemudian siswa dapat menukar poin dan bintang yang telah didapat dengan hadiah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bahwa di SLB-A PRPCN siswanya adalah anak-anak yang mengalami cacat penglihatan (tunanetra), umur mereka berkisar antara 8-13 tahun dengan tingkat pendidikan SD, disana mereka menjalani kehidupan dan bersekolah sama halnya dengan anak-anak di sekolah pada umumnya, namun diantara mereka ada beberapa anak yang berperilaku *Blindism*. Perilaku-perilaku yang tidak lazim tersebut yang disebut dengan perilaku *blindism*.

Perilaku *Blindism* pada siswa yang ada di SLB-A PRPCN Palembang ini ialah menekan matanya, dan itu dilakukan lebih dari tiga kali dalam setiap menitnya, dan secara tidak langsung perilaku tersebut bisa menyakiti dirinya sendiri. Dilihat dari perilaku yang dilakukan, maka akan berdampak pada diri sendiri dan juga pada lingkungan, serta pada kegiatan belajar siswa dan tanpa disadari menimbulkan kerusakan pada salah satu organ tubuh yang penting yaitu organ penglihatan atau mata. Maka dapat disimpulkan bahwa perilaku menekan mata sebagai perilaku *blindism* anak juga berdampak pada organ penglihatan siswa. Bisa dikatakan bahwa perilaku tersebut merupakan perilaku yang tidak baik. Akibat dari perilaku *blindism* yang dilakukan oleh siswa maka tidak menutup kemungkinan orang awas akan beranggapan bahwa anak tersebut mengalami kelainan tingkah laku yang tidak wajar dan bisa juga dikatakan sebagai siswa yang tidak normal.



Sejauh ini belum ada penanganan khusus dari pihak sekolah mengenai perilaku perilaku *blindism* tersebut. Yang dilakukan oleh guru dan staf sekolah hanyalah teguran kepada siswa yang melakukan perilaku *blindism*, supaya tidak melakukan perilaku tersebut. Oleh karena itu penulis berkesempatan untuk meneliti masalah perilaku *blindism* yang ada di SLB-A PRPCN Palembang.

Berdasarkan uraian masalah yang ada, maka bimbingan yang akan dilakukan peneliti melibatkan siswa, guru dan orang tua. Agar bimbingan dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan, maka memerlukan teori khusus yang akan digunakan, oleh karena itu peneliti tertarik ingin menyusun skripsi dengan judul “**PENDEKATAN BEHAVIOR DENGAN TEKNIK TOKEN ECONOMY UNTUK MEREDUKSI PERILAKU BLINDISM PADA SISWA TUNANETRA DI SLB-A PRPCN PALEMBANG.**”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perilaku *blindism* pada siswa tunanetra di SLB-A PRPCN Palembang?
2. Apa faktor penyebab perilaku *blindism* pada siswa tunanetra di SLB-A PRPCN Palembang ?
3. Bagaimana pendekatan *behavior* dengan teknik *token economy* untuk mereduksi perilaku *blindism* pada siswa tunanetra di SLB-A PRPCN Palembang ?

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya masalah, maka penulis membuat batasan masalah dari wilayah penelitian. Dan penulis membatasi penelitian ini pada:

1. Siswa yang menjadi objek penelitian ini adalah siswa SLB-A PRPCN yang usianya antara 8 tahun hingga 13 tahun.
2. Pendekatan *behavior* dengan teknik *token economy* dengan memberikan *reward* (penghargaan) yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mereduksi perilaku *blindism* pada siswa tunanetra di SLB-A PRPCN Palembang.

### **D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui gambaran perilaku *blindism* pada siswa tunanetra di SLB-A PRPCN Palembang.
- b. Untuk mengetahui faktor penyebab perilaku *blindism* pada siswa tunanetra di SLB-A PRPCN Palembang.
- c. Untuk mengetahui pendekatan *behavior* dengan teknik *token economy* untuk mereduksi perilaku *blindism* pada siswa tunanetra di SLB-A PRPCN Palembang.

#### **2. Manfaat penelitian**

Melalui kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu Bimbingan Konseling Islam khususnya tentang pendekatan *behavior* dengan teknik *token economy* untuk mereduksi perilaku *blindism*.
- b. Secara praktis manfaat dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada siswa tentang cara untuk mengatasi perilaku *blindism*. Selanjutnya dapat memberikan manfaat bagi konselor dalam memberikan bimbingan dan konseling untuk mengatasi perilaku *blindism* pada siswa.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka merupakan kajian singkat tentang hasil penelitian tertentu, baik yang dilakukan oleh mahasiswa maupun masyarakat umum yang berkaitan dengan penelitian yang akan penulis rencanakan disini. Dan sebagai hasil pengetahuan yang lebih luas, berdasarkan hasil pengecekan penelitian terdahulu di perpustakaan maka diketahui belum ada yang membahas tentang judul dan pembahasan yang akan penulis bahas disini, akan tetapi dari segi tema hampir mendekati seperti beberapa penelitian berikut ini.

Penelitian oleh Wahdhanian Devi Susanti, Fakultas Ilmu Pendidikan, yang berjudul: “*Peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Token Ekonomi Di kelompok B TK Aba Dukuh Gedongkiwo Yogyakarta*”, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui token ekonomi di TK ABA Dukuh Gedongkiwo Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar

dapat meningkat melalui token ekonomi. Tindakan dalam penelitian adalah pemberian stiker sebagai tanda bahwa anak telah menunjukkan perilaku sesuai target dan pemberian hadiah nyata sebagai penukar token atau *reward* tambahan. Teknis pemberian token ekonomi yaitu: 1) memberikan stiker dengan segera setelah anak menunjukkan perilaku sesuai target; 2) anak menempel sendiri token yang telah diterima pada papan token yang tersedia; 3) guru memberikan pengumuman penerima token terbanyak; 4) guru memberikan hadiah nyata pada hari ketiga sebagai penukar token bagi anak yang mengumpulkan token terbanyak. Pemberian token tetap disertai dengan penguatan verbal maupun isyarat. Setelah dilaksanakan tindakan Siklus I, motivasi belajar anak meningkat menjadi 35,70% pada kriteria motivasi belajar tinggi dan sangat tinggi, dan setelah Siklus II mencapai indikator keberhasilan sebesar 78,56% pada kriteria motivasi belajar tinggi dan sangat tinggi.<sup>8</sup>

Penelitian oleh Siti Mutmainah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang berjudul: “*Penerapan Konseling Behavioristik Dengan Teknik Modeling Simbolik Untuk Mengatasi Rendahnya Etika Siswa Terhadap Guru Pada Siswa Kelas X PM SMK Tamansiswa Kudus*”, tujuan penelitian ini adalah: 1. Mendiskripsikan faktor- faktor penyebab rendahnya etika terhadap guru pada siswa kelas X PM SMK Taman Siswa Kudus Tahun Ajaran 2013/2014. 2. Membantu mengatasi rendahnya etika siswa terhadap guru melalui teknik *modeling* pada kelas X PM SMK Tamansiswa Kudus Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penelitian 1. Konseli I (FH) Tidak memperhatikan guru saat mengajar seperti bercanda sendiri, berbicara dengan

---

<sup>8</sup>*Ibid*

kata-kata yang tidak pantas dengan guru dan sering berbicara dengan guru menggunakan bahasa Jawa ngoko. Setelah dilakukan penerapan teknik *modeling* simbolik konseli dapat menunjukkan perubahan yang lebih beretika. Ini berarti penerapan teknik *modeling* simbolik efektif untuk merubah konseli menjadi beretika dengan guru. 2. Konseli II (DH) sering berbicara dengan guru dengan bahasa Jawa ngoko, berbicara dengan kata-kata yang tidak pantas, kurangnya sopan santun saat bertanya. Setelah dilakukan penerapan teknik *modeling* simbolik mampu merubah perilaku konseli, menjadi perilaku yang diharapkan. Ini berarti layanan penerapan teknik *modeling* simbolik efektif untuk membuat konseli menerapkan etika dengan guru.<sup>9</sup>

Penelitian dari Aris Handoko, Fakultas Ilmu Pendidikan, yang berjudul: “*Mengatasi Perilaku Membolos Melalui Konseling Individual Menggunakan Pendekatan Behavior Dengan Teknik Self Management Pada Siswa Kelas X TKJ SMK Bina Nusantara Ungaran Tahun Ajaran 2012/2013*”, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui konseling individual menggunakan pendekatan *behavior* dengan teknik *self management* dapat mengatasi perilaku membolos pada siswa kelas X TKJ SMK Bina Nusantara Ungaran. Berdasar hasil penelitian, peneliti memberikan saran a) Untuk pihak sekolah, diharapkan tidak menggunakan tindakan kekerasan ataupun hukuman untuk mengatasi masalah perilaku membolos, b) bagi guru

---

<sup>9</sup>Siti Mutmainah, Skripsi, *Penerapan Konseling Behavioristik Dengan Teknik Modeling Simbolik Untuk Mengatasi Rendahnya Etika Siswa Terhadap Guru Pada Siswa Kelas X PM SMK Tamansiswa Kudus*, (Universitas Muria Kudus, 2014), [https://eprints.umk.ac.id/3321/1/KOVER\\_DEPAN.pdf](https://eprints.umk.ac.id/3321/1/KOVER_DEPAN.pdf), diakses 16 Desember 2018

pembimbing, diharapkan dapat memberikan layanan bimbingan dan konseling terutama layanan konseling individual menggunakan pendekatan behavior dengan teknik *self management* sebagai upaya dalam mengatasi perilaku membolos.<sup>10</sup>

Kemudian penelitian oleh Umri Mufidah, Fakultas Ilmu Pendidikan, yang berjudul: “*Efektifitas Pemberian Reward Melalui Metode Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini*”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui token ekonomi efektif atau tidak dalam meningkatkan kedisiplinan anak usia dini. Penelitian ini jenis penelitian eksperimen kuasi *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sample menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*. Sedangkan jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yang menyebutkan bahwa penentuan sampel dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Ada perbedaan tingkat kedisiplinan pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan token ekonomi dan terlihat perbedaan tingkat kedisiplinan pada kelompok eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan. Maka token ekonomi efektif digunakan untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini.<sup>11</sup>

Selanjutnya penelitian Fajri Hawa Isnaini Sia, Fakultas Ilmu Pendidikan, yang berjudul: “*Penggunaan Token Reinforcement System Untuk Mengembangkan*

---

<sup>10</sup>Aris Handoko, Skripsi, *Mengatasi Perilaku Membolos Melalui Konseling Individual Menggunakan Pendekatan Behavior Dengan Teknik Self Management Pada Siswa Kelas X TKJ SMK Bina Nusantara Ungaran Tahun Ajaran 2012/2013*, (Universitas Negeri Semarang, 2013), <http://lib.unnes.ac.id/17814/1/1301407016.pdf>, diakses 16 Desember 2018

<sup>11</sup>Umri Mufidah, Skripsi, *Efektifitas Pemberian Reward Melalui Metode Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini*, (Universitas Negeri Semarang, 2013), <http://lib.unnes.ac.id/18607/1/1601408001.pdf>, diakses 16 Desember 2018

*Perilaku Adaptif Anak Autisme Dirumah*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *token reinforcement system* untuk mengembangkan perilaku adaptif anak autisme di rumah. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *token reinforcement system* berpengaruh terhadap pengembangan perilaku adaptif berupa perilaku sehari-hari pada anak dengan autisme. Selama proses pembelajaran perilaku adaptif selama sesi intervensi menunjukkan anak aktif untuk melakukan perilaku yang ditargetkan agar mendapatkan tanda bintang. Di samping itu pengembangan perilaku adaptif pada subyek FB dapat dilihat dari kemauan subyek dalam beberapa perilaku adaptif terfokus pada perilaku sehari-hari tanpa perlu diberikan penguatan. Berdasarkan frekuensi munculnya *target behavior* pada kondisi *baseline-1* (A) terdapat lima sesi, pada saat intervensi (B) terdapat delapan sesi serta pada kondisi *baseline-2* (A') terdapat lima sesi. Pada kondisi *baseline-2* (A2) frekuensi perilaku adaptif berupa perilaku sehari-hari menurun pasca pemberian intervensi meskipun begitu kondisi *baseline-2* (A') lebih baik dari pada sebelum diberikan intervensi atau kondisi *baseline-1* (A).<sup>12</sup>

Dari berbagai penelitian diatas belum ada yang mengangkat masalah penelitian yang berjudul *Pendekatan "Behavior Dengan Teknik Token Economy Untuk Mereduksi Perilaku Blindism Pada Siswa Tunanetra Di SLB-A PRPCN Palembang"*.

---

<sup>12</sup>Fajri Hawa Isnaini Sia, Skripsi, *Penggunaan Token Reinforcement System Untuk Mengembangkan Perilaku Adaptif Anak Autisme Dirumah*, (Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).[http://eprints.uny.ac.id/35758/1/09103241002\\_FAJRI%20HAWA%20ISNAINI%20SIA.pdf](http://eprints.uny.ac.id/35758/1/09103241002_FAJRI%20HAWA%20ISNAINI%20SIA.pdf), diakses 28 Desember 2018

## **F. Kerangka Teori**

Kerangka teori dimaksudkan untuk memberikan gambaran atau batasan-batasan tentang teori-teori yang akan dipakai sebagai landasan penelitian yang akan dilakukan adalah teori mengenai variable-variabel yang akan diteliti.<sup>13</sup> Adapun kerangka teori dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Teori *Behavior***

*Behavioristik* merupakan orientasi teoretis yang didasarkan pada premis bahwa psikologi ilmiah harus berdasarkan studi tingkah laku yang teramati (observasi *behavior*).<sup>14</sup>

Pendekatan *behavioristik* tidak menguraikan asumsi-asumsi filosofis tertentu tentang manusia secara langsung. Setiap orang dipandang memiliki kecenderungan-kecenderungan positif dan negatif yang sama, manusia pada dasarnya dibentuk dan ditentukan oleh lingkungan sosial budayanya, Segenap tingkah laku manusia itu dipelajari.<sup>15</sup>

Para ahli *behavioristik* memandang bahwa gangguan tingkah laku adalah akibat dari proses belajar yang salah, oleh karena itu perilaku tersebut dapat diubah dengan mengubah lingkungan lebih positif sehingga perilaku

---

<sup>13</sup>Mardalis, *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Ed. I, Cet. 12, H. 41.

<sup>14</sup>Syamsu Yusuf, Juntika Nurihsan, *Teori Kepribadian*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 123

<sup>15</sup>Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling Dan Psikoterapi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2013), h. 195



menjadi positif pula, perubahan tingkah laku inilah yang memberikan kemungkinan dilakukannya evaluasi atas kemajuan klien secara lebih jelas.<sup>16</sup>

Dalam teori *behavioristik* perilaku dapat didefinisikan secara operasional, diamati, dan diukur. Dari hal inilah membuktikan bahwa sesungguhnya perilaku yang sudah terbentuk didalam diri sejatinya dapat dirubah melalui beberapa teknik *behavioristik* yang telah terlebih dahulu oleh Harvard, B. F. Skinner.

Harvard, B. F. Skinner merupakan psikolog yang terkenal dari Amerika. Skinner melakukan penelitian pada binatang. Dalam pendekatannya Skinner membedakan antara respons yang dibangkitkan oleh stimulus. Konsep yang digunakan Skinner dikenal dengan (Pengondisian Operan) *Operant Conditioning*.

Beberapa proses yang dipandang teori Skinner sebagai perilaku dasar, adalah penting untuk mencermati *reinforcer* (penguat). Skinner mengartikan penguat sebagai *event* (stimulus) yang mengikuti raspons dan meningkatkan manifestasinya. Penguat didefinisikan berdasarkan efeknya terhadap perilaku dan peningkatan respons.<sup>17</sup>

Pada dasarnya pengondisian Operan menekankan penggunaan penguat positif seperti makanan, uang, atau pujian, Skinner juga menekankan nilai penting penguatan yang didasarkan kepada pelepasan organisme atau

---

<sup>16</sup>Namora Lumongga Lubis, *Memahami Dasar-Dasar Konseling Dalam Teori DanPratik*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 168

<sup>17</sup>*Ibid*, h. 377

penghindaran dari stimulus yang disukai. Dalam hal ini berarti respons dikuatkan dengan menghilangkan atau menyingkirkan stimulus yang tidak menyenangkan. Efeknya adalah untuk menguatkan atau meningkatkan kekuatan respons. Stimulus yang tidak nyaman mengikuti respons menurunkan probabilitas respons tersebut untuk kembali muncul, akan tetapi efek tersebut bersifat temporer dan hal tersebut menjadi tidak berarti dalam penghapusan perilaku. Untuk alasan ini, Skinner telah menekankan penggunaan penguatan positif dalam membentuk perilaku.

Penekanan pada perilaku tertentu yang berhubungan dengan karakteristik situasional yang didefinisikan akan membentuk dasar bagi apa yang kemudian dikenal dengan *behavioral assessment* (penilaian perilaku). Pendekatan behaviorial terhadap penilaian yang dipengaruhi oleh Skinner ini menekankan tiga hal: 1) identifikasi perilaku tertentu, sering disebut perilaku sasaran atau respons sasaran; 2) identifikasi faktor lingkungan tertentu yang menghilangkan, mengisyaratkan, atau menguatkan perilaku sasaran; dan 3) identifikasi faktor lingkungan tertentu yang dapat dimanipulasi untuk mengubah perilaku.<sup>18</sup>

Untuk mengubah perilaku *blindism* pada siswa di SLB-A PRPCN dibutuhkan teknik khusus yang digunakan. Pada kesempatan kali ini peneliti menggunakan teknik *token economy*.

---

<sup>18</sup>*Ibid*, h.382

## 2. *Token Economy*

*Token economy* adalah sebuah teknik yang berasal dari hal karya teoretisi perilaku *operant*, B.F. Skinner. Skinner memiliki bahwa konsekuensi mempertahankan perilaku.<sup>19</sup> *Token economy* atau disebut juga dengan tabungan keping, merupakan salah satu bentuk aplikasi dari pendekatan *behavior*, yang mana pendekatan *behavior* sangat erat dengan hubungannya dengan modifikasi perilaku. *Token economy* adalah penerapan *operant conditioning* dengan mengganti hadiah langsung dengan sesuatu yang dapat ditukarkan kemudian. Disebut *operant* karena memberikan perlakuan terhadap lingkungan yaitu berupa hadiah terhadap perubahan perilaku. Dengan adanya perubahan tersebut akan mengurangi perubahan yang muncul.<sup>20</sup>

*Token economy* adalah penerapan dari kondisioning operan yaitu dengan mengganti hadiah langsung dengan sesuatu yang dapat ditukarkan kemudian. Disebut operan, karena memberikan perlakuan terhadap lingkungan yaitu berupa hadiah kepada tingkah laku. *Token economy* adalah pemberian penguatan langsung terhadap perilaku yang sesuai dengan yang telah ditentukan. Tujuan dari pengukuhan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup>Bradley T. Erford, *40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 395

<sup>20</sup> Suhaldi, Iacun, et al, *Efektifitas Teknik Token Ekonomi Dalam Upaya Mengurangi Perilaku Menyandarkan Badan Kepada Teman Pada Anak Tunanetra*, journal, vol 2 no 3, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu.pdf>, Diakses 13 Desember 2018.

<sup>21</sup> Wahdhanian Devi Susanti, *Loc. Cit.*,

Jadi dapat diartikan bahwa *token economy* adalah sistem yang dilakukan untuk memberikan penghargaan atau penguatan kepada siswa berupa token yang dikumpulkan atau ditukarkan dengan sesuatu yang bermanfaat, setelah siswa tidak melakukan perilaku yang ditargetkan, yakni perilaku *blindism*.

Sebagaimana dikatakan juga oleh Hadi bahwa *token economy* merupakan prosedur kombinasi untuk meningkatkan, mengajar, mengurangi dan memelihara berbagai perilaku.<sup>22</sup> Dari pernyataan diatas, dapat dikatakan bahwa *token economy* bisa digunakan untuk mengurangi perilaku *blindism* yang terjadi pada siswa tunanetra yang ada di SLB-PRPCN Palembang.

### 3. Perilaku *Blindism*

Ada beberapa dampak dari penolakan sosial yang dialami anak tunanetra, menurut McGaha dan Farran sebagaimana yang dikutip oleh Kurnia Nurfitriani: bahwa anak tunanetra menjadi kaku dalam bergerak dan cenderung senang mengulang gerakan yang tidak perlu pada tubuhnya sendiri. Selain itu muncul perilaku lain yang khas dengan tunanetra yaitu perilaku *stereotipik* atau disebut juga perilaku *blindism*. Perilaku yang muncul ini terjadi karena kebiasaan yang membuat anak melakukannya secara tidak sadar.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Purwaka Hadi, *Modifikasi Perilaku*, (Jakarta: Depdiknas,2005), h. 177

<sup>23</sup> Kurnia Nurfitriani, dan Ehan, *Metode Reality Therapy untuk mengurangi Perilaku Blindism Pada Anak Tunanetra*, <http://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/download/15397/8658>.  
*Journal*.vol. 9 no. 2. Diakses 12 Januari 2019

Perilaku anak tunanetra akan berkembang dipengaruhi oleh lingkungannya, anak-anak tunanetra tidak memiliki kesempatan untuk belajar melalui pengamatan visualnya termasuk dalam berperilaku baik dari lingkungan yang baik juga. Anak tunanetra tidak dapat mengadopsi perilaku baik yang diterima melalui interaksi sosial mereka. Hal ini berimplikasi terhadap munculnya fenomena sosial yang kurang wajar dan kurang normal pada diri anak tunanetra dan sulit untuk diterima secara sosial yang dengan menampilkan perilaku- yang tidak lazim dilakukan oleh orang awas. Perilaku-perilaku yang tidak lazim itu disebut dengan perilaku *blindism*. Perilaku *blindism* ini berdampak pada banyak hal termasuk pada akademik sehingga kegiatan belajar menjadi kurang optimal begitu pula hasil belajar yang didapatkan kurang memuaskan.<sup>24</sup>

*Blindism* adalah pengulangan tingkah laku motorik seperti menggoyangkan tubuh, menggelengkan kepala, dan menekan bola mata yang merupakan kegiatan yang hampir tidak dapat diterima secara sosial.<sup>25</sup> Seperti dilingkungan sekolahnya, guru-guru di SLB tersebut sering merasa tidak nyaman akibat perilaku *blindism* yang dilakukan oleh siswa-siswa tersebut. Bahkan tidak sedikit guru yang sering menegur dan member peringatan kepada siswa yang melakukan perilaku *blindism* tersebut.

---

<sup>24</sup>Tatum Tivani, *Loc. Cit.*,

<sup>25</sup>M Fatur Rizki, Journal, *Mereduksi Perilaku Blindism Melalui Kegiatan Praktikum Menggunakan Beaker Glass Braille Pada Penguasaan Konsep Pengukuran Volume*, <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/issue/view/1266>. 20 Desember 2018

#### 4. Tunanetra

Dalam dunia pendidikan luar biasa, anak dengan gangguan penglihatan lebih akrab disebut anak tunanetra. Pengertian tunanetra tidak saja mereka yang buta, tetapi mencakup juga mereka yang melihat tetapi terbatas sekali dan kurang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup sehari-hari terutama dalam belajar. Jadi, anak-anak dengan kondisi penglihatan yang termasuk “setengah melihat”, “*low vision*”, atau rabun adalah bagian dari kelompok anak tunanetra.

Dari uraian tersebut, dapat diartikan bahwa anak tunanetra adalah individu yang indera penglihatannya (kedua-duanya) tidak berfungsi sebagai saluran penerima informasi dalam kegiatan sehari-hari seperti halnya orang awas.<sup>26</sup>

Dilihat dari segi etimologi bahasa, tunanetra berasal dari kata “tuna” berarti rugi dan “netra” berarti mata atau cacat mata. Istilah tunanetra yang mulai populer didalam dunia pendidikan dirasa cukup tepat untuk menggambarkan keadaan penderita yang mengalami kelainan indera penglihatan, baik kelainan itu bersifat berat maupun ringan.<sup>27</sup>

### G. Metode Penelitian

#### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang dilakukan di tempat terjadinya gejala-gejala yang diteliti. dan menggunakan teknik analisis data kualitatif. Dalam penelitian kualitatif data

---

<sup>26</sup>Sutjihati Somantri, *Psikologi Anak Luar Biasa*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), h. 65

<sup>27</sup>Hadyan Pramudita, Skripsi, *Pemberdayaan Penyandang Tunanetra Melalui Pendekatan Pendidikan Nonformal*, <http://lib.unnes.ac.id/23006/1/1201411032.pdf>. Diakses 26 Desember 2018

yang dikumpulkan merupakan bentuk gambar, kata-kata dan bukan dalam bentuk angka.<sup>28</sup> Adapun data kualitatif tersebut menggambarkan perilaku *blindism* pada siswa tunanetra di SLB-A PRPCN Palembang dan faktor yang menyebabkan perilaku *blindism* tersebut, serta pendekatan *behavior* dengan teknik *token economy* untuk mereduksi perilaku *blindism* pada siswa tunanetra di SLB-A PRPCN Palembang.

## **2. Sumber Data Penelitian**

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan observasi atau wawancara dalam pengumpulan datanya maka sumber data disebut informan, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti baik pertanyaan penulis maupun pertanyaan lisan. Adapun sumber data itu menurut cara perolehan data tersebut yaitu:

### **a. Data primer**

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian perorangan, kelompok dan organisasi yang menjadi sumber data pokok atau utama dalam penelitian. Di SLB-A PRPCN Palembang yang menjadi objek penelitian dan sumber data pokok atau utama ialah siswa dan guru yang ada di SLB-A tersebut.

---

<sup>28</sup>Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif Dan Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), H. 333

b. Data skunder

Data sekunder adalah sumber data penunjang untuk melengkapi data primer dalam bentuk yang sudah jadi (tersedia) melalui publikasi dan informasi yang dikeluarkan di berbagai lembaga, organisasi dan pranata sosial.<sup>29</sup> Di dalam lembaga pendidikan seperti dokumen SLB-A PRPCN Palembang.

### 3. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini yang akan dijadikan subjek penelitian adalah narasumber yang dapat memberikan informasinya atau disebut juga informan, yaitu:

1. Informan kunci yaitu mereka yang mengetahui dan memiliki berbagai informasi pokok yang diperlukan dalam penelitian atau subjek yang mengetahui secara mendalam permasalahan yang sedang diteliti seperti siswa di SLB-A PRPCN Palembang yang melakukan perilaku *blindism*, berjumlah 3 orang siswa.
2. Informan utama yaitu mereka yang terlibat secara langsung dalam interaksi sosial yang diteliti yaitu seperti guru yang berjumlah 2 orang.

Dari ketiga informan tersebut maka dapat dibuat tabel Subyek penelitian:

---

<sup>29</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Penelitian*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h. 19



**TABEL I**  
**SUBYEK PENELITIAN**

No	Subyek Penelitian	Jumlah
1	Siswa SLB-A PRPCN	3
2	Guru	2
	Jumlah	5

#### 4. Teknik pengumpulan data

Untuk melakukan proses pengumpulan data diperoleh dengan metode:

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang kompleks karena melibatkan berbagai faktor dalam pelaksanaannya. Metode ini dipergunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung ke tempat lokasi penelitian, seperti mengetahui permasalahan, kondisi dan psikologi.<sup>30</sup>

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung. Dapat pula

---

<sup>30</sup>Husaini Usman, Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial Edisi Dua*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 55

dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya.<sup>31</sup>

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu atau tentang orang, kelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sesuai dan terkait dengan fokus penelitian adalah sumber informasi yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif, dokumentasi dapat berbentuk teks tertulis, gambar, maupun foto. Dokumentasi tertulis dapat pula berupa sejarah kehidupan (*life histories*), biografi, karya tulis, dan cerita. Di samping itu ada pula material budaya atau hasil karya seni yang merupakan sumber informasi dalam penelitian kualitatif.<sup>32</sup>

## 5. Teknik analisis data

teknik analisis data yaitu suatu cara atau strategi yang ditempuh untuk mencari kesempurnaan suatu data dengan cara mengatur data secara sistematis dari berbagai data yang telah diperoleh guna untuk mendapatkan pemahaman dari suatu objek penelitian. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini

---

<sup>31</sup>Muri Yusuf, *Op. Cit* h. 372

<sup>32</sup>*Ibid*, h. 391

mengikuti analisis data kualitatif dari Miles dan Huberman. Adapun analisis data yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:<sup>33</sup>

- a. Reduksi data, dalam tahap ini peneliti melakukan pemilihan, pemusatan perhatian untuk tujuan penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan.
- b. *Display data*, peneliti mengembangkan sebuah deskripsi informasi yang terorganisir untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan.
- c. Verifikasi dan penarikan kesimpulan, pada tahap ini dimaknai sebagai penarikan makna dari data yang tampil dengan melibatkan pemahaman si peneliti. Dari permulaan pengumpulan data peneliti kualitatif mencari makna dari setiap gejala yang di perolehnya di lapangan.

## **H. Sistematika Penulisan**

Dalam pembahasan skripsi ini agar lebih terarah, maka penyusunan skripsi ini dibagi dalam 5 bab, setiap bab dalam pembahasan tersebut memiliki kesatuan yang utuh dan saling berkaitan antara yang satu dengan yang lain serta merupakan gambaran singkat mengenai pokok-pokok pembahasan. Setiap bab terbagi dalam beberapa sub bab. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini menggambarkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

---

<sup>33</sup>Adnan Mahdi dan Mujahidin, *Panduan Penelitian Praktis Untuk Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), H. 137.

Bab II Landasan Teori, pada bab ini menjelaskan tentang sejarah pendekatan *behavior*, pengertian pendekatan *behavior*, tokoh-tokoh pendekatan *behavior*, pengertian *token economy*, cara mengimplementasikan *token economy*, pengertian perilaku *blindism*, macam-macam perilaku *blindism*, penyebab perilaku *blindism*, pengertian tunanetra, ciri-ciri tunanetra, dan faktor-faktor penyebab tunanetra.

Bab III Deskripsi Wilayah Penelitian, pada bab ini menjelaskan tentang sejarah dan letak geografis lokasi SLB-A PRPCN, visi dan misi, sarana dan prasarana.

Bab IV Pembahasan, pada bab ini menjelaskan tentang perilaku *blindism* pada siswa tunanetra di SLB-A PRPCN Palembang, faktor penyebab perilaku *blindism* pada siswa tunanetra di SLB-A PRPCN Palembang, pendekatan *behavior* dengan teknik *token economy* untuk mereduksi perilaku *blindism* pada siswa tunanetra di SLB-A PRPCN Palembang.

Bab V Penutup, pada bab ini akhir dari skripsi yang di buat penulis yang berisikan kesimpulan dan saran.