

Pengaruh Token Ekonomi Terhadap Pengurangan Perilaku Agresif Pada Siswa ADD di TK Inklusi PAS Baitul Qur'an Ponorogo

Umi Kulsum¹, Zun Azizul Hakim²

^{1,2}Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

¹umikul0203@gmail.com, ²zunlamteng@yahoo.com

Abstract *Aggressive behavior is behavior that is intended to hurt someone intentionally, both physically and psychologically. Children with a diagnosis of ADD or attention deficit disorder often have behavioral problems. This study aims to determine the effect of economic tokens on reducing aggressive behavior in ADD (Attention Deficit Disorder) children. The research subject is a 5 year and 10 month old boy with the initials K who attends Inclusive Kindergarten and is diagnosed with Attention Deficit Disorder ADD by a psychologist. The research method used is an experimental method in the form of single subject research with an A-B-A design, the analysis method used is a visual analysis technique of graphs (visual analysis of graph data). The results of this study state that economic tokens can reduce or reduce aggressive behavior in ADD (Attention Deficit Disorder) children. This can be seen from the percentage comparison between the conditions of baseline 1 (A1) and conditions of baseline 2 (A2) which shows a decrease in the percentage of 25% to 12%.*

Keywords: *Aggressive behavior, token economy, attention deficit disorder*

Abstrak Perilaku agresif merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang dengan sengaja baik secara fisik maupun secara psikis. Anak dengan diagnosa ADD (attention deficit disorder) atau gangguan pemusatan perhatian, sering kali memiliki masalah dalam berperilaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh token ekonomi terhadap pengurangan perilaku agresif pada anak ADD. Subjek penelitian merupakan siswa laki-laki berusia 5 tahun 10 bulan berinisial K yang sekolah di TK Inklusi dan didiagnosis mengalami ADD oleh psikolog. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dalam bentuk single subject research dengan desain A-B-A, metode analisis yang digunakan adalah teknik analisis visual grafik (visual analisis of grafik data). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa token ekonomi dapat mengurangi atau menurunkan perilaku agresif pada anak ADD. Hal ini bisa dilihat dari presentase perbandingan antar kondisi baseline 1 (A1) dengan kondisi baseline 2 (A2) yang menunjukkan menurunnya presentasi 25% menjadi 12%.

Kata kunci: Perilaku agresif, token ekonomi, gangguan pemusatan perhatian

PENDAHULUAN

ADD (*Attention Defisit Disorder*) atau gangguan pemusatan perhatian didefinisikan sebagai sindrom perilaku yang ditandai dengan impulsifitas, dan gangguan serta kesulitan dalam mempertahankan perhatian yang waspada (Lakoff, 2000). ADD dapat ditandai dengan aktivitas yang berlebihan, kegelisahan, keteralihan perhatian, serta rentang perhatian yang pendek (Lakoff, 2000). Pada anak dengan ADD sering ditemui adanya ekksesifitas perilaku agresif. Perilaku bisa dipahami sebagai suatu kegiatan, atau suatu yang dilakukan, yang dapat dilihat, di rasakan serta didengar (Saroja & Marlina, 2018). Perilaku agresif merupakan perilaku yang disengaja untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun secara psikis yang mungkin

bertentangan dengan keinginan individu. Pada umumnya perilaku agresif dibedakan menjadi 2 yaitu perilaku agresif *verbal* (serangan dengan kata-kata ataupun caci-maki) dan perilaku agresif *non-verbal* (menyerang dengan beragam aktivitas) seperti memukul, mencubit, berkelahi dll (Syahrani et al., 2020). Ciri-ciri perilaku agresif juga diungkapkan oleh Handayani & Hidayah (2014) yang ditandai dengan perilaku meremas, mengejek, memukul, serta mengolok-olok. Dalam setting sekolah, ragam perilaku ini termasuk perilaku yang tidak dikehendaki oleh guru dan siswa lain karena bisa mengganggu proses belajar, menimbulkan ketidaknyamanan bagi siswa lain dan selanjutnya menakuti siswa lainnya.

Perilaku agresif menjadi penting untuk diperhatikan dan diantisipasi dalam tahapan perkembangan anak karena sering menimbulkan beberapa masalah, baik di rumah maupun di sekolah atau di fasilitas di mana satu orang dapat berinteraksi dengan orang lain (Inastasya, 2020). Anak dengan ADD atau biasa disebut dengan kurangnya kemampuan untuk berkonsentrasi secara konsisten, termasuk mengalami gangguan perilaku yang ditandai dengan kurangnya perhatian terus-menerus, *impulsive* dan sering hiperaktif. Dalam DSM-III-R (1987) *attention deficit disorder* merupakan klasifikasi perilaku dari *disruptive behavior disorder*/gangguan perilaku yang mengganggu yang mungkin disertai dengan masalah belajar dan perkembangannya (Isnawati, 2020). Anak ADD biasanya mengalami kesulitan dalam mempertahankan 4 hal yaitu: kemampuan konsentrasi, kemampuan merencanakan tugas, kemampuan mengatur emosi, dan kemampuan berkomunikasi maupun berhubungan dengan teman sebaya (Seminar et al., 2020). Untuk menegakkan diagnosis ADD, diperlukan pemenuhan atas beberapa syarat atas munculnya gejala, diantaranya bertahan selama tidak kurang dari setengah tahun ke tingkat yang tidak sesuai dengan perkembangannya dan memiliki dampak negatif pada kegiatan sosial dan kegiatan akademik/pekerjaan, sering tidak mengamati dengan cermat pada detail atau hasil kesalahan, ceroboh pada tugas sekolah, pekerjaan, atau kegiatan lainnya, seringkali sulit mempertahankan perhatian dalam berbagai aktivitas, seringkali terlihat tidak mendengar saat diajak bicara tatap muka, seringkali tidak mengikuti instruksi serta tidak berhasil dalam menyelesaikan tugas sekolah, pekerjaan, atau tugas kerja, sering mengalami masalah mengatur tugas dan aktivitas, sering menghindari, tidak menyukai, enggan untuk melakukan pekerjaan yang membutuhkan upaya mental yang berkelanjutan, sering kehilangan barang yang dibutuhkan untuk tugas atau aktivitas, dan sering mudah terganggu oleh rangsangan eksternal (Maslim, 2013)

Handayani & Hidayah (2014) mengungkapkan bahwa problem perilaku agresif yang muncul pada anak ADD dapat dikurangi dengan menerapkan teknik modifikasi perilaku seperti pemberian *reward*, *punishment*, *time out*, dan *token ekonomi*. Selain itu juga diungkapkan bahwa untuk mengurangi perilaku agresif pada anak ADD, bisa dilakukan dengan mengajarkan anak untuk mengungkapkan kemarahannya secara verbal, diharapkan dengan cara ini anak dapat

mengekspresikan kemarahannya secara lisan, kemudian pelatihan asertif juga bisa membantu anak memahami dirinya sendiri dan mampu mengungkapkan perasaannya secara terbuka. Dengan pelatihan Asertif diharapkan anak akan memiliki respon yang tegas, tidak agresif (menyerang) tetapi diungkapkan secara jujur dan terbuka. Selain itu, menciptakan suasana humor juga dapat membantu anak dalam menenangkan emosinya. Humor bisa terjadi kapan saja, dalam proses pembelajaran di kelas misalnya, humor dapat dilekatkan untuk membuat mereka nyaman dan tertarik dalam mengikuti pelajaran (Saroaha & Marlina, 2018). Nurdianto (2021) Menemukan bahwa pemberian *reinforcement positive* secara efektif dapat menurunkan perilaku agresif pada siswa yang mengalami gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktifitas. Sebagai sebuah bentuk perilaku yang tidak diinginkan, perilaku agresif dapat dirubah dengan menerapkan modifikasi perilaku yang berakar pada eksperimen mengenai belajar yang dipublikasikan oleh Ivan Pavlov (Rakhmawati et al., 2021). Pemberian *reinforcement positif* selain dengan cara diberikan langsung, dapat juga diberikan secara tidak langsung dengan menerapkan sistem token, yang dikenal dengan istilah token ekonomi.

Saroaha & Marlina, (2018) mengatakan bahwa token ekonomi telah terbukti bisa mengurangi perilaku agresif khususnya perilaku mengganggu teman terutama pada anak tunagrahita ringan diruang belajar. Teknik token ekonomi juga ditemukan secara signifikan berpengaruh terhadap penurunan perilaku agresif pada remaja yang mengalami gangguan mental ketika digabungkan dengan teknik pemantauan diri (Zlomke & Zlomke, 2003). Sependapat dengan peneliti diatas, Leblanc dkk. (2000) menemukan bahwa dengan token ekonomi dapat menyelesaikan problem agresi verbal pada orang dewasa dengan tunagrahita sedang. Alwisol, (2018) mengungkapkan bahwa token ekonomi merupakan aturan untuk mengubah perilaku yang diinginkan dengan pemberian *reward* berupa sesuatu yang bernilai kepada subjek ketika perilaku target terjadi atau dilakukan oleh subjek. Token ekonomi merupakan sistem yang memberikan satu kupon (benda/tanda pengganti hadiah) segera setelah perilaku yang diharapkan terjadi, yang kemudian kupon (benda/tanda pengganti hadiah) dapat ditukar dengan benda atau aktivitas yang diinginkan oleh subjek (Inastasya, 2020). Token ekonomi merupakan penerapan *operant conditioning* dengan menggantikan *reward* langsung dengan token yang kemudian bisa ditukar dengan hadiah setelahnya. Token ini biasa juga disebut dengan *operant*, karena memberikan suatu benda pengganti dari hadiah asli yang kemudian dapat meningkatkan frekuensi munculnya perilaku pada subjek (Fitrah, 2020). Token ekonomi merupakan suatu metode yang dapat digunakan dalam upaya memodifikasi perilaku yang telah ditentukan sebelumnya untuk meningkatkan perilaku yang disukai serta menurunkan perilaku yang tidak disukai (Fahrudin, 2012). Senada dengan pendapat para ahli sebelumnya Amalo & Widiastuti (2020) mengungkapkan bahwa Token ekonomi merupakan teknik modifikasi perilaku dengan mengeluarkan token sesegera mungkin setelah perilaku

target yang akan dimodifikasi terjadi. Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa token ekonomi merupakan salah satu teknik modifikasi perilaku dengan memberikan token yang dapat ditukar dengan hadiah sebagai penguat perilaku yang telah dilakukan.

Penelitian ini dilakukan di TK Inklusi Pesantren Anak Sholeh Baitul Qur'an Ponorogo, TK ini merupakan yayasan edukatif yang melayani sekolah untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) dan reguler, di sekolah ini menerapkan metode pembelajaran untuk tingkat dasar dimana satu anak satu pendidik atau kelas individu dan dilakukan dalam ruangan-ruangan khusus, sedangkan anak didik yang mengikuti pembelajaran reguler dilakukan secara berkelompok dimana 4-6 anak didik di dampingi 2 pendidik. Dalam kelas individu tersebut sering terjadi permasalahan seperti permasalahan proses pembelajaran dan kesiapan belajar anak, salah satu contoh yang terjadi pada kesiapan belajar anak seperti anak menolak diajak masuk kedalam kelas, anak berperilaku agresif, anak belum mau duduk secara mandiri, kontak mata anak belum terarah dan masalah lainnya. Anak dengan perilaku yang agresif membutuhkan perhatian secara khusus, karena perilaku agresif dapat mengganggu proses belajar di dalam kelas secara keseluruhan. Penelitian ini melibatkan satu subjek yang didiagnosis mengalami *Attention Defisit Disorder (ADD)* oleh psikolog, subjek penelitian ini adalah salah satu siswa berjenis kelamin laki-laki, berusia 5 tahun, 10 bulan yang berinisial K. Subjek dalam penelitian ini mempunyai permasalahan dalam pemusatan perhatian di sekolah. Perilaku yang ditunjukkan saat berada di sekolah yaitu fokus kontak mata belum terarah, jika namanya dipanggil, K sering kali tidak merespon, K seringkali tidak mengikuti intruksi guru di dalam kelas dan perhatiannya sering teralihkan dengan barang-barang maupun suara dari luar kelas. Ketika di luar kelas K lebih senang bermain sendiri dan terkadang suka mengambil mainan temannya tanpa izin serta memunculkan perilaku agresif berupa menggigit temannya, K juga sering menghindari interaksi dengan teman sebaya yang ada di sekolah, jika diarahkan K sering kali menolak dan menunjukkan perilaku agresif berupa menggigit teman maupun guru. Kontrol emosi dan perilaku K terjadi begitu saja (*impulsive*) yang menyebabkan K sulit menjalin hubungan dengan orang lain sehingga K belum bisa berteman dengan teman sebaya dan sering menunjukkan perilaku agresif.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan, subjek yang didiagnosa ADD tersebut menunjukkan perilaku agresif yang menonjol. Diantara perilaku agresif yang menonjol tersebut, berupa perilaku menggigit guru dan teman yang ada di sekolah, Observasi ini dilakukan selama 5 hari di sekolah K, dalam waktu 90 menit, intensitas perilaku agresif K cukup banyak yaitu 9-11 kali muncul yang didominasi oleh perilaku menggigit guru dan teman. perilaku agresif K ini sering terjadi ketika K melihat teman memegang barang atau mainan yang menarik, K terlihat seperti ingin meminjam barang tersebut akan tetapi perilaku yang ditunjukkan K adalah

perilaku agresif kepada temannya agar barang tersebut dapat diambil. Sedangkan perilaku agresif K kepada guru biasanya terjadi ketika guru memberikan intruksi pembelajaran, seperti identifikasi warna atau menyebutkan warna, K merespon intruksi itu dengan memunculkan perilaku agresif kepada guru kemudian mengambil kartu warna tersebut.

Intervensi yang selama ini dilakukan oleh orang tua dan guru hanya berfokus pada terapi wicara, sehingga problem perilaku agresif K masih belum maksimal tertangani. Atas dasar itulah kemudian peneliti ingin melakukan penelitian tentang pengaruh metode token ekonomi terhadap perilaku agresif pada subjek K. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh token ekonomi terhadap perilaku agresif yang dilakukan K. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah token ekonomi berpengaruh terhadap penurunan perilaku agresif pada subjek K.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR) dengan desain A-B-A untuk mengetahui pengaruh token ekonomi terhadap pengurangan perilaku agresif pada anak ADD berusia 5 tahun 10 bulan. Alasan pemilihan metode SSR karena metode ini adalah metode yang cocok untuk mengetahui perubahan perilaku suatu subjek tunggal yang diberikan intervensi tertentu (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 1993) Penelitian dilakukan pada fase *baseline* (A1) untuk mengukur perilaku yang akan diubah (*target behavior*) dengan periode waktu tertentu tanpa adanya perlakuan, kemudian dilanjutkan dengan fase intervensi (B) untuk memberikan perlakuan, serta mengukur perilaku agresif yang muncul dan memperhatikan adanya perubahan, setelah itu penambahan fase *baseline* yang kedua (A2) sebagai fase kontrol pada fase intervensi untuk melihat adanya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak berusia 5 tahun 10 bulan yang telah di diagnosis mengalami gangguan ADD oleh psikolog. Subjek pada penelitian ini dipilih dengan teknik *purpose sampling*. *Purpose sampling* menurut Sugiyono (2018) adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dipakai peneliti dalam memilih subjek adalah karena dalam proses observasi pra penelitian didapati bahwa perilaku agresif subjek paling menonjol dibandingkan dengan siswa yang lain di sekolah. Selain itu Guru di sekolah subjek juga mengeluhkan perilaku agresif subjek yang menasar teman dan guru di sekolah.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi menggunakan Instrumen atau alat pengumpulan data berupa lembar centang perilaku (*form*

checlist behavior) yang digunakan untuk merekam perilaku agresif subjek dalam bentuk frekuensi selama periode waktu tertentu. Indikator perilaku agresif yang direkam dalam instrumen ini adalah bentuk perilaku agresif fisik, karena subjek masih belum dapat mengekspresikan agresi dalam bentuk verbal. Perilaku agresi fisik yang dilihat adalah perilaku yang menyakiti orang lain dan merusak barang milik orang lain disekitar subjek. Observasi dilakukan oleh dua orang observer. Hasil observasi oleh dua orang observer yang berupa frekuensi munculnya perilaku agresif ini kemudian dijumlahkan lalu dibagi dua untuk menentukan frekuensi akhir.

Intervensi

Intervensi pada penelitian ini dilakukan oleh guru subjek yang sudah mendapatkan pembekalan sistem token ekonomi yang berfokus pada perilaku agresif anak ketika di sekolah yang disampaikan oleh peneliti. Guru diberikan pembekalan dalam waktu 1 hari, setelah itu guru berperan sebagai agen perubahan yang memberikan seluruh perlakuan program intervensi token ekonomi kepada subjek.

Tahapan Penelitian

Fase *baseline* (A1) dilakukan sebanyak 5 sesi, dilakukan dengan melakukan observasi oleh 2 orang observer dengan mencatat kejadian munculnya perilaku agresif yang dilakukan subjek. Kemudian fase intervensi (B) dilakukan sebanyak 7 sesi yang dilakukan oleh guru sebagai agen perubahan menerapkan token ekonomi kepada subjek. Selain itu pada fase ini observasi perilaku agresif subjek juga tetap dilakukantujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana perubahan perilaku agresif subjek selama intervensi diberikan. Setelah itu pada fase *baseline* kedua (A2) dilakukan sebanyak 5 sesi yang dimaksudkan untuk mengetahui perilaku subjek setelah fase intervensi. Selain itu data pada fase A2 ini juga diperlukan sebagai pembandingan data pada fase *baseline* pertama (A1) dan fase intervensi (B).

Metode Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis visual grafik (*visual analysis of grafik data*). Teknik analisis visual grafik meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi (Saroha & Marlina, 2018). Dengan metode analisis visual dapat dilihat apakah program yang diberikan berpengaruh pada penurunan frekuensi perilaku agresif saat di sekolah. Dalam penelitian ini variabel independen yaitu intervensi (token ekonomi), sedangkan variabel dependen yang diukur perubahannya yaitu (frekuensi perilaku agresif).

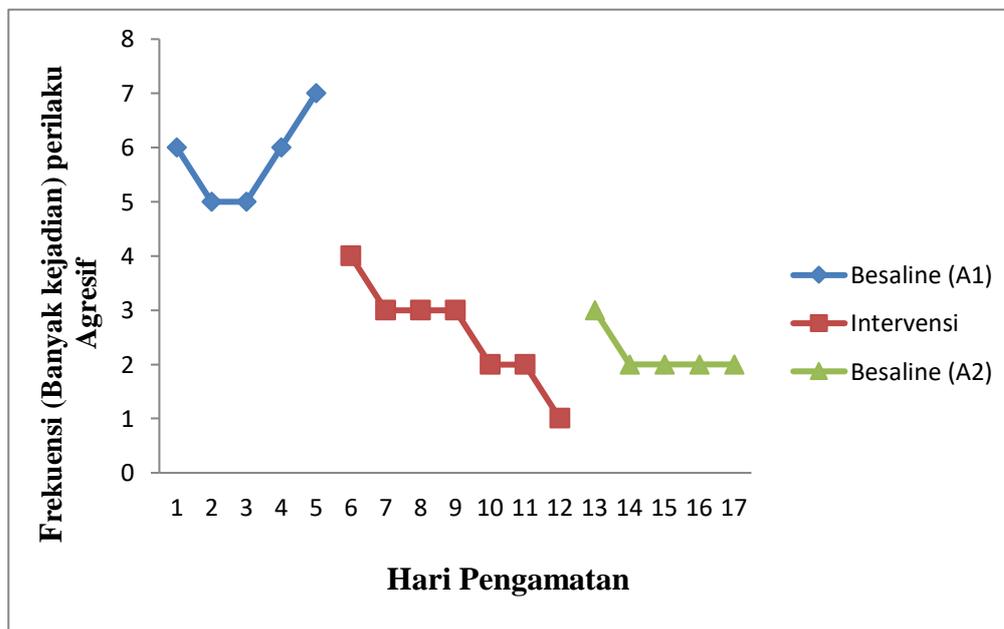
Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan mencatat perilaku agresif subjek melalui sistem pencatatan interval. penilaian dilakukan ketika subjek mengikuti kegiatan sekolah dalam 3 periode yaitu, awal pembelajaran, tengah, dan akhir pembelajaran. Setiap periode berdurasi

selama 30 menit. Dengan 3 periode tersebut maka skoring dilakukan selama 90 menit dengan cara mengamati secara langsung perilaku agresif subjek baik kepada guru maupun teman di sekolah. Kemudian dari pengamatan tersebut, observer memberikan tanda centang pada lembar centang perilaku yang telah disediakan setiap kali perilaku agresif tersebut muncul. Pada fase *baseline* pertama (A1) dilakukan sebanyak 5 sesi yang membutuhkan durasi 90 menit pada setiap sesinya dengan mencatatkan kejadian perilaku agresif anak, kemudian fase intervensi (B) dilakukan sebanyak 7 sesi yang membutuhkan durasi 90 menit pada setiap sesinya, dimana guru sebagai agen perubahan memberikan token berupa stiker bintang kepada subjek apabila perilaku agresif subjek berkurang dibandingkan periode kegiatan sekolah sebelumnya dihari tersebut (satu hari ada tiga periode kegiatan dimana masing-masing periode selama 30 menit). Setelah itu fase *baseline* kedua (A2) dilakukan sebanyak 5 sesi yang sama juga membutuhkan durasi 90 menit pada setiap sesinya.

Gambar 1

Grafik data hasil penelitian perilaku agresif subjek



Grafik diatas menunjukkan bahwa pada fase *baseline* (A1) terdapat 5 sesi, pada fase ini dilakukannya pencatatan frekuensi perilaku agresif subjek kepada guru maupun teman di sekolah tanpa adanya perlakuan, subjek K menunjukkan perilaku agresif sebanyak 6 kali pada hari pertama dan keempat, 5 kali pada hari kedua dan ketiga, 7 kali pada hari kelima, perilaku subjek menunjukkan peningkatan dari hari sebelumnya dikarenakan banyaknya stimulus dari luar pada saat kegiatan sekolah dalam kelas bersama. Pada fase intervensi terdapat 7 sesi dimulai dari hari ke 6-12, pada fase ini subjek K diberikan token berupa stiker bintang ketika subjek K berhasil mengurangi perilaku agresif yang ditunjukkan pada periode kegiatan

sebelumnya. Kemudian stiker yang telah berhasil dikumpulkan bisa ditukar dengan hadiah/*reward* berupa permainan sesuai kesepakatan antara guru dan subjek di hari tersebut. Pada hari keenam subjek K menunjukkan perilaku agresif 4 kali, dan pada hari keenam itu subjek K menunjukkan ekspresi senang ketika mendapatkan stiker bintang, stiker itu diberikan oleh gurunya saat subjek berhasil mengikuti instruksi kegiatan senam hingga selesai tanpa melakukan perilaku agresif kepada guru. Pada hari ke tujuh, delapan, dan sembilan, perilaku agresif ditunjukkan sebanyak 3 kali oleh subjek K. Nampak telah terjadi asosiasi dalam diri subjek antara stiker dan perilaku non agresif, dimana subjek akan diberi stiker bintang saat mengikuti instruksi guru untuk sayang teman, tidak berperilaku agresif kepada teman, dan menggunakan cara meminjam barang dengan benar. Stiker itu kemudian bisa ditukar dengan permainan. Pada hari ke sepuluh dan sebelas, subjek K menunjukkan perilaku agresif sebanyak 2 kali serta berhasil mendapatkan stiker bintang dan *reward* dengan menukarkan stiker bintang yang telah dikumpulkan. pada hari ke dua belas subjek K hanya 1 kali berperilaku agresif kepada teman, perilaku subjek K menunjukkan penurunan pada hari ke tujuh sampai hari ke dua belas. Pada fase *baseline* (A2) terdapat 5 sesi dimulai dari hari ke tiga belas sampai hari ke tujuh belas. Pada fase ini dilakukannya pengulangan pencatatan frekuensi perilaku agresif subjek. Pada hari ke tiga belas, subjek K menunjukkan perilaku agresif sebanyak 4 kali dan di hari ke empat belas sampai tujuh belas, subjek K hanya 2 kali menunjukkan perilaku agresif, pada hari ke tiga belas sampai hari ke tujuh belas ini menunjukkan kecenderungan bahwa dengan token ekonomi perilaku agresif bisa menurun dan berdampak positif.

Tabel 1

Analisis Dalam Kondisi

Kondisi	Besaline (A1)	Intervensi	Besaline (A2)
Panjang kondisi	5	7	5
Estimasi Kecenderungan arah	↘ (-)	↗ (+)	↘ (+)
Kecenderungan stabilitas	Variabel (60%)	Stabil (57%)	Stabil (20%)
Kecenderungan jejak	↘ (-)	↗ (+)	↘ (+)
Level stabilitas dan rentang	5-7	1-4	2-3
Level Perubahan	5-7 (-2)	1-4 (-3)	2-3 (-1)

Kondisi yang dianalisis dalam tabel 1 merupakan kondisi *besaline 1* (A1), kondisi intervensi, serta kondisi *besaline 2* (A2). Panjang interval dalam kondisi *besaline 1*(A1) ada 5 sesi, pada kondisi intervensi (B) ada 7 sesi, pada kondisi *besaline 2* (A2) ada 5 sesi. Estimasi kecenderungan arah *besaline 1* (A1) menunjukkan kecenderungan negatif (-), pada kondisi intervensi (B) serta *besaline 2* (A2) menunjukkan kecenderungan positif (+). Kecenderungan stabilitas pada *besaline 1* (A1) sebanyak (60%) tidak stabil atau variabel, pada kondisi intervensi (B) sebanyak (57%), sedangkan pada kondisi *besaline 2* (A2) sebanyak (20%). Kecenderungan jejak pada kondisi *besaline 1* (A1) menunjukkan peningkatan perilaku agresif (-) pada fase ke 5, pada kondisi intervensi menunjukkan penurunan perilaku agresif (+), sedangkan pada kondisi *besaline 2* (A2) menunjukkan penurunan perilaku agresif (+). Perubahan level stabilitas pada kondisi *besaline 1* (A1) 5-7 =(-2), pada kondisi intervensi (B) 1-4 = (-3), sedangkan pada kondisi *besaline 2* 2-3 = (-1).

Tabel 2

Analisis Antar Kondisi

Kondisi yang dibandingkan	Intervensi/ <i>Besaline 1</i> (B/A1) (3:2)	<i>Besaline 2</i> / intervensi (A2/B) (1:3)
Jumlah Variabel	1	1
Perubahan arah dan efeknya	(+)	(-)
Perubahan Stabilitas	Stabil ke Variabel	Stabil ke stabil
Perubahan level	(1 – 7) (-6)	(3 – 1) (2)
Presentasi <i>overlap</i>	25%	12%

Analisis antar kondisi ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perubahan antara kondisi intervensi dengan kondisi *besaline 1* (A1). Hasil analisis antar kondisi pada perilaku agresif subjek menunjukkan bahwa level perubahan perilaku menurun (-6). Dalam kondisi ini kondisi intervensi berpengaruh dalam menurunkan perilaku menggigit teman dan guru di sekolah subjek, akan tetapi perubahannya belum signifikan, hal ini bisa dilihat dari presentase *overlap* 25%. Analisis antar kondisi untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan kondisi *besline 2* dengan intervensi. Hasil analisis antar kondisi perilaku agresif subjek menunjukkan bahwa level perubahannya menurun (2), dengan presentase *overlap* 12%.

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis yang diajukan peneliti bahwa token ekonomi berpengaruh terhadap berkurangnya perilaku agresif subjek. Pengaruh program intervensi ini dibuktikan dengan adanya penurunan level *overlap* pada kondisi *besaline 1* (A1) dengan kondisi (A2) 25% menjadi 12%. Perilaku agresif teman dan guru di sekolah yang sebelum dilakukannya intervensi muncul 7 kali menurun menjadi 2 kali setelah diberikannya intervensi pada subjek.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang sejenis, seperti yang telah dilakukan oleh Saroha & Marlina, (2018) di SLBN 1 Harau yang menemukan bahwa token ekonomi efektif dalam mengurangi perilaku agresif pada anak-anak dengan gangguan intelektual, yang ditunjukkan dengan menurunnya frekuensi perilaku mengganggu teman dengan presentase 100%. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Fitria & Meiyuntariningsih, (2019) juga menemukan bahwa token ekonomi dapat mengurangi perilaku agresif pada anak-anak. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Hidayah, (2014) juga menemukan bahwa token ekonomi dapat menurunkan gejala agresivitas pada anak-anak khususnya pada perilaku

memukul. Dari konsekuensi tinjauan ini dapat bisa diambil kesimpulan bahwa token ekonomi efektif untuk menurunkan perilaku agresif utamanya pada anak-anak berkebutuhan khusus.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis visual maka, dapat disimpulkan bahwa token ekonomi dapat menurunkan perilaku agresif pada anak ADD (*Attention Deficit Disorder*). Hal ini bisa dilihat dari presentase perbandingan antar kondisi *baseline 1* (A1) dengan kondisi *baseline 2* (A2) yang menunjukkan menurunnya presentasi 25% menjadi 12%.

Implikasi

Bagi orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus (utamanya anak dengan ADD) dapat menggunakan teknik token ekonomi ini untuk mengatasi masalah perilaku anak, utamanya pada pengurangan perilaku agresif anak.

Daftar Pustaka

- Alwisol. (2018). *Psikologi Kepribadian*. Universitas Muhammadiyah Malang Pres.
- Amalo, I. G., & Widiastuti, A. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Token Ekonomi dalam Menurunkan Perilaku Disruptif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 500. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.622>
- Fahrudin, A. (2012). Teknik Ekonomi Token Dalam Perubahan Perilaku Klien. *Sosio Informa*, 17(3), 139–143. <https://doi.org/10.33007/inf.v17i3.80>
- Fitrah, R. (2020). Filial terapi dan token ekonomi untuk meningkatkan kemandirian menulis pada anak dengan problem kemandirian dalam belajar. *Procedia : Studi Kasus Dan Intervensi Psikologi*, 8(2), 56. <https://doi.org/10.22219/procedia.v8i2.13423>
- Fitria, N., & Meiyuntariningsih, T. (2019). *Pengaruh Token Ekonomi Untuk Mengurangi*. 258–264.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (1993). *How to design and evaluate research in education (Vol. 7)*. New York: McGraw-Hill.
- Handayani, D., & Hidayah, N. (2014). Pengaruh Token Ekonomi Untk Mengurangi Agresivitas Pada Siswa Tk. *Empathy : Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(2), 44–52.
- Inastasya, I. (2020). Token ekonomi untuk menurunkan perilaku agresif pada anak Gangguan Pemusatan Perhatian atau Hiperaktivitas. *Procedia : Studi Kasus Dan Intervensi Psikologi*, 6(1), 20–30. <https://doi.org/10.22219/procedia.v6i1.12630>
- Isnawati, R. (2020). *Cara Kreatif dalam Proses Belajar (Konsentrasi Belajar Pada Anak Gejala Gangguan Pemusatan Perhatian ADD)* (T. Lestari (ed.); ke-1). CV.Jakad Media Publishing.
- Lakoff, A. (2000). Adaptive will: The evolution of attention deficit disorder. *Journal of the History of the Behavioral Sciences*, 36(2), 149–169. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1520-6696\(200021\)36:2<149::AID-JHBS3>3.0.CO;2-9](https://doi.org/10.1002/(SICI)1520-6696(200021)36:2<149::AID-JHBS3>3.0.CO;2-9)
- Leblanc, L. A., Hagopian, L. P., & Maglieri, K. A. (2000). Use of a token economy to eliminate excessive inappropriate social behavior in an adult with developmental disabilities. *Behavioral Interventions*, 15(2), 135-143. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1099-078X\(200004/06\)15:2%3C135::AID-BIN51%3E3.0.CO;2-3](https://doi.org/10.1002/(SICI)1099-078X(200004/06)15:2%3C135::AID-BIN51%3E3.0.CO;2-3)
- Zlomke, K., & Zlomke, L. (2003). Token economy plus self-monitoring to reduce disruptive classroom behaviors. *The Behavior Analyst Today*, 4(2), 177–182. <https://doi.org/10.1037/h0100117>
- Maslim, R. (2013). Diagnosa Gangguan Jiwa Rujukan Ringkasan dari PPDGJ - III. In *DIAGNOSIS GANGGUAN JIWA RUJUKAN RINGKAS dari PPDGJ - III dan DSM - 5*. Bagian Ilmu Kedokteran Jiwa FK-Unika Atmajaya.
- Nurdiyanto, M. F. H. (2021). Giving Positive Reinforcement to Reduce Aggressiveness in Children with ADD. *Proceedings of The ICECRS*, 8, 1–5. <https://doi.org/10.21070/icecrs2020588>
- Rakhmawati, D., Nashori, F., & Uyun, Q. (2021). Efektivitas Modifikasi Perilaku Melalui Teknik Token Ekonomi Untuk Menurunkan Perilaku Conduct Disorder pada Remaja Putri. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 6(2), 22. <https://doi.org/10.26858/talenta.v6i2.19891>
- Saroha, I., & Marlina. (2018). Penggunaan Token Economic Untuk Mengurangi Perilaku. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 6, 224–229.

- Seminar, P., Lingkungan, N., Basah, L., Rapisa, D. R., Damastuti, E., Biasa, L., & Basry, J. H. (2020). *Pengaruh Latihan Koordinasi Sensomotorik dalam Meningkatkan Kemampuan Pemusatan Perhatian pada Anak ADD (Attention Deficit Disorder) di PAUD Daerah Bantaran Sungai Kota Banjarmasin The Influence of Sensomotor Coordination Exercise in Improving the Abili.* 5(April), 9–15.
- Sugiyono. (2018). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* ALFABETA.
- Sumanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal. *CRICED University of Tsukuba*, 1–150.
- Syahrhan, R., Lestari, M., Arifyadi, A., Konseling, B., & Tadulako, U. (2020). Teknik Kontrak Perilaku untuk Mengurangi Perilaku Agresif Non Verbal pada Siswa Sekolah Menengah Atas Pendahuluan. *Teknik Kontrak Perilaku Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Non Verbal Pada Siswa Sekolah Menengah Atas*, 2(1), 26–31. <https://doi.org/10.31960/konseling.v2i1.652>