



## **Efektivitas *Positive Reinforcement* untuk Mengurangi Perilaku Mengganggu bagi Anak Lamban Belajar**

**Isnatil Husna<sup>1✉</sup>, Marlina<sup>2</sup>**

Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>1,2</sup>

e-mail : [isnatilhusna03@gmail.com](mailto:isnatilhusna03@gmail.com)<sup>1</sup>, [lina.muluk@fip.unp.ac.id](mailto:lina.muluk@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh anak lamban belajar di SD Negeri 11 Pauh yang memiliki perilaku memukul terhadap teman sebaya. Dibalik metode konvensional yang di berikan guru tidak dapat merubah perilaku memukul, maka dari itu peneliti menggunakan metode *Positive reinforcement* untuk mengurangi perilaku memukul anak lamban belajar. Tujuan dari riset ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari metode *positive reinforcement* dalam mengurangi perilaku memukul pada anak lamban belajar. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan jenis metode yang di gunakan yaitu metode eksperimen serta jenis penelitiannya yaitu subjek tunggal (*Single Subject Research*) dengan model A-B-A. Subjek pada penelitian ini ialah anak Lamban Belajar di SD Negeri 11 Pauh. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis visual grafik, data dikumpulkan dan dianalisis dalam bentuk frekuensi. Penilaian dalam penelitian ini dengan pencatatan berapa jumlah perilaku yang dilakukan anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Alat pengumpulan data pada penelitian ini berupa instrumen asesmen perilaku mengganggu. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan perilaku mengganggu pada indikator aggression (berperilaku agresif atau menyerang) pada item memukul setelah diberikannya strategi *positive reinforcement*. Berdasarkan analisis data, analisis dalam kondisi dan antar kondisi adanya pengurangan perilaku memukul terhadap anak lamban belajar dengan menggunakan metode *positive reinforcement*.

**Kata Kunci:** Anak Lamban Belajar; Perilaku Mengganggu; Metode Reinforcement Positive.

### **Abstract**

*This research was motivated by slow-learning children at SD Negeri 11 Pauh who had the behavior of hitting their peers. The conventional methods given by teachers cannot change hitting behavior, therefore researchers use positive reinforcement methods to reduce hitting behavior in slow-learning children. This research aims to determine the effectiveness of positive reinforcement methods in reducing hitting behavior in slow learners. This type of research is quantitative research with the type of method used, namely the experimental method, and the type of research is single subject (Single Subject Research) with the A-B-A model. The subjects in this research were slow-learning children at SD Negeri 11 Pauh. The data analysis technique uses visual graphic analysis techniques, data is collected and analyzed in frequency form. The assessment in this study was by recording how many behaviors the child carried out. Data collection techniques use observation techniques, interview techniques, and documentation techniques. The data collection tool in this research was a disruptive behavior assessment instrument. The results showed that there was a change in disruptive behavior in indicators of aggression (behaving aggressively or attacking) on items that were hit after being given a positive reinforcement strategy. Based on data analysis, and analysis within conditions and between conditions, there is no reduction in behavior towards slow learners using positive reinforcement methods.*

**Keywords:** Slow Learning Children; Disruptive Behavior; Positive Reinforcement Method.

Copyright (c) 2024 Isnatil Husna, Marlina

✉ Corresponding author :

Email : [isnatilhusna03@gmail.com](mailto:isnatilhusna03@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6359>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Suasana kelas yang kondusif merupakan bagian penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Kelas yang kondusif membuat siswa fokus dan menikmati proses belajar-mengajar. Proses kegiatan belajar mengajar dikelas, terdapat beberapa faktor hambatan baik dari guru maupun siswa yang menyebabkan tidak efektifnya proses belajar mengajar. Siswa dengan perilaku belajar tidak efektif biasanya akan merasa malas mengikuti proses pembelajaran, tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru, dan selalu menunda-nunda pekerjaan. Perilaku yang dimiliki oleh siswa tersebut merupakan perilaku yang mengganggu.

Perilaku siswa yang mengganggu jarang sekali dibicarakan walaupun frekuensi dan intensitasnya cukup tinggi, akan tetapi jarang dilaporkan karena guru tidak mengetahui hal tersebut (Wicaksono, 2015). Perilaku mengganggu di kelas atau *Disruptive Classroom Behaviors* (DCB) dapat diartikan sebagai perilaku yang terlihat mengganggu guru dan siswa lainnya di dalam kelas, contohnya yaitu tidak ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar, tidak menghargai pendapat orang lain, tidak memperhatikan pelajaran, membuat keributan dan meninggalkan tempat duduknya tanpa izin (Bidell, 2018).

Perilaku siswa yang mengganggu di dalam kelas dapat dianggap menimbulkan permasalahan dalam proses belajar mengajar, seperti lambatnya penyelesaian tugas, ucapan kasar seperti bicara keras, tidak taat, tidak tepat waktu, tidak rapi, tidak betah duduk lama saat belajar dan menyinggung perasaan orang lain, selalu mengobrol dengan teman saat proses belajar mengajar, mengabaikan guru, menyela orang lain dan lambat disebut sebagai perilaku mengganggu yang paling sulit diatasi (Yuan & Che, 2014). Tambahan dari (T.L.Shek, 2012) melakukan percakapan yang tidak sesuai dengan konteks pelajaran dan kemudian melamun adalah perilaku mengganggu yang umum terjadi di kelas.

Berdasarkan hasil asesmen studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SDN 11 Pauh pada tanggal 09-11 Januari 2023 menggunakan instrumen identifikasi lamban belajar dan instrumen perilaku mengganggu. Setelah dilakukannya identifikasi anak mengalami lamban belajar kemudian peneliti melanjutkan asesmen perilaku mengganggu yang terdiri dari beberapa aspek yaitu *Aggression* (berperilaku agresif atau menyerang), *Immorality* (berprilaku tidak sopan), *Defiance of authority* (menentang otoritas), *Class disruptions* (gangguan kelas), *Clawning around* (perilaku yang mengundang tawa di sekitarnya). Adapun hasil asesmen menunjukkan ada satu aspek yang mendapatkan skor tertinggi yaitu pada aspek *aggression* (berperilaku agresif atau menyerang) yang terdiri dari beberapa item yaitu memukul teman, menusuk teman pakai alat tulis, berbicara kotor. Perilaku mengganggu sering dilakukan oleh anak dengan memukul temannya dalam rentang waktu mulai dari masuk kelas jam pertama hingga pulang. Perilaku ini muncul disebabkan oleh perintah teman dan tidak mengetahui bahwa yang diperbuat itu salah. Perilaku ini dapat membahayakan fisik dan juga teman-temannya merasa terganggu.

Informasi yang didapat dari guru kelas, bahwa keadaan anak dalam lingkungan keluarganya, kurang harmonis yang mana orang tua siswa tersebut sering terjadi pertengkaran antara orang tua sehingga pribadi anak bersikap kasar terhadap lingkungannya. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi perilaku anak yang suka mengganggu temannya adalah dengan melarang anak tersebut agar anak tidak mengganggu temannya. Guru menegur anak yang mengganggu namun anak tidak menghiraukannya, guru juga pernah menggunakan teknik *aversion* yaitu berupa hukuman yang bersifat untuk mendidik agar anak mau menghilangkan kebiasaan memukul temannya, namun tidak berhasil. Guru pendamping khusus mengalihkan perlakuan anak dengan mengajak anak menggambar karena si anak suka menggambar.

Anak lamban belajar mempunyai emosinya yang tidak stabil, sehingga anak cenderung mengutamakan kepentingan sendiri (Shell, 2016). (Nani & Amir 2013) menegaskan bahwa anak yang lamban belajar atau *slow learner* adalah anak yang emosi yang tidak stabil. Mereka sangat sensitif dan mudah marah hingga meledak-ledak. Anak lamban belajar sangat putus asa apabila gagal, tertekan maupun melakukan sesuatu kesalahan. Berkenaan dengan gambaran anak lamban belajar diatas, apabila perilaku tersebut tidak segera diatasi maka akan menemui permasalahan yang lebih kompleks dalam proses belajar mengajar. Memberikan strategi yang

dapat digunakan untuk membantu anak mengurangi perilaku mengganggu dengan menggunakan strategi penguatan positif. Pemberian penguatan yang selektif akan meningkatkan frekuensi perubahan respon yang diperkuat (Marlina, 2018).

Penelitian yang relevan dengan penelitian sebelumnya yaitu:

1. Penelitian Aisha Rafi, Ambreen Ansar dan Muneeza Amir Sami berjudul “*The Implication of Positive Reinforcement Strategy in dealing with Disruptive Behaviour in the Classroom: A Scoping Review*” tujuan penelitian ini menemukan pendekatan yang berpusat pada guru yang berprinsip pada penguatan positif dalam menangkal perilaku mengganggu di kelas.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, metode campuran kualitatif, tinjauan sistematis, dan survei deskriptif. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan pedoman wawancara dan kuesioner. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu, sama-sama meneliti tentang *positive reinforcement* dan perilaku mengganggu, adapun perbedaannya terletak pada subjek.

2. Penelitian Maftuhah, dan Iga Noviekayati berjudul “*Teknik Reinforcement Positif untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial pada Kasus Skizofrenia*” Tujuan penelitian Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada penderita Skizofrenia. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *single subject research* (SSR) dengan jenis subjek tunggal (*single subject design*). Pengambilan data menggunakan tes psikologi dan observasi. Analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif berupa analisis visual grafik.

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang laki-laki berumur 39 tahun didiagnosis gangguan skizofrenia. Subjek mengalami kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain disebabkan pengalaman tidak menyenangkan yang dialami subjek. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu, sama-sama meneliti tentang *Positive Reinforcement*, adapun perbedaannya terletak pada subjek dan juga fokusnya untuk meningkatkan interaksi sosial pada kasus skizofrenia .

3. Penelitian Eva Fauzia Assyfa judul “*Penerapan Positive Reinforcement Untuk Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik di Paud SPS Walisongo Tanggamus Tahun Pelajaran 2020/2021*” tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan reinforcement positif untuk meningkatkan percaya diri peserta didik di PAUD SPS Walisongo Tanggamus.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang di kumpulkan menggunakan metode wawancara dan dokumentasi dengan melibatkan satu orang guru kelas A di PAUD SPS Tanggamus. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Penerapan *positive reinforcement* di PAUD SPS Walisongo berjalan dengan baik. reinforcement positif yang diberikan di PAUD SPS Walisongo Penerapan *positive reinforcement* di PAUD SPS Walisongo ditemukan dalam beberapa bentuk yaitu verbal dan nonverbal. Penelitian ini sama dengan penelitian penulis yaitu, sama-sama menggunakan metode *positive reinforcement*. Untuk perbedaannya terletak pada subjek dan fokusnya untuk meningkatkan percaya diri.

Perilaku mengganggu di kelas tidak sering dibicarakan sementara frekuensi serta intensitasnya sesungguhnya lumayan besar namun tidak sering dilaporkan sebab ke tidak tahuan guru (Wicaksono, 2015). Perilaku mengganggu di kelas atau *Disruptive Classroom Behaviors* (DCB) dapat didefinisikan sebagai perilaku tampak yang terjadi di dalam kelas yang mengganggu guru dan siswa yang lain, contohnya yaitu menolak berpartisipasi atau bekerja sama dalam kegiatan kelas, mengabaikan hak orang lain, tidak memperhatikan pelajaran, membuat keributan dan meninggalkan tempat duduk tanpa ijin (Bidell, 2018).

Perilaku mengganggu siswa di dalam kelas dinilai menyebabkan masalah pada kegiatan belajar-mengajar, Perilaku mengganggu tersebut seperti lamban dalam mengerjakan tugas dari guru, berbicara tidak sopan seperti Perilaku mengganggu siswa di dalam kelas dinilai menimbulkan permasalahan pada aktivitas belajar-mengajar, Perilaku mengganggu tersebut seperti lamban dalam mengerjakan tugas dari guru, berbicara tidak sopan seperti

bicara secara kencang, tidak taat, tidak tepat waktu, tidak rapi, keluar dari tempat duduk serta menyakiti orang lain secara lisan, mengobrol dengan teman lain dikala aktivitas belajar mengajar berlangsung, tidak mempedulikan guru, menghalangi orang lain dan lambat disebut sebagai perilaku mengganggu yang paling menyusahkan dan sulit diatasi (Yuan & Che, 2014). Tidak hanya itu, ditambahkan oleh (T.L.Shek, 2012) bahwa melakukan perbincangan yang tidak sesuai konteks pelajaran disusul dengan melamun ialah perilaku mengganggu yang kerap ditemukan di dalam kelas.

Berdasarkan hasil asesmen studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN 11 Pauh pada tanggal 09-11 Januari 2023 menggunakan instrumen identifikasi lamban belajar dan instrumen perilaku mengganggu. Setelah dilakukannya identifikasi anak mengalami lamban belajar kemudian peneliti melanjutkan asesmen perilaku mengganggu yang terdiri dari beberapa aspek yaitu *Aggression* (berprilaku agersif atau menyerang), *Immorality* (berprilaku tidak sopan), *Defiance of authority* (menentang otoritas), *Class disruptions* (gangguan kelas), *Clawning around* (perilaku yang mengundang tawa di sekitarnya). Adapun hasil asesmen menunjukkan ada satu aspek yang mendapatkan skor tertinggi yaitu pada aspek *aggression* (berperilaku agresif atau menyerang) yang terdiri dari beberapa aitem yaitu memukul teman, menusuk teman pakai alat tulis, berbicara kotor. Perilaku mengganggu sering dilakukan oleh anak dengan memukul temannya dalam rentang waktu mulai dari masuk kelas jam pertama hingga pulang. Perilaku ini muncul disebabkan oleh perintah teman dan tidak mengetahui bahwa yang diperbuat itu salah. Perilaku ini dapat membahayakan fisik dan juga teman-temannya merasa terganggu.

Informasi melalui wawancara terhadap guru kelas tentang bagaimana keadaan anak dalam lingkungan keluarganya, didapat penjelasan jika kondisi anak hidup di keluarga yang kurang harmonis dimana orang tua kerap bertengkar sehingga menyebabkan pribadi anak kasar terhadap lingkungannya.

Usaha guru selama ini dalam mengatasi perilaku anak yang suka mengganggu kepada temannya ialah melarang anak supaya tidak menggaggu temannya. Guru melarang dengan langsung menegur anak namun tidak diacuhkan oleh anak, guru juga pernah melakukan dengan metode aversi ialah berbentuk hukuman yang bersifat untuk mendidik agar anak mau menghilangkan kebiasaannya memukul teman namun belum berhasil mengalami perubahan. Dan guru pendamping khusus mengalihkan perlakuan anak dengan mengajak anak menggambar karena si anak suka menggambar.

Anak lamban belajar memiliki emosinya kurang terkendali sehingga anak cenderung suka mementingkan kepentingan sendiri (Shell, 2016). (Nani & Amir 2013) menegaskan anak-anak lamban belajar ataupun slow learner mempunyai emosi yang kurang stabil. Mereka sangat sensitif, sehingga mudah marah hingga meledak-ledak. Anak lamban belajar juga cepat patah semangat apabila mereka merasa tertekan ataupun melakukan suatu kesalahan. Dari uraian diatas, bila permasalahan anak tidak diatasi maka akan mengalami permasalahan yang lebih kompleks lagi dalam pembelajaran. Untuk itu, perlunya pemberian strategi yang mampu menolong anak dalam mengurangi perilaku mengganggu menggunakan strategi *positive reinforcement*.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksperimen serta jenis penelitiannya yaitu *single subject research* (Marlina, 2021). Desain pada penelitian ini adalah desain *reversal desain A-B-A*. Penelitian ini dilakukan di SDN 11 Pauh dengan waktu penelitian dimulai Penelitian ini dilaksanakan selama bulan Februari sampai Maret 2023 disaat jam pembelajaran berlangsung. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai Senin hingga Kamis pukul 08.00 hingga 12.00 dengan jumlah pertemuan sebanyak 14 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan guru kelas, peneliti berperan sebagai observer, sedangkan guru bertugas menerapkan strategi *positive reinforcement*. Guru yang terlibat merupakan guru kelas yang telah diberi pelatihan terkait strategi *positive reinforcement*.

Nama Subjek	Jenik Kelamin	Usia	Gambaran Perilaku Memukul
FA	Laki-laki	11 Tahun	Berdasarkan hasil asesmen perilaku mengganggu yang terdiri dari beberapa aspek yaitu <i>Aggression</i> (berprilaku agersif atau menyerang), <i>Immorality</i> (berperilaku tidak sopan), <i>Defiance of authority</i> (menentang otoritas), <i>Class disruptions</i> (gangguan kelas), <i>Clawning around</i> (perilaku yang mengundang tawa di sekitarnya). Adapun hasil asesmen menunjukkan ada satu aspek yang mendapatkan skor tertinggi yaitu pada aspek <i>aggression</i> (berperilaku agresif atau menyerang) yang terdiri dari beberapa item yaitu memukul teman, menusuk teman pakai alat tulis, berbicara kotor. Perilaku mengganggu sering dilakukan oleh anak dengan memukul temannya dalam rentang waktu mulai dari masuk kelas jam pertama hingga pulang. Perilaku ini muncul disebabkan oleh perintah teman dan tidak mengetahui bahwa yang diperbuat itu salah. Perilaku ini dapat membahayakan fisik dan juga teman-temannya merasa terganggu.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik wawancara ini dilakukan untuk menggali informasi perilaku mengganggu yang telah dilakukan anak disekolah baik dalam kelas maupun diluar kelas, apa penyebab anak suka memukul teman dan tindakan guru untuk menangani permasalahan anak disekolah. Teknik wawancara ini menggunakan alat pengumpulan data instrumen asesmen perilaku mengganggu. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai apa saja bentuk perilaku agresif anak, sedangkan teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan menyempurnakan data yang sudah didapat tentang subjek baik berupa foto ataupun video saat proses penelitian berlangsung dengan menggunakan strategi *positive reinforcement*.

Alat pengumpulan data pada penelitian ini berupa instrumen asesmen perilaku mengganggu menggunakan teknik ceklis. Aspek yang diukur dalam penelitian ini yaitu perilaku mengganggu yang terdiri dari beberapa indikator diantaranya yaitu *Aggression* (berprilaku agersif atau menyerang), *Immorality* (berperilaku tidak sopan), *Defiance of authority* (menentang otoritas), *Class disruptions* (gangguan kelas), *Clawning around* (perilaku yang mengundang tawa di sekitarnya) (Zimmerman, 2016). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan frekuensi melalui observasi langsung. Penelitian ini dianalisis dengan memasukkan data ke dalam grafik (teknik analisis visual grafik), dengan cara memasukkan data ke dalam grafik, setelah itu data dianalisis berdasarkan desain *reversal desain* A-B-A. Data penelitian ini dikumpulkan langsung oleh peneliti dan instrumen perilaku mengganggu diisi saat penelitian berlangsung yaitu pada tanggal 10-27 Juni 2023.

Analisis data dilaksanakan secara sistematis, mulai dari tahapan data diolah, data disajikan, hingga diinterpretasikan. Pada penelitian *single subject research* dihasilkan data dengan memakai analisis statistik deskriptif. Data pada penelitian ini disajikan dalam bentuk grafik, guna menunjukkan adanya perubahan data pada semua besline A-1 A-2 dan fase intervensi. Tidak hanya itu, dalam penelitian ini langkah analisis data dilakukan dengan 2 analisis yakni analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN.

### Hasil

#### Baseline (A1)

Pada kondisi *baseline* ini subjek dalam penelitian belum mendapatkan intervensi, pengamatan pada kondisi *baseline* dilakukan berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan pada subjek terhadap perilaku memukul. kondisi baseline aspek perilaku memukul terhitung sampai hari ketiga. Pada kondisi baseline hari pertama dan kedua frekuensi perilaku memukul mendapatkan data frekuensi sebanyak 4 poin, pada hari ketiga naik menjadi

5 poin dan pada hari keempat turun menjadi 4 poin. Kondisi baseline ini mendapatkan rata-rata frekuensi sebanyak 4,25

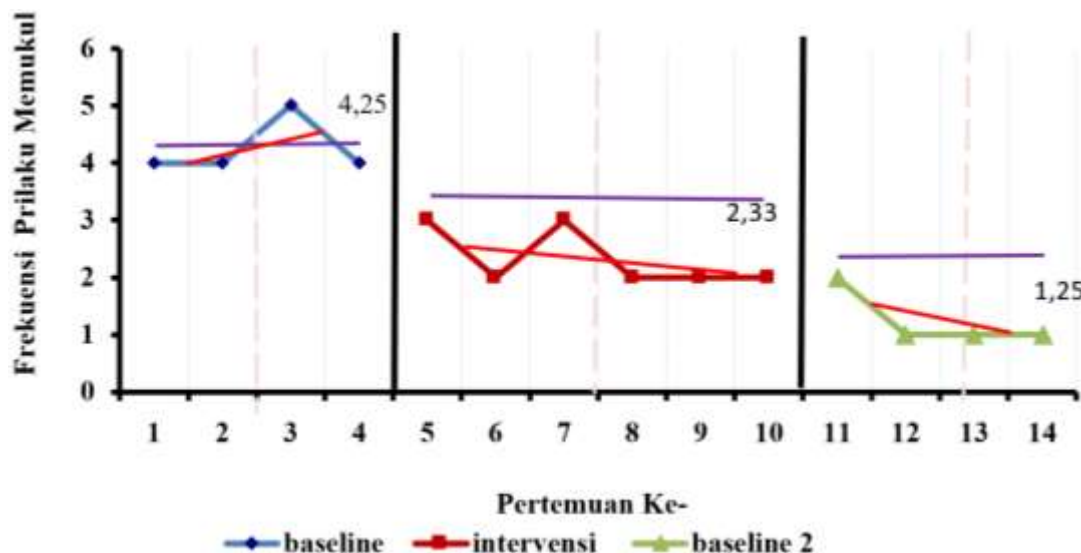
**Intervensi (B)**

Kondisi intervensi merupakan kondisi kedua jika aspek perilaku memukul pada baseline sudah bisa mendapatkan perlakuan atau tindak lanjut. Perlakuan yang diberikan berupa metode *Positive Reinforcement* sebagai bentuk perlakuan dari masing-masing target behavior yang diteliti. Pada aspek perilaku memukul diberikan pada pertemuan kelima. Pada pertemuan kelima mendapatkan 3 poin, keenam mendapatkan 2 poin, pada pertemuan ketujuh mendapatkan 3 poin, pada pertemuan kedelapan sampai pertemuan kesepuluh mendapatkan 2 poin. Diketahui bahwa saat diberikan intervensi berupa strategi *Positive Reinforcement* perilaku memukul pada anak lamban belajar dapat berkurang, maka penelitian ini dilanjutkan pada tahap baseline (A2)

**Baseline (A2)**

Pengamatan pada tahapan baseline (A2) anak menampakkan perilaku memukul sudah berkurang. Pada tahapan ini peneliti memastikan apakah perilaku memukul tetap bertahap pada satu kali saja. Setelah peneliti melakukan pengamatan peneliti melihat anak sudah jarang memukul teman, informasi dari guru anak hanya memukul teman hanya sekali dalam waktu belajar.

**Analisis Data**



**Gambar 1. Grafik Analisis Dalam Kondisi Perilaku Memukul Anak Lamban Belajar**

**Analisis Dalam Kondisi**

Komponen pada analisis dalam kondisi yang dilihat adalah perubahan data pada grafik masing-masing kondisi mulai dari fase baseline dan intervensi. Komponen yang terdapat pada analisis adalah panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, persentase rentang stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang serta level perubahan. Berdasarkan gambar 1 dapat diketahui bahwa panjang kondisi yang dilakukan dalam penelitian yaitu sebanyak 14 kali pertemuan, dengan kondisi dasar baseline (A1) empat kali pertemuan, intervensi 6 kali pertemuan dan baseline (A2) sebanyak empat kali pertemuan. Pencatatan hasil data frekuensi pada gambar 1 tersebut menunjukkan bahwa adanya penurunan perilaku memukul pada anak lamban belajar. Kecenderungan stabilitas yang didapatkan berdasarkan data yang diperoleh perilaku memukul pada kondisi baseline (A1) adalah 0%, kondisi intervensi adalah 33,3% dan baseline (A2) adalah 100%.

**Analisis Antar Kondisi**

Komponen pada analisis antar kondisi meliputi jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah, perubahan kecenderungan stabilitas, level perubahan, dan menentukan persentase overlap. Variabel yang

akan diubah yaitu mengurangi perilaku mengganggu pada anak lamban belajar yang berjumlah satu orang. Berdasarkan gambar 2 perubahan kecenderungan arah selalu meningkat dari baseline (A1) ke intervensi dan baseline (A2) yang mana menunjukkan dampak positif saat diberikannya intervensi berupa metode *positive reinforcement*. Hasil overlap yang diperoleh dari penelitian ini yaitu pada kondisi baseline adalah 0%

## Pembahasan

penguatan ialah konsekuensi tertentu yang membuat sebuah perilaku lebih berkemungkinan untuk terjadi lagi di masa mendatang (Pomerantz, 2014). *Reinforcement Positive* adalah pemberian penguatan yang menyenangkan setelah tingkah laku yang diinginkan ditampilkan agar tingkah laku yang diinginkan cenderung akan diulang, meningkat dan menetap di masa akan datang (Mulyati, 2019). *Reinforcement* positif, yaitu kejadian atau segala sesuatu yang dapat membuat tingkah laku yang diinginkan berpeluang diulang karena bersifat disenangi. Penguatan positif berbeda dengan penguatan negatif (*negative reinforcement*) dilakukan agar tingkah laku yang tidak diinginkan berkurang dan tingkah laku yang diinginkan dapat meningkat. *Reinforcement* negatif, yaitu kejadian atau sesuatu yang membuat tingkah laku yang dikehendaki berpeluang kecil untuk diulang.

Keterampilan dasar mengajar (McLeod, 2018) *positive Reinforcement* (penguatan positif) terbagi atas sebagai berikut:

- a. Penguatan Berkelanjutan  
Seekor hewan/manusia diperkuat secara positif setiap kali perilaku tertentu terjadi, misalnya, setiap kali tuas ditekan, sebuah pelet dikirimkan, dan kemudian pengiriman makanan dimatikan.
- b. Penguatan Rasio Tetap  
Perilaku diperkuat hanya setelah perilaku itu terjadi beberapa kali. misalnya, satu penguatan diberikan setelah begitu banyak tanggapan yang benar, misalnya, setelah setiap tanggapan ke-5. Misalnya, seorang anak menerima bintang untuk setiap lima kata yang dieja dengan benar.
- c. Penguatan Interval Tetap  
Satu penguatan diberikan setelah interval waktu tetap yang memberikan setidaknya satu respons yang benar telah dibuat. Contohnya dibayar per jam. Contoh lain adalah setiap 15 menit (setengah jam, jam). Sebuah pelet dikirimkan (menyediakan setidaknya satu tuas tekan telah dilakukan) kemudian pengiriman makanan dimatikan.
- d. Penguatan Rasio Variabel  
Perilaku diperkuat setelah beberapa kali tak terduga. Misalnya judi atau memancing.
- e. Penguatan Interval Variabel  
Jika satu tanggapan yang benar telah dibuat, penguatan diberikan setelah waktu yang tidak terduga berlalu, misalnya, rata-rata setiap 5 menit. Contohnya adalah wiraswasta yang dibayar pada waktu yang tidak terduga.
- f. Modifikasi Perilaku  
Prinsip utama terdiri dari perubahan peristiwa lingkungan yang terkait dengan perilaku seseorang. Misalnya, penguatan perilaku yang diinginkan dan mengabaikan atau menghukum perilaku yang tidak diinginkan. Ini tidak sesederhana kedengarannya selalu memperkuat perilaku yang diinginkan, misalnya, pada dasarnya adalah penyuaipan.
- g. Token Ekonomi  
Token ekonomi adalah sistem di mana perilaku yang ditargetkan diperkuat dengan token (penguat sekunder) dan kemudian ditukar dengan hadiah (penguat primer). Token bisa dalam bentuk uang palsu, kancing, chip poker, stiker. Sedangkan hadiahnya bisa berkisar dari makanan ringan hingga keistimewaan atau aktivitas. Misalnya, guru menggunakan ekonomi token di sekolah dasar dengan memberikan stiker kepada anak-anak untuk menghargai perilaku yang baik.
- h. Pembentukan Perilaku

Prinsip-prinsip pengkondisian operan dapat digunakan untuk menghasilkan perilaku yang sangat kompleks jika hadiah dan hukuman diberikan sedemikian rupa untuk mendorong perilaku yang diharapkan muncul setiap saat. Untuk melakukan ini, kondisi (atau kontinjensi) yang diperlukan untuk menerima imbalan harus bergeser setiap kali organisme bergerak selangkah lebih dekat ke perilaku yang diinginkan.

i. Aplikasi Pendidikan

Dalam situasi pembelajaran konvensional, pengondisian operan berlaku sebagian besar untuk masalah manajemen kelas dan siswa, bukan untuk konten pembelajaran. Hal ini sangat relevan untuk membentuk kinerja keterampilan.

Penelitian ini berguna untuk mengurangi perilaku mengganggu (memukul) pada siswa lamban belajar yang berlangsung selama satu bulan dengan lokasi penelitian di SD N 11 Pauh saat jam pembelajaran berlangsung. Data diambil di kelas dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan metode *positive reinforcement* terhadap mengurangi perilaku memukul pada anak lamban belajar. Hasil analisis data ditunjukkan dengan mengamati bahwa penggunaan metode *positive reinforcement* efektif terhadap mengurangi perilaku memukul.

Hasil penelitian yang terkait dengan metode *reinforcement positive* juga pernah diteliti oleh (Firdiana et al., 2020) dengan hasil penelitiannya bahwa metode *reinforcement positive* dapat mengurangi perilaku negatif pada anak gangguan perilaku yang bersekolah di SD 40 Korong anak gangguan perilaku tersebut sering keluar kelas tanpa permissi, penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti menggunakan metode *positive reinforcement* adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu tempat penelitian dan subjek.

Metode *positive reinforcement* juga diteliti oleh (Oksari & Marlina, 2020) penelitian ini menghasilkan jika metode *reinforcement positive* bisa meningkatkan ketahanan duduk pada anak ADHD yang bersekolah di SLB Al-Hidayah Padang, penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti menggunakan metode *positive reinforcement* adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu masalah, tempat penelitian dan subjek.

Metode *reinforcement positive* diteliti oleh (Aprilliani et al., 2021) dengan hasil penelitian yaitu dengan menggunakan metode *reinforcement positive* dapat mengurangi perilaku mal adaptif anak tunagrahita melalui pemberian *punishment* dan *positive reinforcement* bersekolah di SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin, penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti menggunakan metode *positive reinforcement* adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu pada masalah, tempat penelitian dan subjek.

Penelitian ini dapat diterapkan berdasarkan kebutuhan pada anak lamban belajar yang dimana dapat memberikan efek positif untuk mengurangi perilaku memukul anak lamban belajar. Hal tersebut dilihat dari hasil data yang didapatkan oleh peneliti, yang dimana hasil data tersebut menunjukkan bahwa ada penurunan perilaku dari anak di sekolah dengan diberikannya metode *reinforcement positive*. Hal tersebut diharapkan dapat menjadi bahan acuan sebagai pedoman mengurangi perilaku memukul pada anak lamban belajar.

Beberapa keterbatasan dan kendala yang peneliti hadapi ialah kesulitan memprediksi kemunculan perilaku subjek, sebab penelitian ini berkaitan dengan perilaku yang tidak dapat diprediksikan muncul atau tidaknya perilaku subjek keterbatasan dalam pengambilan dokumentasi di dalam kelas, keterbatasan waktu dan tenaga sehingga membuat penelitian ini kurang maksimal.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 11 Pauh dapat di simpulkan bahwa menggunakan metode *Reinforcement Positive* dapat mengurangi perilaku memukul pada anak lamban belajar. Analisis data keseluruhan, data analisis dalam kondisi serta antar kondisi menunjukkan pengurangan perilaku memukul terhadap anak lamban belajar dengan menggunakan metode *Reinforcement Positive*. Hasil perolehan



data ini menunjukkan bahwa metode *Reinforcement Positive* dapat mengurangi perilaku memukul anak lamban belajar di SD Negeri 11 Pauh.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aprilliani, I., Yuwono, I., & S, M. F. N. G. R. (2021). Mengurangi Perilaku Maladaptif Anak Tunagrahita Melalui Pemberian Punishment dan Positive Reinforcement. *Jurnal Disabilitas*, 1(1), 1–5.
- Arbuckle, C., & Little, E. (2014). Teachers' Perceptions and Management Of Disruptive Classroom Behaviour During The Middle Years (Years Five To Nine). *Australian Journal of Educational and Developmental Psychology*, 4, 2014, PP 59-70.
- Bidell, M. P. (2018). School Counselors Connecting the Dots Between Disruptive Classroom Behavior and Youth Self-Concept. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Chauhan, S. (2017). Slow learners : Their Sychology and Educational Prorammes. *International Journal Of Multidisciplinary Research*, 1(8), 279–289.
- Auburn University. (2018). *Disruptive & Threatening Student Behavior: Guidelines for Faculty and Staff*. Auburn University, Office of the Executive Vice President.
- Firdiana, M. S., Tiahirani, N., Bengi, N. S., Anisa, Ariska, N., & Safaruddin. (2020). Pengaruh Reinforcement dalam Mengurangi Perilaku Negatif pada Anak Gangguan Perilaku. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 4, 12–16.
- Novembli, M. S., Marlina, M., & Martias, M. (2015). Layanan Proses Pembelajaran pada Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 4(1).
- Marlina. (2015). *Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus*. UNP Press.
- Marlina. (2019). *Asesmen Kesulitan Belajar*. Prenadamedia Group.
- Marlina. (2021). *Single Subject Research Penelitian Subjek Tunggal*. Rajawali Pers.
- Marlina, M. (2021). *Single Subject Research : Penelitian Subjek Tunggal*. Raja Grafindo Persada.
- Marlina, M. (2018). Aplikabilitas Metode Applied Behavior Analysis untuk Mengurangi Perilaku Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorders). *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 16(1), 39–52.
- Marlina, M., & Kusumastuti, G. (2019). Social participation of students with special educational needs in inclusive elementary schools. *Specialusis Ugdyamas*, 1(39), 109-132.
- Marlina, M., Hendrawati, T., & Kusumastuti, G. (2019). Teachers' Attitude Towards the Learning Achievement of Students with Learning Disabilities in Inclusive Schools. *Journal of ICSAR*, 3(1), 32-36.
- Marlina, M., Ningsih, Y. T., Fikry, Z., & Fransiska, D. R. (2022). Bisindo-Based Rational Emotive Behaviour Therapy Model: Study Preliminary Prevention of Sexual Harassment in Women with Deafness. *The Journal of Adult Protection*, 24(2), 102-114.
- McLeod, S. (2018). Operant Conditioning (B.F. Skinner). *InstructionalDesign*, 1898, 1–12.
- Mulyati, N. W. K. (2019). Hubungan Pemberian Penguatan (Reinforcement) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 2 Banyuwangi. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 8(1), 51–59.
- Oksari, Z., & Marlina, M. (2020). *Efektivitas Teknik Reinforcement Positif dalam Meningkatkan Ketahanan Duduk pada Anak ADHD di SLB Al-Hidayah Padang*. 18, 98–105.
- Pomerantz, A. M. (2014). *Psikologi Klinis (Ilmu Pengetahuan, Praktik, dan Budaya)*. Pustaka Belajar
- Wicaksono, T. (2017). Perilaku Mengganggu di Kelas. *Paradigma: Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, VIII(15), 115–130.

769 *Efektivitas Positive Reinforcement untuk Mengurangi Perilaku Mengganggu bagi Anak Lamban Belajar*  
- Isnatil Husna, Marlina  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6359>

Zimmerman, B. F. (2016). The Nature and Consequences Of Civil Strife [state university of new york]. In *ProQuest Dissertations and Theses*.