

PENGARUH TOKEN EKONOMI UNTK MENGURANGI AGRESIVITAS PADA SISWA TK

Da'ina Tri Handayani, Nurul Hidayah
Fakultas Psikologi, Universitas Ahmad Dahlan

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian token ekonomi dalam mengurangi gejala agresivitas pada anak TK. Subjek dalam penelitian ini adalah tiga orang siswa kelas TK B, usia lima dan enam tahun. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dengan pencatatan *behavioral checklist*. Penelitian ini menggunakan *single-case experimental design* dengan format perlakuan ABA *withdrawal*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis *visual inspection* untuk melihat perubahan dan membandingkan efektivitas perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan gejala agresivitas khususnya perilaku memukul pada subjek. Pada subjek pertama, perilaku memukul mengalami penurunan sebesar 2,87. Pada subjek kedua, agresivitas khususnya perilaku memukul mengalami penurunan sebesar 2,08. Pada subjek ketiga perilaku memukul juga mengalami penurunan sebesar 1,67. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa token ekonomi dapat mengurangi gejala agresivitas pada anak, khususnya perilaku memukul.

Kata Kunci Agresivitas, memukul, token ekonomi

PENDAHULUAN

Di Indonesia sendiri, pendidikan di luar keluarga yang pertama adalah pendidikan prasekolah. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah, mempunyai tujuan untuk meletakkan dasar perkembangan, sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta anak didik di dalam penyesuaian dirinya dengan lingkungan (Hawadi, 2006). Pendidikan prasekolah menurut Papalia dan Olds (2009) termasuk masa kanak-kanak pertama, yaitu usia tiga-lima tahun.

Menurut Hawadi (2006), anak usia taman kanak-kanak merupakan masa yang penuh persoalan bagi orang tua, disebabkan anak sudah mulai ingin menunjukkan kebebasannya sebagai individu. Hal ini juga ditunjukkan dengan sikap keras kepala anak, melawan, tidak patuh dan berbuat antagonis. Pada masa usiataman kanak-kanak ini, menurut Boyd & Bee (2011) merupakan datangnya masa agresi pada anak, walaupun gejala agresivitas ini wajar pada anak, tetapi dibutuhkan pengawasan dari orang tua, agar tidak mengarah pada gejala agresivitas yang berkelanjutan (Hawadi, 2006)

Dewasa ini ditemukan adanya anak TK yang juga memiliki kecenderungan agresivitas, kecenderungan agresivitas menurut Chaplin (2002) adalah kecenderungan habitual (yang dibiasakan) untuk memamerkan permusuhan. Berdasarkan hasil observasi pada hari Sabtu tanggal 6 April 2013 di TK ABA Serangrejo tampak salah satu anak tiba-tiba mendorong temannya hingga menangis, padahal anak yang didorong tidak bersalah apa-apa. Kemudian saat mengerjakan tugas tiba-tiba ada salah satu anak yang menangis karena dipukul temannya, dan kemudian anak yang menangis tersebut mengejek anak yang memukulnya dengan kata-kata yang kasar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK pada hari Sabtu tanggal 6 April 2013, ada beberapa anak yang menunjukkan gejala agresivitas, seperti ada anak yang tiba-tiba naik di atas meja saat pelajaran berlangsung. Selain itu menurut guru tersebut salah satu anak yang dianggap sebagai provokator, sering mencubit pipi temannya tanpa sebab hingga anak yang dicubit menangis, selain itu anak tersebut juga sering mengajak teman yang lain untuk mengganggu teman-temannya. Ada juga anak yang sering mengolok-olok temannya karena ada yang terlambat masuk kelas. Menurut guru yang mengajar, hal-hal seperti

memukul, mencubit, mengejek dan menangis tersebut terjadi hampir setiap hari. Hal ini terjadi karena ada anak yang memulainya sehingga anak yang lain mengikuti kecenderungan agresivitas tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, perilaku seperti memukul, mencubit, mengejek dan mengolok-olok merupakan perilaku yang tidak diharapkan oleh guru, karena perilaku agresif ini mengganggu proses belajar, dapat mengganggu siswa lain dan juga menakuti siswa lain. Perilaku agresif ini juga dikhawatirkan akan berlanjut hingga anak beranjak dewasa dan bisa mengganggu proses pertumbuhan anak, selain itu perilaku agresif ini dikawatirkan akan mengganggu proses interaksi antar anak. Apabila agresivitas ini tidak ditangani sejak dini maka agresivitas akan berkelanjutan sampai remaja. Sebagai contoh, banyaknya kasus tawuran di kalangan siswa SMP dan SMA. Harian Kompas tanggal 22 Desember 2013 menyebutkan bahwa tawuran ini merupakan salah satu bentuk agresi yang berkelanjutan.

Menurut Soekadji (1983) gejala agresivitas termasuk perilaku-perilaku yang menyimpang dan merupakan masalah pribadi, yang dapat ditangani dengan memanfaatkan prinsip-prinsip proses belajar. Ada berbagai cara dalam modifikasi perilaku untuk mengurangi gejala agresivitas ini, seperti pemberian *reward*, *punishment*, token ekonomi atau tabungan keping dan juga *time out*. Menurut Soekadji (1983) gejala agresivitas merupakan salah satu perilaku yang dapat diturunkan dengan pemberian token ekonomi. Token ekonomi menurut Drost (2003) merupakan bentuk pemberian kupon hadiah apabila anak berperilaku sesuai dengan yang diharapkan.

Zlomke & Zlomke (2003) telah membuktikan bahwa token ekonomi dan *self monitoring* dapat menurunkan tingkat agresivitas siswa. Dalam penelitian ini, penulis hanya menggunakan token ekonomi untuk mengurangi agresivitas siswa. Changi & Daly (2012) juga membuktikan bahwa token ekonomi mampu mengurangi perilaku bermasalah pada anak autisme. Berbeda dengan penelitian ini, peneliti menggunakan token ekonomi untuk mengurangi agresivitas pada anak normal. Berdasarkan adanya penelitian tersebut, maka peneliti berinisiatif menerapkan token ekonomi untuk mengurangi perilaku agresif pada anak TK.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan tersebut di atas, peneliti bermaksud untuk meneliti fenomena tersebut dengan judul Pengaruh Token Ekonomi untuk Mengurangi Agresivitas pada Anak TK.

Dasar Teori

1. Agresivitas

a. Pengertian Agresivitas

Agresivitas sesuai yang dikemukakan Berkowitz (1993) adalah perilaku yang mengacu pada sesuatu yang dapat melanggar norma atau perilaku yang tidak dapat diterima secara sosial.

b. Aspek Agresivitas

Aspek-aspek agresivitas sesuai yang dikemukakan oleh Berkowitz (1993) adalah agresi fisik langsung, agresi fisik tidak langsung, agresi verbal langsung dan agresi verbal tidak langsung.

c. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Agresivitas

Faktor-faktor agresivitas antara lain karena budaya negatif, seperti menonton televisi berupa tayangan kekerasan, kemudian karena disiplin orang tua yang terlalu tinggi, anak yang dianiaya oleh orang tua dan juga disebabkan karena adanya serangan atau gangguan dari orang lain.

d. Cara Mengatasi Perilaku Agresivitas

Berbagai cara atau metode ataupun program telah disusun oleh beberapa ahli untuk menangani agresivitas ini, antara lain :

1). Terapi Kognitif Behavioral

Contoh dari terapi ini yaitu melatih anak laki-laki yang terlibat dalam perilaku antisosial dan agresif. Tujuannya untuk mengonseptualisasikan kembali provokasi sosial sebagai masalah yang dapat diselesaikan dan bukan sebagai tantangan terhadap anak-anak sehingga harus dijawab dengan kekerasan (Lochman dan Lenhart dalam Nevid, 2003)

2). *Calmng Self Talk*

Menurut Lochman dan Lenhart (Nevid, 2003) cara ini untuk menghambat perilaku impulsif dan mengontrol kemarahan setiap kali anak-anak mengalami provokasi dan untuk menghasilkan serta mencoba solusi-solusi yang tidak mengandung kekerasan dalam menghadapi konflik-konflik sosial.

3). Mengajarkan ketrampilan sosial pada anak

Hawadi (2006) menjelaskan, jika anak sudah menunjukkan gejala agresif dapat ditangani dengan cara kuratif, salah satunya mengajari anak ketrampilan sosial, cara ini mengajari anak berperilaku asertif.

4). Bermain dan Olahraga

Bermain dan olahraga merupakan sarana mengatasi perilaku agresif yang dapat diterima oleh masyarakat (Hawadi, 2006)

5). Modifikasi Perilaku

Soekadji (1983) menjelaskan bahwa gejala agresivitas merupakan perilaku menyimpang, yang dapat ditangani dengan modifikasi perilaku. Menurut Martin dan Pear (2003) modifikasi perilaku adalah, penerapan prinsip-prinsip dan teknik belajar untuk menilai dan memperbaiki perilaku yang tersembunyi dan tampak pada individu yang berfungsi untuk membantu mengatasi fungsi sosial yang terhambat. Dalam modifikasi perilaku ini, ada beberapa cara untuk mengurangi gejala agresivitas, seperti pemberian *reward* (hadiah), *time out*, dan token ekonomi.

1. Token Ekonomi

a. Pengertian Token Ekonomi

Menurut Soekadji (1983) token ekonomi atau tabungan keping adalah prosedur pemberian satu kepingan (satu tanda atau isyarat) sesegera mungkin setelah perilaku yang diharapkan muncul. Selain itu Soekadji (1983) juga menambahkan bahwa nantinya kepingan ini dapat ditukar dengan benda atau aktivitas penguah yang diinginkan subjek. Menurut Djwandono (2002) bentuk dari token ekonomi dapat berupa angka, cek, kartu, mainan yang berbentuk uang, atau apa saja yang dapat diidentifikasi sebagai milik siswa.

Changi dan Daly (2012) juga menjelaskan token ekonomi adalah sebuah sistem penguatan yang diberikan untuk anak-anak dengan hadiah nyata bagi perilaku tertentu. Penghargaan ini, atau "token," akan terkumpul sehingga anak dapat menukar token mereka dengan hadiah atau aktivitas yang sebenarnya. Token ekonomi telah terbukti menjadi intervensi yang efektif untuk mengurangi perilaku yang tidak pantas. Program token ekonomi ini menurut Soekadji (1983) dapat diterapkan pada anak-anak normal, anak-anak atau orang-orang yang perkembangannya terlambat, yang cacat mental atau yang mengalami penyimpangan kepribadian.

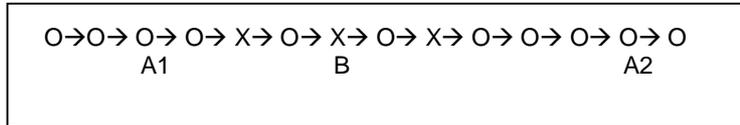
Berdasarkan beberapa penjelasan token ekonomi tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa token ekonomi adalah prosedur pemberian satu kepingan (satu tanda atau isyarat) sesegera mungkin setelah perilaku yang diharapkan muncul, dan kepingan ini nantinya dapat ditukar dengan benda atau aktivitas yang diinginkan subjek

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dengan metode *behavior checklist*. Observasi dengan metode *behavior checklist* menurut Hadi (2000) adalah suatu daftar yang berisi nama-nama subjek dan faktor-faktor yang hendak diteliti. Checklist dimaksudkan untuk mencocokkan catatan observasi. Dalam penelitian ini *behavior checklist* berisi beberapa kolom yaitu kolom nama, dan kolom frekuensi munculnya perilaku agresi fisik memukul. Aturan dalam pengisian lembar ini adalah, apabila perilaku agresi fisik memukul tersebut muncul kemudian observer memberi checklist atau tanda garis pada kolom frekuensi munculnya perilaku agresi.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *single case experimental design* yaitu sebuah desain penelitian untuk mengevaluasi efek suatu perlakuan (intervensi) dengan kasus tunggal (Latipun, 2011). Kasus tunggal dapat berupa beberapa subjek dalam satu kelompok atau subjek yang diteliti adalah tunggal (Latipun, 2011). Desain yang digunakan untuk metode *single case experimental design* dalam penelitian ini adalah desain A-B-A

withdrawal, yaitu format dengan 3 fase, pertama fase *baseline* (A1) yaitu kondisi awal dilakukan pengukuran tanpa perlakuan. Kemudian kondisi perlakuan (B) yaitu kondisi pemberian perlakuan dan kemudian mengukur agresivitas yang muncul, serta memperhatikan adanya perubahan. Kemudian yang ketiga adalah fase *baseline* kedua (A2) yaitu tidak memberikan perlakuan dan tetap mengukur agresivitas. Rancangan penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

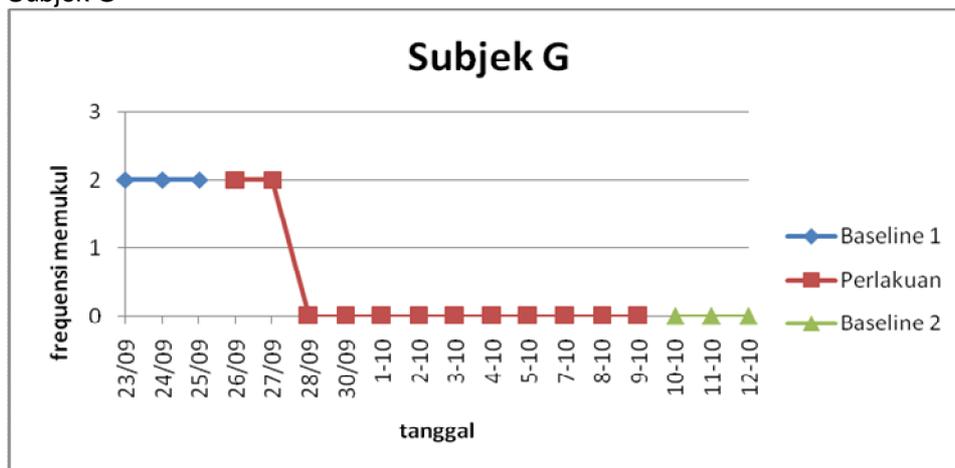
- A1 = *baseline* pertama
- B = kondisi perlakuan
- A2 = *baseline* kedua

Subjek dalam penelitian ini adalah penelitisiswa Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Atfal Serangrejo. Usia antara 4-6 tahun, yang menunjukkan perilaku agresif kurang lebih selama dua bulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Subjek G



Gambar 1. Grafik visual inspection Subjek G

Keterangan :

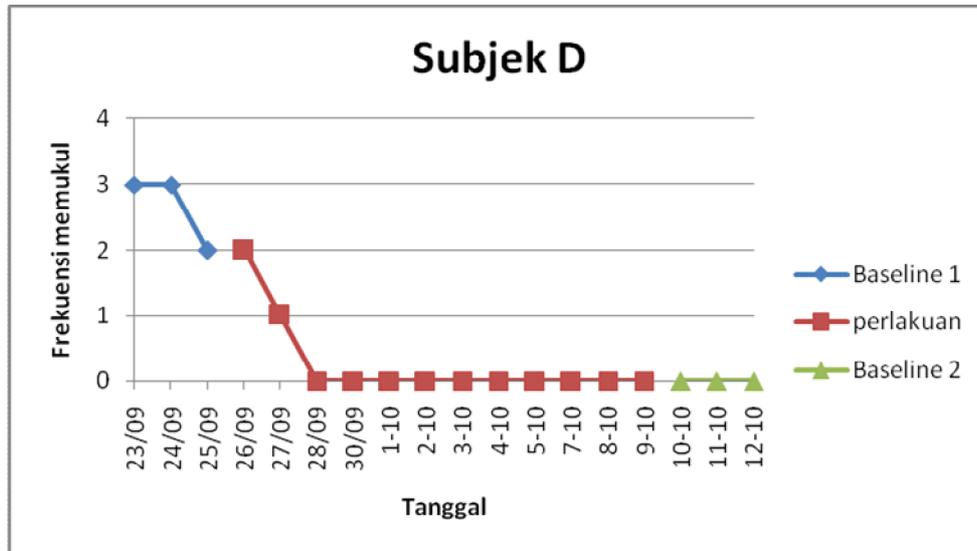
- A1 : Fase *baseline* pertama
- B : Fase perlakuan
- A2 : Fase *baseline* kedua

Subjek G pada fase *baseline* pertama (A2) menunjukkan perilaku memukul sebanyak 2 kali selama tiga hari berturut-turut. Pada fase perlakuan (B), subjek G masih menunjukkan perilaku memukul sebanyak 2 kali selama dua hari berturut-turut. Kemudian pada hari ketiga hingga hari kesepuluh fase perlakuan, dapat dilihat bahwa perilaku memukul subjek langsung menurun menjadi 0 kali. Pada fase *baseline* kedua (A2) terlihat bahwa subjek G perilaku memukulnya juga 0 kali selama tiga hari berturut-turut.

Berdasarkan data di atas, pada fase *baseline* pertama (A1), perilaku memukul subjek G dengan rata-rata sebesar 2. Pada fase perlakuan (B) perilaku memukul subjek G, dengan rata-rata sebesar 0,33. Kemudian pada fase *baseline* (A2) perilaku memukul G dengan rata-rata sebesar 0.

Berdasarkan data tersebut di atas, dapat dilihat bahwa fase perlakuan (B) subjek G perilaku memukulnya lebih rendah yaitu 0,33 dibandingkan dengan fase baseline pertama (A1) yaitu 2 dengan penurunan sebesar 1,67. Perilaku memukul G pada fase baseline kedua (A2) lebih rendah, yaitu 0 dibandingkan dengan fase perlakuan (B) 0,33 dengan penurunan sebesar 0,33. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan token ekonomi dapat mengurangi gejala agresivitas khususnya perilaku memukul pada subjek G.

2. Subjek D



Grafik 3. *Visual inspection* Perilaku memukul subjek D

Keterangan :

A1 : Fase *baseline* pertama

B : Fase perlakuan

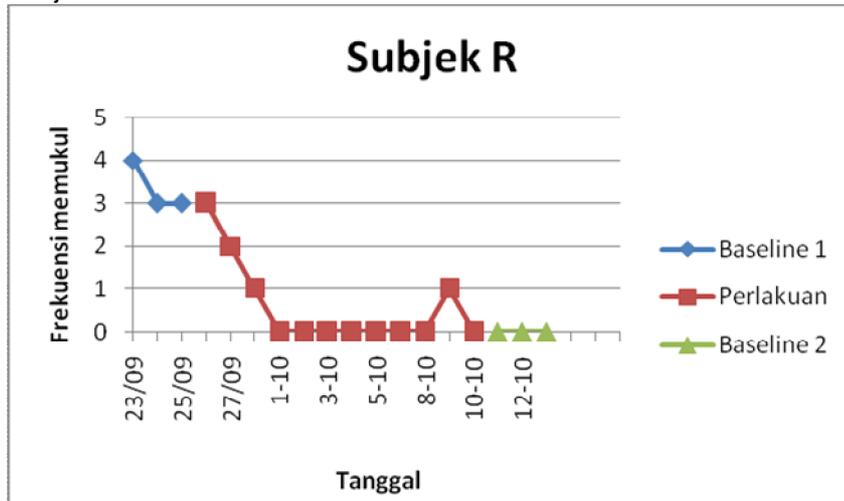
A2 : Fase *baseline* kedua

Berdasarkan grafik di atas, pada fase baseline pertama (A1) perilaku memukul Subjek D tercatat sebanyak 3 kali, 3 kali dan 2 kali selama tiga hari berturut-turut. Pada fase perlakuan (B) perilaku memukul subjek masih terlihat selama dua hari sebanyak 2 kali dan 1 kali, kemudian setelah dua hari tersebut perilaku memukul Subjek R menjadi 0 kali sampai 10 hari berturut-turut. Pada fase baseline kedua perilaku memukul subjek D selama tiga hari tercatat 0 kali berturut-turut.

Berdasarkan data tersebut di atas, pada fase baseline pertama (A1) perilaku memukul D selama tiga hari dengan rata-rata sebesar 2,8. Pada fase perlakuan (B) perilaku memukul Subjek D selama 12 hari dengan rata-rata sebesar 0,25. Pada fase baseline kedua (A2) perilaku memukul Subjek D selama tiga hari, dengan rata-rata sebesar 0.

Berdasarkan rata-rata perilaku memukul Subjek D tersebut di atas, dapat dilihat bahwa perilaku memukul Subjek D pada fase perlakuan (B) lebih rendah yaitu 0,25 dibandingkan pada fase baseline pertama (A1) yaitu rata-rata sebesar 2,33 dengan penurunan sebesar 2,08. sedangkan pada fase baseline kedua (A2) lebih rendah yaitu 0 dibandingkan dengan fase perlakuan (B) yaitu 0,25 dengan penurunan sebesar 0,25. Sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan token ekonomi untuk Subjek D dapat mengurangi gejala agresivitas khususnya perilaku memukul.

3. Subjek R



Grafik 2. *Visual inspection* Perilaku memukul subjek R

Keterangan :

- A1 : Fase *baseline* pertama
- B : Fase perlakuan
- A2 : Fase *baseline* kedua

Berdasarkan grafik di atas, pada fase *baseline* pertama (A1) selama tiga hari, Subjek R menunjukkan perilaku memukul sebanyak 4 kali, 3 kali, dan 3 kali. Pada fase perlakuan (B) selama 3 hari pertama fase perlakuan Subjek R menunjukkan perilaku memukul sebanyak 3 kali, 2 kali dan 1 kali. Setelah tiga hari tersebut, perilaku memukul Subjek R menjadi 0 kali selama tujuh hari, kemudian muncul perilaku memukul kembali sebanyak 1 kali selama satu hari saja. Kemudian perilaku memukul Subjek R kembali lagi menjadi 0 kali pada hari berikutnya. Pada fase *baseline* kedua (A2) perilaku memukul Subjek R tetap tercatat 0 kali hingga tiga hari.

Berdasarkan data tersebut di atas, pada fase *baseline* pertama (A1) perilaku memukul subjek R selama tiga hari dengan rata-rata sebesar 3,33. Pada fase perlakuan (B) perilaku memukul subjek R dengan rata-rata sebesar 0,55. Pada fase *baseline* kedua (A2), perilaku memukul subjek R selama tiga hari dengan rata-rata sebesar 0.

Berdasarkan data rata-rata tersebut di atas, dapat dilihat bahwa pada fase perlakuan (B) perilaku memukul subjek R lebih rendah yaitu 0,33 dibandingkan dengan fase *baseline* pertama (A1) yaitu 3,33 dengan penurunan sebesar 2,78. Kemudian fase *baseline* kedua (A2) perilaku memukul Subjek R juga lebih rendah yaitu 0 dibandingkan pada fase perlakuan (B) yaitu 0,33 dengan penurunan sebesar 0,33. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa token ekonomi yang diterapkan untuk Subjek R dapat mengurangi gejala agresivitas khususnya perilaku memukul.

B. Pembahasan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Subjek R mempunyai rata-rata penurunan frekuensi memukul paling tinggi dibandingkan 2 subjek lainnya. Rata-rata frekuensi penurunan perilaku memukul subjek R sebesar 2,78. Pada awalnya Subjek R belum mampu mengendalikan perilaku memukulnya. Akan tetapi walaupun awalnya subjek R sebagai provokator dan membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan dengan dua subjek lainnya, subjek R tetap berusaha untuk tidak menunjukkan perilaku memukulnya. Pemberian token untuk subjek R dapat mengurangi perilaku memukul subjek R dengan drastis, dari yang awalnya dapat mencapai jumlah 4 kali dalam sehari, setelah pemberian token ekonomi dapat berkurang hingga tidak ada sama sekali. Subjek R juga terlihat tidak merasa bosan selama tiga fase penelitian ini. Akan tetapi subjek R masih terprovokasi ketika ada salah satu temannya berbicara dengan keras di depan wajahnya dan memunculkan perilaku memukul

kembali satu kali. Setelah kejadian tersebut subjek R tidak terlihat kembali memunculkan perilaku memukulnya hingga fase baseline kedua (A2) dan ketika ada temannya yang tiba-tiba berbicara keras pada subjek R, subjek tidak menghiraukannya.

Pada awalnya subjek mempunyai frekuensi memukul paling tinggi. Akan tetapi setelah mengetahui akan mendapat stiker dan hadiah, muncul motivasi subjek untuk mendapat stiker dan hadiah. Adanya motivasi dalam diri subjek R untuk mendapatkan stiker bintang dan hadiah yang sebenarnya ini, yang membuat subjek mampu dan mau untuk mengendalikan perilaku memukulnya, walaupun membutuhkan waktu dua hari lebih lama dari dua subjek lainnya. Hadiah yang sebenarnya berupa alat menggambar dan mewarnai merupakan benda-benda kesenangan subjek R, sehingga subjek R termotivasi untuk mengumpulkan stiker bintang dengan tidak menunjukkan perilaku memukul temannya, dan akan menukar stiker bintang dengan hadiah tersebut.

Menurut Soekadji (1983) agar pemberian token ini efektif, perlu kerjasama dari subjek. Dalam hal ini bentuk kerjasama dari subjek adalah adanya motivasi dalam diri subjek untuk mendapatkan stiker dan hadiah yang diinginkannya, sehingga subjek dengan giat berusaha mengurangi perilaku memukulnya.

Pada subjek D, awalnya perilaku memukul D tercatat lebih banyak dibandingkan subjek G. Setelah subjek D mengetahui akan mendapat stiker dan hadiah, D berusaha tidak menunjukkan perilaku memukulnya. Akan tetapi pada saat fase perlakuan (B) subjek D terlihat agak bosan, subjek D terlihat seperti melampiaskan dalam bentuk lain seperti memunculkan perilaku berkata kasar pada temannya dan berteriak-teriak saat Guru memberi pelajaran di kelas.

Menurut Martin dan Pear (2003) di dalam prosedur token ekonomi diperlukan adanya penanganan terhadap masalah potensial yang mungkin terjadi dengan cara melakukan perencanaan terlebih dahulu. Dalam hal ini masalah potensial yang ada berasal dari diri subjek yaitu berupa kebosanan dan bentuk pelampiasan perilaku. Hal-hal tersebut di atas yang dimungkinkan membuat Subjek D memperoleh rata-rata memukulnya lebih kecil yaitu 2,08 dibandingkan dengan Subjek R yang memperoleh rata-rata sebesar 2,78. Munculnya hal-hal tersebut harus dicermati kembali agar proses penelitian dapat berjalan sesuai prosedur.

Berbeda lagi dengan subjek G, subjek mengalami perubahan dengan adanya pemberian token ekonomi. Pada awalnya Subjek masih memperlihatkan perilaku memukulnya. Kemudian setelah diberikan perlakuan, secara sedikit demi sedikit subjek mampu untuk menahan atau mengontrol perilaku memukulnya. Ketika subjek tahu bahwa subjek akan mendapat stiker dan mendapat hadiah, dengan senang subjek berusaha menahan untuk tidak menunjukkan perilaku memukulnya. Subjek G mampu menurunkan perilaku memukulnya hingga 10 hari berturut-turut tanpa memperlihatkan kembali perilaku memukulnya. Hal tersebut bertahan hingga fase baseline kedua (A2) selama tiga hari, walaupun subjek tahu jika subjek tidak akan mendapat stiker dan hadiah lagi.

Berdasarkan data rata-rata perilaku memukul di atas, Subjek G mempunyai rata-rata penurunan perilaku memukul paling rendah yaitu 1,67 dibandingkan subjek lainnya. Hal tersebut terjadi karena kemungkinan subjek G ini berperilaku agresif karena mengikuti R dan D. sehingga saat mengetahui akan mendapat stiker dan hadiah, dengan mudah subjek mengurangi frekuensi memukulnya. Selain itu adanya dukungan dari ibu subjek untuk mengurangi perilaku agresif pada anak khususnya perilaku memukul, sehingga subjek mampu mengurangi perilaku memukulnya. Dukungan dari ibu subjek dapat dikatakan sebagai penguat sosial positif bagi subjek D sehingga pemberian token ekonomi lebih efektif untuk mengurangi perilaku memukul subjek (Soekadji, 1983). Dengan adanya dukungan, subjek D mampu untuk mengurangi perilaku memukulnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi seminggu setelah penelitian, guru menjelaskan bahwa perilaku memukul ketiga subjek mengalami penurunan dan masih tetap terkendali. Menurut guru TK tersebut, ketiga subjek sudah mampu mengontrol perilaku memukulnya. Walaupun masih ada bentuk agresif verbal seperti berbicara keras-keras, tetapi untuk perilaku memukul ketiganya masih dapat mengontrolnya.

Penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan berhasil karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi. Beberapa faktor tersebut antara lain adalah :

1. Adanya dukungan dari orang tua dan guru, khususnya guru yang memberikan motivasi bagi subjek, ketika subjek ada yang merasa bosan.

2. Adanya kerjasama dari subjek untuk tetap mengikuti penelitian hingga selesai.
3. Adanya dukungan dari siswa-siswa yang lain sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.

Meskipun secara umum penelitian ini dikatakan berhasil, tetapi penelitian ini masih memiliki keterbatasan yaitu :

1. Ketidakmampuan peneliti untuk membatasi munculnya efek samping pada subjek, yaitu naiknya intensitas agresif verbal yang sudah ada pada subjek dengan menurunnya agresi fisik subjek.
2. Adanya dukungan sosial dari orang tua subjek, padahal dalam penelitian ini hanya akan mengetahui efek token ekonomi saja tanpa ada pemberian pengukuh sosial atau yang lainnya

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa ada penurunan perilaku memukul pada anak, setelah mendapat perlakuan, yaitu pada subjek R sebesar 2,78, subjek G sebesar 2,08 dan subjek D sebesar 1,67 sehingga dapat disimpulkan bahwa token ekonomi dapat mengurangi gejala agresivitas pada anak, khususnya perilaku memukul.

Selain itu, perilaku tidak memukul pada ketiga subjek tetap dapat terkendali hingga seminggu setelah penelitian. Meskipun tanpa adanya perlakuan. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima.

B. Saran

1. Saran teoritis

Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai efektivitas token ekonomi untuk mengurangi perilaku agresif atau perilaku yang lainnya, hendaknya memperhatikan kelemahan dari penelitian ini agar penelitian selanjutnya dapat lebih maksimal. Peneliti selanjutnya hendaknya memperhatikan antara lain :

- a. Penelitian yang selanjutnya untuk mengurangi atau mengilangkan bentuk agresif verbal menggunakan token ekonomi.
- b. Kombinasi dengan prosedur lain seperti denda atau hukuman.
- c. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa dukungan sosial juga berpengaruh dengan pemberian token ekonomi, sehingga apabila ada penelitian lebih lanjut, dapat mengkombinasikan dengan pemberian dukungan social.

2. Saran Praktis

Penelitian ini berguna sebagai salah satu alternatif cara bagi orang tua dan guru untuk menurunkan perilaku agresif khususnya perilaku memukul pada anak TK usia 5-6 th, dengan metode pemberian token ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Barkowitz, L. (1993). *Agression*. Tempel University pers.
- Boyd & Bee, (2006). *Live span development*. ILibrary of congress cataloging.
- Changi, K.& Daly, M. (2012). The effects of token economies on the occurrence of appropriate and inappropriate behaviors by children with autism in a social skills setting. *Journal document West Chester University/SPARC*.
- Chaplin. (2002). *Kamus lengkap psikologi*. PT Raja Grafindo. Jakarta: Persada.
- Djiwandono, S. (2002). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Grasindo.

- Drost, J. (2003). *Perilaku anak usia dini, kasus, dan pemecahannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Gray, J. (2001). *Children are from heaven cara membesarkan anak secara positif agar anak menjadi kooperatif, Percaya Diri & Memahami Perasaan Orang Lain*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Hadi, S. (2000). *Metodologi research*. Yogyakarta: Andi .
- Hawadi, R. (2006). *Psikologi perkembangan anak mengenal sifat, bakat, dan kemampuan anak*. Jakarta: Grasindo.
- Latipun (2011). *Psikologi eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Martin, G. & Perar, J. (2003). *Behavior modifikation what it is and how to do it*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Nevid, S J. & Rathus, A. (2003). *Psikologi abnormal*. Jakarta: Erlangga
- Pappalia & Old & Fieldman.(2009). *Human development*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sahyani, R. (2013). *Efektivitas token ekonomi untuk meningkatkan perilaku makan pada anak yang mengalami sulit makan*. Yogyakarta: Jurnal UAD.
- Soekadji, S. (1983). *Modivikasi perilaku : penerapan sehari-hari dan Penerapan Profesional*. Yogyakarta: Liberty.
- Zlomke & Zlomke. (2003). Token economy plus self-monitoring to reduce disruptive classroom behaviors. *Journal behavior analisyst today. Volume 4, issue 2*.