

## Metode Token Ekonomi Dalam Membantu Mengurangi Sikap Emosional Dan Agresif Pada Siswa

Nindy Amita

Universitas Islam Riau

Email: [nindyamita@psy.uir.ac.id](mailto:nindyamita@psy.uir.ac.id)

### Abstrak

Kemampuan anak dalam menaati peraturan dan mampu mengelola emosi serta perilaku adalah hal yang sangat di idamkan oleh guru atau orang tua. Namun, saat anak merasakan marah, perlu untuk diajarkan dalam mengeskpresikan emosi serta memvalidasi emosi anak dengan cara yang tepat. Anak yang cukup agresif sehingga mempengaruhi sikap dan perilaku perlu mendapatkan penanganan, salah satunya adalah teknik *token economy*. Penelitian ini bertujuan dalam membantu mengurangi sikap emosional serta agresif anak di sekolah dan di rumah. Subjek penelitian adalah seorang anak berusia 9 tahun, kelas 3 sekolah dasar swasta. Peneliti melakukan observasi dan melakukan tes intelegensi kepada subjek sebelum diberikannya perlakuan. Penelitian menggunakan dilakukan menggunakan *single case* dengan teknik eksperimen menggunakan desain penelitian A-B. Hasil penelitian ini mendapatkan adanya perubahan sikap agresif verbal dan fisik yang dilakukan anak serta adanya pembangkangan di rumah dan di sekolah. Metode token economy dapat digunakan oleh guru dan orang tua dalam mengurangi perilaku agresif anak dengan cara melakukan modifikasi proses pemberian perlakuan.

**Kata Kunci:** *Token Economy*, Emosional, Agresif

### PENDAHULUAN

Perilaku anak yang agresif dan emosional sering sekali dialami dan dirasakan oleh guru di sekolah atau orang tua anak di rumah. Perilaku agresif telah menjadi salah satu penyebab dari menurunnya moralitas yang ada pada diri anak, yang mana perilaku ini jika dibiarkan akan mempengaruhi perkembangan dan sikap anak dikemudian hari. Anak-anak yang terlibat dalam perilaku agresif atau sikap emosional yang tidak terkontrol, tidak mengetahui bahwa perilaku tersebut merupakan perilaku yang dapat merugikan orang lain dan dirinya. Adapun bentuk dari perilaku agresif yang ditampilkan oleh anak, yaitu menolak, mendorong, mengganggu teman, memukul, berkelahi dengan teman sebaya, melakukan tindakan merugikan, mencubit, dan menendang (Elizabeth, 2017).

Perilaku agresif banyak terjadi pada anak-anak di masa mudanya, karena anak belum dapat mengontrol emosinya terutama emosi terhadap hal yang tidak sesuai dengan kemauan atau emosi negatif. Emosi inilah yang dimunculkan ketika anak tidak mampu mengeskpresikan amarah atau kekesalannya sehingga anak menampilkan perilaku agresif sebagai bentuk dari emosionalnya. Sikap marah yang ditampilkan memiliki kemungkinan

dimana anak tidak mampu mengekspresikan emosi atau larangan dalam mengekspresikan emosi yang sedang dialaminya.

Penelitian yang dilakukan oleh Findling (2003) menjelaskan bahwa perilaku agresif sebagai perilaku yang mengandung unsur melukai dimana tujuannya untuk melukai seseorang yang merupakan kategori perilaku negatif, perilaku agresif tersebut berupa usaha untuk mengancam atau menekan seseorang, mencuri, melukai orang lain baik tanpa atau dengan senjata, serta kekerasan fisik lainnya. Adapun alasan seseorang melakukan perilaku agresif, dimana anak belum menemukan jati dirinya, dan masih ingin mencari serta keinginan untuk menguasai dirinya sendiri dengan melakukan perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan dirinya. Selanjutnya Syahadat, (2013) mengungkapkan bahwa anak dapat berperilaku agresif karena hubungan dengan keluarga, komunikasi secara fisik maupun emosional yang tidak tepat antara orang tua dengan anak, kemudian orang tua yang cenderung memilih untuk menghukum anak, memarahi dan memukulnya akan mengakibatkan anak beresiko berperilaku agresif dikemudian hari.

Selain itu, anak-anak yang melakukan tindakan perilaku agresif dengan melukai orang lain biasanya mengalami *lack of social skills* (Elizabeth, dalam Syahadat, 2013) hal ini disebabkan anak kurang mampu dalam menjalin hubungan sosial dan komunikasi yang baik, anak kurang memahami bagaimana cara mengekspresikan perasaan negatif tanpa menyakiti orang lain, menyelesaikan masalah tanpa pertengkaran, yang mana hal ini berdampak pada hubungan sosial dengan kelompok, akibat lainnya adalah anak semakin agresif terhadap pada akhirnya akan menghambat proses perkembangan sosial anak di lingkungan tempat tinggalnya (Syahadat, 2013).

Anak dengan perilaku agresif perlu meregulasi emosi sebagai suatu cara untuk dapat membantu anak dalam mengekspresikan emosionalnya dengan tepat, anak perlu di bekali dengan keterampilan dan difasilitasi agar anak dapat mengeluarkan emosinya dengan cara yang tepat, anak yang mampu meregulasi emosinya maka akan muncul perilaku positif dan diharapkan anak tidak memunculkan perilaku agresifnya kembali (Syahadat, 2013). Kemudian anak yang memiliki regulasi emosi yang baik maka anak dapat mengendalikan dorongan untuk melakukan perilaku agresif, seperti menyelaiki orang lain dan dirinya sendiri. Maka hal ini perlu dilakukan dengan adanya pemberian terapi perilaku, yaitu dengan pemberian *token economy*. Reivich & Shatte (2002) seseorang

yang memiliki regulasi emosi yang baik, maka dapat berperilaku dengan tenang, mengendalikan emosi, dan mengendalikan adanya perilaku agresif.

*Token economy* merupakan suatu cara yang dilakukan dengan tujuan untuk penguatan dan perubahan dari tingkah laku anak yang tidak sesuai menjadi suatu perilaku positif. Rohmaniah, dkk (2016) menjelaskan bahwa *token economy* sebagai media dari penguatan dengan melakukan suatu perjanjian dengan anak yang kemudian disepakati dengan menggunakan hadiah sebagai penguatan, selanjutnya Fahrudin, (2012) menyebutkan bahwa *token economy* merupakan metode yang dilakukan untuk meningkatkan perilaku positif dan mengurangi perilaku negatif dengan menggunakan *token* atau hadiah. Peneliti sebelumnya juga menjelaskan bahwa *token economy* dapat digunakan untuk menurunkan atau meningkatkan perilaku yang diinginkan (Hackenberg, 2009).

*Token economy* dilakukan dengan memberikan suatu tanda isyarat yang telah disepakati setelah perilaku yang diharapkan muncul, dan tanda isyarat tersebut dapat ditukar dengan hadiah yang sebagai tanda apresiasi kepada anak. Dengan pemberian hadiah atau *reward* kepada anak, maka akan mendorong anak untuk dapat berperilaku sesuai dengan apa yang sudah di targetkan, Corey (dalam Ratnasari, 2020) menjelaskan bahwa pembentukan suatu pola tingkah laku dengan memberikan anak *reward* sebagai apresiasi setelah perilaku yang diinginkan muncul adalah suatu acara ampun untuk dapat mengubah tingkat laku. Teknik *token economy* sendiri memiliki banyak keuntungan terhadap anak yang berusia dibawah 12 tahun atau dalam usia sekolah dasar. Keuntungan tersebut bermanfaat pada perubahan perilaku yang lebih baik. Meningkatkan konsentrasi dengan memberikan penguatan positif dan anak dapat mengikuti aturan dalam teknik token ekonomi. (Prakoso, 2016) menjelaskan manfaat dari pemberian *token economy* terhadap anak, yaitu dapat membantu anak dalam menangani masalah *antisocial*, menaikkan semangat anak dalam bidang akademik, mengurangi perilaku agresif pada anak, dan dapat mengelola emosi dan perilaku pada anak.

*Token economy* dapat dipecah menjadi tiga komponen utama yaitu daftar perilaku target yang ditentukan, *token* yang diterima untuk terlibat dalam perilaku target, dan penguat cadangan yang diperoleh dengan menukar *token* yang telah mereka peroleh (Cooper, 2007). Tujuan prosedur token economy sendiri adalah mengubah motivasi yang ekstrinsik menjadi motivasi yang intrinsik. Harapan bahwa proses tingkah laku

menjadikan anak cukup untuk memelihara tingkah laku yang baru (Corey, 2010). Hirst (2016) strategi *token economy* dapat dilakukan di rumah atau sekolah. Teknik ini dapat mengurangi perilaku negatif pada anak dan membentuk sikap positif dan disesuaikan dengan tujuan pemberian *token*. Ratnasari, (2020) *token economy* memiliki pengaruh positif terhadap perubahan sikap anak, anak dapat bersikap lebih disiplin, penurunan perilaku agresivitas pada anak, dan anak lebih bertanggung jawab pada dirinya dan peraturan yang ada.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan menggunakan *single case* dengan teknik eksperimen menggunakan desain penelitian A-B. Subjek adalah seorang anak sekolah dasar kelas 3 SD yang berusia 9 tahun di SD Swasta X. Peneliti melakukan metode observasi untuk mengetahui perilaku anak di sekolah serta melakukan pengetesan pada kemampuan berpikir (IQ) menggunakan tes CPM. Metode *Token Economy* dilakukan setelah mendapatkan data terkait dengan perilaku emosional dan agresif anak di sekolah dan di rumah. Terdapat 4 perilaku subjek yang akan diubah menggunakan teknik token ekonomi yaitu (1) mengeluarkan nada suara tinggi ketika diminta mengerjakan PR (Rumah), (2) Memukul adik (Rumah), (3) memukul teman (Sekolah), (4) tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru (Sekolah)

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Metode *token economy* merupakan salah satu metode dalam terapi perilaku. Metode *token economy* memiliki banyak manfaat untuk mengubah perilaku pada anak. Subjek memiliki kemampuan IQ pada Grade IV kategori Dibawah rata-rata dengan skor IQ rentang 80-90. Berikut adalah hasil observasi dan menjadi *baseline* terkait dengan perilaku agresif serta emosional yang terjadi pada subjek yang dilakukan dalam waktu satu minggu di dalam kelas pada pukul 8.00 – 10.30. Observasi juga dilakukan di rumah subjek selama satu minggu pada pukul 16.00 – 18.30.

Tabel 1: *Baseline* perilaku sebelum diberikan perlakuan

<b>Perilaku</b>	<b>Frekuensi perilaku dalam seminggu</b>
Mengeluarkan nada suara tinggi ketika diminta mengerjakan PR (Rumah)	8

Memukul adik (Rumah)	5
Memukul teman (Sekolah)	7
Tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru (Sekolah)	5

Tabel diatas menunjukkan bahwa perilaku agresif subjek mengarah pada perilaku verbal dan fisik. Subjek cukup mudah marah kepada adiknya yang berusia 5 tahun dan sering memukul temannya di sekolah. Terdapat empat perilaku yang akan menjadi target perubahan dengan menggunakan teknik *token economy*. *Token economy* merupakan salah satu modifikasi perilaku yang digunakan dengan tujuan untuk membentuk dan mengubah perilaku yang tidak baik menjadi lebih baik. *Token economy* adalah cara merubah perilaku dengan memberikan *reward* kepada anak dengan memberikan setiap kepingan atau isyarat setiap perilaku yang diinginkan muncul (Mufidah, 2012). Melalui *token economy* ini bertujuan untuk menghentikan atau merubah perilaku yang tidak diinginkan menjadi perilaku yang diinginkan (Boeree, dalam Ramadhani & Aulia 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani & Aulia (2020) dengan menggunakan metode *token economy* pada anak-anak di lembaga PAUD dengan mengembangkan nilai moral yaitu perilaku mengantri pada anak, hasil yang ditemukan ialah bahwa *token economy* berpengaruh pada perubahan sikap moral pada anak, anak menjadi lebih disiplin dan bertanggung jawab. Hal ini menjelaskan bahwa penggunaan metode modifikasi perilaku *token economy* dapat dilakukan pada anak dan dapat berpengaruh pada perubahan perilaku yang tidak diinginkan menjadi perilaku yang diinginkan. Seperti yang dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Saroha & Marlina (2018) bahwa metode *token economy* efektif mengurangi perilaku agresif pada anak, sehingga perilaku seperti mengganggu teman, memukul, dan perilaku negatif lainnya mengalami penurunan dan *token economy* memberikan dampak positif bagi anak.

White (2018) juga menjelaskan bahwa pemberian *token economy* dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan perilaku pada anak, anak dapat berperilaku dengan baik, perilaku agresivitas pada anak menurun sehingga anak dapat kepada teman sebaya dengan baik yang berarti *token economy* memberikan efek positif

pada anak. Peneliti membuat rancangan kegiatan untuk membantu mengurasi sikap agresif dan emosional pada subjek dengan tahapan perlakuan dibawah ini :

Tabel 2: Tahapan Intervensi

Sesi	Kegiatan	Tujuan	Waktu
I	Menjalin <i>rapport</i> dengan subjek dan orang tua subjek serta membuat kesepakatan dengan lembar <i>informed concent</i>	1. Membangun hubungan baik dengan subjek dan orang tua subjek 2. Memberikan penjelasan tentang gambaran proses terapi yang akan dilaksanakan.	10 menit
	Sosialisasi terapi	Menjelaskan tentang proses terapi yang akan dilaksanakan kepada klien.	15 menit
	Psikoedukasi kepada orang tua subjek	1. Menjelaskan kepada orang tua tentang sikap dan perilaku subjek 2. Menjelaskan tentang pentingnya peran orang tua dalam memberikan pengasuhan kepada subjek	30 menit
	Pengenalan Emosi (media gambar)	Subjek mampu mengenali jenis-jenis emosi dan dapat membedakan respon terhadap emosi yang muncul	30 menit
	Relaksasi	Subjek mampu membuat diri menjadi nyaman dan tenang ketika respon emosi negatif akan muncul	15 menit
II	Bermain cerita dengan media lego dan binatang.	Subjek mampu mengeluarkan respon emosi sesuai dengan keadaan.	40 menit
	<i>Token economy</i>	1. Membuat kesepakatan tentang perilaku emosional subjek dengan teknik <i>token economy</i> 2. Menjelaskan kepada orang tua dan subjek mengenai aturan main dalam <i>token economy</i>	20 menit
III	Psikoedukasi ke wali kelas subjek	Memberikan penjelasan kepada wali kelas tentang sikap dan perilaku subjek ketika di sekolah sehingga wali kelas dapat membantu proses kelancaran terapi.	40 menit
	<i>Token economy</i>	Menjelaskan kepada wali kelas mengenai aturan main dalam <i>token economy</i> yang akan dinilai oleh wali kelas	15 menit
IV	Evaluasi <i>token economy</i> (rumah dan sekolah)	Melihat perkembangan sikap dan perilaku subjek sesuai dengan tujuan terapi yang telah diberikan.	20 menit
	Evaluasi psikoedukasi kepada orang tua	Mengetahui seberapa besar peranan orang tua untuk memberikan pengasuhan yang baik kepada subjek	30 menit
	Bermain ular tangga	Mengetahui seberapa jauh subjek dapat mengaplikasikan perubahan emosi yang telah diajarkan.	30 menit
V	Evaluasi <i>token economy</i> secara keseluruhan (rumah dan sekolah)	Melihat perkembangan sikap dan perilaku subjek sesuai dengan tujuan terapi yang telah diberikan.	40 menit
VI	Terminasi	Menjelaskan kepada subjek dan orang tua subjek bahwa proses terapi telah selesai dan subjek	30 menit

---

diharapkan untuk tetap mempertahankan dan meningkatkan perilaku ketika mengikuti terapi setelah sesi terapi ini berakhir.

---

Kegiatan yang dilakukan untuk membantu mengurangi perilaku agresif dan emosional pada anak adalah dengan melakukan psikoedukasi kepada orang tua dan guru di sekolah. Psikoedukasi adalah suatu pengajaran dalam memberikan informasi dan keterampilan dalam mengatasi masalah pada perilaku. Hal ini dilakukan secara sistematis, dimana individu memahami dahulu masalah yang dialami dan memberikan pengejlasan yang mampu membuka pikiran untuk melakukan perubahan (Bai, 2015). Metode *token economy* dilakukan dalam adanya kegiatan bermain guna membuat anak focus dalam mencapai token dan perilaku yang diinginkan. Amita (2022) mengungkap bahwa Terapi bermain juga dapat berpengaruh dalam mengurangi masalah perilaku pada anak serta juga mampu meningkatkan keterampilan anak.

Perkembangan yang terjadi pada anak merupakan hasil dari perubahan yang di mulai sejak pembuahan hingga berlangsung dengan melalui berbagai aspek, yaitu aspek biologis, aspek kognitif, dan aspek sosioemosi (Suntrock dalam Basri, 2018). Pada proses aspek biologis, anak akan mengalami perubahan pada bagian fisik, selanjutnya pada aspek kognitif, merujuk pada perubahan pemikiran, pola bahasa anak daya intelegensi anak. Aspek sosioemosi anak mengalami perubahan pada tingkat emosi, pada aspek ini pola sosioemosi anak akan berubah-ubah seiring bertambahnya umur dan faktor yang mempengaruhinya. Maka dari itu, aspek-aspek tersebut sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak dimasa hidupnya.

Suntrock (2012) menjelaskan terdapat 3 proses perkembangan yang terjadi pada anak, pertama proses biologis, anak akan mengalami perubahan didalam tubuh yang merupakan warisan dari kedua orang tua anak, baik dari perkembangan oak, berat badna, tinggi badan, horman pada anak, dan kemampuan anak dalam bergerak. Kedua, proses kognitif, yaitu kemampuan anak dalam bidang intelegensi, bagaimana kemampuan anak dalam proses berpikir, dan mengerjakan berbagai pekerjaan yang berkaitan dengan intelegensi atau kogntif. Ketiga, proses sosioemosional, yaitu perubahan dari suasana hati anak, hubungan sosial anak dengan lingkungan, bagaimana kemampuan anak dalam menangani setiap permasalahan di dalam lingkungannya.

Anak dalam perjalanan hidupnya akan mengalami berbagai perubahan setiap fase di masa perkembangannya, hal ini juga dihadirkan dengan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi

proses perkembangan baik secara biologis, kognitif, dan sosioemosi. Penelitian yang dilakukan oleh Rohayati, (2017) bahwa terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab dari masalah sosio-emosi pada anak, yaitu pola asuh orang tua dirumah yang menjadi faktor utama dari masalah sosio-anak karena sejatinya anak akan terhubung langsung dengan orang tua sehingga pola yang diajarkan anak dan dilakukan orang tua secara tidak langsung akan dicontohi oleh anak, selanjutnya faktor urutan anak atau jumlah saudara, hubungan dengan teman sebaya, dan hubungan dengan lingkungan sosialnya. Yuliana (dalam Rohayati, 2017) juga menjelaskan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi emosi anak yaitu kondisi kesehatan, kondisi dari lingkungan yang ditinggali oleh anak.

Agresi adalah faktor risiko psikopatologis yang paling signifikan di antara anak-anak dan remaja. Agresi dapat mempengaruhi aspek kesehatan, sosial dan psikis. Sikap agresif dapat terjadi ketika di lingkungan manapun termasuk sekolah (Jhonson, 2009). Agresi dibagi menjadi dua kategori yaitu agresi instrumental dan agresi yang menimbulkan permusuhan. Agresi instrumental ditujukan dalam mencapai tujuan tertentu sedangkan agresi bermusuhan dilakukan dengan maksud menyakiti orang lain. Kondisi ini dapat dilakukan secara fisik, verbal dan social. Agresi fisik seperti mendorong, memukul. Agresi verbal dilakukan seperti berteriak dan emosi social yang mengacu pada Tindakan dalam menyakiti diri orang lain seperti dalam pertemanan (Shachar, 2016).

Adanya faktor yang menjadi pengaruh perkembangan anak, akan menimbulkan perilaku negatif yang dihasilkan dari faktor tersebut, salah satunya perilaku agresif pada anak. Anak dengan usia sekolah dasar akan melihat dunia dari sudut pandangnya saja dan seperti apa yang diinginkannya, sehingga jika beberapa hal yang tidak sesuai dengan cara pandang dan keinginannya maka anak akan menolak dengan perilaku agresif. Selain itu Suryana (2013) menjelaskan bahwa anak dengan cara pandang nya terhadap dunia bahwa salah satu karakteristik yang dimilikinya selain agresivitas, yaitu egosentris. Hal ini yang menjadikan anak perlu adanya pendampingan sebagai bentuk dari perubahan agar anak tidak berperilaku agresif, salah satunya dengan modifikasi perilaku atau terapi prilaku dengan cara *token economy*.

Tabel 3 : Hasil Token Ekonomi di Rumah

Target perilaku di rumah	Jumlah token
Mengurangi mengeluarkan nada suara yang tinggi	1 token

ketika mengerjakan PR	diminta	(1 token/hari x 7 hari = 7 token)
Memukul adik		1 token (1 token/hari x 7 hari = 7 token)

*Reinforcement* yang akan diberikan ketika subjek berhasil mengumpulkan token selama dirumah adalah :

- 4 = Menemani subjek mengerjakan PR
- 9 = Menemani subjek bermain lego
- 14 = Memberikan piala

Tabel 4 : Hasil Token Ekonomi di Sekolah

Target perilaku di sekolah	Jumlah token
Memukul teman	1 token (1 token/hari x 7 hari = 7 token)
Tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru	1 token (1 token/hari x 7 hari = 7 token)

*Reinforcement* yang akan diberikan ketika subjek berhasil mengumpulkan token di sekolah adalah :

- 4 = Menonton film kartun
- 9 = Menemani klien bermain ular tangga
- 14 = Memberikan piala

Tabel 5: Hasil *Token Economy*

Perilaku	Frekuensi perilaku dalam seminggu
Mengeluarkan nada suara tinggi ketika diminta mengerjakan PR (Rumah)	4
Memukul adik (Rumah)	2
Memukul teman (Sekolah)	4
Tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru (Sekolah)	1

Subjek mampu untuk mengumpulkan token yang telah dibantu oleh orang tua dan guru. Subjek cukup mampu dalam mengumpulkan token dan menahan perilaku agresif untuk tidak muncul secara berlebihan. Orang tua juga memberikan pemahaman akan kasih sayang dan empati kepada anak dirumah sehingga mengurangi perilaku memukul adik. Subjek juga mulai memahami pentingnya mengerjakan tugas di sekolah dan mendapatkan motivasi dari guru sehingga teradapat perubahan yang cukup signifikan.

*Token economy* lebih efektif dalam mengurangi perilaku yang mengganggu dibandingkan hukuman (Fiksdal, 2015). *Token economy* dapat dilakukan di lingkungan sekolah untuk meningkatkan atau mengurangi perilaku negatif. (McLaughlin dan Baretto (2013). *Token economy* menggunakan poin saat perilaku yang ditargetkan berhasil dilakukan (Robacker, 2016). Clare (2000) menjelaskan bahwa seorang anak perlu menampilkan dan memiliki keterampilan dalam kemandirian dan mampu berinteraksi serta melakukan kontak mata dalam pembelajaran di kelas guna meningkatkan kemampuan dalam kinerja akademik.

## **KESIMPULAN**

Perlakuan kepada subjek menggunakan metode *token economy* yang efektif untuk membantu mengurangi sikap emosional dan agresif. Terdapat perubahan sikap yang diukur melalui observasi. Teknik *token economy* sangat efektif membantu mengurangi perilaku subjek di rumah maupun di sekolah. Adapun kendala yang diperoleh selama proses pemberian perlakuan adalah penghitungan token akhir di sekolah yang tidak dilakukan bersama dengan subjek dikarenakan adanya waktu pulang sekolah yang lebih cepat dari biasanya.

Proses psikoedukasi yang diberikan kepada orang tua juga dapat diaplikasikan langsung oleh orang tua. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan perilaku subjek yang lebih baik dari setiap sesi perlakuan diberikan. Psikoedukasi mampu untuk memberikan gambaran bagaimana perkembangan subjek di rumah atas perilaku yang diubah.

Perubahan perilaku subjek di sekolah pada hasil *follow up* menurut keterangan guru, subjek saat ini sudah mampu untuk menurunkan sikap mengganggu teman dan memukul teman di kelas dan sudah mampu mengerjakan tugas tanpa di minta oleh guru. Pada proses *follow up*, Pada proses *follow up*, guru subjek menjelaskan bahwa klien sudah banyak perubahan saat ini. subjek sudah mampu untuk mengerjakan tugas sendiri di sekolah. Akan tetapi sikap lambat subjek dalam

memahami pembelajaran masih ada karena kemampuan berpikir subjek dibawah rata-rata anak seusianya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amita, N., & Listyani, N., (2022) Terapi bermain dalam meningkatkan self-esteem pada anak korban kekerasan seksual. *Prosiding Seminar Nasional 2022 Fakultas Psikologi UMBY. Hal 26 – 35*
- Basri, H. (2018). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 18(1)*, 1-9
- Bai G.-N., Wang Y.-F., Yang L., Niu W.-Y. (2015). Effectiveness of a focused, brief psychoeducation program for parents of ADHD children: Improvement of medication adherence and symptoms. *Neuropsychiatric Disease and Treatment, 11*, 2721.
- Cooper, J. O., Heron, T. E., & Heward, W. L. (2007). *Applied Behavior Analysis* (2nd ed). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Clare, S. K., Jenson, W. R., Kehle, T. J. & Bray, M. A. (2000) Self-modeling as a treatment for increasing on-task behavior. *Psychology in te schools, 37(6)*, 517-522
- Elisabeth, M. P. (2007). Pendidikan karakter dan perilaku agresif siswa TK. *Anima, Indonesian Psychological Journal, 22(3)*, 237-250.
- Fahrudin, Adi. (2012). Teknik Economy Token Dalam Pengubahan Perilaku Klien. *Jurnal Informasi Vol. 17. No. 03*.
- Findling, R. L. (2003). *Treatment of aggression in children. Primary Care Companion Journal of Clinical Psychiatry, 5(6)*, 5-9.
- Fiksdal, B. L., (2015) A comparison of the effectiveness of a token economy system, a response cost condition, and a combination condition in reducing problem behaviors and increasing student academic engagement and performance in two first grade classrooms. *Theses, Dissertations, and Other Capstone Projects. Paper 343*
- Hackenberg, T. D. (2009). *Token reinforcement: A review and analysis*. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior, 91*, 257–286
- Jowett Hirst, E. S., Dozier, C. L., & Payne, S. W. (2016). Efficacy of and preference for reinforcement and response cost in token economies. *Journal of Applied Behavior Analysis, 49(2)*, 329–345. doi:10.1002/jaba.294
- Johnson., (2009). Improving the school environment to reduce school violence: a review of the literature. *J Sch Health. 79(10):451-65*
- Mufidah, U. (2012). Efektivitas Pemberian Reward Melalui Metode Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education Papers, 1(1)*, 1–5
- Naldi, H. (2018). Perkembangan Kognitif, Bahasa Dan Perkembangan Sosioemosional Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education, 5(2)*, 102-114.
- Ramadhani, & Aulia, (2020). Keunggulan Token Economy untuk Meningkatkan Perilaku Antri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2)*, 1111-1119.
- Ratnasari, dkk. (2020). Pengaruh Metode Token Economy Terhadap Disiplin Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, 7(2)*, 86-99.
- Reivich, K. & Shatte, A. (2002). *The resilience factor: 7 Essential Skill for Overcoming Life's Inevitable Obstacle*. New York: Random House, Inc

- Rohayati, R. (2017). Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Sosial Emosi Anak. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 12(1), 73-80.
- Rohmaniah, dkk. (2016). Penerapan Teknik Modifikasi Perilaku Token Economy Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016)*.
- Robacker, C. M., Rivera, C. J., Warren, S. H., (2016) A token economy made easy through Class Dojo. *Intervention in School and Clinic*, 1-5.
- Saroha, I., & Marlina. (2018). Penggunaan Token Economic Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Anak Dengan Gangguan Intelektual, 6, 224–229
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Shachar K, Ronen-Rosenbaum T, Rosenbaum M, Orkibi H, Hamama L. (2016). Reducing child aggression through sports intervention: The role of self-control skills and emotions. *Children and Youth Services Review*. 71:241-9
- White,et al. (2018). The Effects of Social Stories and a Token Economy on Decreasing Inappropriate Peer Interactions with a Middle School Student. *Learning Disabilities: A Comtempory Journal*, 16(1), 75-86
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga.