Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Disruptive Behaviour*

1. Pengertian *Disruptive Behaviour*

Disruptive behavior menurut Asizah (2015) merupakan tindakan menentang aturan dan merusak. Fenomena *disruptive behavior* sering kali terjadi pada anak-anak. Setiap perilaku yang ditampakkan dari anak, tidak terlepas dari peran orang tua dan guru sebagai pendidik dan pembimbing. *Disruptive behavior* ini biasanya sering terjadi di lingkungan sekolah seperti datang terlambat, dan mengganggu. Menurut Matthys & Lochman (2010) mendefinisikan *disruptive behavior* adalah perilaku yang sering mengganggu hubungan antara interaksi anak dengan teman sebaya dan anak dengan orang dewasa. Perilaku ini bersifat *impulsive* dan perilaku hiperaktif seperti berlari diruangan atau meninggalkan kursi dikelas dan kursi makan saat dirumah. Perilaku menggangu ini juga merupakan masalah sulitnya mempertahankan perhatian dan sulit mengikuti instruksi yang diberikan.

Disruptive behavior bisa terjadi pada siapa saja, baik anak-anak normal, anak-anak mempunyai gangguan seperti autis, dan bahkan pada orang dewasa yang sudah mempunyai profesi (Asizah, 2015). Schroeder dan Gordon (2002) mengatakan istilah lain dari *disruptive behavior* mencakup beragam perilaku seperti temperamental, amukan, rengekan atau tangisan berlebihan, menuntut perhatian, ketidakpatuhan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(tidak mengikuti petunjuk, mengabaikan permintaan, tindakan dari apa yang diminta) (Forehand & McMahon, 1981), *Active Defiance* (memukul, menendang, mengamuk, dan menjerit) (Belsky, Woodworth, and Crnic, 1996), agresif, melawan diri sendiri dan orang lain, mencuri, berbohong, merusak harta benda, dan kenakalan.

Disruptive behavior adalah perilaku menganggu yang berfokus kepada karakteristik perilaku yang menyimpang dengan perkembangan normal tetapi mengganggu. Namun, belum masuk kepada suatu gangguan. Schroeder dan Gordon (2002) mengatakan perilaku mengganggu bisa dikatakan gangguan jika intensitas atau frekuensinya lebih besar daripada biasanya. Selain itu, perilaku menganggu dikatakan gangguan jika perilaku bertahan bahkan meningkat dari masa kanak-kanak hingga dewasa.

Berdasarkan DSM IV-TR, *Disruptive Behavior Disorder* mencakup tiga gangguan yang disebut ODD (*Oppositional Defiant Disorder*), CD (*Conduct Disorder*), dan ADHD (*Attention Deficit Hiperactivity Disorder*). Anak-anak dengan ODD merujuk pada pola tingkah laku bermusuhan, negatif, dan menentang yang biasanya ditujukan kepada orangtua, guru, dan orang dewasa lainnya. Pola perilaku ini pun dikatakan ODD jika perilaku bertahan minimal selama enam bulan dengan memunculkan empat perilaku yang menetap.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Adapun delapan ciri-ciri perilaku anak dengan kriteria diagnostik *Oppositional Defiant Disorder* (*ODD*), yaitu:

a. Sering atau mudah marah;
b. Sering menentang atau menolak untuk menuruti permintaan atau peraturan orang dewasa;
c. Sering secara terbuka menentang atau menolak mematuhi peraturan atau permintaan orang dewasa
d. Melakukan hal-hal yang sengaja mengganggu orang lain.
e. Sering menyalahkan orang lain karena kesalahan atau kenakalan dirinya sendiri.
f. Mudah terganggu dengan orang lain atau sensitive.
g. Sering kesal dan marah.
h. Seriang dendam atau dengki.

Jika Tingkah laku yang muncul pada anak hanya tiga maka belum dapat digolongkan pada ODD, karena belum memenuhi kriteria yang ditentukan yaitu, empat karakteristik atau lebih dari delapan karakteristik yang ada. Namun, tiga tingkah laku yang muncul telah menimbulkan masalah fungsi sosial di rumah maupun di sekolah. Asizah (2015) mengatakan berdasarkan DSM IV-TR, tingkah laku yang ditunjukkan dari beberapa perilaku anak memenuhi tiga dari delapan karakteristik kriteria diagnostik *Oppositional Defiant Disorder* (ODD). Tiga tingkah laku yang sesuai karakteristik tersebut yaitu: (1) menolak untuk menuruti permintaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau peraturan orang dewasa (2) sering menentang (3) mudah terganggu dengan orang lain atau menuntut perhatian. Tingkah laku yang demikian belum dapat digolongkan pada ODD, karena belum memenuhi kriteria yang ditentukan yaitu, empat karakteristik atau lebih dari delapan karakteristik yang ada. Namun, tiga tingkah laku yang sesuai karakteristik ODD telah terlihat dan tingkah laku tersebut telah menimbulkan masalah fungsi sosial di lingkungan rumah maupun sekolah.

Berdasarkan definisi beberapa teori dan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa *disruptive behaviour* adalah perilaku mengganggu yang banyak dialami oleh anak-anak, yang merupakan perilaku, agresif, antisosial dan perilaku mengganggu lainnya. Berdasarkan DSM IV-TR perilaku ini belum disebut gangguan jika intensitas munculnya perilaku kurang dari enam bulan dengan memunculkan empat perilaku dari delapan karakteristik perilaku yang ada. Namun, jika *disruptive behavior* tidak segera ditanggulangi maka akan menimbulkan masalah fungsi sosial di lingkungan rumah maupun sekolah dan menjadi sebuah gangguan.

2. Ciri-ciri *Disruptive Behaviour*

Parilaku yang dimunculkan oleh seorang anak merupakan respons dari berbagai situasi lingkungan yang dijalani dan hasil dari interaksi anak dengan orang lain. Perlu untuk mengetahui ciri-ciri perilaku yang dimunculkan seorang anak, karena hal ini bisa membantu orang lain untuk mengenal perilaku yang muncul termasuk dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

disruptive bahvior. Menurut Schroeder dan Gordon (2002) *disruptive behavior* memiliki ciri-ciri tertentu, yaitu :

a. Temperamental
b. Menuntut perhatian
c. *Active Defiance*
d. Agresif
e. Melawan diri sendiri dan orang lain
f. Ketidakpatuhan
g. Mencuri
h. Berbohong
i. Merusak harta benda

Adapun pengembangan dari ciri-ciri *disruptive bahviour* menurut Schroeder dan Gordon (2002) mengatakan bahwa pada perilaku ketidakpatuhan menurut Forehand dan McMahon, (1981) (dalam Schroeder dan Gordon (2002)) dapat didefinisikan secara sempit sebagai perilaku yang tidak mengikuti petunjuk, dan mengabaikan permintaan. Sedangkan *Active Defiance* menurut Belsky, Woodworth, and Crnic, (1996) (dalam Schroeder dan Gordon (2002)) adalah perilaku seperti memukul, menendang, menjerit, dan mengamuk yang merupakan bentuk dari tanggapan anak terhadap tuntutan orang dewasa yang diberikan kepadanya.

Berdasarkan teori Schroeder dan Gordon dalam hasil penelitiannya Schroeder dan Gordon menggunakan DSM IV-TR sebagai acuan dasar untuk penelitiannya tentang *disruptive behavior*. Pada penelitiannya Schroeder dan Gordon (2002) mengatakan perilaku mengganggu ini dianggap normal pada usia tertentu seperti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

amukan balita. Namun, jika perilaku mengganggu ini muncul dengan frekuensi yang lebih besar maka akan menjadi suatu permasalahan bahkan jika terus bertahan dan meningkat sepanjang masa kanak-kanak hingga remaja akan berkembang menjadi suatu gangguan. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi untuk melihat *disruptive behavior* yang umum muncul pada anak TK. Maka dari hasil observasi dengan menggunakan acuan dari teori Schroeder dan Gordon ditemukanlah *disruptive behavior* anak TK pada umumnya yaitu:

a. Tidak taat pada aturan
b. Berbicara di kelas saat guru menerangkan
c. Bertengkar di kelas
d. Mengamuk
e. Tidak memperhatikan penjelasan guru
f. Datang terlambat
g. Berteriak
h. Mengejek

3. Faktor-faktor *Disruptive Behaviour*

Ada empat faktor menurut Schroeder dan Gordon (2002) penyebab terjadinya *disruptive behavior* pada seseorang, terutama pada anak-anak, yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

a. Faktor genetik atau biologis

Penyebab *disruptive behavior* berdasarkan dari perbedaan jenis kelamin, dinyatakan bahwa anak laki-laki lebih *disruptive* dibandingkan anak perempuan. Dan lebih sering ditemukan pada anak-anak yang orang tuanya mempunyai kepribadian anti sosial dan alkoholik. Aspek temperamen juga mengakibatkan *disruptive behavior* diantaranya: regulasi emosi, reaktifitas yang intens (khususnya frustrasi), emosi negatif dan gampang marah, kemampuan dalam mengontrol diri, serta pendekatan yang tinggi atau lemah untuk menghindar (dapat memunculkan perilaku berisiko).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasio perbandingan gangguan perilaku pada anak laki-laki dan anak perempuan adalah 2:1 hingga 4:1. Anak laki-laki cenderung terlibat dengan masalah perilaku mengganggu daripada anak perempuan.

Tingkat hormon kortisol adalah hal pertama yang menjadi penanda biologis yang penting bagi individu dengan *disruptive behavior*. Motamedi (2008) menyatakan bahwa anak dengan kortisol saliva meningkat secara signifikan setelah sesi pelatihan orangtua. Anak-anak dengan *disruptive behavior* yang telah menurunkan kadar kortisol basal memiliki perilaku mengganggu lebih parah dan respon yang lebih baik untuk intervensi pelatihan orangtua sebagaimana dinilai oleh perubahan kadar kortisol dan skor perilaku yang mengganggu. Namun, penurunan pasca-intervensi dari perilaku mengganggu dan peningkatan tingkat kortisol yang signifikan untuk semua

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

tingkat kortisol dasar. pelatihan orangtua merupakan metode yang efektif untuk modifikasi perilaku pada *disruptive behavior*. Kortisol saliva mungkin dianggap sebagai faktor prediktif untuk keparahan perilaku mengganggu pada anak atau remaja dan juga untuk respon perilaku mereka dengan pelatihan orangtua. Kortisol saliva merupakan horman steroid yang umumnya diproduksi oleh sel.

b. Faktor Keluarga

Penyebab *disruptive behavior* pada faktor keluarga, yaitu terkait degan disfungsi orang tua dalam mengasuh. Dalam hal ini ada beberapa hal yang mempengaruhinya yaitu: perlakuan orangtua (gaya pendisiplinan, kehangatan, permusuhan, pengawasan terhadap anak), psikopatologi orangtua (seperti ibu yang depresi, gangguan kepribadian, penggunaan obat terlarang dan perilaku antisosial atau kriminal), perkawinan/orangtua yang disfungsi (seperti perceraian atau berpisah, konflik, kekerasan pada pasangan), status ekonomi rendah dan konflik saudara kandung. *Disruptive behavior* disebut juga dengan perilaku yang tidak pantas atau *inapproriate behaviors*, baik dalam bentuk kata-kata dan perilaku yang dapat mengganggu orang lain. Jika perilaku tersebut sering muncul, tidak hanya hubungan seorang anak dengan sesama temannya saja yang terganggu, melainkan dengan orang dewasa ikut terganggu pula. Orangtua memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan tingkah laku dan emosi anak-anak mereka, dan beberapa cara

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pengasuhan yang tidak tepat dapat menyebabkan masalah pada anak. Menurut McNeil dan Hembree-Kigin (2010) meskipun masalah anak pada dasarnya dapat disebabkan oleh karakteristik biologis, seperti temperamen yang sulit, dampak neurologis (pada autisme, hiperaktif, atau hendaya perkembangan lainnya).

Namun sebagian besar masalah tingkah laku tampak diperkuat oleh pola interaksi antara orangtua dan anak. Orangtua yang kurang memberikan kehangatan, kurang merespon kebutuhan anak dan menerapkan disiplin yang tegas dapat meningkatkan munculnya perilaku membangkang (*oppositionat*) dan *disruptive behavior/*agresif pada anak. Marais dan Meier (2010) melakukan sebuah penelitian di sekolah yang bertaraf yayasan. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa anak yang *disruptive behavior* disekolah tidak hanya disebabkan oleh suasana sekolah, tetapi yang lebih berperan adalah pola asuh orang tua yang tidak memberikan pengetahuan tentang moral, nilai-nilai kesopanan, etika dan konsep berpikir tentang perilaku mengganggu. Orang tua kurang bertanggung jawab dengan pendidikan moral anak, meski anak nakal tidak dibimbing, hingga disekolah anak tetap saja nakal dan mengembangkan *disruptive behavior* disekolahnya.

Keluarga adalah yang paling cepat dan mungkin yang paling berpengaruh mempengaruhi individu. Kurangnya bimbingan orang tua dan keluarga yang disfungsional sebagai faktor risiko Hal ini juga menemukan bahwa 10% responden mengaku sering melihat orang tua mereka secara

verbal atau fisik melawan. Hal ini cukup beralasan bahwa jika anak-anak yang melihat perilaku agresif antara keluarganya di rumah, mereka akan membawa pengalaman ini ke sekolah, dari perspektif pelajar, kurangnya keterlibatan orang tua merupakan penyebab terbesar masalah disiplin. Hasil panelitian lain dari Bachner dan Orwig (2010) juga mengemukakan remaja yang *disruptive behavior* akibat trauma dimasa lalunya, karena kurangnya perhatian dan bimbingan dari orang tua sewaktu masa anak-anak.

Hubungan dan interaksi yang paling intens dari seorang anak adalah dalam lingkungan keluarga, terutama dengan orang tua, sebab hal itu menjadi acuan dalam interaksi sosial selanjutnya. Jika hubungan anak dengan orang tua di awal masa hidupnya tidak terjalin secara positif, bisa saja mempengaruhi hubungan dan perilaku anak ketika dewasa. Sesuai dengan hasil penelitian dari Nowak, Gaweda, Jelonek dan Kozik (2013) bahwa anak yang berperilaku mengganggu karena penurunan hubungan yang terjadi dalam keluarga antara orang tua dan anak, dan adanya figur otoritas yang menyebabkan terjadinya berbagai disfungsi sosial dan pengelolaan emosional atau kognitif, seperti sering melakukan penolakan, rasa takut, dan perasaan tidak mampu. Perubahan pada suasana lingkungan keluarga dapat membantu mengurangi perilaku mengganggu dan perkembangan anak. Tingkah laku tidak patuh, agresif dan tingkah laku sangat aktif merupakan hal yang umum dalam perkembangan anak khususnya pada usia 3 tahun dan diharapkan akan menghilang seiring dengan berakhirnya masa sekolah.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Seiring dengan perkembangan keterampilan anak, anak juga perlu mulai diajarkan cara-cara mengembangkan regulasi diri dan emosi, mulai dari mengenal emosi, membicarakan emosi, dan mengontrol tingkah laku yang didorong emosi. Beberapa guru menyatakan bahwa anak yang berperilaku mengganggu disebabkan oleh kurangnya pengasuhandan model peran orang dewasa dalam masyarakat, orang tua tidak menanamkan nilai-nilai moral dan mengabaikan kenyakinan pada keluarga, dalam arti kerangka konseptual dan pola pikir anak tidak diinternalisasikan dari kehidupan orang-orang barat yang khas. Anak yang *disruptive behavior* tidak hanya terjadi dalam lingkungan keluarga yang mempunyai hubungan kurang harmonis, tetapi juga dilingkungan sekolah dan masyarakat memungkinkan anak *disruptive behavior*, karena adanya interaksi dengan teman sebaya maupun dengan orang-orang dewasa.

Marais dan Meier (2010) mengatakan satu hal yang sangat penting dilakukan orangtua adalah membina interaksi dengan anak secara berkualitas. Interaksi yang berkualitas tertampil dari sikap, cara bicara dan tingkah laku orangtua dalam berinteraksi dengan anak. Sebaliknya, bila orangtua memperlakukan anak dengan sikap dan cara bicara yang kasar (berteriak, mengomel dan mengancam) dan dengan menampilkan tingkah laku agresi fisik (memukul dan mencubit) maka dapat memperparah perilaku membangkang, agresif dan hiperaktif pada anak. Orang tua dapat membantu anak untuk menciptakan keseimbangan antara keinginan untuk menampilkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

perilaku dan keharusan untuk memahami dan mematuhi aturan-aturan, norma dan nilai-nilai berlaku dalam masyarakat dimana ia tinggal.

Caranya adalah antara lain dengan memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai aktivitas yang sudah dapat dilakukannya sendiri, namun tetap memberi batasan tegas yang dikaitkan dengan norma dan nilai-nilai tersebut. Anak belajar bahwa ada rambu-rambu yang harus dipatuhi agar ia dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya dengan baik, dengan demikian anak dapat menjadi individu yang selain mandiri, terampil, juga bertanggung jawab dan tetap menikmati hidup.

c. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan atau keadaan di sekitar seseorang yang terkait dengan status sosial ekonomi rendah atau kemiskinan, juga dapat menyebabkan *disruptive behavior* sehingga memunculkan permasalahan perilaku antisosial. Status sosial ekonomi rendah yang terkombinasi dengan stres kronik, orangtua tunggal, isolasi sosial, kurangnya stimulasi dari lingkungan dan keterbatasan pengetahuan, dapat mengakibatkan gejala depresi pada ibu, yang berpengaruh terhadap perlakuan orangtua menjadi kurang baik. Selain itu lingkungan miskin juga cukup membahayakan bagi anak, dimana mereka sering melihat role model yang menampilkan kekerasan, penyalahgunaan obat terlarang dan bersekolah dengan keadaan yang memprihatinkan.

Disruptive behavior yang ditampakkan di sekolaha seperti berteriak, berkelahi, melempar benda-benda sekolah, memainkan alat tulis, tidak mematuhi perintah guru, ketika dijelaskan siswa berbicara dengan temannya dan lalai dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah. Hal ini sangat mengganggu aktivitas belajar disekolah. Penelitian ini menggunakan 90 responden, yaitu guru yang sudah mempunyai pengalaman mengajar lima tahun dengan metode purposive sampling dan menggunakan wawancara. Gangguan perilaku ini penyebab lebih didominasi oleh faktor psikososial, di antaranya pola asuh dan lingkungan. Gejala-gejala utama dari gangguan *disruptive behavior* ini mirip dengan GPPH, yaitu impulsivitas, agresivitas, oposisionalitas, destruktivitas, dan hiperaktivitas. Gangguan *disruptive behavior* ini cenderung lebih ke arah pelanggaran terhadap aturan dan hak orang lain, seperti menipu, mencuri, sering memulai perkelahian, sering membolos, dan berbagai perilaku lainnya yang merupakan cikal-bakal perilaku kriminal.

Disruptive behavior bisa terjadi anak-anak juga disebabkan oleh faktor lingkungan yang tidak amoral. Anak-anak dengan mudah menyaksikan dan mecontoh perilaku kekeran dan perilaku mengganggu lainya melalui media dan masyarakat disekitarnya (Marais & Meier, 2010). Pengaruh ini yang bisa meningkatkan siswa terlibat dalam perilaku mengganggu. Veiga (2008) mengemukakan bahwa siswa yang *disruptive behavior* disebabkan oleh lingkungan sekolah dan hubungan sosial di sekolahnya.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

d. Akibat Trauma

Hasil penelitian dari Bachner dan Orwig (2010) mengemukakan bahwa trauma pada seorang anak akibat masa lalunya bisa menyebabkan anak *disruptive behavior*. Subjek penelitian ini menggunakan seorang remaja yang *disruptive behavior* akibat trauma pada masa lalunya, waktu kecilnya subjek melihat tetangganya dianiaya. Semenjak itulah subjek sering marah-marah, ketika di sekolah subjek sangat agresif, emosional, suka berbohong, suka menyakiti teman kelasnya ataupun adik kelasnya, suka terlambat masuk sekolah dan tidak bisa menyesuaikan diri saat dikelas. Hasil lain dari penelitian ini adalah *disruptive behavior* yang terjadi pada masa remaja, tidak hanya disebabkan oleh peristiwa yang dialami waktu kecil, tetapi karena masa remaja masa dimana seorang mengalami pubertas yang secara emosional lebih labil, apalagi dari pihak keluarga tidak ada bimbingan. Juga, disebabkan oleh adanya hambatan pada perkembangan anak yang terjadi mulai dari masa anak-anak sampai remaja, dan hal ini juga bisa berdampak sampai dewasa.

Adapun faktor lainnya yang mempengaruhi penurunan *disruptive behavior*, yaitu :

e. Modifikasi Perilaku

Modifikasi Perilaku dalam penelitian ini menggunakan *Operant Conditioning*. Menurut Wade, Travis, Garry (2014) *operant conditioning* merupakan jenis pengkondisian yang melihat respon organisme bertindak atau menghasilkan pengaruh (*operant)* pada lingkungan. Pengaruh dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dampak ini yang kemudian akan mempengaruhi apakah respond yang sama akan muncul lagi atau tidak. Laura (2010) mengatakan *operant conditioning* adalah sebuah bentuk dari pembelajaran asosiatif di mana konsekuensi dari sebuah perilaku mengubah kemungkinan berulangnya perilaku. Sobur (2003) mengatakan *operant conditioning* istilah yang berarti operasi (*operation*) yang pengaruhnya mengakibatkan oraganisme melakukan suatu perbuatan pada lingkungannya. Jadi, *operant conditioning* adalah suatu perlakuan yang diberikan kepada organisme yang memberi pengaruh terhadap organisme apakah perlakuan itu mucul kembali atau tidak.

Sobur (2003) mengatakan secara harfiah, segala sesuatu dapat menjadi pengukuhan selama sesuatu itu meningkatkan kemungkinan tindakan sebelumnya. Skinner mendefinisikan pengukuhan sebagai objek atau peristiwa yang meningkatkan kemungkinana bahwa respons yang mereka ikuti akan terjad lagi. Ia mengatakan bahwa dengan memberikan ganjaran positif sesuatu perilaku akan ditumbuhkan dan dikembangkan. Sebaliknya, jika diberkan ganjarang negative suatu perilaku akan di hambat.

1. Pendekatan Skinner Terhadap Pengkondisian Instrumental

Laberman (dalam Laura, 2010) Skinner sangat meyakini bahwa mekanisme belajar semua spesies adalah sama. Dengan menggunakan pengkondisian yaitu operan, yang mana Skinner dan para ahli behaviorisme berusaha untuk mempelajari organisme di bawah situasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

yang sangat terkontrol sehingga mereka dapat mempelajari hubungan antara instrumen dengan konsekuensi spesifik secara detail.

Laura (2010) Salah satu ciptaan Skinner pada tahun 1930-an untuk mengontrol kondisi eksperimennya adalah dengan kotak Skinner. Sebuah alat pada kotak tersebut mengirimkan kapsul makanan ke dalam nampan secara acak. Setelah seekor tikus terbiasa berada dalam kotak, skinner memasang sebuah tuas dan mengamati perilaku tikus. Saat tikus kelaparan menjelajahi kotak, tikus tersebut terkadang menekan tuas, dan kapsul makanan dikirimkan. Dengan segera, tikus itu belajar tentang konsekuensi positif dari tuas bahwa ia akan diberi makan. Skinner melakukan kontrol lebih jauh dengan membuat kotak kedap suara untuk meyakinkan bahwa hanya eksperimenter yang memiliki pengaruh terhadap organisme.

2. Prinsip Penguatan Dalam Operant Conditioning

Menurut Laura (2010) penguatan (*reinforcement*) adalah sebuah proses rangsangan atau peristiwa dikuatkan atau meningkatkan kemungkinan dari sebuah perilaku atau peristiwa yang menyertainya. Dengan mengembangkan sejumlah prinsip penguatan yaitu :

a) *Penguatan Positif* frekuensi perilaku meningkat karena perilaku tersebut diikuti oleh rangsangan ganjaran.

b) *Penguatan Negatif* frekuensi dari sebuah perilaku meningkat karena perilaku tersebut diikuti oleh hilangnya rangsangan yang tidak menyenangkan.

Menurut skinner (dalam Walgito, 2010) ada dua prinsip umum yang berkaitan dengan *operant conditioning,* yaitu :

a) Setiap respons yang diikuti oleh *reward*, ini bekerja sebagai *reinforcement stimuli* akan cenderung diulangi.
b) *Reward* atau *reinforcement stimuli* akan meningkatkan kecepatan (*rate*) terjadinya respons.

Dengan kata lain dapat dikemukakan bahwa *reward* merupakan sesuatu yang meningkatkan probabilitas timbulnya respons dalam *operant conditioning* tekanan pada respons atau perilaku dan konsekuansinya. Dalam kondisioning operan organisme harus membuat respons sedemikian rupa untuk memperoleh *reinforcement* yang merupakan *reinforcement stimuli.* Maka pada penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk *reinforcement stimuli* menggunakan teknik token ekonomi berupa tabungan bintang untuk memperkuat perilaku positif yang dimunculkan oleh subjek.

B. Token Ekonomi

1. Pengertian Token Ekonomi

Menurut Zlomke dan Zlomke (2003) *token economy* adalah intervensi yang meliputi kontinjensi token atau poin yang diberikan berikut perilaku yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditargetkan. Token ekonomi dilaksanakan untuk mengurangi perilaku mengganggu dan meningkatkan perilaku yang tepat. Sebuah Token dapat ditebus untuk memperkuat objek atau kegiatan disuatu waktu yang ditentukan. Martin dan Pear (2003) mengatakan token ekonomi adalah sebuah program yang mana sekelompok individu yang memberikan perilaku yang diinginkan akan memperoleh token dan dapat menukarkan token dengan cadangan hadiah yang disediakan. Menurut Susanto dan Budiani (2013) Token Ekonomi merupakan pemberian hadiah secara menarik dengan memberikan kupon jika anak bisa menunjukkan perilaku yang diinginkan dan kupon dikumpulkan jika sudah memenuhi jumlah tertentu maka bisa digantikan dengan benda tertentu.

Token ekonomi merupakan suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian token dan pada penelitian ini token yang digunakan berupa tabungan bintang. Individu menerima tanda bintang dengan cepat setelah menunjukkan perilaku yang diinginkan. tanda bintang itu dikumpulkan dan dapat ditukarkan dengan suatu obyek atau benda yang penuh arti. Rayhani, Hardjanta dan Pratiwi (2012) mengatakan *token economy* merupakan perlakuan untuk mengurangi perilaku agresif pada anak dengan pertimbangan bahwa metode *token economy* subjek penelitian yang berada pada anak-anak akan lebih efektif jika diberikan suatu penguat apabila mampu mengubah perilakunya ke arah yang lebih positif. Intervensi metode *token economy* dilakukan dengan memberikan kupon hadiah apabila dalam sehari anak berperilaku manis. Setelah kupon terkumpul sesuai dengan jumlah yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disepakati, maka anak berhak mendapatkan hadiah yang telah dijanjikan sebelumnya. Menurut Indrijati (2009) metode *token economy* ini dapat meningkatkan kemunculan perilaku positif yang diharapkan.

Simpulan dari beberapa definisi diatas mengatakan bahwa token ekonomi berupa tabungan bintang merupakan suatu penanganan yang digunakan untuk memodifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan cara pemberian hadiah secara menarik berupa tanda bintang yang sudah ditabun dan menentukan jumlah tertentu untuk bisa ditukarkan dengan benda yang penuh arti.

2. Prinsip-prinsip Token Ekonomi

Token ekonomi memiliki elemen pokok yang harus diperhatikan, Sebagaimana dikatakan oleh (Hadi, 2005):

a) Lingkungan dapat dikontrol
b) Sasaran perilaku harus jelas
c) Tujuan dapat diukur
d) Bentuk atau jenis benda sebagai kepingan jelas
e) Kepingan sebagai hadiah sesuai dengan perilaku yang diinginkan
f) Mempunyai makna lebih sebagai pengukuh.

Token ekonomi atau tabungan bintang pun merupakan prosedur kombinasi untuk meningkatkan, mengajar, mengurangi dan memelihara berbagai perilaku.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Kerangka Berfikir

Disruptive behavior adalah suatu perilaku yang banyak di lakukan anak-anak untuk menunjukkan caranya dalam menentang suatu aturan atau perilaku yang merusak dan mengganggu lingkungan sekitarnya. Menurut Asizah (2015) *disruptive behavior* merupakan tindakan menentang aturan dan merusak. Matthys & Lochman (2010) juga mengatakan bahwa *disruptive behavior* adalah perilaku yang sering mengganggu hubungan antara interaksi anak dengan teman sebaya dan anak dengan orang dewasa, perilaku ini bersifat *impulsive* dan perilaku hiperaktif seperti berlari diruangan atau meninggalkan kursi dikelas dan kursi makan saat dirumah.

Jadi, dapat di pahami bahwa perilaku menentang atau *disruptive behavior* adalah suatu perilaku yang banyak terjadi pada anak-anak yaitu cara anak dalam mengeksperikan dirinya terhadap aturan yang berlaku, hal tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor dan perilaku ini sering di jumpai di dunia pendidikan.

Salah satu masalah yang terjadi dalam proses belajar pada dunia pendidikan itu adalah adanya anak-anak yang tidak bisa mengikuti aturan. Sehingga mempengaruhi kepada efesiensi proses belajar mengajar. Oleh karena itu para guru yang mengajar biasanya melakukan berbagai cara agar proses belajar mengajar bisa berjalan lancar dengan memberikan perhatian atau penanganan lebih kepada anak-anak yang memiliki *disruptive behavior* . Beberapa guru juga menggunakan cara pemberian *reward* untuk memperkuat perilaku positif yang diberikan oleh anak yaitu seperti pujian secara langsung kepada anak yang memperlihatkan perilaku positif. Adapun pujian juga termasuk dalam modifikasi perilaku dan macam-macam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

modifikasi perilaku yaitu pemberian *reward, punishment*, *time out reward*, dan token ekonomi.

token ekonomi berupa tabungan bintang merupakan sebuah teknik modifikasi perilaku dengan pemberian hadiah kepada anak jika anak melakukan/berperilaku sesuai perilaku yang ditargetkan. Adapun tujuannya adalah untuk memberikan pengukuh kongkrit kepada anak sehingga anak lebih aktif untuk melakukan perubahan perilaku. Hadiah atau pengukuh yang diberikan disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan anak. Pada penelitian yang dilakukan Tirtayani & Martani (2012) hasil pengukuran menunjukkan ada perbedaan yang signifikan, yang mana *disruptive behavior* pada fase baseline awal memiliki rerata 40,50 dengan rentang munculnya perilaku 38-43. Kemudian diberikan perlakuan selama dua minggu dan memberikan hasil rerata 2,32 dengan rentang munculnya perilaku 1-7 dan percobaan kedua juga menunjukkan penurunan perilaku yang signifikan yaitu dari awal sebelum perlakuan dengan rerata 41,14 yang memiliki indikasi memburuk 14 poin menurun saat diberi perlakuan selama tujuh belas hari dengan rerata 1,00 yang mengindikasikan membaik 7 poin. Jadi pemberian perlakuan di kelas dengan menggunakan token ekonomi dapat menurun *disruptive behavior* pada anak TK.

Metode tabungan bintang merupakan salah satu bentuk penguatan positif (*reinforcement positive*). Menurut Laura (2010) penguatan (*reinforcement*) adalah sebuah proses pada rangsangan atau peristiwa yang dikuatkan atau meningkatkan kemungkinan dari sebuah perilaku dari sebuah peristiwa yang menyertainya. Penguatan (*reinforcement*) terbagi dua yaitu penguatan positif dan penguatan negatif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada penguatan positif frekuensi dari suatu perilaku meningkat karena perilaku tersebut diikuti oleh rangsangan ganjaran.

Menurut Sobur (2003) Perilaku manusia selalu dikendalikan oleh faktor luar (faktor lingkungan, rangsangan atau stimulus), memberikan pengukuhan positif, suatu perilaku akan ditumbuhkan dan dikembangkan. Sebaliknya, jika diberikan pengukuhan negatif suatu perilaku akan dihambat. Walgito (2010) mengatakan Hal ini sesuai dengan dua prinsip umum yang dikemukakan Skinner yaitu : setiap respons yang diikuti oleh reward akan cenderung diulangi dan reward merupakan *reinforcing stimuli* yang akan meningkatkan kecepatan terjadinya respons.

Salah satu rangsangan atau stimulusnya adalah metode tabungan bintang yang merupakan bentuk penghargaan yang mempunyai nilai mendidik. Bila suatu tindakan disetujui, anak merasa bahwa hal itu baik. Sebagaimana hukuman mengisyaratkan pada anak bahwa perilaku mereka itu buruk. Penghargaan berfungsi sebagai motivasi untuk mengulang perilaku yang disetujui secara sosial. Anak bereaksi dengan positif terhadap persetujuan yang dinyatakan dengan penghargaan, dimasa mendatang mereka berusaha untuk berperilaku dengan cara yang akan lebih banyak memberinya penghargaan (Hurlock, 1980).

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir dan kajian teori tersebut maka peneliti mengajukan hipotesis bahwa ada Pengaruh Pemberian Token Ekonomi Terhadap Penurunan *Disruptive Behavior* pada Siswa Taman Kanak-Kanak.