

PENGARUH LAYANAN PENGUASAAN KONTEN TEKNIK TOKEN ECONOMY TERHADAP PEMBENTUKAN PERILAKU ASERTIF SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 HILIDUHO

By Elly Odaligo Telaumbanua

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi dan kompleksitas hubungan sosial, kemampuan asertif menjadi sangat penting. Individu yang dapat menyuarakan pendapatnya dengan jelas tanpa merugikan orang lain memiliki keunggulan komunikasi. Perilaku asertif merupakan salah satu kecakapan hidup yang mendasar dan perlu dimiliki oleh individu.

Perilaku asertif merupakan kemampuan dalam mengungkapkan perasaan dan pikiran seseorang dengan cara yang baik dan dapat diterima secara sosial, serta digambarkan sebagai kemampuan dalam mengekspresikan pendapat pribadi, kebutuhan serta keinginan, dengan tetap memperhitungkan dan menghormati orang lain.

Dengan itu, individu atau siswa harus memiliki ketegasan. Dari hal tersebut akan mengembangkan pribadi siswa secara pribadi maupun sosial. Dengan berperilaku asertif, mereka dapat berkomunikasi secara positif sehingga dapat jujur dengan orang lain, mampu berkomunikasi dengan baik, meningkatkan rasa percaya diri dan mampu berpendapat tetapi tetap mempertahankan pendapatnya sendiri. Oleh karena itu, ketegasan harus ditumbuhkan kepada individu untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Tetapi, tiap individu memiliki variasi tingkat perilaku asertif yang berbeda dalam menghadapi situasi tertentu. Banyak faktor yang dapat menyebabkan seseorang tidak memiliki kemampuan yang memadai dalam mengekspresikan diri dengan tegas. Beberapa faktor ini meliputi adat budaya yang diterapkan dalam keluarga di mana mereka tinggal, cara orang tua mendidik, perbedaan jenis kelamin, status sosial dan ekonomi orang tua.

Berdasarkan hasil observasi kelas dan wawancara ketika peneliti melakukan Program magang di SMP Negeri 1 Hiliduho ditemukan beberapa siswa yang berperilaku kurang asertif. Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan guru BK SMP Negeri 1 Hiliduho, yang menuturkan bahwa terdapat beberapa siswa masuk ke dalam kategori asertif rendah. Hal ini dapat dilihat

dari kebiasaan siswa di kelas. Siswa yang kurang asertif cenderung diam meskipun belum mengerti pelajaran atau layanan yang disampaikan guru mata pelajaran atau guru BK. Berdasarkan observasi tersebut, menunjukkan perilaku asertif pada siswa saja tidak cukup.

Oleh karena itu, dipandang penting untuk menggunakan strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut, kehadiran peneliti dalam penelitian ini penting karena masalah ini terjadi di kalangan peserta didik. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menggunakan layanan penguasaan konten yang menggunakan teknik token economy. Menurut Prayitno (2018) layanan penguasaan konten merupakan layanan pemberian bantuan kepada individu atau kelompok untuk dapat menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu. Sedangkan menurut Sukardi (dalam Gutara, 2017) mengemukakan layanan penguasaan konten adalah salah satu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan yang baik, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan token ekonomi dapat digunakan dalam memodifikasi perilaku yang telah ditentukan sebelumnya untuk meningkatkan perilaku diinginkan. Tujuan teknik ekonomi yaitu untuk mengajarkan tingkah laku yang sesuai dan keterampilan-keterampilan sosial yang bisa diterapkan dalam lingkungan yang alamiah (Agusta, 2017).

Berdasarkan pemaparan mengenai peningkatan perilaku asertif, serta melalui pengamatan yang telah peneliti lakukan sebelumnya. Peneliti ingin mengetahui pengaruh layanan penguasaan konten siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliduho untuk mengembangkan perilaku yang lebih asertif dengan menggunakan struktur klasikal teknik token economy. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Teknik token economy terhadap pembentukan Perilaku Asertif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliduho" untuk mengetahui keterkaitan antara faktor-faktor tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan pokok masalah yang diuraikan pada latar belakang penelitian ini, maka masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya keterampilan komunikasi?
- b. Ketakutan akan Penolakan atau Kritik?
- c. Kesulitan Mengungkapkan Perasaan?
- d. Kurangnya Komunikasi yang Efektif:?
- e. Pelaksanaan layanan Penguasaan Token?
- f. Pelaksanaan Teknik Token Economy?

1.3 Batasan Masalah

Masalah-masalah ini tidak akan semua diteliti karena berbagai keterbatasan, maka memfokuskan diri pada, maka penulis⁴ memandang penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Ada pun penelitian ini dibatasi pada pengaruh layanan penguasaan konten menggunakan teknik token economy terhadap pembentukan perilaku asertif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliduho.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan dalam,

- a. Terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial layanan penguasaan konten terhadap pembentukan perilaku asertif.
- b. Terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial teknik token economy terhadap pembentukan perilaku asertif.
- c. Terdapat pengaruh secara bersama-sama layanan penguasaan konten dengan teknik economy terhadap pembentukan perilaku asertif.

1.5 Tujuan Penelitian

Maka tujuan penelitian ini untuk,

- a) Mengungkap pengaruh yang signifikan secara parsial layanan penguasaan konten terhadap pembentukan perilaku asertif.

- b) Mengungkap pengaruh yang signifikan secara parsial teknik token economy terhadap pembentukan perilaku asertif.
- c) Mengungkap pengaruh secara bersama-sama layanan penguasaan konten dengan teknik economy terhadap pembentukan perilaku asertif.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin di peroleh setelah melakukan penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

- 1. Sebagai sumber referensi atau bahan masukan bagi peneliti selanjutnya.
- 2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk pembentukan perilaku asertif pada siswa melalui layanan penguasaan konten teknik Token economy.

b. Manfaat Praktis

- 1. Bagi siswa, memberikan masukan kepada siswa agar perilaku asertif dapat meningkatkan kesadaran diri, mendorong untuk terlibat dalam perubahan dan lebih memfokuskan pada solusi bukan pada masalah.
- 2. Bagi guru Bimbingan dan Konseling, senantiasa memperhatikan perilaku asertif siswa anak dengan menerapkan layanan penguasaan konten teknik Token economy.
- 3. Bagi kepala sekolah, agar memperhatikan dan memfasilitasi pelaksanaan Bimbingan dan Konseling sebagai bagian dari pendidikan yang terpenting.
- 4. Bagi mahasiswa, dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk penelitian yang relevan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Layanan Penguasaan Konten

Setelah melakukan kegiatan bimbingan klasikal dengan memberikan layanan penguasaan konten terhadap tujuh orang siswa, diperoleh adanya peningkatan terhadap perilaku asertif yang ada pada dirinya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa perilaku asertif pada diri siswa dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten yang diselenggarakan melalui kegiatan bimbingan klasikal".

Berdasarkan pendapat diatas dan peneliti terdahulu dapat dipahami bahwa layanan penguasaan konten adalah suatu layanan yang di berikan kepada individu atau kelompok dalam menguasai suatu keterampilan yang dapat digunakan untuk menjadi kemampuannya agar dapat bersikap asertif.

2.1.2 Tujuan Penguasaan Konten

1. Tujuan Khusus

Tujuan khusus layanan penguasaan konten terkait dengan fungsi- fungsi konseling.

- a. Fungsi pemahaman, menyangkut konten-konten yang isinya merupakan berbagai hal yang perlu dipahami.
- b. Fungsi pencegahan, membantu terhindarnya individu atau klien dari mengalami masalah tertentu.
- c. Fungsi pengentantasan, penguasaan konten digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dialami klien.
- d. Penguasaan konten dapat secara langsung maupun tidak langsung mengembangkan di satu sisi, dan di sisi lain memelihara potensi individu atau klien.
- e. Penguasaan konten yang tepat dan terarah memungkinkan individu membela diri sendiri terhadap ancaman ataupun pelanggaran atas hak-haknya.

⁴ 2.1.3 Konten pada Layanan Penguasaan Konten

⁴ Menurut Prayitno (2004: 5), Layanan Penguasaan Konten adalah pelatihan yang dikembangkan oleh konselor yang mencakup bidang-bidang berikut:

1. pengembangan kehidupan pribadi,
2. pengembangan kemampuan hubungan sosial,
3. pengembangan kegiatan belajar,
4. pengembangan dan perencanaan karir,
5. pengembangan kehidupan keluarga,

⁴ Dalam hal ini, konten yang diberikan untuk meningkatkan rasa percaya diri tentang bagaimana berpikir dan bertindak positif, menanamkan sikap optimis, mengasah kemampuan, dan berani bertindak.

2.1.4 Pelaksanaan layanan penguasaan konten

Agar pelaksanaan layanan penguasaan konten dapat terlaksana secara tepat sasaran, maka harus ada langkah-langkah kerja yang sistematis:

¹ 1) Tahap perencanaan

- a. Menetapkan subjek (siswa) yang menjadi peserta layanan
- b. Menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari secara rinci
- c. Menetapkan proses dan langkah-langkah layanan
- d. Menyiapkan kelengkapan administrasi.

2) Tahap pelaksanaan

- a. Melakukan kegiatan layanan melalui perorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten
- b. Mengimplementasikan high touch dan high tech dalam proses pembelajaran.

3) Tahap evaluasi

- a. Menetapkan materi evaluasi
- b. Menetapkan prosedur evaluasi
- c. Menyusun instrumen evaluasi
- d. Mengaplikasikan instrumen evaluasi

- e. Mengolah hasil aplikasi instrumentasi.
- 4) Tahap analisis evaluasi
 - a. Menetapkan standar evaluasi
 - b. Melakukan analisis menafsirkan hasil analisis evaluasi.
- 5) Tahap tindak lanjut
 - a. Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut
 - b. Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak-pihak terkait
 - c. Melaksanakan rencana tindak lanjut.
- 6) Tahap laporan
 - a. Menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten
 - b. Menyampaikan laporan kepada pihak-pihak terkait
 - c. Mendokumentasikan laporan layanan.

2.1.5 **Komponen**

1. individu

individu Adalah Subjek Yang Menerima Layanan, Individu Penerimaan Layanan Penguasaan Konten Dapat Berupa Peserta Didik (siswa sekolah), Klien Yang Secara Khusus Memerlukan Bantuan Konselor, Atau Siapapun Yang Memerlukan Penguasaan Konten Tertentu Demi Pemenuhan Tuntutan Perkembangan Dan Kehidupannya.

2. konten

konten Merupakan Isi Layanan Penguasaan Konten, Yang Satu Unit Materi Pokok Pembahasan Atau Materi Latihan Yang Dikembangkan Oleh Konselor Diikuti Dan Dijalani Oleh Individu.

2.1.6 **Teknik Token Economy**

Token economy adalah sebuah teknik yang berasal dari hal karya teoretisi perilaku operant, B.F. Skinner. Skinner memiliki pandangan bahwa konsekuensi mempertahankan perilaku (Murdock, 2009), reinforcer adalah konsekuensi yang meningkatkan kemungkinan terjadinya sebuah perilaku. Token economy adalah suatu bentuk reinforcement positif di mana klien menerima suatu token ketika mereka memperlihatkan perilaku yang

diinginkan. Setelah klien mengakumulasikan token dalam jumlah tertentu, mereka dapat menukarkannya dengan reinforcer. Token berfungsi untuk memberikan reinforcement pada perilaku dengan memberi reward pada perilaku yang dipilih. Penerimaan token contingent dengan ditunjukkannya perilaku yang baik (Comaty, Stasio, & Advokat, 2001).

2.1.7 Implementasi Teknik Token Economy

Token economy telah digunakan untuk mengubah perilaku kelompok atau individu di berbagai ranah yang berbeda. Ada kemungkinan bahwa token economy dapat diimplementasikan, dengan tingkat keberhasilan tertentu, untuk populasi apa pun yang perilakunya layak untuk dimodifikasi.

Ketika token economy diimplementasikan di sebuah ranah pendidikan, ada kemungkinan guru telah menyadari masalah perilaku pada salah seorang siswa atau kelas secara keseluruhan. Token economy dapat digunakan untuk memperbaiki manajemen kelas, khususnya dengan siswa-siswa bermasalah, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, perilaku disruptif, perilaku asertif, gangguan pemusatan perhatian hiperaktivitas (ADHD), dan masalah-masalah emosional serius (Filcheck et al, 2004; McGoey & DuPaul, 2000, Musser, Bray, Kehle, & Jenson, 2001). Token economy juga dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi kelas (Boniecki & Moore, 2003) atau untuk meningkatkan perilaku positif yang tidak kompatibel dengan "fobia sekolah, teatrum, mengisap jempol, enkopresis (menakan feses), berkelelahan, dan sebagainya" (Wadsworth, 1970, hlm. 63). Ketika mengases partisipasi kelas, Boniecki dan Moore (2003) melaporkan bahwa penggunaan token economy dengan reward untuk menjawab pertanyaan dengan benar meningkatkan jumlah siswa yang berusaha menjawab pertanyaan dengan benar, meningkatkan partisipasi dalam diskusi kelas, dan menghasilkan peningkatan dalam jumlah siswa yang mengajukan pertanyaannya sendiri.

Dalam suatu penelitian yang dilaksanakan dalam ranah pendidikan, McGinnis, Friman, dan Carlyon (1999) memeriksa hasil penggunaan token economy untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk mengerjakan matematika. Penelitian itu menunjukkan prestasi berkelanjutan di bidang

matematika bahkan setelah penanganannya berhenti, yang menunjukkan bahwa kesuksesan yang dipicu oleh token economy mungkin benar-benar membantu menciptakan dan meningkatkan, bukan menghalangi atau menggantikan, motivasi intrinsik.

Reid (1999) menyediakan langkah-langkah untuk melaksanakan token economy. Oleh karena tujuan utama token economy adalah untuk memodifikasi perilaku,

1. Mengidentifikasi perilaku- perilaku yang perlu diubah. Reid mengusulkan untuk menyebutkan secara spesifik perilaku-perilaku itu dan mendeskripsikan standar untuk kinerja yang dianggap memuaskan.
2. Membuat dan men-display aturan. Sangat penting untuk memastikan bahwa semua partisipan memahami aturan untuk memberikan token, kuantitas token yang dianugerahkan untuk perilaku- perilaku yang berbeda, dan kapan klien dapat menukarkan token untuk mendapatkan reward. Selanjutnya, konselor profesional perlu memilih apa yang akan digunakan sebagai token. Token seharusnya aman, kuat, mudah diberikan, dan sulit untuk direplikasi.
3. Menetapkan "harga" dengan memilih berapa banyak token yang harus dimiliki partisipan sebelum menukarkannya untuk hackup reinforcer. Sebelum menerapkan sistemnya, penanggung jawabnya seharusnya melakukan uji lapangan terhadap sistemnya, memastikan bahwa harganya akurat. Jika seorang partisipan tidak mampu mengumpulkan cukup token untuk melakukan pembelian, mereka akan kehilangan motivasi untuk terlibat dalam perilaku yang diinginkan (Reid, 1999). Praktik yang baik untuk menyusun suatu menu reward dengan nilai-nilai token yang sangat beragam, yang disyaratkan untuk berbagai opsi reward. Hal ini mendorong klien untuk menabung token untuk barang-barang bertiket-besar yang bermanfaat dan berguna bukan segera menghabiskan token untuk barang-barang yang tidak berguna dan dikonsumsi dengan cepat.

2.1.8 Variasi-variasi dalam Teknik Token economy

5 Variasi token economy adalah penambahan respons cost system, sebuah strategi yang didasarkan pada hukuman. Dalam pendekatan ini, klien bukan hanya mendapatkan token untuk memperlihatkan perilaku positif, namun, ketika klien menunjukkan perilaku buruk (misalnya melanggar perilaku target atau aturan), salah satu tokennya diserahkan sebagai upaya mengurangi kemungkinan perilaku yang tidak diharapkan di masa mendatang dan meningkatkan kemungkinan perilaku yang diharapkan di masa mendatang (Murdock, 2009). Tujuan ditetapkan bagi partisipan untuk mempertahankan 19 sejumlah token agar bisa mendapatkan reward di akhir jangka waktu yang telah ditetapkan (McGoey & DuPaul, 2000). 19

Dalam variasi lain token economy, self-monitoring (pemantauan diri) dimasukkan sebagai upaya untuk memperluas perubahan perilaku setelah reward tidak diberikan lagi. Bersama prosedur token economy, partisipan diminta mencatat saat-saat di mana dirinya berperilaku baik. Aturannya ditempelkan dan bersifat spesifik, sehingga partisipan dapat melihat dengan mudah ketika aturan dilanggar. Dalam sebuah penelitian di kelas tentang pemantauan-diri (Zlomke & Zlomke, 2003), beberapa siswa disruptif diberi sebuah kartu indeks untuk mencatat setiap perilaku buruk mereka. Di akhir pelajaran, guru dan masing-masing siswa membandingkan kartu-kartu. Jika guru dan siswa memiliki jumlah insiden yang sama yang dituliskan, siswa mendapatkan token ekstra. Pemantauan-diri plus prosedur token economy menghasilkan perilaku problematik lebih sedikit dibanding penggunaan token economy saja.

2.1.9 Perilaku Asertif

6 Menurut Lazarus (dalam Allyati, 2013) perilaku asertif adalah perilaku individu yang penuh ketegasan yang timbul karena adanya kebebasan emosi dari setiap usahanya untuk memperjuangkan hak-haknya serta adanya keadaan efektif yang mendukung, meliputi: 1) mengetahui hak pribadi, 2) berbuat sesuatu untuk mendapatkan hak-hak tersebut dan melakukan hal itu sebagai usaha untuk mencapai kebebasan emosi. Sedangkan menurut Corey

(2009) menyebutkan bahwa sikap asertif adalah ekspresi langsung, jujur, dan pada tempatnya dari pikiran, perasaan, kebutuhan, atau hak-hak seseorang tanpa kecemasan yang beralasan. Rini (dalam Herni, 2001) bahwa, asertifitas adalah suatu kemampuan untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan dan dipikirkan kepada orang lain namun tetap menjaga dan menghargai hak-hak serta perasaan orang lain. Perilaku asertif juga dapat dilihat dari sikap penghargaan seseorang yang kepada orang lain dengan memberikan pujian dan memberikan respon dengan sewajarnya ketika mendapatkan pujian atau penghargaan dari orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa perilaku asertif merupakan hak setiap individu untuk menentukan sikap, pemikiran dan emosi yang dilandasi rasa tanggung jawab atas segala hasil serta akibat tersebut bagi individu itu sendiri.

2.1.10 Manfaat Perilaku Asertif

Kemampuan asertif ini sangat berguna dalam menjalin komunikasi emosional yang baik dengan tetap menghargai dan menghormati orang lain. Putra dan Pratiwi (2005: 191) mengemukakan bahwa sikap asertif memiliki manfaat diantaranya:

1. Orang menyadari peran dan keberadaan anda
2. Membuka peluang-peluang baru
3. Memperoleh banyak teman dan lebih mudah bekerja sama
4. Memudahkan diplomasi dan mempengaruhi orang lain
5. Membuat orang merasa dihargai karena kepentingan dan kebutuhannya terakomodasi.

Lebih lanjut juga dijelaskan Corey (2003: 217), yang menjelaskan bahwa latihan asertif akan membantu bagi orang-orang yang:

1. Tidak mampu mengungkapkan kemarahan atau perasaannya yang tersinggung
2. Menunjukkan kesopanaan yang berlebihan dan selalu mendorong orang lain untuk mendahuluinya
3. Memiliki kesulitan untuk mengatakan “tidak”

4. Mengalami kesulitan untuk mengungkapkan afeksi dan respon-respon positif lainnya
5. Merasa tidak punya hak untuk memiliki perasaan-perasaan dan pikiran-pikiran sendiri

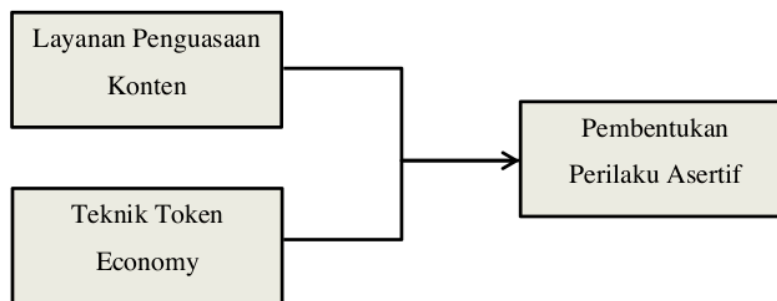
Keuntungan dari perilaku asertif adalah dapat menyampaikan kepada orang lain apa yang diinginkan, rasakan, dan pikirkan secara jujur dan terbuka, serta menghargai orang lain.

2.2 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kajian teori, kerangka penelitian ini yaitu :

1. Secara parsial Layanan Penguasaan Konten berpengaruh terhadap perilaku Asertif.
2. Secara parsial Teknik Token Economy berpengaruh terhadap perilaku Asertif.
3. Secara bersamaan Layanan Penguasaan Konten dan Teknik Token Economy berpengaruh terhadap perilaku Asertif.

Kerangka pikir pada penelitian ini terpola pada suatu alur pemikiran yang terkonsep seperti tampak pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 : Kerangka berpikir

2.3 Hipotesis

Hipotesis pada umumnya diartikan sebagai jawaban (dugaan) sementara dari masalah suatu penelitian. Maka rumusan hipotesis disusun sebagai berikut:

- a. Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan “Layanan Penguasaan Konten & Teknik Token Economy” terhadap “perilaku Asertif” siswa.

- b. Ha: Terdapat hubungan yang signifikan “Layanan Penguasaan Konten & Teknik Token Economy” dengan “perilaku Asertif”.

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif asosiatif (hubungan atau pengaruh). Penelitian kuantitatif asosiatif menurut Sugiyono (2015;57) yaitu penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Hubungan yang digunakan dalam penelitian ini adalah hubungan kausal. Hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat, yang terdiri dari variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan dependen (variabel yang dipengaruhi) menurut Sugiyono (2015;59).

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh variabel X (variabel bebas) Layanan penguasaan konten (X1), dan teknik token economy (X2), terhadap variabel Y (variabel terikat) perilaku asertif (Y), baik secara parsial maupun simultan

3.2 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat 3 variabel yaitu:

a) Variabel Bebas (X1)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Layanan penguasaan konten.

b) Variabel Bebas (X2)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik token economy.

c) Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dari penelitian ini adalah perilaku asertif.

3.3 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliduho yang berjumlah 136 siswa yang terdiri dari:

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki (L)	Perempuan (P)	
1.	VIII-A	13	15	32
2.	VIII-B	16	12	28
3.	VIII-C	15	14	29
4.	VIII-D	16	9	25
5.	VIII-E	12	10	22
Jumlah				136

b. Sampel

Sampel penelitian ini adalah kelas VIII SMP Negeri 1 Hiliduho. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan random sampling karena pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak. Teknik random sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh populasi secara bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Menurut Sugiyono (2017) Simple Random Sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Di dalam menarik sampel dengan cara simple random sampling dipilih dua kelas pada populasi yang ada yang di gunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif ini, kualitas instrumen penelitian yang berkenaan dengan validitas dan reliabilitasnya, instrument dan kualitas pengumpulan data yang berkenaan dengan ketetapan cara-cara yang

digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan penelitian ini yaitu kuisioner atau angket berdasarkan dengan teknik skala likert.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Instrumen	Jml
1	Perilaku Asertif (Y)	Kemampuan mempertahankan diri	Kemampuan mengemukakan hak	1,2,3	3
			Penolakan Ajakan teman yang tidak sesuai	4,5,6	3
			Kemampuan mengekspresikan perasaan	7,8,9	3
			Kemampuan memberi pujian kepada orang lain	10,11,12	3
		Kemampuan Inisiatif dan tindakan	Inisiatif berbicara dan mempertahankannya	13,14,15	3
			Bertindak Sesuai dengan Kepentingan pribadi	16,17,18	3
			Kemampuan membela diri	19,20,21	3
			Kemampuan menunjukan dan membela hak	22,23	2
			Kemampuan menyelaraskan hubungan antarpribadi	24,25	2
Jumlah	2	8		25	
2	Layanan Penguasaan Konten (X1) untuk perilaku asertif	Layanan penguasaan konten meningkatkan Kemampuan mempertahankan diri	Layanan Penguasaan Konten (PKO) untuk meningkatkan Kemampuan mengemukakan hak	26,27,28	3
			PKO untuk meningkatkan kemampuan menolakan ajakan teman yang tidak sesuai	29,30,31	3
			PKO untuk meningkatkan kemampuan mengekspresikan persaan	32,33,34	3
			PKO untuk meningkatkan Kemampuan memberi ujian kepada orang lain	35,36,37	3
		Layanan penguasaan konten meningkatkan Kemampuan Inisiatif dan tindakan	PKO untuk meningkatkan inisiatif berbicara dan mempertahankannya	38,39,40	3
			PKO untuk meningkatkan kemampuan bertindak Sesuai dengan Kepentingan pribadi	41,42,43	3
			PKO untuk meningkatkan kemampuan membela diri	44,45,46	3
			PKO untuk meningkatkan Kemampuan menunjukan dan membela hak	47,48	2
			PKO untuk meningkatkan Kemampuan menyelaraskan hubungan antarpribadi	49,50	2
Jumlah	2	8		25	
3	Token Ekonomi (X2) untuk perilaku asertif	Token ekonomi meningkatkan Kemampuan mempertahankan diri	Token ekonomi untuk meningkatkan Kemampuan mengemukakan hak	51,52,53	3
			Token ekonomi untuk meningkatkan kemampuan menolakan ajakan teman yang tidak sesuai	54,55,56	3
			Token ekonomi untuk meningkatkan kemampuan mengekspresikan persaan	57,58,59	3
			Token ekonomi untuk meningkatkan kemampuan memberi pujian kepada	60,61,62	3

			orang lain		
		Token ekonomi meningkatkan Kemampuan Inisiatif dan tindakan	Token ekonomi untuk meningkatkan inisiatif berbicara dan mempertahankannya	63,64,65	3
			Token ekonomi untuk meningkatkan kemampuan bertindak Sesuai dengan Kepentingan pribadi	66,67,68	3
			Token ekonomi untuk meningkatkan kemampuan membela diri	69,70,71	3
			Token ekonomi untuk meningkatkan kemampuan menunjukan dan membela hak	72,73	2
			Token ekonomi untuk meningkatkan kemampuan menyelaraskan hubungan antarpribadi	74,75	2
Jumlah		2	8		25
Total					75

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang akan dilakukan maka teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1. Angket atau Kuesioner

Angket atau Kuesioner sebuah alat yang akan mengungkap Data yang diperoleh melalui partisipan atau responden dengan mengisi pertanyaan atau pernyataan dalam sebuah kuesioner, yang kemudian dapat dikembalikan kepada peneliti setelah diisi secara lengkap. ³ Peneliti dapat menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan informasi terkait pemikiran, perasaan, sikap, keyakinan, nilai-nilai, persepsi, kepribadian, dan perilaku responden

2. Wawancara

²³ Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab langsung antara pewawancara dan narasumber. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, telepon, atau via online.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung suatu fenomena atau perilaku. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif (ikut terlibat dalam

aktivitas yang di amati) atau non- partisipatif (hanya mengamati dari luar).

Berdasarkan Tujuan penelitian tersebut, maka teknik analisis data sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Analisis Validitas adalah proses untuk menilai apakah data yang diperoleh valid atau tidak. Sebuah pengukuran dikatakan valid jika alat tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji kevalidan data, dilakukan uji validitas terhadap item-item dalam kuesioner melalui langkah-langkah beriku

- Validasi ahli adalah proses penilaian terhadap suatu produk atau hasil penelitian oleh para ahli di bidangnya. Tujuan validasi ahli adalah untuk menentukan apakah produk atau hasil penelitian tersebut sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan, baik dari segi isi, kontruksi, maupun bahasa. Proses validasi ahli biasanya dilakukan dengan cara memberikan angket atau kuesioner kepada para ahli. Angket atau kuesioner tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan spek-aspek yang akan dinilai.
- Validasi empiris adalah proses penilaian terhadap suatu produk atau hasil penelitian dengan menggunakan data empiris. Data empiris adalah data yang diperoleh dari pengamatan atau eksperimen. Validasi empiris dapat dilakukan dengan berbagai metode, antara lain:
 - Uji coba produk: produk atau hasil penelitian di uji cobakan kepada pengguna atau responden untuk mengetahui apakah hasil penelitian tersebut dapat memenuhi kebutuhan mereka.
 - Analisis statistik: data empiris yang diperoleh dianalisis menggunakan metode statistik untuk mengetahui apakah produk atau hasil penelitian tersebut memiliki validitas yang tinggi.

Rumus Uji Validitas yaitu :
$$r_{tabel} = \frac{t_{tabel}}{\sqrt{df + t_{tabel}^2}}$$

keterangan :

df = Degree of freedom (v = n-2)

n = Banyaknya sampel

ttabel = Nilai quartile

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah:

1. Jika nilai rhitung > rtabel, maka item pernyataan di dalam kuesioner dinyatakan valid.
2. Jika nilai rhitung < rtabel, maka item pernyataan di dalam kuesioner dinyatakan tidak valid. Langkah yang dilakukanya adalah:

- Mengganti pernyataan tersebut dengan pernyataan baru, lalu sebarakan kepada responden kembali, kemudian uji validitas ulang.
- Membuang item pernyataan yang tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas Instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai

berikut:
$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ \frac{S_X^2 - \sum Pq}{S_X^2} \right\}$$

Keterangan:

k = jumlah item dalam instrument

S_X^2 = varian skor total tes

p = proposal jawaban betul pada item tunggal

q = proposal jawaban salah pada item yang sama

c. Uji Koefisien Korelasi

8

Data hasil penelitian yang telah didapat selanjutnya diolah atau dianalisis. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat dari analisis data. Data dalam penelitian ini berbentuk angka (kuantitatif), sehingga analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik.

Analisis data bertujuan untuk mengkaji kebenaran terhadap hipotesis yang diajukan. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik korelasi Product Moment dari Karl Pearson. Rumus analisis korelasi Product Moment adalah sebagai

berikut:
$$r_{xy} = \frac{\text{koefisien korelasi}}{(x \cdot y)}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel x dengan y

$\sum xy$ = Kovariansi variabel x dengan y

$\sum x^2$ = Varian x

$\sum y^2$ = Varian y

(Suharsimi Arikunto, 2010: 316)

22

Table 3.3

Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

No	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1	0,00-0,199	Sangat Rendah
2	0,20-0,399	Rendah
3	0,40-0,599	Sedang
4	0,60-0,799	Kuat
5	0,80-1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2010: 257)

d. Uji Validitas Angket Variabel Y, X1, X2

Untuk menentukan suatu butir instrument layak digunakan atau tidak, maka batas nilai minimal korelasi adalah 0,30 (menurut koefisien korelasi daya pembeda, Azwar, 1999) atau jika r hitung lebih besar dari r tabel maka instrument layak digunakan sebagai alat pengumpul data. Hasil uji validitas intrumen: (1) Perilaku Asertif (Y), (2) Layanan Penguasaan Konten (X1), dan (3) Token Ekonomi (X2), sebagai berikut. Karena semua korelasi hitung butir instrument Y, X1, X2 di atas 0,30 atau lebih besar dari r tabel maka instrument ini layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

e. Uji Realibilitas Angket Vaiabel Y, X1, X2

Untuk menentukan suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak maka bisa menggunakan batas nilai Alpha 0,60. Menurut Sekaran (1992) realibilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 adalah baik. Hasil Uji realibilitas instrumen Variabel Perilaku Asertif (Y), Layanan Penguasaan Konten (X1), dan Token Ekonomi (X2) dapat dilihat berikut ini.

Hasil Uji Realibilitas Instrumen Y, X1, X2

Reliability Statistics

Angket Variabel	N of Items	Batas Nilai Alpha	Cronbach's Alpha	Ket.
Y	25	0,6	0,949	Reliabel
X1	25	0,6	0,953	Reliabel
X2	25	0,6	0,928	Reliabel

Dapat diketahui bahwa bahwa nilai Cronbach Alpha untuk Variabel Y, X1, dan X2 adalah di atas 0,6 semua maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini semuanya reliabel, sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas dan realibilitas instrumen di atas maka dapat ditegaskan bahwa Instrumen: Perilaku Asertif (Y), Layanan Penguasaan Konten (X1), dan Token Ekonomi (X2) adalah layak dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian.

3.6 Lokasi dan Jadwal penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Hiliduho, Kecamatan Hiliduho, Kabupaten Nias. Jadwal Penelitian ini di laksanakan pada bulan September sampai bulan Desember 2024.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Hiliduho Jl. Tano Seo Km 16 Desa Fadoro Lauru, kecamatan Hiliduho, kabupaten Nias, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini diselesaikan dari bulan September hingga Desember sesuai jadwal yang disepakati dengan subjek penelitian. Dalam penelitian ini, informasi di peroleh melalui pengumpulan data dengan menggunakan instrument mengenai layanan BK Penguasaan Konten (X1), Teknik *token economy* (X2), dan variabel terikat yaitu pengaruh pembentukan perilaku asertif siswa (Y) untuk peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Hiliduho. Hasil penyampaian instrumen akan dijadikan sebagai uji informasi untuk menentukan pengaruh Penguasaan Konten (X1), Teknik *token economy* (X2), dan variabel terikat yaitu pengaruh pembentukan perilaku asertif siswa (Y) untuk peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Hiliduho. Contoh dalam penelitian ini adalah 25 orang peserta didik kelas VIII D yang digunakan untuk uji validitas instrumen angket. Adapun sampel dalam penelitian ini sebanyak 28 peserta didik kelas VIII B yang di ambil dengan cara pengambilan sampel menggunakan teknik *purposevi sampling*.

4.2 Hasil Uji Persyaratan Data

4.2.1 Logika

Uji persyaratan dimaksud adalah uji: Normalitas, Homogenitas, dan Linieritas, guna melanjutkan analisis data apakah menggunakan analisis statistik *parameterik* atau *nonparameterik*. Jika data berdistribusi normal, bervarians homogen, linier maka analisis menggunakan statistik *parametrik*. Jika data tidak memenuhi persyaratan maka analisis menggunakan statistik *nonparametrik*. Oleh karena itu sebelum melanjutkan untuk menguji hipotesis penelitian maka dilakukan pengujian terlebih dulu yakni uji: normalitas, homogenitas, dan linieritas. Hasil uji persyaratan dimaksud seperti diurai berikut ini.

a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas Data Penelitian:

Pembentukan Perilaku Asertif (Y), Layanan Penguasaan Konten (X1),
dan Token Ekonomi (X2)

	N	Mean	Std. Deviation	Varianc e	Skewness		Kurtosis	
	Statisti c	Statisti c	Statistic	Statistic	Statisti c	Std. Error	Statisti c	Std. Error
Pembentukan Perilaku Asertif (Y)	30	92,5667	10,85860	117,909	-0,068	0,427	-1,044	0,833
Layanan Penguasaan Konten (X1)	30	93,2000	11,14605	124,234	-0,236	0,427	-0,992	0,833
Token Ekonomi (X2)	30	96,0333	9,63286	92,792	-0,192	0,427	-0,960	0,833
Valid N (listwise)	30							

Berdasarkan data pada tabel di atas diperoleh hasil uji normalitas data penelitian Perilaku Asertif (Y), Layanan Penguasaan Konten (X1), dan Token Ekonomi (X2). Kriteria data yang berdistribusi normal adalah jika hasil hitung *Kurtosis* setelah dibagi dengan standar error berada antara -2 – 2 maka data berdistribusi normal. Hasil hitung uji normalitas data Perilaku Asertif (Y) diperoleh skor sebesar 1,044 yang dibagi dengan standar error 0,833 atau $1,044/0,833 = 1,25$ artinya data berdistribusi normal. Untuk data Layanan Penguasaan Konten (X1) diperoleh hasil hitung sebesar $0,992/0,833 = 1,19$ maka data berdistribusi normal. Untuk data Token Ekonomi (X2) diperoleh hasil hitung sebesar $0,960/0,833 = 1,15$ maka data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data penelitian Perilaku Asertif, Layanan Penguasaan Konten, dan Token Ekonomi adalah berdistribusi normal, sehingga analisis data ini dapat dilanjutkan dengan analisis statistik parametrik.

14

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian data apakah antara dua atau lebih kelompok memiliki varian yang sama atau berbeda. Uji homogenitas ini digunakan sebagai prasyarat dalam menguji hipotesis, yaitu *Independent Sample T Test* dan *one Way ANOVA*. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika hasil signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Hasil uji homogenitas dapat dilihat dari output *Test of Homogeneity of Variance* berikut ini.

Tabel 8

Test of Homogeneity of Variances

Variabel Perilaku Asertif Y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,136	2	87	0,873

21

c. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui linieritas data, yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis regresi liner. Pengujian SPSS dengan menggunakan *Tes for Linearity* pada taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier apabila signifikansi (*Linearity*) kurang dari 0,05. Hasil uji linieritas dimaksud dapat dilihat pada kedua tabel berikut ini.

Tabel 9
ANOVA Table
Uji Linieritas Data Penelitian

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Asertif * Layanan Penguasaan Konten	Between Groups	(Combined)	2700,010	14	192,858	4,021	0,006
		Linearity	1400,673	1	1400,673	29,207	0,000
		Deviation from Linearity	1299,337	13	99,949	2,084	0,088
	Within Groups		719,357	15	47,957		
	Total		3419,367	29			

Tabel 10
ANOVA Table
Uji Linieritas Data Penelitian

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Asertif * Token Ekonomi	Between Groups	(Combined)	2850,343	13	219,257	6,165	0,000
		Linearity	2744,673	1	2744,673	77,176	0,000
		Deviation from Linearity	105,670	12	8,806	0,248	0,991
	Within Groups		569,024	16	35,564		
	Total		3419,367	29			

4.2 Deskripsi Perilaku Asertif Sebelum dan Sesudah Diberi Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi

4.2.1 Temuan

Sebelum melakukan Pengujian ⁴ Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi terhadap Perilaku Asertif peserta didik, maka dilakukan terlebih dulu pengukuran Perilaku Asertif peserta didik. Untuk mengukur Perilaku Asertif digunakan kriteria penilaian skor dan persentase sesuai dengan pendapat Sugiono, 2020. Jika skor berada antara: (1) skor yang berada antara skor 0-25,9 atau 0-20,9 % dengan penilaian angkat 1 artinya Perilaku asertif sangat tidak baik; (2) skor yang berada

antara skor 26-50,9 atau 21-40,9 % dengan penilaian angkat 2 artinya Perilaku asertif tidak baik; (3) skor yang berada antara skor 60-75,9 atau 41-60,9 % dengan penilaian angkat 3 artinya Perilaku asertif kurang baik; (4); skor yang berada antara skor skor 76-100,9 atau 61-80,9 % dengan penilaian angka 4 artinya Perilaku asertif baik; (5) skor yang berada antara skor 101-125 atau 81-100 % dengan penilaian angkat 5 artinya Perilaku asertif sangat baik. Temuan penelitian ini dapat dilihat deskripsinya pada tabel berikut ini.

Deskripsi Perilaku Asertif Secara Keseluruhan Sebelum dan dan Sesudah Diberi Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi

N = 30 Skor Ideal 150

No Res.	SEBELUM (Pre Tes)				SESUDAH (Post Tes)				Hasil
	Diberi Layanan Penguasaan				Diberi Layanan Penguasaan				Naik
	Konten Dengan Token Ekonomi				Konten Dengan Token Ekonomi				(%)
	Skor	%	Penilaian		Skor	%	Penilaian		
1	44	29,3	2	Tidak Baik	108	72,0	4	Baik	42,7
2	45	30,0	2	Tidak Baik	92	61,3	4	Baik	31,3
3	44	29,3	2	Tidak Baik	78	52	3	Kurang Baik	22,7
4	45	30,0	2	Tidak Baik	80	53,3	3	Kurang Baik	23,3
5	43	28,7	2	Tidak Baik	83	55,3	3	Kurang Baik	24,6
6	44	29,3	2	Tidak Baik	76	50,7	3	Kurang Baik	21,4
7	45	30,0	2	Tidak Baik	85	56,7	3	Kurang Baik	26,7
8	43	28,7	2	Tidak Baik	80	53,3	3	Kurang Baik	24,6
9	45	30,0	2	Tidak Baik	78	52,0	3	Kurang Baik	22,0
10	44	29,3	2	Tidak Baik	109	72,7	4	Baik	43,4
11	44	29,3	2	Tidak Baik	104	69,3	4	Baik	40,0
12	44	29,3	2	Tidak Baik	92	61,3	4	Baik	32,0
13	43	28,7	2	Tidak Baik	93	62,0	4	Baik	33,3
14	43	28,7	2	Tidak Baik	107	71,3	4	Baik	42,6
15	44	29,3	2	Tidak Baik	92	61,3	4	Baik	32,0

16	43	28,7	2	Tidak Baik	105	70,0	4	Baik	41,3
17	43	28,7	2	Tidak Baik	76	50,7	3	Kurang Baik	22,0
18	44	29,3	2	Tidak Baik	98	65,3	4	Baik	36,0
19	44	29,3	2	Tidak Baik	75	50,0	3	Kurang Baik	20,7
20	43	28,7	2	Tidak Baik	92	61,3	4	Baik	32,6
21	43	28,7	2	Tidak Baik	92	61,3	4	Baik	32,6
22	43	28,7	2	Tidak Baik	98	65,3	4	Baik	36,6
23	42	28,0	2	Tidak Baik	98	65,3	4	Baik	37,3
24	44	29,3	2	Tidak Baik	92	61,3	4	Baik	32,0
25	44	29,3	2	Tidak Baik	91	60,7	3	Kurang Baik	31,4
26	43	28,7	2	Tidak Baik	98	65,3	4	Baik	36,6
27	44	29,3	2	Tidak Baik	90	60,0	3	Kurang Baik	30,7
28	46	30,7	2	Tidak Baik	98	65,3	4	Baik	34,6
29	45	30,0	2	Tidak Baik	110	73,3	4	Baik	43,3
30	41	27,3	2	Tidak Baik	107	71,3	4	Baik	44,0
Jml	1312				2777				
Rata-rata	43,73	29,2	2	Tidak Baik	92,6	61,7	4	Baik	32,5

4.3 Hasil Penelitian Analisis Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi Terhadap Perilaku Asertif Peserta Didik

4.3.1 Besaran Sumbangan, Kontribusi, dan Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi terhadap Perilaku Asertif Peserta Didik

Hasil temuan penelitian mengenai pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini. Besaran kontribusi, sumbangan dan pengaruh secara bersama-sama dan parsial variabel: layanan Penguasaan Konten (X1) dengan Token Ekonomi (X2) terhadap Perilaku Asertif Peserta Didik (Y), dapat dilihat berikut ini.

Tabel 11 Model Summary				
Besaran Pengaruh Variabel X1, X2 Terhadap Variabel Y				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,920 ^a	0,846	0,835	4,41168
a. Predictors: (Constant), Layanan Penguasaan Konten (X1) Token Ekonomi (X2)				

4.3.2 Pengaruh Secara Bersama-sama Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi terhadap Peningkatan Perilaku Asertif Peserta Didik

Hasil temuan penelitian mengenai Pengaruh secara bersama-sama Layanan Penguasaan Konten (X1) dengan Token Ekonomi (X2) terhadap Perilaku Asertif Peserta Didik, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 12
Hasil Uji Pengaruh Secara Bersama-sama Variabel X1, X2 Terhadap Y
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	2893,868	2	1446,934	74,343	0,000 ^b
Residual	525,499	27	19,463		
Total	3419,367	29			

c. Pengaruh Secara Parsial Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi Terhadap Perilaku Asertif

Hasil temuan penelitian mengenai Pengaruh Secara parsial Layanan BK Klasikal dengan Konsep Diri Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 13

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-3,772	8,769		-0,430	0,671
1. Layanan Penguasaan Konten (X1)	0,751	0,086	0,771	8,759	0,000
2. Token Ekonomi (X2)	0,275	0,099	0,244	2,769	0,010

a. Dependent Variable: Perilaku Asertif (Y)

Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dan 2 sisi, dan langkah-langkah pengujian koefisien variabel layanan Penguasaan Konten serta perumusan hipotesis, sebagai berikut.

Ho : Layanan Penguasaan Konten, secara parsial tidak berpengaruh terhadap Perilaku Asertif.

Ha : Layanan Penguasaan Konten, secara parsial berpengaruh terhadap Perilaku Asertif.

Ho : Token Ekonomi, secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Asertif.

Ha : Token Ekonomi, secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Asertif.

4.4 Pembahasan

Dapat ditegaskan bahwa layanan Penguasaan Konten (X1) dengan Token Ekonomi (X2) terhadap Perilaku Asertif Peserta Didik (Y), serta setiap peningkatan Variabel X1 dengan X2 akan diikuti dengan peningkatan sebesar 1 % akan diikuti peningkatan variabel Y sebesar 0,846%. Ini membuktikan bahwa layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Token Economy* yang diselenggarakan dengan baik sangat ampuh dalam meningkatkan perilaku asertif (Telaumbanua 2024; Telaumbanua et al. 2023)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diajukan Kesimpulan penelitian ini sebagai berikut. Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi sangat ampuh dalam meningkatkan perilaku aserttif peserta didik. Sebelum diberi layanan maka skor perilaku asertif peserta didik hanya mencapai rata-rata skor sebesar 43,73 (29,2 %) dari skor ideal 150. Skor ini berada di antara 26-50,9 atau antara persentase 21-40,9 dengan penilaian angka 2 yang artinya Perilaku asertif peserta didik tidak baik. Sedangkan setelah diberi layanan penguasaan konten dengan token ekonomi maka perilaku asertif peserta didik naik menjadi rata-rata sebesar 92,6 (61,7 %) dari skor ideal 150 dengan penilaian angka 4 artinya perilaku asetrtif peserta didik baik. Sebagai hasil layanan yang telah diberikan maka perilaku asertif peserta didik rata-rata naik sebesar 32,5 %.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian dan kegunaan penelitian di atas maka diajukan saran-saran sebagai berikut.

- a. Disarankan kepada guru BK agar merencanakan dan melaksanakan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Token Ekonomi untuk meningkatkan Perilaku Asertif peserta didik.
- b. Disarankan kepada siswa untuk mengikuti dengan baik Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi yang diselenggarakan oleh guru BK untuk meningkatkan Perilaku asertifnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Ratih. 2024. "Jurnal Komprehensif." *Jurnal Komprehensif* 2(1): 1–10.
- BKKBN. (2007). Kurikulum Dan Modul Pelatihan Pemberian Informasi Kesehatan Reproduksi Remaja Oleh Pendidik Sebaya (Kedua). Direktorat Remaja Dan Perlindungan Hak-Hak Reproduksi, BKKBN.
- Dewi, Kurnia Ratih. 2019. "Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Kompasiana* 2(1902863): 83–91.
<https://www.kompasiana.com/ratihkurnia/5dbe7159097f362b176ab4f2/karakteristik-peserta-didik-di-sekolah-dasar?page=all>.
- Erbay, E., & Akçay, S. (2013). Assertiveness Skill Of Social Work Students : A Case Of Turkey. *Www.Journals.Savap.Org.Pk*, 4(2), 316–323\
- Garry, M. (1999). *Behavior Modification: What It Is and How to Do It*. 6th ed. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice-Hall.
- Gustien, Dewi Mega, and Titin Indah Pratiwi. 2022. "Penerapan Teknik Modeling Sebagai Suatu Pendekatan Untuk Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik." *Jurnal BK UNESA* 12: 851–64.
- Khairida, Annisa, Nanda Tsabita Herba, and Hikmatul Fadilah. 2024. "Dampak Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Kesejahteraan Emosional Siswa." 10(3): 1220–27.
- Miltenberger, R.G. (2001). *Behavior Modification: Principles and Procedures*. 2nd ed. Belmont, California: Wadsworth/Thomson Learning.
- Nurhaliza, Siti, Sri Ngayomi Yudha Wastuti, and M Fauzi Hasibuan. 2024. "Efektivitas Layanan Penguasaan Konten Dengan Menggunakan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4(2): 1182–97.
- Parray, W. M. (2018). Impact Of Assertiveness Training On The Level Of Assertiveness , Self-Esteem , Stress , Psychological Well-Being And Academic Achievement Of Adolescents Impact Of Assertiveness Training

- On The Level Of Assertiveness , Self-Esteem , Stress , Psychological.
Indian Journal Of Health And Well-Being, 8(12), 147(December 2017).
- Qazi, U., & Perveen, A. (2015). Study Of Relationship Between Mental Health
And Assertiveness Among Adolescents. The International Journal Of Indian
Psychology, 3(1, No. 5).
- Ramadhani F. (2013). Peningkatan Kemampuan Mengungkapkan Pendapat
Dengan Menggunakan Teknik Assertive Training. 1, 283. Jurnal ..., 2013 -
Jurnal.Fkip.Unila.Ac.Id
- Sitota, G. (2018). Assertiveness And Academic Achievement Motivation Of
Adolescent Students In Selected Secondary Schools Of Harari Peoples
Regional State, Ethiopia. International Journal Of Education And Literacy
- Raya, Universitas Nias et al. 2024. "Efektivitas Layanan Penguasaan Konten
Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar." 3(2): 16–29.
- Uzer Usman, Menjadi Guru Professional, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
1995), hal.73
- Vagos, P., & Pereira, A. (2010). A Proposal For Evaluating Cognition In
Assertiveness. Psychological Assessment, 22(3), 657–665.
- jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/64978
- openjurnal.unmuhpnk.ac.id/Eksis/article/view/2205

PENGARUH LAYANAN PENGUASAAN KONTEN TEKNIK TOKEN ECONOMY TERHADAP PEMBENTUKAN PERILAKU ASERTIF SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 HILIDUHO

ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.uin-suska.ac.id Internet	165 words — 3%
2	pdfcoffee.com Internet	151 words — 2%
3	repo.uinsatu.ac.id Internet	99 words — 2%
4	lib.unnes.ac.id Internet	98 words — 2%
5	repository.uinbanten.ac.id Internet	92 words — 1%
6	vdocuments.mx Internet	83 words — 1%
7	cahyanabk.blogspot.com Internet	81 words — 1%
8	core.ac.uk Internet	76 words — 1%
9	jonedu.org Internet	73 words — 1%

10	eprints.umg.ac.id Internet	72 words — 1 %
11	www.edukatif.org Internet	72 words — 1 %
12	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet	70 words — 1 %
13	repository.uksw.edu Internet	70 words — 1 %
14	repository.iainbengkulu.ac.id Internet	59 words — 1 %
15	jim.unindra.ac.id Internet	58 words — 1 %
16	journal.upy.ac.id Internet	58 words — 1 %
17	id.123dok.com Internet	57 words — 1 %
18	www.scribd.com Internet	57 words — 1 %
19	repository.iainpalopo.ac.id Internet	55 words — 1 %
20	www.stkippgribi.ac.id Internet	55 words — 1 %
21	repository.iaitfdumai.ac.id Internet	50 words — 1 %

22	perencanaanpenelitian.blogspot.com Internet	45 words — 1%
23	afidburhanuddin.wordpress.com Internet	43 words — 1%
24	eprints3.upgris.ac.id Internet	39 words — 1%
25	eprints.unm.ac.id Internet	37 words — 1%
26	digilib.uns.ac.id Internet	34 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES

EXCLUDE MATCHES

< 1%

OFF