

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. Sikap asertif merupakan satu bagian peranan integral dari penghargaan diri bagi para peserta didik di sekolah, karena sikap asertif merupakan salah satu dari beberapa faktor pendukung bagi individu dalam mencapai kesuksesan dimasa mendatang. Individu yang dapat melakukan pengungkapan diri, juga memiliki beberapa sikap baik, diantaranya yaitu: memiliki antusias, belajar keras, memiliki motivasi yang tinggi, dan tidak mudah menyerah.

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. Perilaku asertif atau Assertiveness atau tegas bisa disebut pula dengan ketegasan diri yang dimana perilaku orang yang dirinya cenderung mampu setuju atau tidak pada sebuah pilihan untuk dirinya sendiri sehingga dapat mengkomunikasikan dengan kesan respek saat berinteraksi dengan orang lain. Lange dan Jakubowski (dalam Satuti, 2014) mengemukakan bahwa asertif didefinisikan sebagai kemampuan mengekspresikan hak, pikiran, perasaan dan kepercayaannya secara langsung, jujur dan dengan cara yang terhormat dan tidak mengganggu orang lain. Nurul Hikmah (2020:103), perilaku asertif adalah sikap yang mengekspresikan perasaan secara langsung, baik, jujur dan juga sopan tanpa menyalahkan hak pribadi 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 penulis memandang penelitian yang diangkat perlu dibatasivariabelnya. 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

Pengertian Layanan Penguasaan Konten adalah layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Menurut Prayitno di dalam Tohirin layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan kepada individu (klien) baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Layanan penguasaan konten adalah layanan yang diberikan kepada klien agar klien dapat melakukan sesuatu dengan terampil (Tohirin, 2014). Layanan penguasaan konten sejak semula disebut dengan layanan pembelajaran. Tetapi sesuai dengan perkembangan ilmu bimbingan dan konseling yang disesuaikan dengan perkembangan kehidupan manusia, maka layanan ini diganti dengan sebutan layanan penguasaan konten.

Menurut Prayitno (2017) bahwa layanan penguasaan konten merupakan sebuah layanan yang diberikan kepada klien agar klien dapat menguasai konten tertentu dan selanjutnya dapat dilaksanakannya dalam kehidupannya sehari-hari. Layanan ini diberikan agar klien memiliki keterampilan tertentu sehingga ke depan para klien memiliki keahlian-keahlian yang dapat dijadikan sebagai kemampuan pribadinya. Layanan ini perlu diberikan kepada klien agar wawasan, kemampuan, pemahaman klien semakin bertambah sesuai dengan tuntutan masyarakatnya.

Pada penelitian sebelum-nya Pradoto, A., Damiri, D. S., & Harjanto, A. (2021). Upaya Meningkatkan Perilaku Asertif Melalui Layanan Penguasaan Konten Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. "Masalah yang terjadi pada siswa kelas IX SMP Negeri 13 Bandar Lampung adalah dengan munculnya permasalahan rendahnya perilaku asertif pada diri siswa yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap siswa di lingkungan sekolah. Tujuan dari diakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengoptimalkan perilaku asertifnya terhadap pengaruh dari orang lain. 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

Menurut Prayitno (2004: 2) Dalam penguasaan konten terdapat dua tujuan didalamnya yaitu tujuan umum dan tujuan khusus yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Tujuan umum layanan penguasaan konten ialah dikuasainya suatu konten tertentu. Penguasaan konten ini perlu bagi individu atau klien untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara-cara tertentu untuk memahami kebutuhan dan mengatasi masalah-masalah.

2. 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.

2.1.3 Konten pada Layanan Penguasaan Konten

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,

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) 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 ⁵ **Komponen**

Komponen layanan penguasaan konten terdiri dari tiga komponen yang komponen itu akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Konselor

Konselor adalah tenaga ahli pelayanan konseling, konselor harus menguasai konten yang menjadi isi layanan penguasaan konten yang diselenggarakan.

2. 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.

3. 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).

Pengertian Token Economy adalah suatu bentuk perubahan perilaku, untuk meningkatkan perilaku yang diharapkan dan mengurangi perilaku yang tidak diharapkan, dengan menggunakan token. Seseorang individu akan menerima token dengan segera setelah menampilkan perilaku yang diharapkan. Sebaiknya akan mendapat pengurangan token jika menampilkan perilaku yang tidak diharapkan. Token economy ini dikumpulkan dan kemudian dalam jangka waktu tertentu dapat ditukar dengan hadiah atau suatu mempunyai makna secara singkatnya token economy merupakan sebuah sistem reinforcement untuk perilaku yang dikelola dan diubah, seseorang mesti dihadihi atau diberikan penguatan untuk meningkatkan atau mengurangi perilaku yang diinginkan.

Teknik token economy dapat digunakan untuk membentuk tingkah laku apabila pemerkuat-pemerkuat yang tidak bisa diraba lainya tidak dapat memberikan pengaruh. Dalam token economy tingkah laku yang layak bisa diperkuat dengan kekuatan perkuatan yang bisa diraba yang nantinya bisa ditukar dengan objek-objek atau hak istimewa yang diinginkan.

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), berkelahi, 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.

¹⁸ Reid (1999) menyediakan langkah-langkah untuk melaksanakan token economy. Oleh karena tujuan utama token economy adalah untuk memodifikasi perilaku,

- ¹¹ 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

⁸ 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 sejumlah token agar bisa mendapatkan reward di akhir jangka waktu yang telah ditetapkan (McGoey & DuPaul, 2000).

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 Tujuan Token Ekonomi

Menurut Rahmawati (2009), tujuan token ekonomi adalah:

1. Untuk mengubah motivasi ekstrinsik menjadi motivasi intrinsik.
2. Token ekonomi digunakan untuk menahan perilaku lebih lama, setidaknya sampai token tersebut ditukar dengan backup reinforcer.

Menurut Corey (Gantina & Wahyuni: 167) pada dasarnya terapi tingkah laku diarahkan pada tujuan-tujuan memperoleh tingkah laku baru, penghapusan tingkah laku yang maladaptif, serta mempertahankan tingkah laku yang diinginkan.

Sebagai salah satu teknik modifikasi perilaku, Miltenberg (Rahmawati, 2015) mengemukakan tujuan token ekonomi adalah untuk menguatkan perilaku yang diinginkan. Hal ini dilakukan untuk mengurangi perilaku yang tidak

menyenangkan melalui sebuah lingkungan terstruktur dengan memberikan suatu perlakuan.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari teknik token economy adalah untuk mengurangi perilaku maladaptif dan mengembangkan perilaku adaptif dengan memberikan penguatan berupa hadiah menggunakan token.

² 2.1.10 Kelebihan Token Ekonomi

Metode token ekonomi ini mempunyai beberapa kelebihan. Bimbrauer, dkk(Nimas, R. 2015) mengungkapkan keuntungan dari token ekonomi adalah:

- 1 Memberi penguatan dengan segera untuk semua anggota kelompok dengan objek alat yang umum.
- 2 Token tidak dikelola oleh anak-anak sehingga pemberian penguatan tidak tertunda.
- 3 Karena token seperti layaknya uang, tingkah laku secara berangsur-angsur terbawa ke alam bawah sadar dan menambah kekuatan penguatan alami.
- 4 Karena token mempunyai variasi penguat yang mem-backup sehingga tidak jenuh.

²
Kesimpulan yang dapat diambil dari pemaparan tersebut, kelebihan dari token ekonomi adalah:

1. Token dapat menguatkan tingkah laku target dengan seketika setelah terjadi dan tidak ditunda-tunda.
2. Token mampu menumbuhkan motivasi di alam bawah sadar sehingga memberi penguatan yang alami.
3. Token ekonomi mempunyai variasi penguat yang mem-backup sehingga tidak menjenuhkan.
4. Token ekonomi merupakan program yang tersusun baik sehingga perilaku target yang diharapkan diperkuat secara konsekuen.
5. Token mudah dibagikan dan siswa mudah menjumlahkan.

6. Token mudah diukur sehingga setiap tingkah laku mendapat jumlah token yang berbeda pula.
7. Penukaran token mudah dilaksanakan

2.1.11 Kekurangan Token Ekonomi

Selain mempunyai kelebihan-kelebihan, token ekonomi juga mempunyai beberapa kekurangan, yaitu:

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Kurangnya pembentukan motivasi intrinstik, karena token merupakan dorongan dari luar diri.
3. Dibutuhkan dana lebih banyak untuk penyediaan pengukuh pendukung/backup reinforce.
4. Manajemen yang tidak mendukung akan menghambat jalannya program.
5. Staff yang tidak terlatih akan memunculkan perilaku negatif jika perilaku positif atau perilaku yang diharapkan tidak diberikan penguatan.

2.1.12 Langkah-Langkah Pelaksanaan Token Ekonomi

Menurut Purwanta (Anggraeni W. 2017) pelaksanaan token ekonomi dibagi dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Berikut uraian tahapan-tahapan tersebut:

1. Menentukan target perilaku

Langkah yang dilakukan pertama kali untuk token ekonomi adalah penentuan perilaku target. Perilaku target yang dimaksud bisa berupa perilaku yang diinginkan dan bisa pula perilaku yang tidak diinginkan. Untuk perilaku yang diinginkan, maka token ekonomi digunakan untuk meningkatkannya, sedangkan untuk perilaku yang tidak diinginkan, token ekonomi digunakan untuk mengurangi perilaku tersebut. Tujuannya adalah untuk menegaskan bahwa individu yang ingin diubah perilakunya, benar-benar mengetahui apa yang harus dilakukannya.

2. Identifikasi item yang akan digunakan sebagai token

Token yang dimaksud haruslah sesuatu yang nyata, riil, observable dan bisa diberikan sesegera mungkin setelah perilaku yang diinginkan muncul. Token harus berupa sesuatu yang bisa dikumpulkan oleh individu, bahkan merupakan sesuatu yang mudah dibawa oleh individu.

3. Identifikasi backup reinforce

Efektivitas token ekonomi tentu saja bergantung backup reinforcer yang diberikan. Backup reinforcer harus dipilih secara khusus dan disesuaikan dengan karakteristik individu yang dijadikan sasaran untuk perubahan tingkah laku. Backup reinforcer bisa berupa sesuatu yang bisa dimakan seperti snack ataupun hadiah lainnya.

4. Menetapkan banyaknya token yang bisa ditukar

Peneliti harus menentukan banyaknya token yang bisa ditukarkan dengan backup reinforcer, sehingga setelah berhasil mengumpulkan token sebanyak yang ditentukan, individu bisa mendapatkan backup reinforcer yang telah disepekat sebelumnya.

5. Menetapkan waktu dan tempat penukaran token

Individu mengumpulkan token dari perilaku yang diinginkan sepanjang waktu. Secara berkala, setelah jumlah token mencukupi, individu diperbolehkan untuk menukarkan token mereka dengan backup reinforcer.

12

2.1.13 Perilaku Asertif

Kata asertif berasal dari bahasa Inggris yaitu "to assert" yang berarti positif yaitu menyatakan sesuatu dengan terus-terang atau tegas serta bersikap positif (Fensterheim dan Baer dalam Syarani, 1995). Menurut Mallot, dkk (Prabana, 1997), "to assert" artinya sebagai cara menyatakan sesuatu dengan sopan mengenai hal-hal yang menyenangkan maupun yang dirasa mengganggu atau kurang berkenan. Sedangkan menurut Ramus dan Nevid (Yogaryjantono, 1991) "to assert" berarti meminta seseorang untuk melakukan sesuatu dengan cara yang akan menambah penghargaan atau mengurangi aversi (rasa enggan).

17

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.

9

2.1.14 Ciri-ciri Perilaku Asertif

Aspek-aspek perilaku asertif menurut Alberti dan Emmons (2017:65), yakni sebagai berikut:

1. Bertindak Sesuai dengan Kepentingan Pribadi.

Kemampuan individu dalam membuat keputusan pribadi, berhubungan dengan pekerjaan, pertemanan, dan gaya hidup. Berinisiatif dalam mengawali percakapan dan mengatur kegiatan pribadi serta percaya pada kemampuan pada diri sendiri.

2. Mampu Mengekspresikan Perasaan

Kemampuan individu dalam menyangkal atau menolak suatu hal yang bertentangan dengan diri pribadi. Menunjukkan perasaan tidak nyaman maupun nyaman dalam pertemanan serta bertindak jujur tanpa merasa cemas.

3. **Mampu Membela Diri Sendiri**

Kemampuan individu dalam membela diri sendiri meliputi penolakan, menetapkan batasan waktu dan energi, mampu menanggapi kritikan atau kemarahan. Serta mampu mengekspresikan dan mempertahankan pendapat.

4. **Mampu Menunjukkan Hak-Hak Pribadi**

Kemampuan individu dalam menunjukkan hak-hak pribadi yang berkaitan dengan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.

5. **Menunjukkan Keselarasan Hubungan antar Individu**

Kemampuan individu dalam mengutamakan keselarasan antar individu. Jadi menempatkan individu lain secara selaras, dan berupaya agar tidak merugikan individu lain dalam setiap berinteraksi sosial.

3 Menurut Kelly (1997) dalam Ratna Aspek-aspek perilaku asertif adalah :

1. **Permintaan** yaitu kemampuan individu dalam mengemukakan haknya sendiri, meminta pertolongan dan tanggungjawab orang lain tentang suatu hal.
2. **Penolakan** yaitu kemampuan individu untuk menolak keinginan, ajakan dan saran yang tidak sesuai dengan diri sendiri;
3. **Pengekspresian diri** yaitu kemampuan individu untuk berani mengekspresikan perasaan dan pikiran secara tepat;
4. **Pujian** yaitu kemampuan individu dalam memberikan pujian atau penghargaan secara tulus pada orang lain serta sikap individu yang sewajarnya dalam menerima pujian dari orang lain.
5. **Berperan dalam pembicaraan** yaitu kemampuan individu untuk memulai atau berinisiatif dalam pembicaraan, ikut serta atau terlibat sekaligus dapat mempertahankan pembicaraan.

2.1.15 Pembentukan Perilaku Asertif

Menurut Rees dan Graham (Reputrawati, 1996), munculnya perilaku asertif karena adanya unsur-unsur

1. **Kejujuran (Honesty)** Perilaku asertif akan sulit diwujudkan jika seseorang tidak jujur karena dengan kejujuran, orang lain akan mengerti,

memahami, dan menghormati apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh orang yang bersangkutan.

2. **Tanggung Jawab (Responsibility)** Hal ini berarti seseorang bertanggung jawab atas pilihan-pilihannya atau keputusannya tanpa menyalahkan orang lain atas apa yang terjadi pada dirinya. Dengan rasa tanggung jawab terhadap apa yang akan terjadi pada dirinya, maka ia akan dapat merubah hal-hal yang tidak diinginkannya.
3. **Kesadaran diri (Self-awareness)** Ketika seseorang akan belajar asertif; sebelumnya ia paham lebih dulu mengenal dirinya sendiri, agar lebih memperhatikan perilaku yang dimunculkan dan memikirkan cara-cara yang diinginkannya.
4. **Percaya diri (Self confident)** Menurut Bandura (Martani dan Adiyanti, 1991) percaya diri adalah sebagai suatu keyakinan seseorang untuk mampu berperilaku sesuai dengan yang diharapkan dan diinginkan. Seseorang yang memiliki rasa percaya diri yang rendah akan menghambat perilaku asertifnya karena ada perasaan atau anggapan bahwa hal – hal yang negatif akan terjadi jika ia melakukan sesuatu sehingga tidak yakin bahwa perilaku tersebut justru akan membawa pada perubahan yang positif. Orang asertif, dengan percaya diri yang dimilikinya akan merasa yakin bahwa perilakunya akan membawa perubahan positif yang diinginkannya.

2.1.16 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Asertif

pengalaman individu dalam sepanjang hidupnya membuat seseorang mengadopsi sikap asertif. Sikap asertif seseorang berkembang secara bertahap sebagai hasil interaksi antara anak, orang tua dan orang-orang lain disekirnya seseorang belajar berperilaku asertif atau tidak asertif dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu (Fauziah, 2009:34):

1. **Hukuman**, terkadang seseorang gagal untuk bersikap asertif dalam situasi-situasi tertentu karena dimasa lalu dalam situasi yang sama ia merasa terhukum secara fisik maupun mental karena mengungkapkan keinginannya. Hukuman demi hukuman terjadi berulang-ulang sehingga

karenanya akan membentuk seseorang apakah non asertif, asertif, atau agresif.

2. Ganjaran, seseorang mengadopsi sikap non asertif, asertif, atau agresif mungkin juga karena dia menerima ganjaran dari sikap yang ia perbuat tersebut, sehingga akan cenderung diulang lagi.
3. Modeling, perilaku yang ditunjukkan oleh orang-orang disekitar, merupakan pengaruh seseorang bersikap asertif. Banyak perilaku seseorang dipengaruhi oleh modeling. Modeling meliputi proses mengamati dan meniru tingkah laku dari orang-orang yang menjadi figure disekitar individu. Dari proses modeling inilah individu belajar untuk bersikap non asertif, asertif, atau agresif.
4. Kesempatan untuk mengembangkan sikap, kegagalan seseorang dalam mengembangkan sikap asertif bisa disebabkan karena mereka tidak memiliki kesempatan dimasa lalu untuk belajar cara bersikap yang tepat. Ketika dihadapkan pada situasi-situasi baru, mereka tidak dituntut untuk berperilaku seperti apa, atau mereka akan merasa gugup karena kurangnya pengetahuan yang mereka miliki.
- 15 5. Standar budaya dan keyakinan pribadi, kelompok budaya yang berbeda mengajarkan anggotanya cara bersikap yang berbeda pula dengan kelompok budaya lain. Situasi dalam interaksi social, keyakinan pribadi seseorang juga mempengaruhi cara orang tersebut untuk bersikap dalam hubungan social. Keyakinan ini meliputi keyakinan akan hak setiap orang dalam hubungannya dengan orang lain.
6. Keyakinan akan hak mutlak sebagai individu, orang akan bersikap secara non asertif. asertif dan agresif juga dipengaruhi oleh keyakinan orang tersebut terhadap haknya dan hak orang lain dalam situasi sosial. Seorang individu mungkin tidak mengetahui hak-haknya dalam situasi tertentu sehingga ketidak tahuan inilah yang mungkin mengarahkannya untuk bersikap non asertif.

2.1.17 ³⁰ 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.

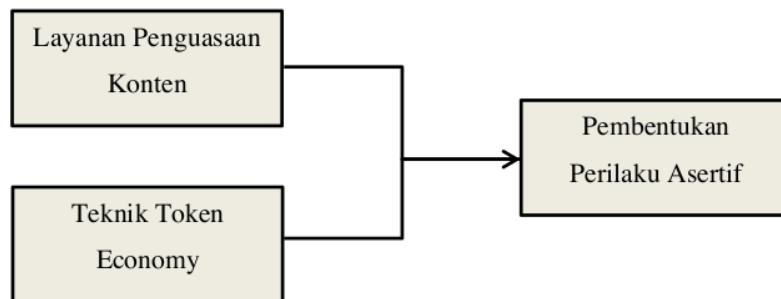
2.2 Kerangka Pemikiran

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”.

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 kasual 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. Intrumen 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 menolak 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 menolak 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 orang lain	60,61,62	3
		Token ekonomi meningkatkan Kemampuan	Token ekonomi untuk meningkatkan inisiatif berbicara dan mempertahankannya	63,64,65	3

		Inisiatif dan tindakan	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 di mana partisipan / responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap dapat dikembalikan kepada peneliti. Peneliti dapat menggunakan kuesioner untuk memperoleh data yang terkait dengan pemikiran, perasaan, sikap, kepercayaan, nilai, persepsi, kepribadian dan perilaku dari responden.

2. Wawancara

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.

3. 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).

Metode pengumpulan data menggunakan skala likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi terhadap suatu

fenomena yang terdiri atas lima jawaban alternatif yaitu sangat sesuai, sesuai, ragu-ragu, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Skala likert dalam penelitian ini mengalami modifikasi pada pilihan jawabannya menjadi empat alternatif jawaban, Yaitu sangat setuju (ss), setuju (s), kurang setuju (ks), tidak setuju (ts) dan sangat tidak setuju (sts). Alasan peneliti dalam menggunakan lima pilihan jawaban adalah karena kebanyakan masyarakat Indonesia cenderung memilih netral dan menghindari pilihan-pilihan tertentu.

Dalam skala likert terdapat dua bentuk pernyataan yaitu pernyataan yaitu favorable dan unfavorable. Pernyataan favorable berfungsi untuk mengukur sikap positif dan pernyataan unfavorable berfungsi untuk mengukur sikap negatif. Dalam penelitian ini Skor pernyataan favorable dimulai dari 1 untuk sangat tidak setuju (sts), 2 untuk tidak setuju (ts), 3 untuk kurang setuju (ks), 4 untuk setuju (s) dan 5 untuk sangat setuju (ss), sedangkan skor pernyataan unfavorable dimulai dari 5 untuk sangat tidak setuju (sts), 4 untuk tidak setuju (ts), 3 untuk kurang setuju (ks), 2 untuk setuju (s) dan 1 untuk sangat setuju (ss).

3.6 Teknik Analisis Data

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

1. Uji Validitas dan Reabilitas

Uji validitas dan reabilitas dilakukan untuk menguji kuesioner layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

a. Uji Validitas

Analisis Validitas yaitu analisis untuk mengukur valid atau tidaknya suatu data. Suatu pengukuran dikatakan valid, jika alat itu mengukur apa yang harus diukur alat itu. Untuk menguji kevalidan suatu data maka dilakukan uji validitas terhadap butir-butir kuesioner dengan kegiatan sebagai berikut:

- 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, konstruksi, 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.

4 Kuesioner dinyatakan valid jika pernyataan atau pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Tinggi rendah validitas suatu angket atau kuesioner dihitung dengan menggunakan metode Person's Product Moment Correlation, yaitu dengan menghitung korelasi antara skor item pernyataan dengan skor total. Dalam penelitian ini perhitungan validitas item dianalisis menggunakan komputer program SPSS V. 29 for windows. 4 Hasil perhitungan ini akan dibandingkan dengan critical value nilai r dengan taraf signifikan 5% atau (0,05) dan jumlah sampel yang ada. Apabila hasil perhitungan korelasi produk moment lebih besar dari critical value, maka instrumen ini dinyatakan valid. 4 Sebaliknya apabila skor item kurang dari critical value, maka instrumen ini dinyatakan tidak valid.

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 r hitung > rtabel, maka item pernyataan di dalam kuesioner dinyatakan valid.

2. Jika nilai r hitung < rtabel, maka item pernyataan di dalam kuesioner dinyatakan tidak valid. Langkah yang dilakukannya adalah:

- Mengganti pernyataan tersebut dengan pernyataan baru, lalu sebarkan 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

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)

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.

Hasil Uji Validitas Instrumen X1, X2, Y

Perilaku Asertif				Layanan Penguasaan Konten				Token Ekonomi			
Variabel Y				Variabel X1				Variabel X2			
No. Angket	r Tabel	r Hitung	Ket.	No. Angket	r Tabel	r Hitung	Ket.	No. Angket	r Tabel	r Hitung	Ket.
1	0,381	0,838	Valid	26	0,381	0,827	Valid	51	0,381	0,705	Valid
2	0,381	0,502	Valid	27	0,381	0,402	Valid	52	0,381	0,476	Valid
3	0,381	0,807	Valid	28	0,381	0,827	Valid	53	0,381	0,684	Valid
4	0,381	0,758	Valid	29	0,381	0,763	Valid	54	0,381	0,727	Valid
5	0,381	0,804	Valid	30	0,381	0,831	Valid	55	0,381	0,742	Valid
6	0,381	0,662	Valid	31	0,381	0,716	Valid	56	0,381	0,697	Valid
7	0,381	0,844	Valid	32	0,381	0,832	Valid	57	0,381	0,738	Valid
8	0,381	0,569	Valid	33	0,381	0,575	Valid	58	0,381	0,828	Valid
9	0,381	0,807	Valid	34	0,381	0,827	Valid	59	0,381	0,627	Valid
10	0,381	0,774	Valid	35	0,381	0,779	Valid	60	0,381	0,479	Valid
11	0,381	0,784	Valid	36	0,381	0,806	Valid	61	0,381	0,697	Valid
12	0,381	0,501	Valid	37	0,381	0,815	Valid	62	0,381	0,494	Valid
13	0,381	0,819	Valid	38	0,381	0,718	Valid	63	0,381	0,547	Valid
14	0,381	0,669	Valid	39	0,381	0,628	Valid	64	0,381	0,482	Valid
15	0,381	0,628	Valid	40	0,381	0,670	Valid	65	0,381	0,649	Valid
16	0,381	0,643	Valid	41	0,381	0,800	Valid	66	0,381	0,481	Valid
17	0,381	0,814	Valid	42	0,381	0,718	Valid	67	0,381	0,767	Valid
18	0,381	0,661	Valid	43	0,381	0,747	Valid	68	0,381	0,467	Valid
19	0,381	0,740	Valid	44	0,381	0,747	Valid	69	0,381	0,764	Valid
20	0,381	0,627	Valid	45	0,381	0,705	Valid	70	0,381	0,789	Valid
21	0,381	0,695	Valid	46	0,381	0,853	Valid	71	0,381	0,608	Valid
22	0,381	0,853	Valid	47	0,381	0,580	Valid	72	0,381	0,481	Valid
23	0,381	0,566	Valid	48	0,381	0,794	Valid	73	0,381	0,519	Valid
24	0,381	0,667	Valid	49	0,381	0,583	Valid	74	0,381	0,789	Valid
25	0,381	0,512	Valid	50	0,381	0,628	Valid	75	0,381	0,518	Valid

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 Variabel 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.

3.7 Lokasi dan Jadwal penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Hiliduho, Kecamatan Hiliduho, Kabupaten Nias. Jadwal Penelitian ini dilaksanakan 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	Variance	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	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.

23

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

Data di atas menunjukkan bahwa hasil signifikansi hitung (Sig.) lebih besar dari 0,05 atau $0,873 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data atau varian setiap sampel: Perilaku Asertif (Y), Layanan Penguasaan Konten (X1), dan Token Ekonomi (X2) adalah homogen. Maka data penelitian telah memenuhi asumsi dasar homogenitas, sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis statistik.

27

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			

Berdasarkan output *ANOVA TABEL* di atas, dapat dilihat hasil uji linieritas Perilaku Asertif dengan Layanan Penguasaan Konten sebesar 0,000 dan Perilaku Asertif dengan Token Ekonomi sebesar 0,000. Signifikansi hitung ini lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$ dan $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Perilaku Asertif dengan Layanan Penguasaan Konten dan Perilaku Asertif dengan Token Ekonomi terdapat hubungan yang linier.

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

4.2.1 Temuan

Sebelum melakukan Pengujian ¹¹ 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 ²⁹ Sebelum dan Sesudah Diberi Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi

N = 30 Skor Ideal 150

No Res.	SEBELUM (Pre Tes)				SESUDAH (Post Tes)				Hasil Naik (%)
	Diberi Layanan Penguasaan Konten Dengan Token Ekonomi				Diberi Layanan Penguasaan 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

Berdasarkan data yang ada pada tabel di atas dapat difahami bahwa deskripsi perilaku asertif peserta didik sebelum dan sesudah diberi layanan Penguasaan konten dengan Token ekonomi. 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 (lihat kriteria penilaian) 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 asertif peserta didik baik. Sebagai hasil layanan yang telah diberikan maka perilaku asertif peserta didik rata-rata naik sebesar 32,5 %.

Berdasarkan temuan penelitian di atas maka dapat ditegaskan bahwa layanan penguasaan konten dengan token ekonomi sangat ampuh dalam meningkatkan perilaku asertif peserta didik dari yang tidak baik menjadi baik dengan hasil rata-rata sebesar 32,5 %. Apabila layanan ini direncanakan dan dilaksanakan dengan baik oleh konselor sekolah maka akan mencapai hasil yang baik yakni perilaku asertif peserta didik menjadi baik.

4.3 Hasil Penelitian Analisis ¹¹ Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi Terhadap Perilaku Asertif Peserta Didik

4.3.1 Besaran Sumbangan, Kontribusi, dan ¹¹ 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, ¹sumbangan dan pengaruh secara bersama-sama dan parsial variabel: layanan Penguasaan Konten (X1) dengan Token Ekonomi (X2) terhadap Perilaku Asertif Peserta Didik (Y), ¹dapat 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)				

Pada tabel 11 di atas diperoleh kontribusi, sumbangan dan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yakni variabel: layanan penguasaan konten (X1), token ekonomi (X2), terhadap perilaku asertif peserta didik (Y) sebesar 0,846. *R Square* (R^2) atau kuadrat dari R, yaitu koefisien determinasi yang akan diubah ke dalam bentuk persen, yakni $0,846 \times 100 = 84,6$, artinya presentase sumbangan variabel X1, X2 terhadap Y dan nilai R^2 sebesar 84,6 sedangkan sisanya sebesar 15,4 % dipengaruhi oleh variabel lain yang belum diteliti.

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			

a. Dependent Variable: Perilaku Asertif (Y)

b. Predictors: (Constant), Layanan Penguasaan Konten (X1), Token Ekonomi (X2).

Data yang ada pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji ANOVA (Uji F) atau koefisien regresi secara bersama-sama, dilakukan untuk menguji signifikansi pengaruh beberapa variabel independen terhadap variabel dependen, dalam hal ini untuk menguji signifikansi layanan penguasaan konten (X1) dan token ekonomi (X2) terhadap perilaku asertif peserta didik (Y). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah secara bersama-sama variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Untuk mengetahuinya, pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Langkah-langkahnya berikut dengan merumuskan hipotesis.

Ho: Layanan Penguasaan Konten, Token Ekonomi secara bersama-sama tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku asertif peserta didik.

Ha: Layanan Penguasaan Konten, Token Ekonomi secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku asertif peserta didik.

Selanjutnya dilakukan penentuan F_{hitung} dan F_{tabel} , yakni berdasarkan tabel di atas, diperoleh F_{hitung} sebesar 74,343 dan F_{tabel} dapat dilihat pada tabel statistik pada tingkat signifikansi 0,05 dengan df 1 atau jumlah variabel-1 = 2, dan df 2 adalah $n-k-1$ atau $25-2-1 = 22$, n adalah jumlah data dan k adalah jumlah variabel independen. Hasil diperoleh untuk F_{tabel} sebesar 2,960. Kriteria pengujian, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau signifikansi hitung lebih kecil dari pada 0,05 maka hipotesis H_0 ditolak. Simpulan, karena F_{hitung} lebih besar daripada F_{tabel} ($74,343 > 2,960$) atau signifikansi hitung lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) maka hipotesis H_0 ditolak dan Hipotesis H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten, token ekonomi secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku asertif peserta didik.

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.

Selanjutnya dilakukan penentuan t_{hitung} dan t_{tabel} , yakni berdasarkan olahan data di atas diperoleh t_{hitung} sebesar 8,759 dan t_{tabel} dicari pada signifikansi $0,05/2 = 0,25$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan $df = n-k-1$ atau $35-2-1 = 22$. Hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,074. Kriteria pengujian, jika $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ maka Ho diterima dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ho ditolak. Membuat simpulan, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,759 > 2,052$) atau nilai signifikansi hitung lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,050$) maka Ho ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa Layanan Penguasaan Konten berpengaruh secara parsial terhadap peningkatan Perilaku Asertif. Nilai koefisien regresi variabel Layanan Penguasaan Konten (b_1) bernilai negatif,

yaitu 0,751. Artinya bahwa setiap peningkatan Layanan Penguasaan Konten sebesar 1,00 % maka akan diikuti dengan peningkatan Perilaku Asertif sebesar 0,751 % dengan asumsi variabel independen lainnya tetap.

Pengujian koefisien variabel Token Ekonomi dan perumuskan hipotesis, berikut.

H_0 : Token Ekonomi, secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Asertif.

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

Kriteria pengujian; jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi hitung lebih kecil dari pada 0,05 maka H_0 ditolak. Membuat simpulan; karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,769 < 2,052$) atau signifikansi hitung lebih kecil dari pada 0,05 ($0,001 < 0,050$) maka H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa Token Ekonomi berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Asertif. Nilai koefisien regresi Token Ekonomi (b_2) bernilai positif, yaitu 0,275. Artinya bahwa setiap peningkatan Token Ekonomi sebesar 1,00 % maka akan diikuti dengan peningkatan Perilaku Asertif sebesar 0,275 % dengan asumsi variabel independen lainnya tetap.

Dapat ditegaskan bahwa Layanan Penguasaan Konten (X_1) dengan Token Ekonomi (X_2) berpengaruh signifikan dan memberi kontribusi besar terhadap peningkatan Perilaku Asertif, serta setiap peningkatan Variabel Layanan Penguasaan Konten (X_1) dengan Token Ekonomi (X_2) sebesar 1 % akan diikuti peningkatan variabel Perilaku Asertif (Y) sebesar 1,026 % (Dewi 2019). Layanan penguasaan konten merupakan layanan yang diselenggarakan oleh seorang guru pembimbing atau konselor terhadap seorang klien dalam rangka pengentasan masalah pribadi klien (Nurhaliza, Wastuti, and Hasibuan 2024; Amalia 2024). Dalam suasana tatap muka dilaksanakan interaksi langsung antara klien dan konselor. Salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling adalah layanan penguasaan konten yang memberikan pemahaman kepada siswa tentang berbagai hal yang

berkaitan dengan kegiatan belajar (Raya et al. 2024; Khairida, Herba, and Fadilah 2024). Ini membuktikan bahwa Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi yang diselenggarakan dengan baik sangat ampuh dalam meningkatkan Perilaku Asertif peserta didik (Gustien and Pratiwi 2022; Pranata and Barus 2019).

4.4 Pembahasan

Dapat ditegaskan bahwa layanan Penguasaan Konten (X1) dengan Token Ekonomi (X2) terhadap Perilaku Asertif Peserta Didik (Y), serta ¹ 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 asertif 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 asertif peserta didik baik. Sebagai hasil layanan yang telah diberikan maka perilaku asertif peserta didik rata-rata naik sebesar 32,5 %.

Layanan Penguasaan Konten dengan Token Ekonomi memberi sumbangan yang sangat besar terhadap peningkatan asertif peserta didik. Kontribusi, sumbangan dan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yakni variabel: layanan penguasaan konten (X1), token ekonomi (X2), terhadap perilaku asertif peserta didik (Y) adalah sebesar 0,846. R^2 (R^2) atau kuadrat dari R, yaitu koefisien determinasi yang akan diubah ke dalam bentuk persen, yakni $0,846 \times 100 = 84,6$, artinya presentase sumbangan variabel X1, X2 terhadap Y dan nilai R^2 sebesar 84,6 sedangkan sisanya sebesar 15,4 % dipengaruhi oleh variabel lain yang belum diteliti.

Layanan Penguasaan Konten, Token Ekonomi secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku asertif peserta didik. Hasil F_{hitung} diperoleh sebesar 74,343 dan F_{tabel} sebesar 2,960. Kriteria pengujian, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau signifikansi hitung lebih kecil dari pada 0,05 maka hipotesis H_0 ditolak. Karena F_{hitung} lebih besar daripada F_{tabel} ($74,343 > 2,960$) atau signifikansi hitung lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) maka

hipotesis H_0 ditolak dan Hipotesis H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten, token ekonomi secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku asertif peserta didik.

Layanan Penguasaan Konten, secara parsial berpengaruh terhadap Perilaku Asertif. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,759 > 2,052$) atau nilai signifikansi hitung lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,050$) maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Layanan Penguasaan Konten berpengaruh signifikan secara parsial terhadap peningkatan Perilaku Asertif. Nilai koefisien regresi variabel Layanan Penguasaan Konten (b_1) bernilai negatif, yaitu 0,751, artinya bahwa setiap peningkatan Layanan Penguasaan Konten sebesar 1,00 % maka akan diikuti dengan peningkatan Perilaku Asertif sebesar 0,751 % dengan asumsi variabel independen lainnya tetap.

Teknik Token Ekonomi, secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Asertif. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,769 > 2,052$) atau signifikansi hitung lebih kecil dari pada 0,05 ($0,001 < 0,050$) maka H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa Token Ekonomi berpengaruh signifikan secara parsial terhadap Perilaku Asertif. Nilai koefisien regresi Token Ekonomi (b_2) bernilai positif, yaitu 0,275. Artinya bahwa setiap peningkatan Token Ekonomi sebesar 1,00 % maka akan diikuti dengan peningkatan Perilaku Asertif sebesar 0,275 % dengan asumsi variabel independen lainnya tetap.

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

45%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	jonedu.org Internet	775 words — 7%
2	eprints.unm.ac.id Internet	607 words — 6%
3	www.dictio.id Internet	307 words — 3%
4	repo.uinsatu.ac.id Internet	287 words — 3%
5	pdfcoffee.com Internet	246 words — 2%
6	repository.uinsu.ac.id Internet	238 words — 2%
7	docplayer.info Internet	213 words — 2%
8	repository.uinbanten.ac.id Internet	168 words — 2%
9	etheses.uin-malang.ac.id Internet	164 words — 2%

10	repository.uin-suska.ac.id Internet	139 words — 1%
11	lib.unnes.ac.id Internet	137 words — 1%
12	anzdoc.com Internet	133 words — 1%
13	digilib.iain-jember.ac.id Internet	126 words — 1%
14	repo.poltekkesbandung.ac.id Internet	125 words — 1%
15	eprints.uny.ac.id Internet	102 words — 1%
16	journal.upy.ac.id Internet	95 words — 1%
17	adoc.pub Internet	83 words — 1%
18	repository.radenfatah.ac.id Internet	78 words — 1%
19	core.ac.uk Internet	76 words — 1%
20	Siti Husnah, Eka Wahyuni, Lara Fridani. "Gambaran Perilaku Asertif Siswa Sekolah Menengah Atas", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022 Crossref	75 words — 1%
21	eprints.umg.ac.id Internet	

72 words — 1%

22 eprints.iain-surakarta.ac.id
Internet

70 words — 1%

23 repository.iainbengkulu.ac.id
Internet

70 words — 1%

24 repository.uksw.edu
Internet

70 words — 1%

25 repository.radenintan.ac.id
Internet

63 words — 1%

26 bagawanabiyasa.wordpress.com
Internet

59 words — 1%

27 eprints.umpo.ac.id
Internet

58 words — 1%

28 jim.unindra.ac.id
Internet

58 words — 1%

29 fkip.umpr.ac.id
Internet

57 words — 1%

30 id.123dok.com
Internet

57 words — 1%

31 jurnal.uns.ac.id
Internet

57 words — 1%

32 repository.iainpalopo.ac.id
Internet

55 words — 1%

EXCLUDE QUOTES	ON	EXCLUDE SOURCES	< 1%
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY	ON	EXCLUDE MATCHES	OFF