



**EFEKTIFITAS TOKEN EKONOMI UNTUK
MENGURANGI KECANDUAN *GADGET* PADA
SEORANG ANAK DI DESA SUKO KABUPATEN
SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

**Hani Nurfadila
B93219119**

Dosen Pembimbing:

**Dr. Lukman Fahmi, S.Ag., M.Pd.
(19731121 200501 102)**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UIN SUNAN AMPEL

SURABAYA

2023

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hani Nurfadila

Nim : B93219119

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Alamat : Jl. Suko Legok III, Desa Suko,
Sukodono, Sidoarjo

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapat gelar akademik
2. Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi karya orang lain
3. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 2 Juli 2023



Hani Nurfadila
NIM. B93219119

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Nama : Hani Nurfadila

NIM : B93219119

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Judul Skripsi : Efektifitas Token Ekonomi Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Seorang Anak Di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo

Skripsi ini telah diajukan dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 26 Juni 2023

Menyetujui Pembimbing



Dr. Lukman Fahmi, S. Ag., M. Pd.

NIP 19731 121 200501 1002

LEMBAR PENGESAHAN

Efektifitas Token Ekonomi Untuk Mengurangi Kecanduan *Game* Pada Seorang Anak Di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo

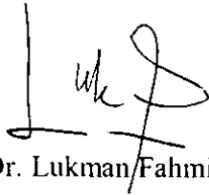
SKRIPSI

Disusun Oleh:

Hani Nurfadila (B93219119)

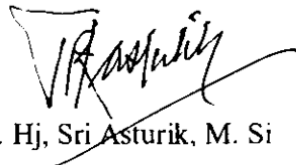
Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu pada tanggal

Penguji I



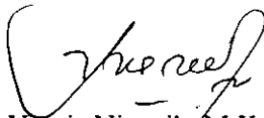
Dr. Lukman/Fahmi, M.Pd

Penguji II



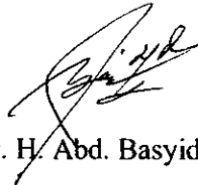
Dr. Hj. Sri Asturik, M. Si

Penguji III



Yusria Ningsih, M.Kes

Penguji IV



Dr. H. Abd. Basyid, MM.

Surabaya,
Dekan Fakultas Bahasa dan Komunikasi



Dr. Moch. Cholilul Hafidh, S. Ag. M.Fil.I

NIP. 197410171998031001



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hani Nurfadila
NIM : B93219119
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/BKI
E-mail address : haninurfadila9@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

**Efektivitas Token Ekonomi untuk Mengurangi Kecanduan
Gadget Pada Seorang Anak Di Desa Suko Kabupaten
Sidoarjo**

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 Juli 2024

Penulis

(**Hani Nurfadila**)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Hani Nurfadila (B93219119). Efektifitas Token Ekonomi Untuk Mengurangi Kecanduan *Gadget* Pada Seorang Anak Di Desa Suko, Kabupaten Sidoarjo.

Pelaksanaan dan juga hasil dari token ekonomi untuk menurunkan kecanduan *gadget* pada seorang anak merupakan fokus dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *sigle subject reasearch* yang berfokus pada perubahan perilaku konseli. Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti, konseli mengalami kecanduan *gadget* dengan kategori tinggi. Hal tersebut memerlukan adanya penanganan melalui intervensi dengan menggunakan token ekonomi.

Penelitian ini dikatakan berhasil karena melalui analisis data yang diperoleh di dalam kondisi dan juga antar kondisi, yang menghasilkan perubahan level signifikan dari data awal dan data yang diambil sesudah intervensi dengan penjabaran pada *baseline-1* (A1) selisih 1 poin, pada intervensi (B) selisih 6 poin, dan pada *baseline-2* (A2) selisih 4 poin. Selain itu, penurunan perilaku kecanduan *gadget* dapat dilihat dari analisis antar kondisi dimana masing-masing kondisi overlap memperoleh 0% pada B/A1, dan 50% A2/B. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa perilaku kecanduan *gadget* yang dimiliki konseli menurun. Berdasarkan pengujian hipotesis, maka token ekonomi berpengaruh untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada seorang anak di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo.

Kata Kunci: Token Ekonomi, Kecanduan *Gadget*

ABSTRAC

Hani Nurfadila (B93219119). The effectiveness of token economy to reduce gadget addiction in a child in Suko Village, Sidoarjo Regency.

The implementation and also the results of token economics to lower gadget addiction in a child is the focus of this study. This study used quantitative research methods with a sigle subject reasearch research design that focused on changes in constellation behavior. Based on data obtained by researchers, counsellors experience gadget addiction with a high category. This requires handling through intervention using economic tokens.

This research is said to be successful because through analysis of data obtained within conditions and also between conditions, which resulted in significant level changes from the initial data and data taken after the intervention with elaboration on baseline-1 (A1) a difference of 1 point, on intervention (B) a difference of 6 points, and on baseline-2 (A2) a difference of 4 points. In addition, the decrease in gadget addiction behavior can be seen from the analysis between conditions where each overlapping condition gets 0% at B/A1, and 50% A2/B. That way it can be concluded that gadget addiction behavior that has counseling decreases. Based on hypothesis testing, the token economy has an effect to1 reduce gadget addiction in a child in Suko Village, Sidoarjo Regency.

Keywords: Economi Token, Gadget Addiction

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
1. Rumusan Masalah.....	8
2. Tujuan Penelitian.....	8
3. Manfaat Penelitian	9
4. Definisi Operasional	10
5. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II KAJIAN TEORITIK	16
1. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	16
2. Kerangka Teoritik.....	18
3. Hipotesis Penelitian	33

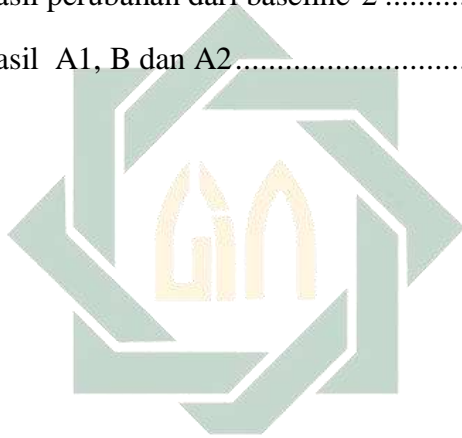
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi Penelitian	38
C. Variable dan Indikator Penelitian.....	38
D. Teknik Validitas	45
E. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	47
B. Penyajian Data	50
C. Analisis Data	76
D. Pengujian Hipotesis	80
E. Pembahasan Hasil Penelitian	80
1. Perspektif teoritis	80
2. Perspektif Keislaman	81
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran dan rekomendasi	85
C. Keterbatasan Penelitian	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Kecanduan Gadget	43
Tabel 4.1 Indikator Perilaku	51
Tabel 4.2 Jadwal Sekolah Hari Biasa.....	54
Tabel 4.3 Jadwal Sekolah Ramadhan	55
Tabel 4.4 Data Hasil Perubahan Perilaku Kecanduan Gadget tahap Baseline-1	57
Tabel 4.5 Target Perilaku	63
Tabel 4.6 Verbatim sesi 2	64
Tabel 4.7 Verbatim sesi 3	66
Tabel 4.8 Data hasil perilaku kecanduan gadget tahap intervensi	69
Tabel 4.9 data rekapan perubahan perilaku kecanduan gadget tahap intervensi	71
Tabel 4.10 data hasil perubahan perilaku kecanduan gadget tahap baseline-2	73
Tabel 4.11 analisis dalam kondisi	77
Tabel 4.12 analisis antar kondisi.....	78

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 data hasil pelaksanaan baseline-1	58
Grafik 4.2 data hasil pelaksanaan intervensi	70
Grafik 4.3 data hasil perubahan dari baseline-1 ke intervensi	71
Grafik 4.4 data hasil perubahan dari baseline-2	74
Grafik 4.5 data hasil A1, B dan A2.....	75



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Anggraeni, Septi. "Pengaruh Prilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin." *Faletehan Health Journal* 6 (2019): 64-68.
- Aprilia, Wahyu. "Perkembangan Pada Masa Pranatal Dan Kelahiran." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2020): 40.
- Chaidirman, Diah Indriastuti, dan Narmi. "Fenomena Kecanduan Gawai (gadget) pada kalangan Remaja Suku Bajo." *Journal of Holistic and Health Science* 2 (2019): 34.
- Fahmi, Lukman. "Terapi Berkala Kombinasi Bimbingan Konseling Islam Dengan Rational Emotif Behavior Therapy (REBT) Pada Penanganan Perilaku Agresif Anak Di SD Al-Falah Assalam Tropodo Sidoarjo." *Jurnal Al Irsyiq* 2 (2019): 121.
- Fahrudin, Adi. "Teknik Token Ekonomi Dalam Perubahan Perilaku Klien." *Informasi* 17 (2012): 140.
- Fauzian, Rinda. *Pengantar Psikologi Perkembangan*. Sukabumi: CV. Jejak, 2020.
- Gainau, Maryam B. *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius, 2014.
- Ginting, Ade Krisna, dan Liana Riski Stiasih. "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Anak di SDN Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi."

Jurnal kesehatan, Kebidanan, dan Keperawatan 16 (2022): 24.

Hartini, Jahju. *Konsep Diri*. Surabaya: Universitas PGRI Adi Buana, 2018.

Heryanti, Euis, dan dkk. "Pelatihan Proposal Penelitian (Single Subject Reaserch) Bagi Guru-Guru SLB." *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2020: 230.

Lane, Justin D., and David L. Gast. "Visual Analysis in Single Case Experimental Design Studies: Brief Review and Guidelines." *Neuropsychological Rehabilitation*, 2013: 1.

Maulidina. "Menelisis Penggaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Remaja." *Jurnal Ilmiah Menelisis Pengaruh Aplikasi*, 2013: 15.

Mufida, Umri. "Efektivitas Pemberian Reward Melalui Metode Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini." *Journal of Early Childhood Education Papers*, 2012: 2.

Nanndo, Yanuanssa, and ddk. *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. Jombang: LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG, 2020.

Nirwana, A Musda Mappapoleorno, dan Chairunnisa. "The Effet of Gadget Toward Early Chlidhood Speaking Ability." *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 2 (2018): 89.

Rozalia, Maya Ferdiana. "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Pretasi Belajar Peserta Didik Kelas V

Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD2*, 2017: 725.

Saifillah, M. Shoffa, dan Sukanti. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2021.

Somantri, Sujihati. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2007.

Sunanto, Juang, Koji Takeuchi, and Hideo Nakata. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Tokyo: CRICED University of Tsukuba, 2005.

Syahrum, dan Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media, 2012.

T. Erford, Bradley. *40 Teknik Yang Wajib Diketahui Setiap Konselor*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2020.

Yunita, Mutiara Mirah, dan dkk. “Mengenal Bahaya Adiksi Gadget Dan Cara Mengatasinya.” *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan* 5 (2021): 72.

Yuwanto, Listyo. *Metode Penelitian Eksperimen Edisi 2*. Yogyakarta: 2019, 2019.

Zulfikar E. *Anak dan (Kecanduan) Gadget*. Jakarta: TEMPO Publishing, 2021.