

# Application of the Token Ekonomi Method (Savings Bintang) in Reducing Aggressive Behavior in Class VI Deaf Children at SLB Al Qasmi Watampone

Ainul Rafiqah<sup>1\*</sup>, Dr. Mustafa, M.Si<sup>2</sup>, Dra. Tatiana Meidina, M.Si<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

<sup>3</sup>Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

\*Penulis Koresponden: [ainulrafiqah09@gmail.com](mailto:ainulrafiqah09@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang masalah perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI. Rumusan masalah penelitian ini adalah: "Bagaimanakah perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI di SLB AL Qasmi Watampone melalui metode token ekonomi (tabungan bintang) berdasarkan hasil analisis antar kondisi"? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Penurunan perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI sebelum diberi intervensi (A1), 2) Penurunan perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI pada saat diberi intervensi (B), 3) Penurunan perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI setelah diberi intervensi (A2), 4) Penurunan perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI berdasarkan hasil analisis antar kondisi sebelum diberi intervensi (A1) saat diberi intervensi (B) dan setelah diberi intervensi (A2). Teknik Pengumpulan data yang digunakan berupa frekuensi dan pencatatan kejadian. Subjek penelitian ini adalah seorang anak tunarungu kelas VI berinisial AA. Teknik analisis data yaitu *Single Subject Research* (SSR) dengan desain penelitian A-B-A. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengurangan perilaku agresif 1) pada kondisi *baseline* 1 (A1) subjek AA melakukan perilaku agresif berupa perilaku marah-marah meskipun datanya sudah stabil. 2) pengurangan perilaku agresif pada kondisi intervensi (B) mengalami penurunan. Hal ini dapat terjadi karena diberikan perlakuan dengan menerapkan metode token ekonomi (tabungan bintang) hal ini berpengaruh baik terhadap pengurangan perilaku agresif. 3) pengurangan perilaku agresif pada kondisi *baseline* 2 (A2) subjek AA mengalami penurunan bahkan kondisi ini jauh lebih baik dibandingkan dengan kondisi *baseline* 1 (A1). 4) Berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu perubahan perilaku agresif pada kondisi *baseline* 1 (A1) saat diberi intervensi dan *Baseline* 2 (A2) penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang) ini dapat dikatakan memberikan efek yang positif terhadap pengurangan perilaku agresif pada subjek. Pada *baseline* 1 (A1) pengurangan perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI di SLB Al Qasmi Watampone.

Kata kunci: Perilaku agresif, Metode token ekonomi, Tunarungu

## Abstract

This study examines the problem of aggressive behavior in class VI deaf children. The formulation of the research problem is: "How is the aggressive behavior of class VI deaf children at SLB AL Qasmi Watampone through the token economy method (star savings) based on the results of analysis between conditions"? The aims of this study were to determine: 1) Reduction in aggressive behavior in class VI deaf children before being given intervention (A1), 2) Reduction in aggressive behavior in class VI deaf children when given intervention (B), 3) Reduction in aggressive behavior in deaf children class VI after being given an intervention (A2), 4) Reducing aggressive behavior in deaf children in class VI based on the results of an analysis between conditions before being given an intervention (A1) when being given an intervention (B) and after being given an intervention (A2). The data collection technique used is the frequency and logging of events. The subject of this study was a class VI deaf child with the initials AA. The data analysis technique is *Single Subject Research* (SSR) with an A-B-A research design. The results of the study can be concluded that the reduction in aggressive behavior 1) in baseline condition 1 (A1) subject AA performed aggressive behavior in the form of angry behavior even though the data was stable. 2) the reduction in aggressive behavior in the intervention condition (B) decreased. This can happen because given treatment by applying the token economy method (star savings) this has a good effect on reducing aggressive behavior. 3) the reduction in aggressive behavior in baseline condition 2 (A2) subject AA has decreased even this condition is much better than baseline condition 1 (A1). 4) Based on the results of the analysis between conditions, namely changes in aggressive behavior in baseline 1 (A1) conditions when given intervention and Baseline 2 (A2) the application of the token economy method (star savings) can be said to have a positive effect on reducing aggressive behavior in subjects. At baseline 1 (A1) reduced aggressive behavior in class VI deaf children at SLB Al Qasmi Watampone.

Keywords: Aggressive Behavior, Token economy method, Deaf

## 1. PENDAHULUAN

Masalah perilaku agresif anak bukanlah menjadi suatu masalah yang baru bagi orang tua ataupun guru. Masalah perilaku agresif merupakan masalah yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan, dan masa depan anak, karena jika tidak ditangani dengan baik dan benar, maka perilaku agresif dapat berdampak negatif pada kehidupan anak dikemudian hari.

Perilaku agresif menurut Murry (Lindzey,1993) didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berupa: berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Perilaku agresif adalah tindakan yang melukai orang lain atau merusak milik orang lain.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah suatu yang dilakukan orang lain untuk melukai baik itu secara verbal dan non verbal terhadap individu yang disengaja sehingga dapat merugikan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 dan 2 September 2020 di SLB Al Qasmi Watampone terdapat siswa tunarungu berinisial AA yang berumur 13 tahun duduk di kelas V berjenis kelamin laki-laki yang memiliki perilaku agresif. Perilaku agresif yang dialami AA disebabkan karena mengalami kesulitan dalam beradaptasi di lingkungan baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumahnya disebabkan AA dibatasi dengan kendala dalam berbahasa isyarat. Apabila AA ingin berkomunikasi dengan orang yang berada di sekitarnya tetapi orang tersebut tidak memahami apa yang diinginkan oleh AA dan seketika pula AA memukul orang tersebut bahkan ketika kita hanya melihat-lihatnya saja atau sekedar lewat di dekatnya seketika AA langsung marah-marah.

Marah merupakan faktor predisposisi dari perilaku agresif dan marah itu paralel dengan dorongan agresif, sehingga intervensi terhadap marah perlu dilakukan sebagai sarana mengurangi perilaku agresif seseorang (Berkowitz, 2003).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas VI (Herianto, S.Pd) dan orang tua siswa (Hj. Darmawati) diperoleh data dari siswa berinisial AA yang mengalami perilaku agresif. Data asesmen perilaku agresif yang dilakukan pada tanggal 19 dan 20 Maret 2022 dengan melihat perilaku agresif yang dilakukan anak diantaranya memukul, berteriak, dan marah-marah. Perilaku memukul faktor yang biasanya melatarbelakangi terjadinya perilaku ini yaitu: permintaan yang tidak terpenuhi dan apabila kesal kepada seseorang yang merasa dikuasanya. Perilaku berteriak faktor yang melatarbelakangi terjadinya perilaku ini yaitu: apabila menolak arahan yang diperintahkan. Perilaku marah-marah factor yang melatar belakangi terjadinya perilaku ini yaitu: ketika ia bertanya dengan gurunya tetapi gurunya tidak mengerti apa yang diinginkan oleh AA, apabila tidak dipedulikan panggilannya, kehabisan paketan data, hp low, dan air mati disaat mencuci mobil.

Perilaku agresif yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu perilaku marah-marah, dimana nantinya perilaku marah-marah akan diberikan penguatan berupa token ekonomi (tabungan bintang).

Token ekonomi adalah teknik modifikasi perilaku yang nyatanya penguatan yang dikondisikan untuk mempertahankan perilaku yang diinginkan (Mullenberger, 2012). Dalam token ekonomi tingkah laku yang diharapkan muncul bisa diperkuat dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak, sehingga hasil perilaku yang diharapkan oleh peneliti bisa ditukar dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak (Timothy, 2009).

Aspek positif dari token ekonomi adalah untuk memperkuat perilaku yang pantas dan mencegah perilaku yang tidak pantas, sehingga meminimalkan kebutuhan untuk menggunakan strategi dalam menangani perilaku yang tidak pantas. Tujuan utama dari token ekonomi, yaitu untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Token ekonomi sebagai sarana untuk mengajarkan perilaku

yang sesuai dan keterampilan-keterampilan sosial yang dapat digunakan dalam kehidupan. Token ekonomi juga dapat digunakan secara individu atau secara berkelompok (Susanto, 2008).

Permasalahan di atas perlu mendapatkan penanganan dengan menggunakan metode token ekonomi (tabungan bintang) berupa kepingan bintang agar dapat mempermudah dalam mengurangi perilaku agresif, melalui penelitian dengan judul "Penerapan Metode Token Ekonomi (*Tabungan Bintang*) Dalam Mengurangi Perilaku Agresif Pada Anak Tunarungu Kelas VI Di SLB Al Qasmi Watampone".

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Tinjauan Pustaka

#### 1. Kajian Metode Token Ekonomi

##### a. Pengertian Token Ekonomi

Token Economy atau disebut juga sebagai tabungan bintang adalah salah satu teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian satu kepingan (atau satu tanda, isyarat) sesegera mungkin setiap kali setelah perilaku sasaran muncul. Kepingan-kepingan ini nantinya dapat ditukar dengan benda atau aktivitas pengukuh lain yang diinginkan subjek.

Token *Economy* diberikan dalam bentuk simbol seperti koin dari tanah liat, tanda bintang, tanda hati, permen, ceklis, wajah tersenyum dan point. Token dapat dibuat semenarik mungkin agar menggugah untuk mendapatkannya motivasi peserta didik (Prima & Lestari, 2018).

Token ini dapat ditukar apabila telah memenuhi jumlah tertentu yang telah disepakati sebelumnya sesuai dengan kontrak penukaran dan pendapatan *reward* (hadiah) (Herliyanti, 2016). Token ini dapat diterjemahkan sebagai sistem barter sederhana di dalam kelas, dimana peserta didik akan menukarkan token yang berhasil dikumpulkannya dalam kurung waktu tertentu untuk ditukar dengan hadiah (Doll & McLaughlin, 2013).

##### b. Langkah-langkah Token Ekonomi

Langkah-langkah pelaksanaan tabungan kepingan (token economy) dibagi dalam 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan

dan tahap evaluasi Purwanto (2012:152) dipaparkan sebagai berikut:

Pada tahap persiapan ada 4 hal yang perlu dipersiapkan antara lain:

- 1) Menetapkan tingkah laku atau kegiatan yang akan diubah disebut sebagai tingkah laku yang ditargetkan
- 2) Menentukan barang atau benda atau kegiatan apa saja yang mungkin dapat menjadi penukar kepingan
- 3) Memberikan nilai atau harga untuk setiap kegiatan atau tingkah laku yang ditargetkan dengan kepingan (token)
- 4) Menetapkan harga barang-barang atau kegiatan penukar dengan kepingan.

Pada tahap pelaksanaan

Diawali dengan pembuatan kontrak antara guru dan peserta didik. Kontraknya cukup secara lisan dan keduanya dapat saling memahami. Bila tingkah laku kontrak muncul, maka peserta didik mendapatkan hadiah kepingan (token).

Pada tahap evaluasi

Pada tahap ini akan diketahui factor-faktor apa yang diperlu ditambahkan ataupun dikurangi dalam daftar pengukuhan ataupun pengubahan tingkah laku yang telah dilaksanakan tersebut.

Tahapan atau langkah-langkah penggunaan metode *token ekonomi* menurut pendapat diatas dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu sebagai berikut: Pada tahap persiapan terdapat beberapa yang perlu dipersiapkan diantaranya:

1. Menentukan perilaku agresif anak yang akan di ubah (marah-marah)
2. Menentukan makanan ataupun minuman yang mungkin dapat menjadi penukar kepingan bintang
3. Menetapkan jumlah penukaran setiap kepingan yang dapat di gunakan dalam penukaran makanan ataupun minuman

4. Setiap 6 kepingan dapat dilakukan penukaran makanan ataupun minuman.

#### Tahap pelaksanaan

Pembuatan kontrak antara peneliti dengan siswa atau dengan guru siswa dengan pemberian informasi mengenai aturan dalam pelaksanaan token ekonomi. Apabila perilaku agresif anak muncul maka kepingan bintang tidak di berikan dan ketika perilaku agresif anak tidak muncul dalam waktu 10 – 15 menit maka akan diberikan kepingan bintang yang akan di tukarkan nantinya baik itu dalam bentuk makanan ataupun minuman.

#### Tahap evaluasi

Tahapan ini melihat kembali factor-faktor yang mempengaruhi jalannya program pelaksanaan metode token ekonomi.

### c. Pengertian Memodifikasi Perilaku

Modifikasi perilaku secara umum dapat diartikan sebagai hamper segala tindakan yang bertujuan mengubah perilaku. Defenisi yang tepat dari modifikasi perilaku adalah usaha untuk menerapkan prinsip-prinsip proses belajar maupun prinsip-prinsip psikologis hasil eksperimen lain pada perilaku manusia (Bootzin, 1975).

## 2. Kajian Perilaku Agresif

### a. Sikap dan Perilaku Agresif

Perilaku agresif menurut Murry (Hall & Lindzey, 1993) didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, melalui berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Atau secara singkatnya agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak milik orang lain.

### b. Perilaku Marah-marah

Marah merupakan faktor predisposisi dari perilaku agresif dan marah itu paralel dengan dorongan agresif, sehingga intervensi terhadap marah perlu dilakukan sebagai sarana mengurangi perilaku agresif seseorang (Berkowitz, 2003).

Emosi marah merupakan salah satu reaksi ketika kebutuhan dan motif manusia terhambat untuk terpenuhi. Marah merupakan bentuk ekspresi emosi yang ditimbulkan oleh

pengaruh lingkungan sekitar manusia, dimana biasanya orang akan menjadi marah disebabkan mendapat stimulus yang mengancam dan mengusik ketenangan dan kenyamanan seseorang, misalnya orang akan marah jika dicaci, dihina, bahkan dilecehkan oleh orang lain.

Faktor yang dapat mempengaruhi orang untuk mudah menjadi marah, yaitu kondisi fisik, kondisi psikis, dan juga moralitas yang tidak baik. Marah dapat mengakibatkan terganggunya aktualisasi diri manusia didalam kehidupannya dan marah merupakan penyakit jiwa yang ada dalam diri manusia. Manusia yang memiliki mental yang sehat dan kondisi kejiwaan yang baik akan dapat membantu dirinya mengontrol emosinya. Sebaliknya orang yang dalam kondisi mengalami tekanan, stress, depresi dan terluka biasanya akan mudah terpancing emosi dan mudah marah. Marah juga merupakan reaksi dari kesakitan. Marah pada diri manusia jika dibiarkan sangatlah berbahaya, karena dapat dengan mudah meningkat dari sikap menjadi tindakan (Benidiktus, 2011).

Emosi marah dapat menimbulkan akibat negatif bagi individu maupun pihak lain, baik dari segi fisik, psikologis dan sosial maupun ekonomi. Emosi marah juga sering menjadi pemicu timbulnya agresivitas yang mengarah pada tindak kriminal (Boston, 1992). Spielberger (dalam Mikulincer, 1988) menyatakan bahwa emosi marah merupakan suatu keadaan emosi yang ditandai dengan perasaan-perasaan subjektif yang bervariasi atau jengkel sampai kemarahan yang intens.

## 3. Kajian Tunarungu

### a. Pengertian Anak Tunarungu

Istilah tunarungu diambil dari kata "Tuna" dan "Rungu" Tuna artinya kurang dan Rungu artinya pendengaran. Orang atau anak dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara. Orang yang mempunyai gangguan pendengaran akan mengalami kesulitan dalam menerima atau menyampaikan informasi.

Hallahan & Kauffman (1991:266) dan Hardman (1990:276) mengemukakan bahwa

orang yang tuli (a deaf person) adalah orang yang mengalami ketidakmampuan mendengar, sehingga mengalami hambatan dalam memproses informasi Bahasa melalui pendengaran dengan atau tanpa menggunakan alat bantu dengan (hearing aid). Sedangkan orang yang kurang dengar (a hard of hearing person) adalah seseorang yang biasanya menggunakan alat bantu dengar, sisa pendengarannya cukup memungkinkan untuk keberhasilan memproses informasi Bahasa.

Dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan dalam pendengarannya, baik secara keseluruhan ataupun masih memiliki sisa pendengaran. Meskipun telah diberikan alat bantu dengar, anak tunarungu masih memerlukan pelayanan Pendidikan khusus.

#### **b. Klasifikasi Tunarungu**

Menurut Boothroyd (dalam Murni Winarsih, 2007:23) klasifikasi ketunarunguan adalah sebagai berikut:

- 1) Kelompok I : kehilangan 15-30 dB, mild hearing losses atau ketunarunguan ringan; daya tangkap terhadap suara cakapan manusia normal.
- 2) Kelompok II: kehilangan 31-60, moderate hearing losses atau ketunarunguan atau ketunarunguan sedang; daya tangkap terhadap suara cakapan manusia hanya sebagian.
- 3) Kelompok III: kehilangan 61-90 dB, severe hearing losses atau ketunarunguan berat; daya tangkap terhadap suara cakapan manusia tidak ada.
- 4) Kelompok IV: kehilangan 91-120 dB, profound hearing losses atau ketunarunguan sangat berat; daya tangkap terhadap suara cakapan manusia tidak ada sama sekali.
- 5) Kelompok V: kehilangan lebih dari 120 dB, total hearing losses atau ketunarunguan total; daya tangkap terhadap suara cakapan manusia tidak ada sama sekali.

Selanjutnya Uden (2007) membagi klasifikasi ketunarunguan menjadi tiga, yakni berdasar saat terjadinya ketunarunguan, berdasarkan tempat kerusakan pada organ pendengarannya, dan berdasar pada taraf penguasaan bahasa.

#### 1) Berdasarkan sifat terjadinya

- a. Ketunarunguan bawaan, artinya ketika lahir anak sudah mengalami/menyandang tunarungu dan indera pendengarannya sudah tidak berfungsi lagi.
- b. Ketunarunguan setelah lahir, artinya terjadinya tunarungu setelah anak lahir diakibatkan oleh kecelakaan atau suatu penyakit.

#### 2) Berdasarkan tempat kerusakan

- a. Kerusakan pada bagian telinga luar dan tengah, sehingga menghambat bunyi-bunyian yang akan masuk ke dalam telinga disebut Tuli Konduktif.
- b. Kerusakan pada telinga bagian dalam sehingga tidak dapat mendengar bunyi/suara, disebut Tuli Sensoris.

#### 3) Berdasarkan taraf penguasaan Bahasa

- a. Tuli pra bahasa (prelingually deaf) adalah mereka yang menjadi tuli sebelum dikuasanya suatu bahasa (usia 1,6 tahun) artinya anak menyamakan tanda (signal) tertentu seperti mengamati, menunjuk, meraih dan sebagainya namun belum membentuk system lambing.
- b. Tuli purna bahasa (post linguually deaf) adalah mereka yang menjadi tuli setelah menguasai bahasa, yaitu telah menerapkan dan memahami system lambang yang berlaku di lingkungan.

Klasifikasi dalam dunia pendidikan diperlukan untuk menentukan bagaimana intervensi yang akan dilakukan lembaga terkait.

Ada banyak jenis klasifikasi termasuk yang sudah dipaparkan di atas.

Klasifikasi di atas merupakan jenis klasifikasi yang membagi tunarungu menjadi beberapa kelompok sesuai dengan kehilangan pendengarannya dan tempat terjadi

## 2.2. Fungsi Tinjauan Pustaka

Fungsi Tinjauan Pustaka dalam penelitian ini mengetahui teori-teori yang terkait dengan skema penelitian mengenai penerapan metode token ekonomi pada anak Tunarungu.

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Kasiran (Sujarweni, V.W. 2014: 39) Mendefinisikan “pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui”.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan subjek tunggal (*single subject research/ SSR*) dengan menggunakan pengukuran frekuensi yang bertujuan untuk menerapkan metode *Token Ekonomi (Tabungan Bintang)* dalam mengurangi perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI di SLB Al Qasmi Watampone. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2014:6).

### 3.2. Variabel penelitian dan Desain Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dialami anak, penelitian ini terdapat satu variabel yang dapat diteliti yaitu, perilaku agresif pada anak tunarungu dengan menggunakan metode *Token Ekonomi (Tabungan Bintang)*.

Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan adalah A-B-A, yaitu desain penelitian yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan

kepada individu, dengan cara membandingkan perilaku agresif anak tunarungu sebelum dan sesudah intervensi.

Desain A-B-A memiliki tiga fase yaitu *baseline 1 (A1)*, *intervensi (B)*, dan *baseline 2 (A2)*.

Adapun tahap-tahap yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu :

#### a. A1 (*baseline 1*)

Kondisi A1 atau baseline merupakan kondisi awal pada saat belum dilakukannya intervensi. Kondisi ini mengukur seagresif apakah anak sebelum diberikan perlakuan atau intervensi.

#### b. B (*intervensi*)

Keadaan dimana subjek diberikan perlakuan secara berulang-ulang dalam hal ini menggunakan *Token Ekonomi (Tabungan Bintang)*. Intervensi ini dilakukan berulang dalam beberapa sesi.

#### c. A2 (*baseline 2*)

Kondisi dimana subjek diberikan evaluasi dengan mengulang baseline. Tujuan dari baseline 2 ini ialah mengetahui sejauh mana intervensi dapat mengurangi perilaku agresif anak tunarungu kelas VI di SLB Al Qasmi watampone.

### 3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa pencatatan kejadian yang berkaitan dengan penerapan metode token ekonomi (*tabungan bintang*).

### 3.4. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian *Single Subject Research (SSR)* memfokuskan pada data individu. Oleh karena itu pada penelitian dengan kasus tunggal digunakan jenis teknik analisis data kuantitatif.

## 4. HASIL PENELITIAN

### 4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian eksperimen subjek tunggal atau *Single Subject*

Research (SSR). Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A.

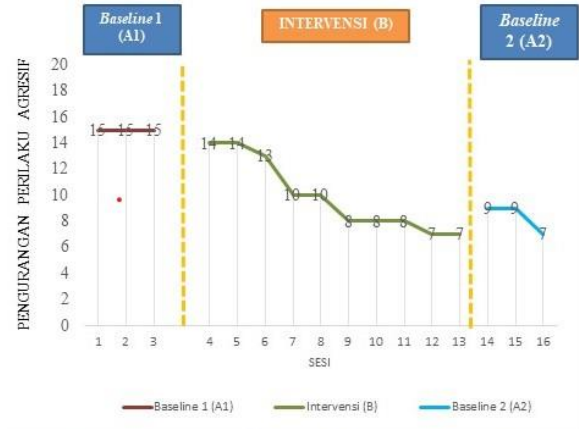
Data yang telah terkumpul, dianalisis melalui statistik deskriptif, dan ditampilkan dalam grafik. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data penurunan perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI di SLB Al Qasmi Watampone pada kondisi sebelum diberikan perlakuan *baseline 1* (A1), pada kondisi saat diberikan perlakuan *intervensi* (B), dan pada kondisi setelah diberikan perlakuan *baseline 2* (A2).

*Target behavior* penelitian pada penelitian ini, adalah penurunan perilaku agresif pada anak tunarungu. Subjeck penelitian ini adalah anak tunarungu kelas VI di SLB Al Qasmi Watampone yang berjumlah satu orang dengan inisial AA.

Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data adalah sebagai berikut :

1. Menghitung jumlah frekuensi setiap kondisi;
2. Membuat tabel berisi hasil pengukuran pada setiap kondisi;
3. Membuat hasil analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi untuk mengetahui penurunan *intervensi* terhadap kemampuan mengurangi perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI di SLB Al Qasmi Watampone sebagai sasaran (*target behavior*) yang diinginkan.

Jika data analisis dalam kondisi *baseline 1* (A1), *intervensi* (B), dan *baseline 2* (A2) kemampuan mengurangi perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI di SLB AL Qasmi Watampone digabung menjadi satu atau dimasukkan pada format rangkuman maka hasilnya dapat dilihat seperti berikut :



**Grafik 1.** Kecenderungan arah pengurangan perilaku agresif anak tunarungu kelas VI pada kondisi *baseline 1* (A1), *intervensi* (B) dan *baseline 2* (A2).

**Tabel 1.** Rangkuman hasil penelitian analisis visual dalam kondisi kemampuan mengurangi perilaku agresif pada kondisi *baseline 1* (A1), *intervensi* (B), dan *baseline 2* (A2)

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	3	10	3
Estimasi Kecenderungan Arah	— (=)	↘ (+)	↘ (+)
Kecenderungan Stabilitas	Stabil — 100%	Variabel — 20%	Stabil — 100%
Jejak Data	— (=)	↘ (+)	↘ (+)
Level Stabilitas dan Rentang	Stabil — 15-15	Variabel — 7-14	Stabil — 7-9
Perubahan Level ( <i>level change</i> )	15-15 — (0)	14-7 — (7)	9-7 — (2)

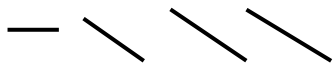
Penjelasan tabel rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi adalah sebagai berikut :

- a. Panjang kondisi atau banyaknya sesi pada kondisi *baseline 1* (A1) yang dilaksanakan yaitu sebanyak 3 sesi, intervensi (B) sebanyak 10 sesi dan kondisi *baseline 2* (A2) sebanyak 3 sesi.
- b. Berdasarkan garis pada tabel di atas, diketahui bahwa pada kondisi *baseline 1* (A1) kecenderungan arahnya mendatar artinya data pengurangan perilaku agresif subjek AA dari sesi pertama sampai sesi ke tiga jumlah frekuensi sama yaitu 15. Garis pada kondisi intervensi (B) arahnya cenderung menurun artinya data Pengurangan Perilaku Agresif subjek dari sesi ke empat sampai sesi ke tiga belas jumlah frekuensi mengalami penurunan . Sedangkan pada kondisi *baseline 2* (A2) arahnya cenderung menurun artinya data pengurangan perilaku agresif subjek dari sesi empat belas sampai sesi ke enam belas jumlah frekuensi mengalami penurunan atau membaik.
- c. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline 1* (A1) yaitu 100 % artinya data yang diperoleh menunjukkan kestabilan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) yaitu 20% artinya data yang di peroleh tidak stabil atau variabel. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline 2* (A2) yaitu 100 % hal ini berarti data stabil.
- d. Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah (point nomor 2) di atas. Kondisi *baseline 1*(A1), intervensi (B) dan *baseline 2* (A2) berakhir secara menurun
- e. Level stabilitas dan rentang data pada kondisi *baseline 1* (A1) cenderung mendatar dengan rentang data 15-15. Pada kondisi intervensi (B) data cenderung menurun dengan rentang 7-14. Begitupun dengan kondisi *baseline 2*

(A2) data cenderung menurun atau penurunan (+) dengan rentang 7-9.

- f. Penjelasan perubahan level pada kondisi *baseline 1* (A1) tidak mengalami perubahan data yakni tetap yaitu (=) 0. Pada kondisi intervensi (B) terjadi perubahan level yakni (7). Pada kondisi *baseline 2* (A2) perubahan levelnya adalah (2).

**Tabel 2.** Rangkuman hasil analisis antar kondisi kemampuan menulis permulaan

Perbandingan Kondisi	A1/B	B/A2
Jumlah variable	1	1
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	— (=) Positif	 (+) Positif
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke variabel	Variabel ke Stabil
Perubahan level	(15-14) (-1)	(9-7) (+2)
Persentase Overlap (Percentage of Overlap)	20%	66.7%

Penjelasan rangkuman hasil analisis visual antar kondisi adalah sebagai berikut :

- a. Jumlah variabel yang diubah adalah satu variabel dari kondisi *baseline 1*(A1) ke intervensi (B)
- b. Perubahan kecenderungan arah antar kondisi *baseline 1*(A1) dengan kondisi intervensi (B) mendatar ke membaik. Hal ini berarti kondisi bisa menjadi lebih baik atau menjadi lebih positif setelah dilakukannya intervensi (B).



- Pada kondisi Intervensi (B) dengan *baseline* 2 (A) kecenderungan arahnya menurun secara stabil.
- c. Perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi *baseline* 1 (A1) dengan intervensi (B) yakni stabil ke variabel. Sedangkan pada kondisi intervensi (B) ke *baseline* 2 (A2) variabel ke Stabil.
  - d. Perubahan level antara kondisi *baseline* 1 (A1) dengan intervensi (B) yaitu menurun atau membaik yaitu +1. Sedangkan antara kondisi intervensi (B) dengan *baseline* 2 (A2) yaitu meningkat atau memburuk yaitu - 2.
  - e. Data yang tumpang tindih antar kondisi kondisi *baseline* 1 (A1) dengan intervensi (B) adalah 20%, sedangkan antar kondisi intervensi (B) dengan *baseline* 2 (A2) 66,7%. Pemberian intervensi tetap berpengaruh terhadap target behavior yaitu pengurangan perilaku agresif hal ini terlihat dari hasil penurunan pada grafik. Artinya semakin kecil persentase *overlap*, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target behavior).

#### 4.2. Pembahasan Penelitian

Subjek penelitian bernama AA berjenis kelamin laki-laki. Subjek mengalami gangguan pendengaran, gangguan bicara, gangguan perhatian dan gangguan emosi, sehingga memunculkan perilaku yang kurang bisa diterima oleh lingkungan. Kemampuan berinteraksi dengan teman-teman sebaya ataupun teman-teman di sekolah, selama ini berjalan kurang baik. Subjek dipandang oleh temantemannya sebagai anak yang suka marah-marah. Kondisi inilah yang peneliti temukan di lapangan sehingga peneliti mengambil permasalahan ini. Penelitian ini menerapkan metode token ekonomi (tabungan bintang) sebagai salah satu cara yang dapat memberikan pengaruh positif dalam mengurangi perilaku agresif siswa tunarungu.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan adanya penurunan

perilaku yang signifikan dalam mengurangi perilaku agresif subjek setelah menerapkan metode token ekonomi (tabungan bintang).

Penelitian dilakukan selama satu bulan dengan jumlah pertemuan enam belas kali yang dibagi ke dalam tiga kondisi yakni tiga sesi untuk kondisi *baseline* 1 (A1), sepuluh sesi untuk kondisi intervensi (B), dan tiga sesi untuk kondisi *baseline* 2 (A2). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemberian intervensi dapat mengurangi perilaku agresif. Hal ini ditunjukkan dengan adanya penurunan yang signifikan dalam mengurangi perilaku agresif sebelum dan setelah pemberian perlakuan.

*Baseline* 1 (A1) terdiri dari tiga sesi disebabkan data yang diperoleh sudah stabil atau dapat dikategorikan ke dalam kategori kurang mampu. sehingga dapat dilanjutkan ke intervensi, selain itu peneliti mengambil tiga sesi untuk memastikan perolehan data yang akurat. Sesi pertama sampai sesi ke tiga memiliki nilai yang sama.

Pada pertemuan pertama pada sesi 1 dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2022. Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak tidak berperilaku marah-marah. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu membantu guru dalam proses pembelajaran siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 3 kali. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu membantu guru dalam proses pembelajaran siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 3 kali. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu membantu guru dalam proses pembelajaran siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak

berperilaku marah-marah. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali.

Pada pertemuan kedua pada sesi 2 dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari sebelumnya. Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak tidak berperilaku marah-marah. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu membantu guru dalam proses pembelajaran siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu membantu guru dalam proses pembelajaran siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu membantu guru dalam proses pembelajaran siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 3 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer.

Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali.

Pada pertemuan ketiga pada sesi 3 dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari sebelumnya. Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak tidak berperilaku marah-marah. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu membantu guru dalam proses pembelajaran siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 3 kali. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu membantu guru dalam proses pembelajaran siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan

bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marrah sebanyak 1 kali. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2kali. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali.

Pada intervensi (B) peneliti memberikan perlakuan dengan sepuluh sesi, pengurangan perilaku agresif Subjek AA pada kondisi Intervensi (B) dari sesi ke empat sampai sesi ke tiga belas mengalami penurunan dalam mengurangi perilaku agresif dan termasuk dalam kategori Mampu. Hal ini dapat terjadi karena di berikan perlakuan dengan menerapkan metode token ekonomi (tabungan bintang) Subjek AA mengalami penurunan, jika dibandingkan dengan *baseline* 1 (A1) skor subjek mengalami penurunan, hal ini dikarenakan adanya pengaruh dari penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang) tersebut.

Pada pertemuan keempat pada sesi 4 dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak diberikan perlakuan dengan penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang). Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak

diajak untuk berdoa anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marrah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marrah sebanyak 1 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marrah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marrah sebanyak 1 kali. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2kali. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali.

Pada pertemuan kelima pada sesi 5 dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak diberikan perlakuan dengan penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang). Pada pukul 08.00-

08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 3 kali. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak berperilaku marah-marah sebanyak 3 kali.

Pada pertemuan keenam pada sesi 6 dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2022.

Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari-hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak diberikan perlakuan dengan penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang). Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Jumlah kepingan bintang yang telah diperoleh anak dari sesi keempat sampai sesi keenam sudah mencukupi untuk melakukan penukaran yang berjumlah 6 maka dari itu kepingan kepingan bintang tersebut dapat ditukarkan dengan minuman. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan

bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali.

Pada pertemuan ketujuh pada sesi 7 dilakukan pada tanggal 30 Agustus 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari-hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak diberikan perlakuan dengan penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang). Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Jumlah kepingan bintang yang telah diperoleh anak dari sesi keenam sampai sesi ketujuh sudah mencukupi untuk melakukan penukaran yang berjumlah 6 maka dari itu kepingan kepingan bintang tersebut dapat ditukarkan dengan makanan. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15

Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali.

Pada pertemuan kedelapan pada sesi 8 dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari-hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak diberikan perlakuan dengan penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang). Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer.

Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali.

Pada pertemuan kesembilan pada sesi 9 dilakukan pada tanggal 1 September 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari-hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak diberikan perlakuan dengan penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang). Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku

marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Jumlah kepingan bintang yang telah diperoleh anak dari sesi kedelapan sampai sesi kesembilan sudah mencukupi untuk melakukan penukaran yang berjumlah 6 maka dari itu kepingan kepingan bintang tersebut dapat di tukarkan dengan makanan. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1.

Pada pertemuan kesepuluh pada sesi 10 dilakukan pada tanggal 2 September 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari-hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak diberikan perlakuan dengan penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang). Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan

bintang 1. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Jumlah kepingan bintang yang telah diperoleh anak dari sesi kesembilan sampai sesi kesepuluh sudah mencukupi untuk melakukan penukaran yang berjumlah 6 maka dari itu kepingan kepingan bintang tersebut dapat di tukarkan dengan makanan. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1.

Pada pertemuan kesebelas pada sesi 11 dilakukan pada tanggal 3 Agustus 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak diberikan perlakuan dengan penerapan metode token

ekonomi (tabungan bintang). Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 1 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Jumlah kepingan bintang yang telah diperoleh anak dari sesi kesepuluh sampai sesi kesebelas sudah mencukupi untuk melakukan penukaran yang berjumlah 6 maka dari itu kepingan kepingan bintang tersebut dapat di tukarkan dengan makanan. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak

bermain dengan temannya anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak berperilaku marah-marrah sebanyak 1 kali.

Pada pertemuan kedua belas pada sesi 12 dilakukan pada tanggal 5 September 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari-hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak diberikan perlakuan dengan penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang). Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak tidak berperilaku marah-marrah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marrah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marrah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marrah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marrah sebanyak 1 kali. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain

computer anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak tidak berperilaku marah-marrah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Jumlah kepingan bintang yang telah diperoleh anak dari sesi kesebelas sampai sesi kedua belas sudah mencukupi untuk melakukan penukaran yang berjumlah 6 maka dari itu kepingan kepingan bintang tersebut dapat di tukarkan dengan minuman. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak tidak berperilaku marah-marrah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1.

Pada pertemuan ketiga belas pada sesi 13 dilakukan pada tanggal 6 September 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari-hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak diberikan perlakuan dengan penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang). Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marrah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marrah sebanyak 1 kali. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marrah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa



yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1. Jumlah kepingan bintang yang telah diperoleh anak dari sesi kedelapan sampai sesi duabelas sampai sesi ketigabelas sudah mencukupi untuk melakukan penukaran yang berjumlah 6 maka dari itu kepingan kepingan bintang tersebut dapat di tukarkan dengan minuman. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak tidak berperilaku marah-marah oleh karena itu anak diberikan kepingan bintang 1.

Sedangkan pada *baseline 2* (A2) nilai yang diperoleh siswa juga mengalami penurunan dalam mengurangi perilaku agresif yang termasuk dalam kategori mampu.. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tunarungu yang menjadi subjek dalam penelitian ini sangat menyukai ketika diberikan reward dalam proses intervensi sehingga penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang) dalam mengurangi perilaku agresif pada subjek tersebut berjalan dengan baik.

Pada pertemuan keempatbelas pada sesi 14 dilakukan pada tanggal 7 September 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak sudah tidak diberikan perlakuan. Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam

kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak tidak berperilaku marah-marah. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 3 kali. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marah sebanyak 2 kali. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marah. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak tidak berperilaku marah-marah. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak tidak berperilaku marah-marah.

Pada pertemuan kelimabelas pada sesi 15 dilakukan pada tanggal 8 September 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak sudah tidak diberikan perlakuan. Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak

diajak untuk berdoa anak berperilaku marah-marrah sebanyak 3 kali. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marrah. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marrah. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marrah sebanyak 3 kali. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marrah sebanyak 3 kali. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marrah. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marrah. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak tidak berperilaku marah-marrah. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak tidak berperilaku marah-marrah.

Pada pertemuan keenambelas pada sesi 16 dilakukan pada tanggal 9 September 2022. Kegiatan yang dilakukan sama dengan hari-hari sebelumnya tetapi pada sesi ini anak sudah tidak diberikan perlakuan. Pada pukul 08.00-08.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk belajar di dalam kelas dan mengajak siswa berdoa. Sewaktu anak diajak untuk berdoa anak tidak berperilaku marah-marrah. Pada pukul 08.15-08.30 WITA (15

Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 08.30-08.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak berperilaku marah-marrah sebanyak 3 kali. Pada pukul 08.45-09.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar siswa. Sewaktu proses pembelajaran berlangsung anak tidak berperilaku marah-marrah. Pada pukul 09.00-09.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat dengan bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marrah. Pada pukul 09.15-09.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marrah. Pada pukul 09.30-09.45 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak tidak berperilaku marah-marrah. Pada pukul 09.45-10.00 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu istirahat masih bermain computer. Sewaktu anak bermain computer anak berperilaku marah-marrah sebanyak 2 kali. Pada pukul 10.00-10.15 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang dengan bermain dengan temannya. Sewaktu anak bermain dengan temannya anak tidak berperilaku marah-marrah. Pada pukul 10.15-10.30 WITA (15 Menit) kegiatan yang dilakukan siswa yaitu menunggu jam pulang. Sewaktu menunggu jam pulang anak tidak berperilaku marah-marrah.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa:

1. Perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI sebelum diberi intervensi (*Baseline 1/A1*) subjek melakukan perilaku agresif berupa marah-marrah meskipun datanya sudah stabil.

2. Perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI pada saat diberi intervensi (Intervensi/B) mengalami penurunan. Hal ini dapat terjadi karena di berikan perlakuan dengan menerapkan metode token ekonomi (tabungan bintang) sehingga perilaku agresif subjek mengalami pengurangan. Artinya bahwa penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang) berpengaruh baik terhadap pengurangan perilaku agresif.
3. Perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI setelah diberi intervensi (Baseline 2/A2) kemampuan dalam mengurangi Perilaku Agresif Subjek mengalami penurunan maknanya pengurangan perilaku agresif subjek mengalami penurunan bahkan kondisi ini jauh lebih baik dibandingkan dengan kondisi *baseline 1* (A1).
4. Perilaku agresif pada anak tunarungu kelas VI berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu perubahan perilaku agresif pada kondisi *baseline 1* (A1) saat diberi intervensi dan *Baseline 2* (A2) penerapan metode token ekonomi (tabungan bintang) ini dapat dikatakan memberikan efek yang positif terhadap pengurangan perilaku agresif pada subjek. Pada *baseline 1* (A1) pengurangan perilaku agresif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Armanda, Q. *Kelebihan Token Economy*. Dalam kutipan skripsi Nur Zakiatul Fakhroh. Di akses pada <http://etheses.uinmalang.ac.id/4059/1/12140035.pdf> Pada tanggal 23 Februari 2022. Pukul 18.59 WITA
- Asih, R. L. (2017). *Skripsi Penerapan Teknik Token Economy Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Materi Gerak Benda Kelas Iii Sekolah Dasar*. Di akses pada <http://repository.ump.ac.id/2808/3/BAB%20II%20RIZKA%20LESTIARNO%20ASIH%20PGSD%2717.pdf> tanggal 24 Februari 2022. Pukul 18.12 WITA
- Berkowitz, L. 1995. *Aggression Its Causes, Cosequences and Control* Terjemahan oleh Susiatni Hartatni Woro: Agresi 1 sebab dan akibatnya Jakarta: Pustaka Binama Pressindo. Dalam jurnal Hayati, R & Syaiful.
- Hall & Lindzey. (1993). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Rajawali Pers. Dalam kutipan jurnal Badrun Susantyo. di akses pada tanggal 23 Februari 2022. Pukul 15.25 WITA
- Hallahan, D. P., & Kauffman, J. M. (1991). *Exceptionality Childern Introduction to Special Education (fifth ed.)*. New Jersey: Prentice Hall International
- Miltenberger, R. G. (2012). *Behavior Modification Principles and Procedures (5thed)*. USA: Wadsworth. Dikutip dalam jurnal Rizka Zatria, dkk. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/download/6631/5190>, Pada tanggal 23 Februari 2022. Pukul 17.39 WITA
- Muhtar, T., & Lengkana, A. S. (2019). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*. Jawa Barat: Penerbit UPI Sumedang Press. Hal 88
- Pratiwi, K., & Dinik, R. (2020). *Psikologi Perkembangan dalam siklus hidup wanita*. Yogyakarta: PT. Penerbit Deepublish. hal. 17
- Rohmaniar, Sholehatun & Hetty Krisnani. (2019). *Penggunaan Metode Token Economy Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Penyandang Tunanetra Demi Meraih Prestasi*. Jurnal pekerjaan sosial. ISSN: 2620-3367. Vol. 2 No: 1. Di akses pada: <http://jurnal.unpad.ac.id/focus/article/download/23124/11309>. pada tanggal 24 Februari 2022. Pukul 16.03 WITA
- Purwanta, E. (2012). *Modivikasi Perilaku Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar. Hal.

- Rusdah., dkk. (2014). *Penerapan Teknik Token Economy Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Belajar Pada Peserta Didik Kelompok A Tk Islam Bakti Ix Kerten Surakarta Tahun Ajaran 2014*. Di akses pada:  
<https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/34557/22662>. pada tanggal 24 Februari 2022. Pukul 17.02 WITA
- Somad, P., & Tati, H. (1996). *Ortopedagogik Anak tunarungu*. Bandung: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Somantri, T., Sutjihati. (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama. diakses pada tanggal 6 bulan maret 2021 pukul 12.44 WITA
- Susanti, R., dkk. (2014). Perasaan Terluka Membuat Marah. *Jurnal Psikologi*. Vol 10 No 2. Diakses pada:  
[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj65teZqPb7AhXyTmwGHb\\_uC1MQFnoECCUQAQ&url=https%3A%2F%2Fmedia.neliti.com%2Fmedia%2Fpublications%2F127145-ID-perasaan-terluka-membuat-marah.pdf&usg=AOvVaw32947gfiaJjYNHf6sPM12D](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj65teZqPb7AhXyTmwGHb_uC1MQFnoECCUQAQ&url=https%3A%2F%2Fmedia.neliti.com%2Fmedia%2Fpublications%2F127145-ID-perasaan-terluka-membuat-marah.pdf&usg=AOvVaw32947gfiaJjYNHf6sPM12D). pada pukul 18.17 WITA
- Susanto, E. (2008). *Ekonomi Token Tips Mendidik Anak Kreatif*. dalam kutipan jurnal Rizka Zastria, dkk. Di akses dari  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/download/6631/5190>. pada tanggal 23 Februari 2022. Pukul 17.39 WITA
- Susilowati, A. (2017). *Peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) pada peserta didik kelas XI TKR-A SMK Negeri 2 Surakarta Semester genap tahun pelajaran 2017/2018*. *Jurnal pendidikan*. Forum komunikasi pengembangan profesi pendidik kota Surabaya. ISSN: 1979-9098. di akses pada:  
[https://books.google.co.id/books?id=LT\\_CDDwAAQBAJ&pg=PA62&dq=karakteristik+anak+tunarungu&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwj7oGimpX2AhUTjuYKHTmKDVEQ6AF6BAGGEAM#v=onepage&q=karakteristik%20anak%20tunarungu&f=false](https://books.google.co.id/books?id=LT_CDDwAAQBAJ&pg=PA62&dq=karakteristik+anak+tunarungu&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwj7oGimpX2AhUTjuYKHTmKDVEQ6AF6BAGGEAM#v=onepage&q=karakteristik%20anak%20tunarungu&f=false). pada tanggal 23 Februari 2022. Pukul 14.34 WITA
- Timothy, D.H. (2009). *Token reinforcement: a review and analysis*. *Journal of the experimental analysis of behavior*, 91 (2), 257–286. Dikutip dalam jurnal Rizka Zatria, dkk. Diakses dari  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/download/6631/5190>. Pada tanggal 23 Februari 2022. Pukul 17.39 WITA
- Urbayatun, S., dkk. (2019). *Kesulitan belajar dan gangguan psikologis ringan pada anak (implementasi pada anak usia sekolah dasar)*. Yogyakarta: penerbit K-Media. Hal 79-84. pada tanggal 24 Februari 2022. Pada pukul 19.46 WITA
- Wahid, M., Gusnur. (2019). *Pembelajaran Artikulasi Huruf Hijaiyah Untuk anak Tunarungu*. Majalengka: Penerbit CV. Setia Media Penerbit. hal. 4-10. diakses pada tanggal 23 february 22 pada pukul 13.37 WITA
- Winarsih, Murni. (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu dalam Pemerolehan Bahasa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Ketenagaan.