

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

" Dalam satu ruangan kelas nampak seorang guru sedang mengajar pelajaran matematika. Anak-anak begitu semangat mengikuti pelajaran tersebut, hal ini dapat dilihat ketika guru tersebut memberikan satu pertanyaan, mereka saling berebutan untuk menjawab, ada yang mengangkat jarinya dengan ekspresi wajah yang memelas seperti anak kecil yang merengek-rengok minta dibelikan mainan, ada yang mengangkat jarinya dengan membuka mulutnya lebar-lebar sehingga keluarlah suara yang memekikkan telinga, ada yang mengangkat jarinya sambil berlari dari tempat duduknya dengan berteriak saya paaaaaa!, ada yang berlari menuju tempat kapur kemudian diambil kapur tersebut dan berlari ke arah papan tulis sambil berkata: " saya pa ! ". Dengan tenang guru tersebut menunjuk dua orang anak untuk mengerjakan soal yang telah ia tulis di papan tulis, dengan ekspresi kegembiraan kedua anak tersebut maju, tapi baru mengerjakan dua soal salah seorang anak langsung mundur. Dengan kesalnya ia berkata : "*soalnya angel tenan pa !*".Kemudian guru tersebut berkata: "ya sudah tidak apa-apa". Disaat itulah anak yang dari tadi berdiri di samping meja langsung maju dan menghapus soal di papan tulis. Anak-anak yang lain tanpa dikomando berteriak: " *pa soalnya dihapus !*". guru tersebut langsung bertanya kenapa soal tersebut dihapus, ia pun hanya diam tanpa ada suara yang keluar dari

mulutnya. Akhirnya guru tersebut menyuruh anak yang bersangkutan untuk menulis ulang soal di papan tulis. Diapun menulis dengan ekspresi wajah tanpa bersalah sambil menggigit jarinya disertai senyuman yang menandakan ia tidak ingat apa yang harus ditulis ulang, tiba-tiba terdengar suara dari belakang dengan nada mengejek: "makanya kalau ngga bisa ojo kemaki", dengan wajah marah ia berbalik dan langsung melayangkan pukulan ke arah suara tersebut. Sambil menahan sakit iapun segera membalas tapi belum sempat kepalanya terkena pukulan sekali lagi, dengan membabi buta ia membalas tapi belum sempat tubuhnya terkena tendangan, sampai akhirnya guru tersebut melerainya." (Observasi tanggal 14 April 2010, pukul 09.00)

Masih dalam suasana tersebut di atas, kini giliran mengerjakan soal dengan sistem pertandingan antar kelompok putra dan putri, baru saja berjalan beberapa menit ada suara: "*pa KN diajari !*", kontan saja nama yang disebut tadi langsung berbalik dengan ronah wajah dan mata memerah berkata: "*apa koe !*" langsung di jawab: "*apa koe !*", akhirnya terjadi pertengkaran dengan adu mulut. Masih dalam keadaan berdiri keduanya masih saling pandang dengan rona muka yang memerah dengan sesekali melontarkan kata-kata kotor yang tidak pantas diucapkan (Observasi tanggal 14 April 2010, pukul 10.00).

Gambaran di atas adalah sebuah realita yang terjadi di sekolah dan ditengarai sangat memprihatinkan berbagai pihak terutama pihak sekolah. Menurut laporan dari siswa, guru mata pelajaran dan wali kelas bahwa ada beberapa siswa yang sering membuat ulah, di antara mereka ada yang

menusukkan pensil yang runcing ke tangan temannya, memukul, menjambak, membanting barang milik temannya atau mengayun-ngayunkan tasnya sehingga mengenai orang yang berada di sekitarnya. Ada juga anak yang selalu memaksa temannya untuk melakukan sesuatu yang ia inginkan, berkata kotor bahkan tidak sedikit pula anak yang mengejek atau membuat anak lain menjadi kesal.

Hasil survey pendahuluan yang dilakukan penulis pada tanggal 15-17 April diperoleh data sebagai berikut :

Tabel. 1
Hasil Observasi Pendahuluan

No	Nama	Memukul	Mengejek	Mengganggu	Berkata Kotor	Menendang	Jumlah
1	Hd	11	3	15	5	5	39
2	Yd	23	-	10	-	4	37
3	Lq	6	4	2	-	-	12
4	Kn	3	2	1	6	-	12
5	Fz	1	-	3	-	-	4
Jumlah		44	9	33	11	9	102

Tabel di atas adalah hasil dari pengamatan terhadap 26 siswa, terdiri dari 11 siswa putri dan 15 siswa putra. Diperoleh data bahwa siswa paling sering melakukan pemukulan berjumlah lima orang dengan intensitas pukulan sebanyak 44 kali, yang sering mengejek temannya sebanyak 9 kali, mengganggu temannya sebanyak 33 kali, berkata kotor sebanyak 11 kali dan menendang temannya sebanyak 9 kali. Jadi jumlah total perilaku yang

merugikan orang lain adalah 102 kali dalam jangka waktu tiga hari. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat agresif siswa di kelas tersebut sangat tinggi. (Observasi tanggal 15 -17 April 2010, pukul 07.15 – 11.00).

Agresif secara psikologis berarti cenderung (ingin) menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat (Safei, 2010). Perilaku agresif didefinisikan sebagai keterlibatan atau upaya untuk memukul, menendang, atau mengambil barang milik teman sebaya atau guru, melemparkan benda pada teman atau guru, atau berteriak pada rekan-rekan atau guru (Kwang, Blair, Umbreit & Eck, 2000). Perilaku ini dapat membahayakan anak atau orang lain, karena biasanya perilaku ini ditunjukkan untuk menyerang, menyakiti atau melawan orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Hal ini bisa berbentuk pukulan, tendangan, dan perilaku fisik lainnya, atau berbentuk cercaan, makian ejekan, bantahan dan semacamnya.

Perilaku agresif dianggap sebagai suatu gangguan perilaku bila memenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. Bentuk perilaku luar biasa, bukan hanya berbeda sedikit dari perilaku yang biasa. Misalnya, memukul itu termasuk perilaku yang biasa, tapi bila setiap ungkapan tidak setuju dinyatakan dengan memukul atau memukul dengan menggunakan alat yang tidak wajar, seperti air minum, buku dan tas, maka perilaku tersebut dapat diindikasikan sebagai perilaku agresif
2. Masalah ini bersifat kronis, artinya perilaku ini bersifat menetap, terus-menerus, tidak menghilang dengan sendirinya.

3. Perilaku tidak dapat diterima karena tidak sesuai dengan norma sosial atau budaya.

Perilaku agresif terjadi pada masa perkembangan. Perilaku ini sebenarnya sangat jarang ditemukan pada anak yang berusia di bawah 2 tahun. Namun, ketika anak memasuki usia 3-7 tahun, perilaku agresif menjadi bagian dari tahapan perkembangan mereka dan sering kali menimbulkan masalah, tidak hanya di rumah tetapi juga di sekolah. Diharapkan setelah melewati usia 7 tahun, anak sudah lebih dapat mengendalikan dirinya untuk tidak menyelesaikan masalah dengan perilaku agresif. Tetapi, bila keadaan ini menetap, maka ada indikasi anak mengalami gangguan psikologis (Safei, 2010). Perilaku ini berdampak pada semakin buruknya hubungan sosial anak agresif dengan teman, sehingga menghambat aktifitas belajar anak di dalam kelas, selain itu mengakibatkan ketidakmampuan anak untuk berteman dengan anak lain atau bermain dengan teman-temannya. Apabila keadaan ini dibiarkan akan menciptakan lingkaran setan, semakin anak tidak diterima oleh teman-temannya, maka makin menjadilah perilaku agresif yang ditampilkan. Akibat lain dari perilaku agresif ini adalah timbulnya berbagai permasalahan psikologi yaitu perasaan tidak aman, takut dan cemas bagi orang yang berada di sekitar orang yang memiliki perilaku agresif terutama perilaku agresif yang dimiliki seorang sejak masa kanak-kanak dan terus menetap dalam diri hingga orang tersebut beranjak dewasa.

Perilaku agresif anak di sekolah ditunjukkan oleh penentangan anak terhadap peraturan sekolah, terhadap guru, tindak kekerasan terhadap teman

sekolah, tindakan perusakan dan perilaku agresif lainnya (Hendriati, 2006). Apabila perilaku agresif tidak ditangani sejak dini maka besar kemungkinan di tahun-tahun yang akan datang perilaku tersebut dapat memunculkan korban lebih banyak dari sekarang. Sedangkan bagi sekolah perilaku ini merugikan karena ada di antara wali murid yang datang ke sekolah untuk mengadukan bahwa anaknya habis dipukul sampai berdarah sehingga tidak mau masuk sekolah. Dampak yang lainnya adalah ada beberapa siswa yang minta untuk dipindahkan ke sekolah lain karena sering diganggu.

Menangani perilaku agresif ini membutuhkan banyak waktu dan pengawasan sehingga pada beberapa kasus perlu ditangani dengan cara multidisiplin (Baihaqi dan Sugiarmun, 2008). Perilaku agresif ini kalau tidak segera ditangani akan menimbulkan permasalahan yang lebih besar sehingga diperlukan sebuah cara untuk mengubah perilaku tersebut. Sedangkan perilaku agresif terbentuk karena faktor lingkungan sehingga untuk mengubah perilaku harus melibatkan lingkungan. Salah satunya adalah dengan meningkatkan motivasi siswa.

Motivasi adalah harapan seseorang untuk mencapai tujuan atau kombinasi dari semangat berusaha untuk mencapai tujuan (<http://www.unisanet.unisa.edu.au/motivation>). Terdapat dua unsur utama pada motivasi yaitu tujuan dan usaha. Jadi, besar kecilnya motivasi seseorang bergantung pada tinggi rendahnya tujuan dan besar kecilnya usaha. Salah satu cara membangkitkan motivasi ialah melalui pemberian penghargaan. Dari berbagai penelitian terbukti bahwa penghargaan yang diberikan secara

berulang-ulang akan mengubah perilaku yang diharapkan menjadi kebiasaan. Penghargaan juga dapat meningkatkan kepuasan dan kesenangan. Rasa puas dan rasa senang merupakan bagian penting untuk menunjang suasana belajar yang lebih efektif. Banyak hal yang dapat pendidik gunakan untuk membangkitkan motivasi siswa. Dari sekian banyak jenis penghargaan yang secara empirik telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dalam dunia pekerjaan maupun dalam dunia belajar adalah program Token Ekonomi.

Token Ekonomi merupakan suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan pengurangan perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian token. Individu menerima token langsung setelah mempertunjukkan perilaku yang diinginkan. Token itu dikumpulkan dan dapat ditukar dengan suatu obyek atau kehormatan yang penuh arti. Token ekonomi juga dapat diartikan sebagai sistem perlakuan pemberian penghargaan kepada siswa yang diwujudkan secara visual atau usaha mengembangkan perilaku sesuai dengan tujuan yang diharapkan melalui penggunaan penghargaan. Setiap individu mendapat penghargaan setelah menunjukkan perilaku yang diharapkan. Hadiah dikumpul selanjutnya setelah hadiah terkumpul ditukar dengan penghargaan yang bermakna. (<http://www.healthline.com/galecontent/token-economy-system>, 2009). Secara singkatnya Token Ekonomi merupakan sebuah *system reinforcement* untuk perilaku yang dikelola dan diubah, seseorang harus diberi hadiah sebagai penguatan untuk meningkatkan atau mengurangi perilaku yang diinginkan. (<http://www.healthline.com/galecontent/token-economy-system>)

Tujuan utama dari Token Ekonomi adalah untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Sering kali token ekonomi digunakan dalam pengaturan institusional (seperti rumah sakit jiwa atau fasilitas pemasyarakatan) untuk mengatur perilaku agresif atau perilaku yang tak terduga. Namun tujuan yang lebih besar dari token ekonomi adalah untuk mengajarkan perilaku yang sesuai dan ketrampilan sosial yang digunakan dalam lingkungan alami seseorang, misalnya pada pendidikan khusus (untuk anak-anak dengan cacat pertumbuhan atau belajar, hiperaktif, defisit perhatian atau gangguan perilaku), pendidikan biasa, perguruan tinggi, berbagai jenis rumah kelompok, divisi militer. Token ekonomi dapat digunakan secara individu atau kelompok ([Http://www.minddisorder.com/Py-Z/Token-economy-ssystem.html#ixzz](http://www.minddisorder.com/Py-Z/Token-economy-ssystem.html#ixzz))

Bukti token ekonomi dapat digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan pendidikan dalam membangun perilaku siswa adalah :

1. Meningkatnya kepuasan dalam mendorong peningkatan kompetensi siswa melalui penghargaan yang kongkrit atau visual sehingga tingkat kesenangan siswa melakukan sesuatu prestasi benar-benar tampak
2. Meningkatnya efektivitas waktu dalam pelaksanaan pembelajaran. Belajar yang efektif adalah yang menggunakan waktu yang pendek dengan hasil yang terbaik dan terbanyak. Siswa harus menyadari berapa lama mereka telah belajar dan berapa banyak waktu yang telah mereka gunakan secara efektif untuk melaksanakan aktivitas belajar.

3. Berkurangnya kebosanan, suasana belajar yang kolaboratif, rivalitas, kompetitif yang diberi penguatan oleh pendidik dapat meningkatkan menurunkan tingkat di kebosanan siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam jangka waktu yang lama.
4. Meningkatnya daya respon, suasana belajar yang kompetitif akan meningkatkan kecepatan siswa memberikan respon. Setiap respon yang sesuai dengan tujuan akan segera mendapat penguatan sehingga suasana belajar menjadi cair, komunikatif dan lebih menyenangkan.
5. Berkembangnya penguatan yang lebih alami, melalui pemberian penguatan yang tepat waktu dan disesuaikan dengan tingkat prestasi setiap siswa atau setiap kelompok siswa memungkinkan belajar berkembang. Setiap siswa atau setiap kelompok siswa dalam kelas selalu dalam keadaan terpacu untuk mewujudkan apa yang mereka inginkan dan daya pacu ini akan semakin berkembang jika siswa juga mendapat layanan untuk mengabadikan daya kompetisinya seperti dengan dukungan rekaman video atau pemberian papan perolehan bintang atau poin

Manfaat token ekonomi dengan individu dari beragam populasi dan dalam berbagai pengaturan telah diakui secara luas (misalnya, Ghezzi, Wilson, Tarbox, & MacAleese, 2003; Miltenberger, 2001; Sulzer-Azaroff & Mayer, 1991). Atas dasar inilah, bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang terbentuk karena faktor lingkungan, maka untuk mengubah perilaku tersebut harus melibatkan lingkungan. Salah satunya adalah dengan menggunakan token ekonomi, sehingga diharapkan dengan penggunaan token ekonomi

sebagai modifikasi perilaku dapat menurunkan perilaku agresif pada anak sekolah dasar serta dengan perlakuan ini dapat diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada anak.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah “ apakah token ekonomi efektif menurunkan perilaku agresif dan faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi perilaku agresif pada anak?”

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

” Mengetahui tingkat efektifitas token ekonomi untuk menurunkan perilaku agresif ”

2. Manfaat Penelitian

- a. Akademik, diharapkan penelitian ini menjadi bagian dari upaya pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya kajian psikologi pendidikan.
- b. Praktis, secara khusus penelitian ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan agresifitas siswa sekolah dasar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan optimal.