



EVALUASI PENERAPAN *TOKEN ECONOMY* SEBAGAI TEKNIK MODIFIKASI PERILAKU DISRUPTIF PADA KELAS *PRESCHOOL* DI SEKOLAH X KOTA BOGOR

Ika Apriati Widya Puteri¹, Sri Ratnawati²

^{1,2}Prodi Psikologi Universitas Binawan

Post-el: ika.apriati@binawan.ac.id*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Usia prasekolah merupakan usia saat anak mulai memasuki dunia pendidikan. Beberapa permasalahan yang muncul di kelas Preschool adalah sebagian besar anak-anak masih belum memahami aturan dan batasan orang lain, serta cenderung belum mampu mengontrol emosinya, terutama ketika menginginkan sesuatu. Beberapa anak pun masih menunjukkan perilaku disruptif seperti mengganggu teman, tantrum, berlari keluar kelas, dan lain sebagainya. Perilaku disruptif adalah tindakan yang tidak sesuai dengan kelas yang efektif yang seringkali disebut perilaku yang menantang, tidak pantas, dan bermasalah. Perilaku disruptif yang muncul ini menjadi alasan bagi sekolah untuk menerapkan pendekatan dalam manajemen perilaku anak. Metode yang digunakan sekolah adalah dengan pendekatan modifikasi perilaku dengan teknik token economy. Token economy adalah sistem penguatan di mana penguat terkondisi (token) diberikan kepada orang-orang untuk perilaku yang diinginkan. Token tersebut kemudian ditukar dengan penguat cadangan. Adapun program ini dinamakan Star of The Day. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penerapan token economy sebagai teknik modifikasi perilaku pada kelas Preschool di Sekolah X. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan penelitian studi kasus. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan program Star of The Day yang merupakan implementasi teknik token economy belum efektif untuk menurunkan perilaku disruptif siswa kelas Preschool di Sekolah X di Kota Bogor. Beberapa hal yang menyebabkan teknik ini kurang berdampak adalah karena perilaku disruptif yang muncul lebih disebabkan karena pola pengasuhan dan penolakan orangtua terhadap kenyataan bahwa anaknya memiliki perilaku yang tidak tepat, perilaku yang mendapatkan token terlalu luas dan tidak spesifik, masa penukaran token yang baru dapat dilakukan setelah program selesai, dan tidak adanya jadwal pemberian penguat saat perilaku yang diharapkan muncul.</i></p>	<p>Diajukan: 10-04-2024 Diterima: 11-07-2024 Diterbitkan : 25-07-2024</p> <p>Kata kunci: <i>Token economy; modifikasi perilaku; perilaku disruptif; preschool</i></p> <p>Keywords: <i>Token economy; behavior modification; disruptive behavior; preschool</i></p>
<p>Abstract</p> <p><i>This research uses a qualitative approach with a case study research design. The results of this research are that the implementation of the Star of the Day program, which is an implementation of the token economy technique, has not been effective in reducing disruptive behavior in Preschool class students at School X in Bogor City. Some of the things that cause this technique to have less impact are because the disruptive behavior that appears is more due to parenting patterns and parents' rejection of the fact that their child has inappropriate behavior, the behavior that gets tokens is too broad and not specific, the token exchange period can only be done after program</i></p>	

completion, and there is no schedule for providing reinforcers when the expected behavior appears.

Cara mensitasi artikel:

Puteri, I.A.W., & Ratnawati, S. (2024). Evaluasi Penerapan Token Economy Sebagai Teknik Modifikasi Perilaku Disruptif Pada Kelas Preschool di Sekolah X Kota Bogor. *IJSH: Indonesian Journal of Social and Humanities*, 2(2), 1-11. <https://jurnal.academicenter.org/index.php/IJSH>

PENDAHULUAN

Masa anak-anak merupakan masa yang krusial dalam perkembangan hidup manusia. Pada masa inilah fondasi dari kepribadian manusia mulai berkembang dan akan menjadi dasar dari pembentukan karakter sepanjang hidup. Menurut Eriksson (Schultz & Schultz, 2017), perkembangan masa anak-anak yang dimulai sejak usia 1 tahun hingga 11 tahun terbagi menjadi beberapa tahapan perkembangan, yaitu (a) tahap *muscular-anal* (usia 1-3 tahun); (b) tahap *locomotor-genital* (usia 3-5 tahun); dan (c) tahap *latency* (usia 6-11 tahun). Setiap tahap ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan *basic strength*, dan juga dapat menghasilkan *basic weaknesses* jika manusia tidak dapat beradaptasi dengan baik. Pada usia prasekolah (sekitar 3-4 tahun), *basic strength* yang dapat dicapai adalah *purpose*, dan sebaliknya *basic weaknesses* yang mungkin terbentuk adalah *ruthlessness* dan *inhibition*.

Usia prasekolah juga biasanya merupakan usia saat anak mulai memasuki dunia pendidikan. Ada beberapa hal yang menjadi bahan pertimbangan orangtua untuk menyekolahkan anak di usia ini, antara lain adalah untuk mengembangkan kemampuan sosial anak, ingin memberikan kegiatan terarah dan mendidik pada anak saat orangtua bekerja, ingin mengejar tahap perkembangan anak yang tertinggal, ingin memberikan stimulasi yang sesuai dengan usia, dan lain sebagainya. Sekolah X adalah salah satu Taman Kanak-kanak dengan pendekatan Islami di Kota Bogor. Sekolah ini didirikan pada tahun 2022 dengan tiga tingkatan kelas, yaitu *Preschool*, *Kindergarten 1* (TK A), dan *Kindergarten 2* (TK B). Pada Tahun Ajaran 2023/2024, jumlah siswa di kelas *Preschool* adalah 15 anak, dengan rentang usia antara 3-4 tahun. Pada awal tahun ajaran, beberapa anak masih tampak beradaptasi dengan pembelajaran di sekolah. Hal ini terlihat dari beberapa anak yang masih menangis dan tidak bersedia untuk masuk kelas dan mengikuti pembelajaran, walaupun fase ini selesai di bulan berikutnya.

Permasalahan yang muncul di kelas *Preschool* adalah sebagian besar anak-anak masih belum memahami aturan dan batasan orang lain, serta cenderung belum mampu mengontrol emosinya, terutama ketika menginginkan sesuatu. Beberapa anak juga masih menunjukkan perilaku disruptif di kelas seperti mengganggu teman, tantrum, berlari keluar kelas, dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan suasana kelas menjadi kurang kondusif dan menyebabkan seringnya terjadi insiden yang melibatkan beberapa anak berkaitan dengan perilaku agresif. Perilaku disruptif cukup umum terjadi pada anak-anak, namun jika tidak tertangani dengan tepat, maka dapat menjadi permasalahan yang cukup serius di masa yang akan datang. (Robichaux, 2016) mendefinisikan perilaku disruptif sebagai tindakan yang tidak sesuai dengan kelas yang efektif. Pada pendidikan anak usia dini seperti Taman Kanak-kanak (TK), tindakan-tindakan ini disebut perilaku yang menantang, tidak pantas, dan bermasalah (Albritton dkk., 2019). Perilaku disruptif memengaruhi hasil belajar dan pengaturan diri siswa. Pada tahun-tahun awal sekolah, anak-anak belajar memahami dan mengatur emosi, perilaku, dan perhatian mereka. Tanpa

pengetahuan ini, mereka dapat mengalami gangguan kesehatan mental (Blewitt et al., 2018) dan hubungan yang buruk dengan guru mereka (Loomis dkk., 2023). Perilaku disruptif siswa sangatlah penting, dan guru memegang peranan utama dalam menghadapi perilaku siswa yang disruptif (Ashraf dkk., 2024).

Perilaku disruptif yang muncul ini menjadi alasan bagi sekolah untuk menerapkan pendekatan dalam manajemen perilaku anak. Metode yang digunakan sekolah adalah dengan pendekatan modifikasi perilaku. Modifikasi perilaku adalah ilmu terapan dan praktik profesional yang berkaitan dengan analisis dan modifikasi perilaku manusia. Analisis berarti mengidentifikasi hubungan fungsional antara peristiwa lingkungan dan perilaku tertentu untuk memahami alasan perilaku atau untuk menentukan mengapa seseorang berperilaku seperti itu, sedangkan modifikasi berarti mengembangkan dan menerapkan prosedur untuk membantu orang mengubah perilaku mereka (Miltenberger, 2023). Salah satu teknik modifikasi perilaku yang kerap digunakan di pendidikan anak usia dini adalah *token economy*. *Token economy* adalah sistem penguatan di mana penguat terkondisi (token) diberikan kepada orang-orang untuk perilaku yang diinginkan: token tersebut kemudian ditukar dengan penguat cadangan. *Token economy* merupakan salah satu bentuk penguatan positif di mana anak memperoleh hadiah atau penghargaan berupa token karena menaati peraturan yang ditetapkan, dan dapat memperoleh hak istimewa yang memotivasi atau produk pilihan sebagai imbalan atas token tersebut (Alqahtani, 2020). Tujuan dari teknik ini adalah untuk memperkuat perilaku anak yang diinginkan yang jarang terjadi dan untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dalam lingkungan perawatan terstruktur atau lingkungan pendidikan (Miltenberger, 2023).

Meskipun ada sejumlah variasi *token economy*, fitur utamanya adalah pengiriman langsung penguat terkondisi (misalnya, token, poin, stiker) setelah seorang individu (atau kelompok) menunjukkan perilaku target atau beberapa perilaku tertentu (Hayes dkk., 2023). Token tersebut nantinya dapat ditukar dengan penguat cadangan, biasanya berbentuk hadiah berupa benda yang telah ditentukan sebelumnya sebagai penguat bagi individu tersebut. Manfaat utama *token economy* adalah kemampuan untuk menjembatani penundaan antara perilaku target dan pengiriman penguat terminal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penerapan *token economy* sebagai teknik modifikasi perilaku disruptif pada kelas *Preschool* di Sekolah X Kota Bogor.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Moleong, 2018). Adapun rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian studi kasus. Studi kasus merupakan suatu rancangan penelitian yang ditemukan di banyak bidang, khususnya evaluasi, di mana peneliti mengembangkan analisis mendalam terhadap suatu kasus, sering kali berupa program, acara, aktivitas, proses, atau satu atau lebih individu (Creswell, 2014).

Penelitian dilakukan di kelas *Preschool* di salah satu TK di Kecamatan Tanah Sareal Kota Bogor, dengan jumlah siswa sebanyak 15 siswa dengan rentang usia 3-4 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan (Creswell, 2014) adalah:

1. Observasi

Peneliti membuat catatan lapangan tentang perilaku dan aktivitas individu di lokasi penelitian. Dalam catatan lapangan ini, peneliti mencatat, dengan cara tidak terstruktur atau semiterstruktur (menggunakan beberapa pertanyaan sebelumnya yang ingin diketahui oleh penyelidik), aktivitas di lokasi penelitian. Pengamat kualitatif juga dapat terlibat dalam peran yang bervariasi dari nonpartisipan hingga partisipan penuh. Biasanya observasi ini bersifat terbuka karena peneliti mengajukan pertanyaan umum kepada partisipan yang memungkinkan partisipan untuk bebas memberikan pandangan mereka.

2. Wawancara

Wawancara Peneliti melakukan wawancara tatap muka dengan guru dan 5 orangtua siswa. ini melibatkan pertanyaan yang tidak terstruktur dan umumnya terbuka yang jumlahnya sedikit dan dimaksudkan untuk memperoleh pandangan dan pendapat dari partisipan.

Sebelum teknik *token economy* dipilih sebagai metode modifikasi perilaku, guru kelas dan psikolog sekolah mengadakan pertemuan untuk mendiskusikan permasalahan yang ada di kelas *Preschool*. Perilaku disruptif yang terjadi memicu berbagai keluhan dari orangtua siswa, khususnya pada beberapa anak tertentu. Hal ini juga menyebabkan situasi kelas menjadi tidak kondusif, begitu juga hubungan antara beberapa orangtua siswa. Setelah diskusi yang dilakukan, teknik *token economy* dipilih karena cukup sesuai dengan karakteristik siswa *preschool* dan penerapannya pun cukup mudah. Adapun prosedur yang dilakukan adalah:

1. Menentukan teknik modifikasi perilaku yang akan dilakukan, yaitu *token economy*, durasi pelaksanaan, dan bentuk token.
2. Menentukan perilaku yang akan dimodifikasi perilaku yaitu perilaku disruptif seperti keluar kelas saat jam belajar, mengganggu teman, tantrum, dan lain sebagainya.
3. Menentukan jenis token yang diberikan yaitu stiker bintang yang akan ditempelkan di *board* kelas, sehingga anak-anak dapat melihat perolehan stiker bintang mereka.
4. Menentukan perilaku apa yang mendapatkan stiker bintang dan perilaku apa yang menyebabkan stiker bintang tersebut dicabut.
5. Menginformasikan pada semua guru kelas yang berjumlah tiga orang mengenai prosedur *token economy* yang diterapkan, dan memutuskan nama program yang akan diumumkan pada siswa dan orangtua.
6. Menginfokan kepada anak-anak mengenai cara mendapatkan stiker bintang dan contoh perilaku-perilaku yang mendapatkan stiker bintang, serta menginformasikan anak-anak mengenai perilaku yang menyebabkan stiker bintang mereka diambil kembali.
7. Melaksanakan prosedur *token economy* selama dua bulan

Miles dan Huberman (Nasution, 2023) mengemukakan bahwa analisis data kualitatif dapat dilakukan dalam tiga tahap, yaitu:

1. *Data reduction* (reduksi data)

Reduksi data adalah proses merangkum, memilih hal-hal utama, memfokuskan pada hal-hal yang esensial, kemudian mencari tema dan polanya serta membuang yang tidak diperlukan.

2. *Data display* (penyajian data)

Setelah direduksi, maka tahap selanjutnya adalah menampilkan atau menyajikan data agar memiliki visibilitas yang lebih jelas. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajian juga dapat berbentuk matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.

3. *Conclusion drawing* (kesimpulan)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan sifatnya masih sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program *token economy* dilaksanakan selama dua bulan di kelas *Preschool*. Untuk menyemangati anak-anak, guru kelas memberikan nama program ini "*Star of The Day*" untuk anak yang mendapatkan bintang di hari itu. Berikut adalah penjabaran hasil penelitian:

1. Observasi

Berikut adalah total *Star of The Day* yang didapatkan oleh siswa *Preschool*:

No	Nama (Inisial)	Usia (tahun)	Jumlah Bintang
1	AHN	4	1
2	AZA	4	3
3	AINI	4	3
4	AXA	3	2
5	AAA	4	3
6	BAO	3	2
7	BQA	4	1
8	CKP	3	3
9	EZA	3	2
10	MKHD	4	1
11	KAA	4	2
12	QFS	3	3
13	SAANA	3	3
14	SRR	3	2
15	ZAA	3	3

2. Wawancara

a) Informan 1 (Guru kelas IK)

Miss IK bertanggungjawab terhadap pembelajaran mengaji siswa-siswa, sehingga tidak selalu berada di dalam kelas. Menurutnya, di awal program *Star of The Day* dicanangkan, siswa-siswa tidak terlalu antusias. Hal ini kemudian dirundingkan dengan guru kelas lainnya, dan para guru pun sepakat untuk memasang papan dengan foto masing-masing siswa beserta kolom untuk meletakkan stiker bintang. Setelah papan ini dipajang di dinding kelas, barulah siswa-siswa *Preschool* terlihat antusias untuk mendapatkan bintang. Hal ini terutama terlihat pada siswa perempuan.

Siswa-siswa pun mulai menunjukkan perubahan perilaku di minggu kedua setelah program dilaksanakan. Suasana kelas cukup kondusif saat itu dan jumlah insiden dengan indikasi perilaku agresif ataupun tantrum pun berkurang. Beberapa siswa cukup mampu memperbaiki perilakunya dan menunjukkan penurunan dalam perilaku disruptif, terutama ketika mengalami pencabutan stiker bintang dari papan karena tidak kooperatif di kelas. Namun hal ini hanya bertahan hingga minggu ke lima. Setelahnya, para siswa sudah kehilangan antusiasme dan bahkan tiga siswa laki-laki mengatakan bahwa mereka tidak masalah kehilangan stiker bintangnya dan kembali menunjukkan perilaku disruptif seperti keluar kelas saat jam belajar, tantrum saat keinginannya tidak dituruti, dan mengganggu siswa lain yang sedang mengikuti proses pembelajaran.

b) Informan 2 (Guru kelas UQA)

Miss UQA bertanggungjawab atas pembelajaran akademik di kelas sesuai dengan rencana pembelajaran mingguan yang dibuat sesuai dengan tema dari sekolah. Senada dengan Miss IK, Miss UQA mengatakan bahwa para siswa tidak terlalu antusias dengan program *Star of The Day* ini pada awalnya. Namun setelah para siswa bisa melihat perolehan stiker bintangnya masing-masing, dan membandingkannya dengan teman yang lain, para siswa pun menjadi lebih bersemangat. Dua orang siswa laki-laki sempat menunjukkan reaksi marah dan tantrum saat stiker bintang mereka dicabut karena menunjukkan perilaku disruptif di kelas. Hal ini membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif dan pembelajaran terganggu selama beberapa saat. Menurut Miss UQA, perilaku disruptif seperti tantrum dan mengganggu siswa lain saat jam belajar mulai menunjukkan penurunan yang cukup signifikan setelah 2 minggu penerapan program *Star of The Day*. Namun hal ini juga dikarenakan siswa-siswa yang cenderung kurang kooperatif seringkali tidak masuk sekolah, sehingga cukup mempengaruhi proses pembelajaran di kelas. Saat memasuki minggu ke 6, sebagian besar siswa sudah kehilangan antusiasmenya dan tiga orang siswa laki-laki mengatakan mereka tidak peduli jika stiker bintangnya dicabut. Perilaku disruptif mulai muncul kembali, terutama perilaku mengganggu siswa lain dan perilaku tantrum saat keinginannya tidak dituruti. Bahkan terdapat beberapa hari ketika tidak ada satupun siswa yang mendapatkan stiker bintang karena situasi di kelas yang sangat tidak kondusif. Setelah 8 minggu, program *Star of The Day* pun dihentikan.

c) Informan 3 (Guru kelas Md)

Miss Md bertanggungjawab pada pembelajaran Agama Islam, yang dijadwalkan di pagi hari atau pada jam pertama setiap harinya. Menurut Miss Md, di pagi hari, perilaku disruptif siswa jarang sekali muncul. Perilaku seperti berlari keluar kelas dan mengganggu siswa lain umumnya muncul setelah *snack time*. Selain itu, menurutnya juga terdapat beberapa anak yang cenderung kurang kooperatif dan seringkali memicu munculnya pertengkaran di kelas. Saat program *Star of The Day* pertama kali diberlakukan, para siswa terlihat kurang antusias dan beberapa bahkan

tidak memahami maksud stiker bintang yang diberikan. Para guru kemudian sepakat memasang board di dinding kelas lengkap dengan foto masing-masing siswa agar para siswa tersebut dapat melihat perolehan stiker bintang mereka. Setelah hal ini dilakukan, menurut Miss Md, barulah siswa-siswa menjadi bersemangat dan berlomba untuk menjadi “Bintang” di hari tersebut agar mendapatkan stiker bintang. Program ini cukup efektif sampai minggu ke lima. Hal ini ditunjukkan dengan menurunnya perilaku berlari keluar kelas, perilaku bertengkar karena memperebutkan mainan, dan perilaku mengganggu siswa lain. Namun menurut Miss Md, hal ini juga dikarenakan beberapa siswa yang kurang kooperatif seringkali tidak masuk sekolah, sehingga suasana di kelas cukup kondusif dan manajemen kelas pun lebih mudah dilakukan. Saat minggu ke enam, para siswa sudah mulai enggan dan tidak tertarik dengan program *Star of The Day*. Perilaku disruptif mulai meningkat lagi, terutama berlari keluar kelas dan tantrum karena keinginannya tidak dituruti. Menurut Miss Md, terdapat beberapa hari saat stiker bintang tidak diberikan kepada siapapun karena suasana kelas yang sangat tidak kondusif dan banyak siswa yang kurang kooperatif. Miss Md juga mengatakan keberadaan beberapa siswa yang kurang kooperatif cenderung menjadi pemicu meningkatnya perilaku disruptif. Hal ini karena siswa-siswa lain mengikuti perilaku disruptif yang ditunjukkan tersebut, dan walaupun tidak mengikuti, seringkali terjadi pertengkaran karena memperebutkan sesuatu yang dipicu oleh beberapa siswa yang kurang kooperatif. Karena program sudah tidak lagi berdampak pada perilaku disruptif siswa, maka program pun dihentikan setelah 8 minggu. Miss Md juga mengatakan bahwa peran orangtua di rumah juga sangat penting bagi penanganan perilaku disruptif siswa.

d) Informan 4 (Ibu Y - Orangtua siswa AHN)

Ibu Y mengapresiasi program *Star of The Day* yang digagas sekolah. Ibu Y merasa selama ini para guru dan orangtua siswa lain salah memahami anaknya yang dianggap *trouble maker* di kelas. Ibu Y pun cenderung kurang mempercayai informasi guru mengenai beberapa perilaku anaknya di sekolah. Hal ini dikarenakan menurut Ibu Y, anaknya berperilaku sangat baik di rumah, bahkan tidak pernah sekalipun menyakiti orang lain. Ibu Y berharap, program ini dapat menjadi sarana untuk membuktikan bahwa perilaku anaknya tidak seperti yang dikeluhkan oleh guru dan orangtua siswa lainnya. Selain itu, Ibu Y juga berharap program ini dapat menjadi sarana bagi siswa lain untuk berperilaku yang lebih baik. Ibu Y merasa salah satu guru kelas menjadi sumber adanya anggapan orangtua lain bahwa anaknya adalah *trouble maker*. Saat beberapa kali disampaikan informasi bahwa anaknya terlibat insiden dengan teman-teman lain, Ibu Y berusaha menggali cerita dari sudut pandang anaknya. Ibu Y juga mengatakan bahwa ia sudah berkonsultasi dengan psikolog sekolah mengenai permasalahan anaknya tersebut, dan sudah mencoba menjalankan saran-saran yang diberikan. Namun demikian, hampir setiap hari Ibu Y tetap mendapatkan laporan dari sekolah mengenai perilaku anaknya. Menurut Ibu Y, anaknya

pun menjadi sering sakit sehingga harus dirawat di rumah selama beberapa hari. Setelah program dilaksanakan, Ibu Y mengatakan tidak ada perubahan yang signifikan dari laporan sekolah mengenai anaknya. Anaknya lebih sering kehilangan stiker bintang karena beberapa insiden yang terjadi di kelas. Ibu Y masih merasa bahwa guru belum objektif dalam menilai perilaku anaknya.

e) Informan 5 (Ibu R - Orangtua siswa EZA)

Ibu R menyambut baik adanya program *Star of The Day*. Ibu R berharap berbagai permasalahan di kelas Preschool bisa terselesaikan dengan adanya program ini, terutama bagi anak-anak yang kurang kooperatif di kelas. Menurut Ibu R, anaknya cukup antusias saat bercerita mengenai program *Star of The Day*. Terlebih saat melihat papan yang dipasang di dinding kelas. Ibu R pun senang saat anaknya terpilih untuk menjadi “bintang” di hari tersebut. Ibu R mengatakan di minggu-minggu awal, terdapat perubahan yang cukup signifikan, yaitu menurunnya laporan guru kelas mengenai insiden yang melibatkan anaknya di kelas. Ibu R mengaku cukup lelah mendengarkan laporan guru mengenai anaknya yang seringkali menjadi korban gangguan dari siswa lain yang kurang kooperatif di kelas. Namun demikian, menurut Ibu R, menurunnya jumlah insiden ini mungkin juga dipengaruhi oleh siswa tertentu yang lebih banyak tidak masuk sekolah dan lebih memilih berada di luar kelas. Setelah hampir 2 bulan program dilakukan, menurut Ibu R, tidak ada perubahan yang signifikan pada siswa-siswa tertentu yang menunjukkan perilaku disruptif. Menurut Ibu R, penanganan untuk permasalahan di kelas Preschool ini seharusnya lebih ke pola pengasuhan dan penerimaan orangtua siswa yang bersangkutan terhadap kenyataan bahwa memang terdapat permasalahan pada perilaku anaknya.

f) Informan 6 (Ibu D - Orangtua siswa SAANA)

Ibu De awalnya merasa pesimis dengan program ini. Hal ini dikarenakan menurutnya, program ini belum menyelesaikan permasalahan di kelas *Preschool*, yang sebenarnya lebih disebabkan oleh beberapa siswa tertentu, apalagi anaknya seringkali menjadi sasaran gangguan dari satu siswa tertentu. Ibu De mengatakan bahwa intervensi yang dilakukan sebaiknya langsung menuju sasaran di beberapa siswa yang bermasalah saja, karena sebagian besar siswa lainnya tidak ada yang menunjukkan perilaku disruptif. Menurut Ibu De, di 3 minggu pertama, laporan mengenai insiden yang melibatkan anaknya sebagai korban cukup berkurang. Selain karena siswa yang seringkali mengganggu anaknya lebih banyak tidak masuk sekolah, hal tersebut juga karena ia mengajarkan anaknya untuk membela diri saat diganggu. Ibu De mengajarkan anaknya untuk menolak, mempertahankan barang miliknya, dan melapor kepada guru. Pada minggu-minggu terakhir, program dilaksanakan, menurut Ibu De, anak-anak yang berperilaku baik masih tetap menunjukkan perilaku yang baik, tapi anak-anak yang kurang kooperatif tidak menunjukkan perubahan perilaku. Ibu De berpendapat, untuk menyelesaikan permasalahan perilaku disruptif ini,

dibutuhkan kerjasama dari pihak orangtua siswa yang bermasalah, bukan hanya intervensi dari pihak sekolah.

g) Informan 8 (ibu Dw - Orangtua siswa MKHD)

Ibu Dw mengapresiasi usaha sekolah untuk mengatasi permasalahan di kelas *Preschool* dengan program *Star of The Day*. Namun yang lebih menjadi perhatian dari Ibu Dw adalah anaknya yang jadi meniru perilaku disruptif temannya. Ini adalah tahun kedua anak Ibu Dw di kelas *Preschool*. Pada tahun sebelumnya, tidak pernah ada insiden apapun yang terjadi di kelas, terlebih melibatkan anaknya. Namun justru hal yang berbeda terjadi saat ini. Anaknya menjadi lebih agresif saat di rumah, dan Ibu Dw sering mendapatkan laporan dari guru mengenai insiden yang melibatkan anaknya di kelas. Ibu Dw berharap program ini dapat membantu untuk memperbaiki perilaku anaknya di kelas, dan membantu mengatasi perilaku agresif yang muncul di rumah. Menurut Ibu Dw, perilaku anaknya menjadi lebih baik saat siswa yang kurang kooperatif di kelas tidak masuk sekolah. Ibu Dw pun tidak pernah mendapatkan laporan mengenai insiden yang melibatkan anaknya di saat tersebut. Namun jika anak yang kurang kooperatif tersebut masuk sekolah, maka Ibu Dw pun mendapatkan laporan mengenai berbagai macam perilaku disruptif yang dilakukan oleh anaknya, baik kepada teman-teman sekelas ataupun guru. Ibu Dw berpendapat sepertinya hal terbaik yang dapat dilakukan adalah memisahkan anaknya dengan siswa yang kurang kooperatif tersebut, namun Ibu Dw juga sadar bahwa hal tersebut tidak mungkin dilakukan.

Berdasarkan data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan program *Star of The Day* yang merupakan implementasi teknik *token economy* belum efektif untuk menurunkan perilaku disruptif siswa kelas *Preschool* di Sekolah X di Kota Bogor. Menurut sebagian besar subjek, penyebab kurang berdampak program ini adalah karena perilaku disruptif yang muncul lebih disebabkan karena pola pengasuhan dan penolakan orangtua terhadap kenyataan bahwa anaknya memiliki perilaku yang tidak tepat. Hal lain yang menyebabkan kurang efektifnya program ini juga dikarenakan beberapa permasalahan dalam penerapannya. Beberapa siswa terlihat kurang tertarik dengan program yang diberikan, terutama setelah dilaksanakan lebih dari 6 minggu. Selain itu, perilaku yang mendapatkan token pun terlalu luas, bukan perilaku yang spesifik. Filcheck dan McNeil (2012) mengatakan bahwa kriteria yang jelas dan spesifik untuk perilaku yang mendapatkan token dan kapan token didistribusikan juga merupakan kualitas token yang perlu diperhatikan. Selain itu, masa penukaran token yang baru dapat dilakukan setelah program selesai pun menjadi salah satu faktor kurang berhasilnya program ini dalam menurunkan perilaku disruptif siswa kelas *Preschool*. Pengaturan jadwal penguat perlu ditentukan, termasuk berapa banyak token yang akan diberikan untuk perilaku yang diinginkan dan seberapa sering token harus diberikan tergantung pada perilaku yang diinginkan. Penggunaan *token economy* juga mengharuskan persyaratan "penghasilan" yang "menentukan dengan tepat berapa banyak token yang dibutuhkan untuk membeli berapa banyak atau berapa banyak hal dan aktivitas yang merupakan cadangan" (Cihon dkk, 2019). Jarak yang terlalu lama menyebabkan siswa menjadi jenuh karena tidak mendapatkan penguat secara langsung saat perilaku yang diharapkan muncul. Padahal

penggunaan token economy pada seluruh kelas *Preschool* sebenarnya memiliki keuntungan secara praktik pelaksanaannya, yaitu dapat mengatasi beberapa pertimbangan praktis, seperti waktu, upaya, kendala keuangan, dan keadilan (Filcheck & McNeil, 2012).

KESIMPULAN

Program *Star of The Day* yang merupakan implementasi dari teknik *token economy* belum efektif untuk mengatasi perilaku disruptif pada siswa kelas *Preschool* di Sekolah X di Kota Bogor. Kerjasama orangtua dan pola asuh yang tepat diperlukan untuk menunjang efektivitas dari program modifikasi perilaku yang dilakukan.

DAFTAR RUJUKKAN

- Albritton, K., Mathews, R. E., & Anhalt, K. (2019). Systematic Review of Early Childhood Mental Health Consultation: Implications for Improving Preschool Discipline Disproportionality. *Journal of Educational and Psychological Consultation*, 29(4), 444–472. <https://doi.org/10.1080/10474412.2018.1541413>
- Alqahtani, R. M. (2020). The Effects of a Token Economy System to Improve Social, Academic, and Behavior Skills with Children in KSA. *International Journal of Learning and Development*, 10(3), 11. <https://doi.org/10.5296/ijld.v10i3.17385>
- Ashraf, M. A., Alam, J., & Gladushyna, O. (2024). Teachers' Perspectives on Disruptive Student Behaviors: The Interconnectedness of Environment and Early Childhood Education in Pakistan. *SAGE Open*, 14(1), 1–14. <https://doi.org/10.1177/21582440231221121>
- Blewitt, C., Fuller-Tyszkiewicz, M., Nolan, A., Bergmeier, H., Vicary, D., Huang, T., McCabe, P., McKay, T., & Skouteris, H. (2018). Social and Emotional Learning Associated With Universal Curriculum-Based Interventions in Early Childhood Education and Care Centers: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Network Open*, 1(8), e185727. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2018.5727>
- Cihon, J. H., Ferguson, J. L., Milne, C. M., Leaf, J. B., McEachin, J., & Leaf, R. (2019). A Preliminary Evaluation of a Token System with a Flexible Earning Requirement. *Behavior Analysis in Practice*, 12(3), 548–556. <https://doi.org/10.1007/s40617-018-00316-3>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches* (4th ed.). SAGE Publications Inc.
- Filcheck, H. A., & McNeil, C. B. (2012). Evaluation of a whole-class token economy to manage disruptive behavior in preschool classrooms. *Preschool Children: Physical Activity, Behavioral Assessment and Developmental Challenges*, 125–197.
- Hayes, L. B., Dufrene, B. A., Taylor, C., Olmi, D. J., Troughton, L., Dart, E. H., & Weaver, C. M. (2023). The Effect of Token Economies on Student Behavior in the Preschool Classroom: A Meta-Analysis. *Perspectives on Early Childhood Psychology and Education*, 7(1). <https://doi.org/10.58948/2834-8257.1034>
- Loomis, A. M., Freed, S., & Coffey, R. (2023). Inhibitory Control, Student–Teacher Relationships, and Expulsion Risk in Preschools: An Indirect Effects Path Analysis. *Early Childhood Education Journal*, 51(1), 179–188. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01287-x>

- Miltenberger, R. G. (2023). *Behaviour Modification: Principles and Practices*.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.
- Nasution, A. F. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Harfa Creative. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Robichaux, N. M. (2016). Effects of Various Seating Arrangements on Disruptive Classroom Behavior. *LSU Doctoral Dissertations*, 3696. https://digitalcommons.lsu.edu/gradschool_dissertations/3696
- Schultz, D. P., & Schultz, S. E. (2017). Theories of Personality. *Cengage Learning*, 1-794. [https://www.hzu.edu.in/uploads/2020/9/Theories of Personality.pdf](https://www.hzu.edu.in/uploads/2020/9/Theories%20of%20Personality.pdf)