



Pendekatan Behavior dengan Teknik *Token Economy* untuk Mereduksi Perilaku *Disruptive* Siswa: Literature Review

Dwika Sukma Dewi^{*1}, Eka Wayuni²

^{1,2}Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

E-mail: dwika_1108822017@mhs.unj.ac.id, ewahyuni@unj.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-06-12 Revised: 2023-07-23 Published: 2023-08-02 Keywords: <i>Disruptive Behavior;</i> <i>Token Economy;</i> <i>Youth.</i>	This study aims to determine the effectiveness of using the token economy technique in reducing disruptive student behavior. Various types of behavior therapy with a behavior therapy approach are continuously developing to be applied to increase adherence, one of the popular approaches is the use of the token economy. This research was conducted using the literature review method. , articles from Science Direct, NCBI, Wiley, Sagepub and Google Scholar 2015-2023. A total of 30 articles were found and screened so that there were 16 articles used in this study. The results of this study indicate that some children find it difficult to adjust to the classroom environment and the impact is that they will behave in a disruptive manner in class. Other findings indicate that the token economy is a stimulus point to increase motivation for behavior modification by means of giving rewards to change behavior to become more adaptive.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-06-12 Direvisi: 2023-07-23 Dipublikasi: 2023-08-02 Kata kunci: <i>Disruptive Behaviour;</i> <i>Token Economy;</i> <i>Remaja.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknik token economy dalam mereduksi perilaku <i>disruptive</i> siswa. Berbagai jenis terapi perilaku dengan pendekatan behavior therapy terus berkembang diaplikasikan untuk meningkatkan kepatuhan, salah satu pendekatan yang populer yaitu dengan penggunaan token economy. Penelitian ini dilakukan dengan metode literature review, artikel berasal dari Science Direct, NCBI, Wiley, Sagepub dan Google Scholar tahun 2015-2023. Sejumlah 30 artikel ditemukan dan dilakukan skринning sehingga terdapat 16 artikel yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan sebagian anak merasa kesulitan untuk dapat menyesuaikan diri di lingkungan kelas dan dampaknya mereka akan berperilaku mengganggu dikelas. Temuan lain menunjukkan token economy merupakan titik stimulus untuk meningkatkan motivasi untuk modifikasi perilaku dengan cara pemberian reward untuk mengubah perilaku menjadi lebih adaptif.

I. PENDAHULUAN

Setiap fase usia memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari fase-fase pertumbuhan yang lain. Demikian pula dengan fase remaja, memiliki ciri-ciri yang berbeda dan karakteristik yang berbeda pula dari fase kanak-kanak, dewasa dan tua. Selain itu, setiap fase memiliki kondisi-kondisi dan tuntutan yang khas bagi masing-masing individu. Oleh karena itu, kemampuan individu untuk bersikap dan bertindak dalam menghadapi satu keadaan berbeda dari fase satu ke fase yang lain (M. Sayyid, 2007). Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju masa dewasa. Pada

masa ini begitu pesat mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik itu fisik maupun mental (www.depkes.go.id).

Pada tahun 1904, psikolog Amerika, G Stanly Hall menulis buku ilmiah pertama tentang hakekat masa remaja. G. Stanly Hall mengupas mengenai masalah "pergolakan dan stres" (*storm-and-stress*). Hall mengatakan bahwa masa remaja adalah merupakan masa-masa pergolakan yang penuh dengan konflik dan buaian suasana hati dimana pikiran, perasaan, dan tindakan bergerak pada kisaran antara kesombongan dan kerendahan hati, kebaikan dan godaan, serta kegembiraan dan kesedihan. Setiap tahap usia remaja mempunyai tugas perkembangan yang harus dilalui, apabila seseorang gagal melaksanakan tugas perkembangan pada usia sebenarnya, perkembangan pada tahap berikutnya akan mengalami gangguan, lalu mencetuskan masalah pada diri remaja. Pada usia ini, remaja mencoba mencari

penyesuaian diri dengan kelompok sebayanya (John W Santrock, 2017).

Kegiatan di sekolah yang dilakukan remaja tidak selamanya berjalan dengan lancar tanpa hambatan. Terutama ketika di sekolah remaja akan dihadapkan dengan individu yang berbeda-beda sehingga seringkali terjadi kesenjangan antar siswa. Salah satu permasalahan yang terjadi ialah perilaku mengganggu atau disebut juga perilaku *disruptive* yang mana hal ini bisa berujung menjadi masalah yang lebih besar. Meyers menyatakan bahwa sekitar 20% siswa menunjukkan perilaku *disruptive* di kelas dan menurut Clayton perilaku mengganggu siswa dihadapi oleh setiap guru di kelas (Latif, Khan, & Khan, 2016).

Salah satu intervensi yang dapat digunakan untuk mereduksi perilaku *disruptive* adalah dengan teknik *token economy*. *Token economy* berbasis perilaku membantu memperkuat tujuan individu yang spesifik dan sering terbukti berhasil dalam hasil perilaku yang positif, *token economy* juga dapat digunakan sebagai program insentif untuk menjaga siswa pada tugas, untuk mendorong mereka untuk tetap fokus, dan bahkan untuk membantu mereka membawa pekerjaan rumah kembali dalam Solomon De Francis Dr. (2016). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Kim Hua Tan, Mathura Kasivelloo and Imran Ho Abdullah (2022) *Token economy* didasarkan pada teori pembelajaran Skinner, BF menunjukkan bahwa penghargaan dan hukuman mempengaruhi perilaku seseorang, penguatan positif dan negatif digunakan dalam teori Skinner untuk mendorong perilaku yang baik dan diinginkan dan mengecilkan yang tidak diinginkan. Setiap tindakan memiliki konsekuensi, jika hasilnya positif, maka seseorang diuntungkan, dalam hal ini, orang tersebut akan diberi imbalan. Namun, jika hasilnya kurang baik maka individu tersebut lebih mungkin untuk kehilangan motivasi dan menghindari pengulangan proses dimasa depan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode Study Literature Review. Dalam penelitian ini data yang digunakan mencakup kata kunci penggunaan terapi token economy dalam mereduksi perilaku *disruptive* seperti (Economic Token Therapy to reduce *disruptive behaviour*), dengan menggunakan search engine antara lain, google scholar, science direct, ncbi, Wiley, Sagepub. Identifikasi dilakukan dengan studi kontemporer dengan metode meta-analisis penerapan konseling cognitive behaviour dengan

hanya memasukan artikel-artikel yang diterbitkan rentan 5 tahun terakhir setelah tahun 2018-2023. Pencarian artikel dimulai pada bulan Maret 2023 dan mengidentifikasi artikel sebanyak 736.000 artikel, terseleksi menjadi 30 artikel dan akhirnya menjadi 16 artikel yang digunakan dalam penelitian ini. dengan kriteria: (1) artikel penelitian merupakan meta-analisis teknik token economy. (2) berfokus pada *Disruptive Behaviour* (3) melibatkan keterhubungan antara Token Economy dengan *Disruptive Behaviour*. Artikel jurnal yang tidak sesuai dengan kriteria tersebut dikeluarkan dan tidak digunakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

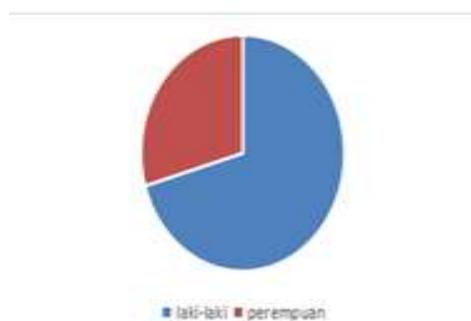
Hasil pengkajian terhadap 16 artikel internasional mayoritas populasi yang didapatkan siswa berusia antara 7-21 tahun, adapun data dalam artikel yang menggunakan usia 10-12 tahun, 12-16 tahun dan 19-21 tahun. Rata-rata dalam artikel yang menjadi objek penelitian adalah usia yang telah dewasa diatas 12 tahun. Informasi dari analisa data disajikan dalam tabel yang berisi judul artikel, penulis, tujuan dalam artikel, populasi, teknik sampling yang digunakan, variabel yang terkait, instrument penelitian yang digunakan, teknik analisa data dari kesimpulan. Dalam penelitian ini didapatkan artikel sebanyak 30. Penulis menilai secara rinci judul dan abstrak menggunakan kriteria inklusi dari awal. Pencarian artikel dilakukan guna mendapatkan literature. Sehingga pencarian dengan kata kunci, Token Economy, *Disruptive Behaviour*. Setelah proses pencarian dilakukan maka artikel di screening dengan kriteria a) Bahasa inggris, b) Menggunakan penelitian yang menyangkut tentang token ekonomi, c) Terdapat salah satu hasil pengukuran, d) Terdapat data sebelum dan sesudah intervensi. e) Artikel jurnal dengan bentuk full text. Setelah melewati rangkaian proses screening didapatkan hasil sebanyak 16 artikel yang kemudian selanjutnya akan dianalisis. Setelah melakukan pencarian yang mendetail, 16 artikel studi dipilih ditinjau karena dianggap relevan dengan topik. Berdasarkan karakteristik responden yang dianalisa pada 16 artikel yang telah didapatkan sehingga data karakteristik dapat dijabarkan atau diuraikan menurut usia, jenis kelamin dan wilayah penelitian. Tabel 1 menjelaskan bahwa usia rata-rata pada setiap

artikel adalah 7 tahun, usia minimal 7 tahun dan maksimal 21 tahun.

Tabel 1. Karakteristik Usia Responden Menurut Analisis Artikel

Artikel	Keterangan	Mean	Min	Max
Artikel 1	10-12 tahun			
Artikel 2	8-10 tahun			
Artikel 3	9 tahun			
Artikel 4	10-11 tahun			
Artikel 5	10-12 tahun			
Artikel 6	10-12 tahun			
Artikel 7	12 tahun			
Artikel 8	12 tahun	7 tahun	7 tahun	21 tahun
Artikel 9	15-18 tahun			
Artikel 10	12 tahun			
Artikel 11	10-11 tahun			
Artikel 12	19-21 tahun			
Artikel 13	12 tahun			
Artikel 14	7-11 tahun			
Artikel 15	18=21 tahun			
Artikel 16	10-12 tahun			

Gambar 1 menjelaskan bahwa jumlah laki-laki (67 orang) yang mengikuti terapi token economy lebih banyak dibandingkan dengan perempuan (28 orang) sebesar 70.53%.



Gambar1. Jenis Kelamin Responden

Berikut hasil analisis tiap jurnal terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis tiap Jurnal

Penulis	Sampel	Temuan Utama
Paul A Baume (2018)	40 murid; 21 perempuan dan 19 laki-laki	Penggunaan teknik token economy harus menjadi strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai media peningkatan prestasi akademik dan mengurangi perilaku disruptive yang mengganggu.
Patrick Autry (2021)	4 siswa laki-laki dan 1 siswa putri dikelas 3 hingga 5	Penelitian ini menunjukkan bahwa token ekonomi bila dikelola dengan benar akan bisa

	umur 8 sampai 10 tahun	mengurangi perilaku disruptive pada siswa, menerapkan token ekonomi memberi siswa yang menolak untuk menyelesaikan tugas, memiliki kesempatan untuk berhasil secara akademis dikelas.
Taylor W. Webb, 2017	25 murid, umur 9 tahun	Token economy efektif dalam mengurangi perilaku disruptive yang ditampilkan oleh siswa.
Luzia Flavia Coelho, Deise Lima Fernandes, Sueli Rizzutti, Mauro Muszkat, Orlando Francisco Amodeo Bueno and Monica Carolina Miranda* (2015)	25 peserta (19 laki-laki dan 6 perempuan usia 10-11 tahun)	Penggunaan teknik token economy berguna untuk ditambahkan menjadi strategi yang dilakukan untuk penelitian ini.
Lakeia Austin, 2022	This literature review looks at ten quantitative and qualitative articles from 2003 to 2021	Semua data mengevaluasi keefektifan token ekonomi dalam mengintervensi perilaku mengganggu menurun, tetapi data tidak menunjukkan perbedaan signifikan antara pre test dan post test. Perilaku mengganggu akan berdampak pada hubungan teman sebaya.
Afolasade Airat Sulaiman*, Stella Ihuoma Uhuegbu, 2020	170 siswa dari 6 sekolah	Temuan menunjukkan bahwa kedua teknik efektif untuk mengurangi perilaku mengganggu tetapi token economy memiliki efek yang lebih baik, jenis kelamin tidak berpengaruh signifikan dalam mengurangi perilaku mengganggu. Terapi dari token economy direkomendasikan

		sangat ideal untuk konseling dan membimbing siswa terhadap perilaku mengganggu.	<i>Luzia Flavia Coelho, Deise Lima Fernandes Barbosa, Sueli Rizzutti, Mauro Muszkat, Orlando Francisco Amodeo Bueno and Monica Carolina Miranda*</i> , 2015	25 peserta laki-laki umur 10-11 tahun	Penggunaan teknik CBT dengan Token Economy dinilai efektif untuk mengurangi perilaku impulsif, hiperaktif, disorganisasi, tidak mematuhi aturan, perawatan diri yang buruk, toleransi frustrasi yang rendah, perilaku kompulsif dan perilaku antisosial.	
Mohd Hanafi Mohd Yasin, Khairul Farhah Khairuddin, Farrah Mohd Haslam Marripan, Rabaishah Azirun, 2019	Single subject	Temuan menunjukkan bahwa ada pengurangan frekuensi perilaku mengganggu, hal ini menunjukkan bahwa teknik token ekonomi telah berhasil mengurangi perilaku yang mengganggu.				
Lauren Kelley Couch, 2018	26 studies were included in the present analysis	Secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan bahwa token economy cukup terbukti mampu mengintervensi behavior siswa yang terkait dengan WWC standar, termasuk perilaku menyimpang siswa.		Kelly Carollo, 2018	37 peserta usia 19-21 tahun	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kedua teknik ketika digabung akan efektif untuk mengintervensi perilaku bermasalah
Solomon DeFrancis Dr. (2016)	There are 104 students who currently attend Yellen Learning Center, 42 students at Desert Pathways, 45 students at Palmdale High School, 30 students at Pete Knight High School, 15 students at Joe Walker Middle School, and 15 students at Valley View Elementary School.	Studi ini mengkaji bagaimana dampak perilaku keberhasilan akademik dalam memanfaatkan teknik token economy pada siswa yang menderita gangguan emosional seperti perilaku mengganggu melalui kelompok fokus para pendidik, terapis dan guru dalam pengaturan pendidikan khusus, hasilnya token economy berdampak pada keberhasilan mengintervensi emosi anak sehingga berdampak pada keberhasilan akademik siswa.		Kim Hua Tan, Mathura Kasiveloo and Imran Ho Abdullah	Literature Review	Sebanyak 60 artikel relevan diterbitkan dari tahun 2000 hingga 2020 dikelompokkan menjadi 3 tema : manajemen perilaku, pembelajaran keterlibatan dan jenis token.
Jennifer W. Kaminski & Angelika H. Claussen (2017)	Literature review	Penelitian berfokus pada perawatan untuk anak-anak usia dibawah 12 tahun dengan dua perlakuan (grup terapi perilaku orang tua dan terapi perilaku orangtua dengan partisipasi anak)		Paul Caldarella, PhD1, Ross A. A. Larsen, PhD1, Leslie Williams, EdS, Howard P. Wills, PhD, and Joseph H. Wehby, PhD (2020)	311 siswa dari 19 sekolah dasar yang berbeda	Teguran seringkali dimaksudkan sebagai bentuk dari hukuman digunakan lebih sering dari pujian disekolah, Penggunaan teguran bagi siswa disekolah beresiko bisa menjadi masalah yang sangat beresiko. Banyak siswa bermasalah mendapatkan jauh lebih banyak teguran daripada pujian.
				Senol SEZER (2017)	Studi kasus oleh 24 guru muda	Hasil menunjukkan bahwa pelatihan manajemen kelas harus diberikan oleh guru untuk menghadapi perilaku siswa yang mengganggu, sebaiknya dalam prosesnya guru muda harus dibimbing oleh guru yang lebih senior dan berpengalaman.
				Vesa Närhi, Tiina Kiiski,	18 sekolah pendidikan	Penggunaan intervensi dukungan

Satu Peitsob and Hannu Savolainen (2015)	umum	perilaku positif dalam manajemen kelas terbukti membantu mengurangi perilaku mengganggu dikelas, mampu mempertahankan iklim belajar, dan mengurangi ketegangan yang dialami guru.
---	------	--

B. Pembahasan

Paul A Baume (2018) mengatakan anak bersekolah untuk menjadi bagian dari anggota masyarakat yang terdidik, mampu membuat keputusan berdasarkan informasi yang ada dan meningkatkan karir dimasa depannya, dalam mencapai hal tersebut sebagian anak merasa kesulitan untuk dapat menyesuaikan diri di lingkungan kelas dan dampaknya mereka akan berperilaku mengganggu dikelas. Menurut Khasinah (2017) perilaku *disruptive* siswa dikenal juga sebagai kenakalan atau partisipasi negatif di dalam kelas. Perilaku seperti ini sering mengganggu proses belajar mengajar di kelas karena mempengaruhi guru dan siswa lainnya. Terkadang, beberapa perilaku dapat ditolerir jika hanya mengganggu sebagian kecil asal tidak sampai mengganggu keseluruhan kelas. Namun, dalam kajian lain dikatakan bahwa perilaku *disruptive* yang dilakukan oleh satu anak dapat menciptakan kegaduhan dan mengganggu teman yang duduk disebelahnya (Rehman Ghazi, Shahzada, Tariq, & Qayum Khan, 2013). Selain itu, Sida-Nicholls (dalam Mc caskey, 2015) mendefinisikan *disruptive* sebagai perilaku yang mengganggu tindakan mengajar atau mengganggu pembelajaran siswa lain yang menyebabkan ketidakamanan secara psikologis dan fisik. Sama seperti pendapat Frick et al.1991; Wagner et al.2005 dalam artikel Vesa Narhi, dkk (2015) mengatakan bahwa perilaku mengganggu dikelas membawa banyak dampak negatif baik untuk siswa maupun guru, perilaku bermasalah akan memberikan resiko pada prestasi akademik siswa, terutama ketika berhadapan dengan kesulitan belajar dan penyesuaian setelah selesai sekolah.

Fenomena tentang perilaku *disruptive* yang terjadi pada remaja meningkat secara signifikan, baik di lingkungan sekolah dan keluarga. Setiap perilaku yang ditampilkan dari remaja, tidak terlepas dari peran orang

tua dan guru sebagai pendidik dan pembimbing. Penelitian-penelitian terkini yang memperkirakan keberadaan gangguan perilaku pada populasi umum terlihat sangat konsisten, menurut Grainger (2003) jumlah anak yang dianggap memiliki gangguan perilaku di Ontario, Kanada tercatat sebesar 5,5 % pada anak usia 4-16 tahun, di Queensland 6,7 % pada anak usia 10 tahun, dan di Dunedin, Selandia Baru tercatat 6,9 % pada anak usia 7 tahun. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Jennifer W. Kaminski & Angelika H. Claussen (2017) yaitu perawatan pada anak usia dibawah 12 tahun sangat penting terlebih tentang hubungannya dengan orang tua. Dalam artikel Lauren Kelley Couch (2018) Perilaku siswa berdampak langsung pada prestasi akademik, perilaku mengganggu dikelas berkaitan dengan keterampilan akademik yang buruk karena kurangnya keterlibatan pada proses pembelajaran. Resiko akademik yang ditimbulkan oleh perilaku bermasalah meningkat saat siswa masuk usia remaja (Nelson, Benner, Lane & Smith, 2004). Siswa yang memiliki perilaku bermasalah yang ditampilkan dikelas 7 cenderung memiliki akademik dan sosial yang lebih buruk dari hasil dikelas 6 tanpa adanya intervensi (Tremblay et al, 1992).

Dalam kaitannya dengan pendidikan, bimbingan dan konseling merupakan bagian dari keseluruhan program dan merupakan sub sistem (Sugihartono dkk, 2007: 13). Dengan demikian, keseluruhan program di sekolah sebagai lembaga formal penyelenggara pendidikan tidak bisa lepas dari peran bimbingan dan konseling, salah satunya pada program pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan program kerja bimbingan dan konseling pada layanan bimbingan dan konseling belajar dimana salah satu tujuan layanan bimbingan dan juga konseling belajar adalah untuk memfasilitasi siswa agar memahami berbagai hambatan yang mungkin muncul dalam proses belajar yang dialaminya (Dikti, 2008: 199). Pada situasi pembelajaran, permasalahan belajar seperti tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan guru, mengobrol dengan teman satu meja, dan makan di kelas dapat menjadi hambatan bagi siswa dalam mendapatkan pembelajaran yang baik. Dalam kondisi pembelajaran yang disebutkan di atas, maka guru bimbingan dan konseling dapat berkolaborasi dengan guru kelas dalam upaya menangani permasalahan tersebut yang kita

kenal dengan istilah *disruptive classroom behavior* (perilaku mengganggu di kelas). guru bimbingan dan juga konseling mendapatkan informasi dari guru mengenai perilaku mengganggu yang dilakukan siswa di kelas, seperti siapa saja yang melakukan perilaku mengganggu di kelas dan apa bentuk perilaku mengganggu yang dilakukan. Ini dapat menjadi masukan bagi guru bimbingan dan konseling untuk membuat strategi layanan bagi siswa tersebut.

Menurut Lakeia Austin (2022) *token economy* akan memungkinkan guru dengan cepat memberi penghargaan kepada siswa karena menampilkan perilaku yang baik, *token economy* memperkuat perilaku positif, guru dapat memberikan hadiah yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. *Token economy* memiliki tiga bagian utama: perilaku yang diperlihatkan, token yang menghargai perilaku positif, mengubah token menjadi tujuan atau aktivitas. Luzia Flavia Coelho, Deise Lima Fernandes Barbosa, Sueli Rizzutti, Mauro Muszkat, Orlando Francisco Amodeo Bueno and Monica Carolina Miranda* (2015) Penggunaan teknik *token economy* sebagai bagian dari CBT secara efektif dapat mengurangi eksternalisasi (impulsif, hiperaktif, rutinitas yang mengganggu, toleransi frustrasi yang rendah, dan perilaku anti sosial) dan perilaku internalisasi (perawatan diri yang buruk dan disorganisasi).

Paul A Baume (2018) mengatakan penggunaan teknik *token economy* terbukti dapat meminimalkan perilaku mengganggu pada siswa, penggunaan *token economy* juga memiliki dampak positif pada kinerja akademik siswa, dan membantu dalam menciptakan hubungan positif antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa. Penggunaan *token economy* harus menjadi strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai media peningkatan prestasi akademik dan juga mengurangi perilaku mengganggu (*disruptive*). Sejalan dengan Taylor W. Webb (2017) pelaksanaan *token economy* relatif mudah dan bisa melaksanakannya tanpa pelatihan khusus, dengan *token economy* terbukti membantu mengurangi perilaku mengganggu di kelas sehingga memberikan manfaat pada guru dan siswa karena guru memiliki lebih banyak waktu untuk mengajar dan tidak banyak dialihkan waktunya untuk hal-hal diluar mengajar. Berdasarkan pengertian tersebut maka disimpulkan bahwa *token*

economy adalah salah satu teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian token atau kepingan sebagai penguatan dari perilaku positif yang muncul. Token dapat berupa stiker, chip, uang mainan, poin atau kartu yang mudah diketahui anak. Token dapat ditukar dengan reward yang sudah di tentukan sejak awal. B.F Skinner mengatakan bahwa reinforcement merupakan bagian dari prinsip-prinsip belajar yang menghasilkan perubahan pada perilaku (Papalia, 2015). Teknik *token economy* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *positive reinforcement* berupa penambahan satu token ketika subjek tidak menunjukkan perilaku *disruptive*, dan *negative reinforcement* yang berupa pengurangan satu token ketika subjek cenderung menunjukkan perilaku *disruptive*.

Berdasarkan pendapat diatas, penting nya remaja khususnya di usia menengah pertama terhindar dari perilaku *disruptive* karena melihat banyaknya dampak yang bisa ditimbulkan terlebih jika tidak mendapatkan penanganan yang tepat, terlambat atau bahkan pembiaran. Untuk itu guru kelas dan guru BK dapat melakukan kerjasama untuk mengintervensi perilaku *disruptive* dikalangan remaja. Di Indonesia, penelitian tentang perilaku *disruptive* pada remaja belum banyak dilakukan, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan para peneliti sebelumnya, terlihat bahwa *token economy* ada yang berhasil dan ada yang gagal. Para peneliti sebelumnya rata-rata menggunakan *positive reinforcement* dalam menerapkan *token economy*.

a) Kelebihan Teknik Token Economy

Pelaksanaan terapi token ekonomi memiliki kelebihan dalam pelaksanaan terapi, selain sebagai terapi yang dapat merubah perilaku negatif menjadi perilaku positif, terapi token ekonomi juga sangat mudah dilakukan dan mudah diukur dengan menggunakan stiker ataupun koin sehingga peneliti dengan mudah mendapatkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Terapi token ekonomi juga dapat dikombinasikan dengan terapi lainnya yang dapat menjadikan terapi token ekonomi menjadi penguat dalam terapi-terapi perilaku lainnya.

b) Kekurangan Pada Token Economy

Kekurangan *token economy* melibatkan waktu dan usaha dalam mengorganisir serta pelaksanaan program dan harga pembelian hadiah sebagai bentuk penukaran

token tersebut. Memerlukan biaya yang relatif mahal untuk hadiah yang diberikan kepada responden dan sangat rentan terhadap kecurangan dalam pemalsuan data oleh responden.

c) Prosedur Pelaksanaan Teknik Konseling (Token Economy)

1) Menentukan target behavior

Dipengaruhi oleh tipe individu. tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang yang diharapkan, permasalahan perilaku khusus yang akan mencampuri pencapaian tujuannya. Kelompok yang lebih homogen akan lebih mudah untuk distandarisasi dalam peraluran yang berhubungan dengan respon spesifik yang akan diperkuat oleh sejumlah token tertentu daripada kelompok yang heterogen.

2) Menetapkan garis dasar (baseline)

Baseline data pada perilaku target, seharusnya ditetapkan sebelum memulai token ekonomi. Setelah program selesai dilakukan, membandingkan data dengan baseline data akan membantu kita dalam menentukan efektif-tidaknya program ini.

3) Menyeleksi backup reinforcers

Metode-metode untuk menyeleksi backup reinforcers pada dasarnya sama dengan metode-metode untuk menyeleksi penguat biasa. Untuk menentukan penguat, dibutuhkan sikap yang hati-hati untuk menghindari masalah etis serius yang dapat timbul. Jangan pernah merencanakan sebuah program yang mungkin mengandung deprivasi individu atas sesuatu yang secara legal dan moral adalah milik mereka. Setelah menetapkan apa saja backup reinforcers yang digunakan, dan juga bagaimana cara mendapatkannya, selanjutnya adalah mempertimbangkan metode umum untuk menerapkannya.

4) Menyeleksi jenis token yang digunakan

Token adalah asumsi dari uang yang dapat berbentuk apapun. Dalam menentukan jenis token yang digunakan, sangat tergantung pada tipe kliennya. Umumnya, token bersifat atraktif, ringan, mudah dipindahkan, tahan lama, mudah ditangani, dan tentu saja tidak mudah dipalsukan. Harus juga dipastikan bahwa token yang dimiliki jumlahnya cukup memadai. Contohnya,

Stainback and Payne menyarankan untuk memiliki 100 token per anak di tangan ketika memulai ekonomi token dalam sebuah kelas.

5) Mengidentifikasi bantuan yang dapat tersedia

Bantuan dari individu lain mungkin tidak terlalu penting dalam ekonomi token kecil. misal dalam ruang. Dalam token ekonomi besar. misal dalam fasilitas psikiatri, beberapa bantuan adalah penting adanya. Terdapat sejumlah sumber dari mana bantuan mungkin didapatkan, yaitu:

a. Orang yang telah ditugaskan untuk bekerja dengan klien (bantuan guru, bantuan perawat, asisten dalam belajar);

b. Sukarelawan (contohnya rumah tangga, pasangan yang telah pensiun, penduduk senior, anggota organisasi sipil dan kelompok aksi komunitas);

c. Para Individu yang sudah maju secara perilaku dalam suatu institusi (contohnya anak-anak tingkat lima yang teliti yang ditugaskan membantu mengatur token ekonomi anak-anak tingkat satu); dan

d. Para Anggota token ekonomi itu sendiri. dalam beberapa kasus, klien telah diajari untuk menukarkan token oleh diri mereka sendiri tergantung pada perilaku yang ada. Setelah token ekonomi mulai berfungsi secara baik, akan semakin banyak anggota yang perlahan menjadi mampu untuk menanggapi lebih banyak tanggung-jawab untuk membantu mencapai tujuannya. Contohnya, di Tempat Pencapaian, sebuah kelompok rumah untuk anak-anak laki-laki nakal, beberapa pemuda mambri pengawasan pada lainnya dalam melaksanakan tugas-tugas rutin rumah tangga.

6) Memilih lokasi

Tidak ada tempat khusus yang diperlukan untuk token ekonomi. Beberapa lokasi lebih baik daripada yang lain, bagaimanapun, juga tergantung pada tipe dari token ekonomi yang telah dipertimbangkan. Seperti contoh; dosen perguruan tinggi menggunakan token ekonomi. Di awal jadwal mata kuliah mereka dalam ruang perkuliahan atau ruang kelas yang sangat besar yang

didesain untuk kurang lebih dua kali banyaknya murid sebagai angka antisipasi untuk mengikuti kelas pada beberapa waktu yang telah diberikan. Bangku yang mampu dipindah umumnya diperuntukan untuk peralatan alat tulis yang jumlahnya lebih dari satu karena mereka memungkinkan siswa untuk bekerja dengan lebih mudah dalam kelompok yang kecil.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Perilaku mengganggu adalah permasalahan siswa di kelas yang tidak bisa dianggap enteng. Banyak guru yang mengajar di kelas cenderung mengabaikan atau menganggap bahwa hal itu merupakan perilaku anak yang biasa atau guru sebenarnya belum mengetahui cara untuk dapat mengatasi perilaku mengganggu tersebut. Untuk itu guru BK atau konselor sekolah bisa membantu guru kelas untuk melakukan berbagai tindakan guna mengurangi perilaku mengganggu di kelas melalui pendekatan behavioral dengan menggunakan teknik *token economy*, dimana nantinya guru BK membekali guru mata pelajaran agar dapat menggunakan teknik *token economy* dengan cara memberikan pelatihan, sehingga penggunaan teknik *token economy* dapat menjadi *school based intervention*. Tulisan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru mata pelajaran untuk kedepannya lebih memperhatikan perilaku siswa maupun mengambil tindakan awal sebelum perilaku tersebut berkembang kearah yang negatif.

B. Saran

Rekomendasi ditujukan bagi peneliti selanjutnya agar bisa meneliti perilaku disruptive dikaitkan dengan identitas sosial, seperti perbedaan gender, status sosial ekonomi, etnis, seksualitas maupun agama.

DAFTAR RUJUKAN

Austin, L. (2022). The Repository at St. Cloud State The Effectiveness of Token Economy Interventions in Adolescents with Emotional or Behavioral Disorders

Bourne, P. A. (2018). A token economy: an approach used for behavior modifications among disruptive primary school children. *MOJ Public Health*, 7(3). <https://doi.org/10.15406/mojph.2018.07.00212>

Coelho, L. F., Barbosa, D. L. F., Rizzutti, S., Muszkat, M., Amodeo Bueno, O. F., & Miranda, M. C. (2015). Use of cognitive behavioral therapy and token economy to alleviate dysfunctional behavior in children with attention-deficit hyperactivity disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 6(NOV), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2015.00167>

Departemen Kesehatan Rakyat Indonesia. 2021. Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2021. [di akses dari <http://www.depkes.go.id> pada tanggal 15 maret 2023

Grainger, J. 2003. Problem Perilaku, Perhatian, dan Membaca pada Anak: Strategi Intervensi Berbasis Sekolah (Alih Bahasa: Enny Irawati). Jakarta: Grasindo.

Khasinah, Siti. Hakikat Manusia Menurut Pandangan Islam Dan Barat. *Jurnal Ilmiah Didaktika*. Vol. XIII. No.2. Februari. 2017

Latif, M., Khan, U. A., & Khan, A. N. (2016). Causes Of Students' disruptive Classroom Behavior: A Comparative Study. *Gomal University Journal of Research*, 32(1).

Martin, Garry dan Joseph Pear. 2003. Behavior Modification: What It Is and How To Do It. Seventh Ed. New Jersey: Prentice Hall Inc.

Mccaskey, J. L. (2015). Elementary school teachers' levels of concern with disruptive student behaviors in the classroom. Doctoral Dissertation. Walden University.

Muhammad Az-Za'balawi, M. Sayyid. 2007. Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa. Jakarta: Gema Insani.

Rehman Ghazi, S., Shahzada, G., Tariq, M., & Qayum Khan, A. (2013). Types and Causes of Students' Disruptive Behavior in Classroom at Secondary Level in Khyber Pakhtunkhwa, Pakistan. *American Journal of Educational Research*, 1(9), 350–354. <https://doi.org/10.12691/education-1-9-1>

Papalia, D, E. & Feldman, R, D. 2015. Menyelami Perkembangan Manusia. (penerjemah: Fitriana Wuri Herarti). Jakarta: Salemeba Humanika

- Santrock JW. 2017. Psikologi Pendidikan Edisi Kedua. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugihartono, dkk, 2007. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Pers.
- Taylor W. Webb. (2017). Effects of a Token Economy on a Student with Autism Exhibiting Effects of a Token Economy on a Student with Autism Exhibiting Disruptive Behavior in a General Education Classroom Disruptive Behavior in a General Education Classroom Part of the Elementary. <https://scholarworks.bellarmino.edu/ugradthesesClassroom%2>
- Vesa Närhia, b*, Tiina Kiiskib, Satu Peitsob and Hannu Savolainenc. (2015). Reducing disruptive behaviours and improving learning climates with class-wide positive behaviour support in middle schools. *European Journal of Special Needs Education*, Vol. 30, No. 2, 274–285, <http://dx.doi.org/10.1080/08856257.2014.986913>