

PENERAPAN TEKNIK TOKEN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU *ON-TASK* PADA ANAK DENGAN PENCAPAIAN AKADEMIK RENDAH

Wenny Aidina¹, Syifa Salsabila²

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Syiah Kuala¹

Ritz Consultant²

e-mail: wennyaidina@usk.ac.id¹, salsabilasyifa71@gmail.com²

ABSTRAK

Perilaku *on-task* memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan akademik anak, karena perilaku ini mendorong keterlibatan dan penyelesaian tugas dalam waktu yang ditentukan. Adanya perilaku *on-task* yang dilatih setiap harinya menjadikan anak disiplin, yang berkontribusi signifikan terhadap prestasi akademis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan intensitas perilaku *on-task* pada anak dengan pencapaian akademik rendah melalui teknik token ekonomi. Partisipan dalam penelitian ini adalah seorang anak perempuan berusia 9 tahun 4 bulan yang menunjukkan kecenderungan untuk menghindari tugas akademik, terutama saat belajar di rumah. Penelitian ini menggunakan desain *single case A-B with follow-up design* dengan pendekatan kuantitatif. Intervensi dilakukan selama 11 sesi, yang berdurasi satu jam, dengan target bertahap untuk meningkatkan jumlah dan akurasi soal yang diselesaikan. Teknik token ekonomi digunakan sebagai strategi penguatan positif, di mana anak memperoleh token (stiker bintang) ketika mencapai target perilaku, yang kemudian dapat ditukar dengan berbagai hadiah (*backup reinforcers*). Data *baseline* menunjukkan bahwa partisipan hanya mampu menyelesaikan 44,3% soal dengan benar dalam satu jam. Setelah penerapan program, terjadi peningkatan signifikan dalam intensitas penyelesaian tugas hingga mencapai 100%, bahkan dengan waktu pengerjaan yang lebih singkat. Hasil ini juga konsisten terjadi saat sesi *follow-up* yaitu dua minggu setelah intervensi. Setelah intervensi ini, berdampak partisipan dapat menunjukkan perilaku *on task* saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Token Ekonomi, Perilaku On-Task, Pencapaian Akademik Rendah.*

ABSTRACT

On-task behavior is essential for children's academic success, as it promotes engagement and task completion within a specified time. Daily training of on-task behavior builds discipline, which contributes significantly to academic achievement. This study aimed to enhance on-task behavior in a child with low academic performance using the token economy technique. The participant was a 9-year-4-month-old girl who often avoided academic tasks, especially during home study sessions. A single case A-B design with a follow-up phase was used in this quantitative study. The intervention consisted of 11 sessions, each lasting one hour, with gradually increasing targets in both task quantity and accuracy. The token economy served as a positive reinforcement strategy—participants received star-shaped tokens upon achieving session targets, which were later exchanged for preferred rewards. Baseline data indicated the participant completed only 44.3% of tasks accurately within one hour. After the implementation of the program, there was a significant increase in the intensity of task completion to 100%, even with a shorter processing time. This result also consistently occurred during the follow-up session, which was two weeks after the intervention. The effect of this study made participants able to demonstrate on-task behavior during the learning process.

Keywords: *Token Economy, On-Task Behavior, Low Academic Achievement.*

PENDAHULUAN

Komitmen dan prestasi merupakan indikator yang dianggap penting untuk memprediksi keberhasilan individu dan kelompok dalam kehidupan (Surendar, 2022). Kepercayaan umum dalam pendidikan adalah bahwa hasil belajar yang lebih baik akan diperoleh jika anak menghabiskan lebih banyak waktu untuk mengerjakan tugas tertentu (Godwin et al., 2021). Asumsi populer ini dicirikan oleh Carroll (dalam Godwin et al., 2021) bahwa pembelajaran merupakan fungsi dari jumlah waktu yang dihabiskan untuk tugas tertentu. Para peneliti melihat bahwa adanya waktu yang dihabiskan siswa dalam menyelesaikan tugas akan membantunya dalam mencapai prestasi belajar. Waktu yang dihabiskan siswa dalam menyelesaikan tugas berhubungan dengan keterlibatan anak dalam pembelajaran seperti memperhatikan instruksi, mengikuti arahan, dan menunjukkan perilaku menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini berkaitan dengan perilaku *on-task*.

Perilaku *on-task* merupakan perilaku yang menunjukkan keterlibatan anak dalam pembelajaran seperti memperhatikan instruksi, mengikuti arahan, dan menunjukkan perilaku menyelesaikan tugas yang diberikan (Otero & Haut, 2016). Dengan adanya perilaku ini berhubungan dengan proses dan hasil belajar anak. Penelitian dari Godwin et al., (2021) menemukan bahwa perilaku *on-task* yang ditunjukkan siswa memiliki hubungan dengan hasil belajar yang diperoleh. Siswa yang menunjukkan perilaku *on-task* lebih tinggi ditemukan memiliki hasil belajar yang lebih tinggi pula dibandingkan dengan siswa lainnya. Di sisi lain, perilaku *off-task* atau tidak terlibat dalam pembelajaran berhubungan dengan proses belajar siswa dan rendahnya prestasi akademik anak usia sekolah dasar.

Pada usia sekolah, menurut teori Erikson, anak memasuki tahap *industry vs inferiority* (dalam Papalia, 2009). Tahap ini merupakan tahap yang paling menentukan bagi pertumbuhan ego, dimana anak akan mengarahkan energinya untuk penguasaan akademik dan anak mulai mengembangkan kekuatan ego berupa, mampu memusatkan perhatian dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas (Crain, 2011). Selain itu, memiliki perilaku *on-task* membantu anak lebih terikat pada tugas dan dapat menentukan jumlah tugas yang dapat diselesaikan dalam jangka waktu tertentu (Ramsey et al., 2010). Selain itu, anak-anak yang dapat menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan dan akurasi jawaban yang tepat akan memperoleh prestasi akademik lebih baik. Selanjutnya dengan adanya perilaku *on-task* yang dilatih setiap harinya akan menjadikan anak disiplin untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah maupun belajar di rumah. Kedisiplinan mengulang atau mengerjakan tugas merupakan salah satu faktor yang membantu anak sukses dalam bidang akademik (Desforges & Abouchaar, 2003). Oleh karena itu, proses modifikasi tingkah laku ini menjadi penting untuk diterapkan agar anak dapat secara konsisten menampilkan perilaku *on-task* ketika belajar di rumah.

Kebiasaan partisipan yang cenderung menghindari waktu belajar di rumah berdampak pada rendahnya pencapaian akademiknya serta menimbulkan rasa frustrasi bagi orangtua atas perilaku tersebut. Kazdin (2013) menyatakan bahwa apabila suatu perilaku telah menjadi perhatian orang-orang terdekat dan berpotensi menimbulkan masalah yang lebih serius, seperti risiko tidak naik kelas, maka diperlukan intervensi untuk mencegah konsekuensi tersebut. Oleh karena itu, teknik modifikasi perilaku dirancang untuk membantu individu mengembangkan perilaku yang lebih adaptif dalam lingkungan sekitarnya. Berdasarkan situasi ini, peneliti menilai perlunya pelaksanaan intervensi guna meningkatkan perilaku *on-task* melalui penerapan program modifikasi perilaku.

Program ini nantinya bertujuan untuk meningkatkan intensitas penyelesaian tugas (*on-task*) ketika di rumah. Selain itu anak juga diharapkan dapat menjadikan perilaku *on-task* sebagai rutinitas setiap harinya meskipun tanpa bimbingan dan pendampingan. Metode yang diterapkan dalam modifikasi perilaku ini adalah pendekatan token ekonomi. Sistem token

ekonomi adalah ketika peserta mendapatkan token yang kontingen pada perilaku tertentu yang kemudian dapat ditukarkan dengan *backup reinforcers* yang telah ditentukan pada waktu tertentu pula (Miltenberger, 2012). Sistem token ekonomi biasanya terdiri dari daftar instruksi untuk individu yang terlibat, termasuk: target perilaku yang akan dan atau diperkuat, tolok ukur yang memungkinkan token menjadi stimulus penguat, dan seperangkat aturan yang menjelaskan bagaimana, kapan, dan dalam kondisi apa token bisa ditukar untuk *backup reinforcers* (O'Leary, & Drabman, 1971). Teknik token ekonomi menggunakan pendekatan *reinforcement* yang dikondisikan di dalam *positive reinforcement* yang disebut dengan token. Token biasa dibuat dalam bentuk *chips*, koin, tiket, bintang, point, atau tanda centang. Token dapat ditukarkan dengan *back-up reinforcers*. Token tersebut memiliki nilai karena adanya *back-up reinforcer* yang diasosiasikan dengan token tersebut. Sistem *reinforcement* berdasarkan token disebut dengan istilah token ekonomi (Kazdin, 2013). Dalam token ekonomi, token didapatkan dan ditukarkan dengan *back-up reinforcers*. *Reinforcer* menggunakan prinsip *positive reinforcement*. *Positive reinforcement* diberikan dalam bentuk *social reinforcer*, *consumable and things reinforcer*, serta *activity reinforcer* jika partisipan berhasil menyelesaikan tugas sesuai target pada setiap sesinya.

Teknik token ekonomi ini sangat sering digunakan dalam setting sekolah maupun meningkatkan perilaku yang berhubungan dengan tugas akademik. Matson dan Boisjoli (dalam Fiksdal, 2014) menemukan bahwa token ekonomi telah berhasil digunakan untuk berbagai perilaku seperti duduk di kursi, meningkatkan perhatian, meningkatkan verbalisasi dan keterampilan sosial yang sesuai, meningkatkan kemandirian, mengurangi seruan yang tidak tepat di kelas, menurunkan perilaku agresif, mengurangi perilaku mengganggu di dalam kelas, meningkatkan perilaku akademik seperti menyelesaikan pekerjaan rumah, meningkatkan kinerja, meningkatkan waktu dan kinerja akademik, dan meningkatkan akurasi akademik. Oleh karena itu, teknik ini diperkirakan cocok untuk meningkatkan perilaku menyelesaikan tugas (*on-task*) pada anak dengan pencapaian akademik rendah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *single case A-B with follow-up* (Comer & Kendall, 2013). Desain *single case* dianggap sebagai metodologi yang bernilai dalam mengevaluasi efektivitas praktik berbasis bukti, yang dapat diterapkan pada berbagai skala, mulai dari individu, kelompok kecil, kelas, hingga seluruh sekolah. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai proses pelaksanaan intervensi (Kiuahara et al., 2017). Dalam studi ini, pendekatan yang digunakan adalah teknik modifikasi perilaku melalui token ekonomi, dengan tujuan meningkatkan perilaku *on-task* pada anak yang memiliki prestasi akademik rendah. Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang anak perempuan berusia 9 tahun 4 bulan, yang diberi inisial H.

Pada penelitian ini dibutuhkan identifikasi hubungan antara *antecedent*, perilaku, dan konsekuensi yang kemudian digunakan untuk membuat program modifikasi perilaku yang efektif. Identifikasi tersebut disebut dengan analisis fungsi perilaku/*functional behavioral assessment* (Kazdin, 2013). Gambaran analisis fungsi perilaku *on-task* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Functional Behavior Assessment

<i>Antecedent</i>	<i>Behavior</i>	<i>Consequences</i>
Mendapat perintah mengerjakan tugas akademik	<i>Off-task</i> (Mengeluh, meninggalkan tugas, menyelesaikan tugas terburu-buru dan sembarangan,	Diberitahu jawaban oleh orangtua Terhindar dari menyelesaikan tugas dan dapat bermain

menunjukkan perilaku menulis Ibu marah dan H tidak harus namun di luar tugas yang mengerjakan tugas sehingga ia diberikan) tanpa menyelesaikan terhindar mengerjakan tugas tugas dengan benar

Fungsi dari perilaku *off task* (mengeluh, meninggalkan tugas, menyelesaikan tugas terburu-buru dan sembarangan, menunjukkan perilaku menulis namun di luar tugas yang diberikan) tanpa menyelesaikan tugas (*on-task*) dengan benar adalah untuk terhindar dari perintah orang tua untuk mengerjakan tugas akademik sehingga anak dapat bermain dan melakukan aktivitas yang disenanginya di luar aktivitas belajar serta partisipan dapat memperoleh jawaban dari soal yang dikerjakan dari orangtua. Selain itu perilaku *off task* yang dimunculkan partisipan akan membuat ibu marah. Reaksi ibu yang marah dan kesal tersebut membuat partisipan tidak harus mengerjakan tugas karena ibu akan meninggalkan partisipan. Perilaku partisipan ini sangat sering terjadi saat malam hari terutama setelah mendapat perintah mengerjakan tugas atau belajar dari orangtua.

Dalam desain penelitian *single case A-B with follow-up*, pengumpulan data awal (*baseline*) memiliki peran yang sangat penting. Pengukuran baseline bertujuan untuk mengidentifikasi dan menghitung persentase perilaku *on-task* yang ditunjukkan partisipan secara akurat dalam satu sesi. Pada program ini, teknik modifikasi perilaku diterapkan untuk meningkatkan kemampuan partisipan dalam menyelesaikan tugas secara mandiri, yaitu mengerjakan 30 soal dalam waktu satu jam. Hal ini disesuaikan dengan tuntutan yang diberikan kepada siswa kelas 4 SD yaitu ketika ujian semester akan menyelesaikan 30 soal dalam waktu 60 menit (Ranoptri, 2017). Hal ini juga sesuai dengan program yang disusun oleh Angelia (2014) bahwa anak mampu menyelesaikan 1 soal sekitar 1-2 menit. Oleh karena itu untuk menyelesaikan 30 soal membutuhkan waktu lebih kurang 60 menit.

Program modifikasi perilaku meningkatkan intensitas menyelesaikan tugas (*on-task*) pada partisipan akan dilaksanakan selama 12 sesi yang tiap sesinya berlangsung selama 1 jam dengan pelaksanaan pada malam hari pada kisaran waktu pukul 19.00-20.00 di rumah partisipan. Waktu tersebut dipilih dengan pertimbangan bahwa waktu yang ditentukan dan disepakati oleh ibu dan partisipan untuk belajar di rumah yaitu ketika malam hari. Sebelum memulai sesi pelaksanaan intervensi, peneliti memberikan pengarahan kepada orang tua dan partisipan. Kegiatan yang dilakukan adalah memberi penjelasan kepada orang tua partisipan mengenai material yang digunakan, prosedur pelaksanaan intervensi, target per sesi yang diberikan kepada partisipan, aturan pemberian token, barang yang menjadi hadiah penukaran token (*back up reinforcer*), dan evaluasi setiap sesinya. Penjelasan diberikan secara verbal sambil orangtua melihat lembar rincian program harian dan lembar aturan pemberian token. Setelah orangtua mengetahui secara rinci program yang dijalankan, ibu menandatangani *parental consent* sebagai bukti persetujuan orangtua mewakili anak untuk berpartisipasi pada intervensi yang diberikan. Penjelasan mengenai aturan penukaran token, target harian, hadiah yang diperoleh (*back up reinforcer*), dan prosedur pelaksanaan juga disampaikan kepada partisipan sebagai pengantar awal sebelum intervensi dimulai. Peneliti juga menyampaikan bahwa setiap sesi yang dilaksanakan oleh peneliti, orangtua juga mendampingi anak agar orangtua mengetahui proses dan prosedur pelaksanaan intervensi. Adapun material, prosedur kegiatan, dan rincian kegiatan pelaksanaan intervensi adalah sebagai berikut:

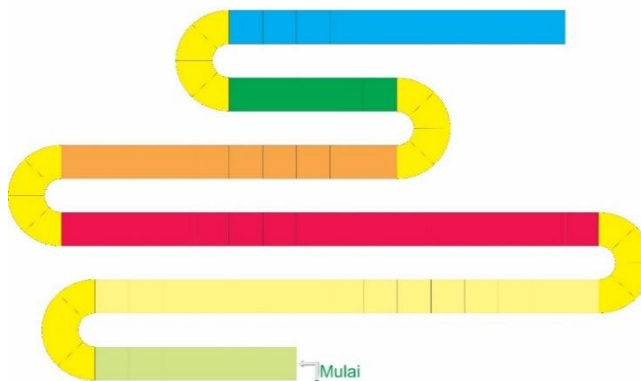
a. Material yang digunakan dalam program ini adalah:

1. Soal-soal akademis bentuk isian
2. Stiker bintang
3. *Back up reinforcer*

b. Prosedur kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Peneliti akan datang ke rumah partisipan
2. Partisipan diberitahu bahwa peneliti memiliki soal-soal yang harus partisipan selesaikan dan peneliti memberi tahu target yang harus diselesaikan oleh partisipan sesuai dengan target per sesinya, misalnya sesi 1 (minimal 18 soal yang dikerjakan dalam waktu 1 jam dan harus mampu menjawab benar minimal 14 soal)
3. Partisipan diperlihatkan aturan penukaran bintang
4. Peneliti memasang jam peringatan di depan partisipan berupa jam yang akan berbunyi setiap 20 menit sekali sebagai peringatan waktu yang dimiliki oleh partisipan.
5. Peneliti memberikan soal kepada partisipan dan memintanya menyelesaikannya.
6. Setiap 20 menit sekali alarm akan berbunyi dan peneliti menyatakan sisa waktu yang dimiliki partisipan.
7. Setelah 1 jam, peneliti akan menghitung soal-soal yang dikerjakan partisipan, ia akan mendapat token sesuai peraturan di aturan penukaran token
8. Kemudian, peneliti bersama dengan partisipan akan memeriksa jawaban benar yang dikerjakan. Partisipan juga akan mendapat token sesuai aturan di penukaran token
9. Partisipan dapat menempelkan token yang diperoleh pada tangga keberhasilan (gambar 1. Tangga Keberhasilan)
10. Partisipan diberikan kertas berupa tangga keberhasilan. Kertas tersebut dapat menjadi media partisipan menempelkan token yang diperoleh

TANGGA KEBERHASILAN KU



Gambar 1. Tangga Keberhasilan

c. Evaluasi pada program ini adalah

1. Sesi akan dilanjutkan ke tahap berikutnya apabila partisipan berhasil memenuhi target keberhasilan yang telah ditetapkan pada setiap sesi, misalnya pada sesi pertama, partisipan harus menyelesaikan minimal 18 soal dalam satu jam dan menjawab dengan benar setidaknya 14 soal.
2. Jika partisipan hanya berhasil menyelesaikan target per sesinya (misalnya sesi 1 yaitu 18 soal namun jumlah yang benar masih kurang dari 14, atau sebaliknya maka sesi ini akan diulang pada sesi berikutnya

Dalam pelaksanaan kegiatan, setiap sesinya memiliki target. Adapun target dan prosedur kegiatannya dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Prosedur Kegiatan Intervensi

Sesi	Target	Pelaksanaan program	Prosedur Kegiatan	Evaluasi
1	Minimal 18 soal selesai dalam 1 jam dan 14 soal benar	Wenny Aidina	Ulangi prosedur kegiatan yang telah dijelaskan di atas dari No.1-10	Sesuai dengan aturan evaluasi yang telah di susun di atas dan disesuaikan dengan target per sesi
2	Minimal 18 soal selesai dalam 1 jam dan 18 soal benar		Ulangi prosedur kegiatan yang telah dijelaskan di atas dari No.1-9	
3	Minimal 21 soal selesai dalam 1 jam dan 18 soal benar			
4	Minimal 21 soal selesai dalam 1 jam dan 21 soal benar			
5	Minimal 24 soal selesai dalam 1 jam dan 21 soal benar			
6	Minimal 24 soal selesai dalam 1 jam dan 24 soal benar			
7	Minimal 27 soal selesai dalam 1 jam dan 24 soal benar			
8	Minimal 27 soal selesai dalam 1 jam dan 27 soal benar			
9	Minimal 30 soal selesai dalam 1 jam dan 27 soal benar			
10	Minimal 30 soal selesai dalam 1 jam dan 30 soal benar	Salah satu dari orangtua		
11	Minimal 30 soal selesai dalam 1 jam dan 30 soal benar			
12	Minimal 30 soal selesai dalam 1 jam dan 30 soal benar			

Sesi dapat dilanjutkan pada sesi berikutnya bila partisipan berhasil menyelesaikan target pada setiap sesinya. Akan tetapi, bila pada suatu sesi partisipan dapat mencapai lebih besar dari target maka untuk sesi selanjutnya akan dimulai dari target keberhasilan di sesi sebelumnya, misalnya pada sesi 2 target keberhasilan adalah mampu menyelesaikan tugas sebanyak 18 soal dengan jawaban benar 18 soal. Apabila pada sesi 2 tersebut partisipan mampu menyelesaikan 25 soal dengan benar 20 soal, maka sesi selanjutnya akan dimulai dengan target di sesi 5 yaitu dapat menyelesaikan 24 soal dengan benar minimal 21 dan partisipan tidak perlu lagi mengulang sesi 3 dan 4. Pada setiap sesinya, jika partisipan hanya menyelesaikan satu indikator keberhasilan (menjawab soal atau akurasi jawaban) maka sesi akan diulang pada sesi berikutnya hingga partisipan berhasil mencapai target keberhasilan yang ditetapkan. Akan tetapi, bila partisipan, gagal 2 kali berturut-turut maka peneliti akan memberikan peringatan berupa penyampaian secara verbal bahwa partisipan belum dapat mencapai target perilaku selama 2 sesi berturut-turut dan apabila hal yang sama terjadi lagi di sesi berikutnya yaitu sesi ketiga maka peneliti akan mengambil 1 token yang telah dikumpulkan oleh partisipan. Hal ini dilakukan sebagai peringatan yang diberikan agar partisipan mampu mencapai target yang diharapkan. Selanjutnya, partisipan juga tidak akan mendapatkan token bila tidak mampu mencapai target harian, misalnya partisipan sudah mencapai target di sesi 5, namun di sesi 6, partisipan menurun dan hanya mampu menyelesaikan target sesi 4, maka partisipan tidak mendapatkan token.

Ketika target perilaku telah dicapai, partisipan akan mendapatkan token berupa bintang yang dapat ia letakkan di tangga keberhasilan. Tangga keberhasilan diberikan peneliti pada sesi awal. Token dapat ditukarkan setiap hari setelah sesi selesai dilaksanakan. Token akan

kadaluarsa selama 4 hari setelah diperoleh. Adapun aturan penukaran jumlah token dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Aturan Penukaran Token

Barang	Jumlah bintang
Pensil Hello Kitty	3 bintang
Susu kotak	5 bintang
Buku hello kitty	6 bintang
Pengaris hello kitty	7 bintang
Bermain Handphone 30 menit	8 bintang
Kotak Pensil Hello kitty	10 bintang
Slime pink	12 bintang
Squishy Hallo kitty	15 bintang
Voucher makan KFC seharga Rp50.000	18 bintang
Lego	20 bintang
Sendal rumah hello kitty	25 bintang
Tempat minum Hello kity	30 bintang

Metode pencatatan kemunculan perilaku menggunakan *product recording*. Metode ini dipilih karena waktu kemunculan perilaku tidak terikat oleh waktu-waktu tertentu tetapi pada hasil akhir yang dikerjakan oleh partisipan. Metode *product recording* ini melihat hasil atau akurasi permanen dari hasil yang dikerjakan (Miltenberger, 2012). Namun dengan pertimbangan bahwa waktu belajar yang biasa dilakukan oleh partisipan di rumah adalah malam hari yaitu antara pukul 19.00 hingga 21.00 maka pelaksanaan program akan dimulai pada pukul 19.00 setiap harinya kecuali hari Sabtu malam.

Selama program dijalankan, peneliti dan ibu mencatat perilaku yang dimunculkan partisipan selama mengerjakan tugas dengan memberikan *warning* melalui jam selama 20 menit sekali dan progres keberhasilan partisipan selama program dilaksanakan. Pencatatan dilakukan setelah pelaksanaan dilakukan. Peneliti bersama dengan partisipan akan menghitung jumlah soal yang dapat diselesaikan dalam waktu 1 jam dan jumlah soal yang benar yang dapat dikerjakan selama 1 jam.

Aturan pemberian token penyelesaian soal adalah sebagai berikut:

1. Berhasil menyelesaikan 1-10 soal dalam waktu 1 jam = 0 bintang
2. Berhasil menyelesaikan 11-20 soal dalam waktu 1 jam = 1 bintang
3. Berhasil menyelesaikan 21-30 soal dalam waktu 1 jam = 2 bintang

Aturan pemberian token penyelesaian soal dengan benar adalah sebagai berikut

1. Berhasil menyelesaikan 1-10 soal dengan jawaban benar = 0 bintang
2. Berhasil menyelesaikan 11-15 soal dengan jawaban benar = 2 bintang
3. Berhasil menyelesaikan 16-20 soal dengan jawaban benar = 3 bintang
4. Berhasil menyelesaikan 21-25 soal dengan jawaban benar = 4 bintang
5. Berhasil menyelesaikan 26-30 soal dengan jawaban benar = 5 bintang
6. Berhasil menyelesaikan 30 soal dengan jawaban benar dan dapat mengerjakan soal kurang dari 1 jam = bonus 1 bintang dari jumlah yang didapat.

Sebagai bagian dari evaluasi efektivitas program modifikasi perilaku, dilakukan analisis komparatif terhadap persentase perilaku *on-task* sebelum dan sesudah intervensi. Program dinyatakan berhasil apabila partisipan menunjukkan peningkatan signifikan dalam persentase perilaku *on-task* hingga mencapai 100% sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Untuk menilai konsistensi penguasaan perilaku *on-task*, keberhasilan juga ditandai dengan kemampuan partisipan menyelesaikan tugas secara penuh (100%) selama tiga sesi berturut-

turut. Apabila hasil yang diperoleh belum memenuhi kriteria keberhasilan tersebut, maka desain intervensi perlu dilakukan evaluasi dan revisi ulang. Selain itu, untuk menilai keberlanjutan perubahan perilaku (*response maintenance*), sesi *follow-up* dijadwalkan dua minggu setelah program selesai guna mengamati apakah perilaku yang telah terbentuk dapat dipertahankan tanpa pendampingan langsung dari peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

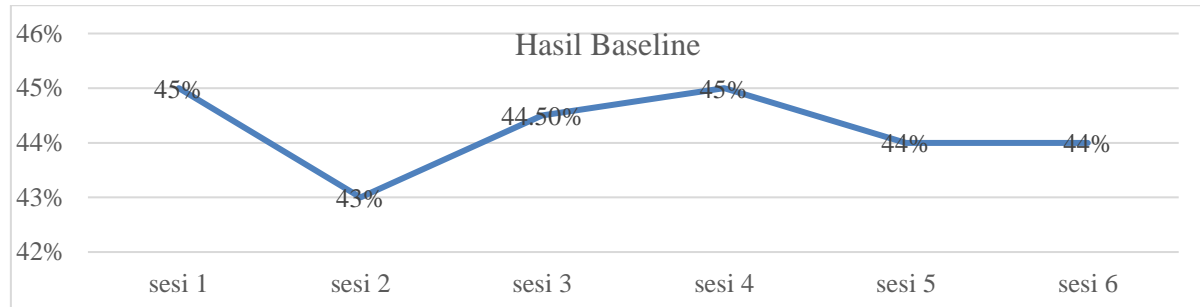
Hasil

Asesmen awal telah dilaksanakan terhadap partisipan sebelum penentuan teknik intervensi yang akan diterapkan. Partisipan, yang merupakan klien dalam studi ini, telah menjalani pemeriksaan psikologis oleh peneliti dan hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa permasalahan utama yang mendasari adalah terkait dengan kesulitan akademik (*academic problem*). Hasil pemeriksaan memperlihatkan secara kecerdasan H tergolong pada kategori kecerdasan rata-rata berdasarkan pengukuran menggunakan Alat tes kecerdasan *Coloured Progressive Matrices* (CPM). Akan tetapi, sikap kerja H cenderung memperlihatkan keinginan untuk menghindari tugas. H sering kali tidak menyelesaikan tugas dengan optimal dan pada saat jadwal belajar di rumah, H sering menghindar dengan cara antara lain meraut pensil, mengemut makanan, merapikan buku pelajaran, ke rumah tetangga, serta mengekspresikan marahnya dengan membanting atau mencubit ibu. Selain itu, ketika diminta untuk belajar dan menyelesaikan tugas, H akan mengeluh, memperlambat penyelesaian tugas seperti menulis dengan waktu yang lama, menggaris-garis pada buku bacaan tanpa membacanya, mengetuk-ngetukkan pensil ke meja dan memperlihatkan wajah seperti sedang berpikir. Perilaku tersebut berlangsung hingga waktu jam tidur sehingga ia tidak harus menyelesaikan tugas atau orangtua kemudian memberitahu jawaban yang harus ia isi. Selain itu, H juga sering kali menyelesaikan perintah orangtua dengan sembarangan tanpa mempertimbangkan akurasi jawabannya. Orangtua merasa kehabisan akal dan mudah marah untuk membuat H mau menyelesaikan tugasnya di rumah. Menyikapi perilaku H tersebut ada perbedaan aturan dari ibu dan ayah. Ibu biasanya memaksa H untuk belajar setiap malamnya, sedangkan ayah lebih memberi kebebasan. Bagi ayah, H mau membuka buku walaupun hanya 5 menit atau sudah menjawab soal yang diberikan kepadanya itu sudah cukup meskipun jawaban yang diberikan salah.

Hasil dari pemeriksaan psikologis yang telah dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa untuk pelajaran IPA dan IPS, partisipan mampu menyelesaikan tugas yang sesuai dengan kelasnya yaitu kelas 4, namun untuk pelajaran matematika partisipan baru dapat menyelesaikan tugas pada level anak/kelas 3 SD semester 2 yaitu lebih pada tugas operasi hitung penjumlahan, pengurangan dan perkalian. Partisipan masih minim dalam soal pembagian dengan jumlah yang besar serta pecahan. Hasil pemeriksaan ini diperlukan untuk menyusun program intervensi token ekonomi. Kemampuan anak menjadi pengetahuan awal bagi peneliti menyusun materi yang akan diberikan pada setiap sesinya.

Pada penelitian dengan *metodo single case A-B with follow up design* diperlukan data awal (*baseline*). Rincian kegiatan pada data awal (*baseline*) dilakukan dengan memberikan partisipan soal tugas akademik sebanyak 30 soal berupa *paper and pencil test* kemudian peneliti akan memberikan partisipan waktu 1 jam untuk menyelesaikan soal. Setelah satu jam, peneliti akan menghitung jumlah soal yang berhasil dikerjakan dan soal yang benar yang diselesaikan oleh partisipan. Dalam satu sesi terdiri dari satu percobaan. Sesi akan berlangsung selama 1 jam. Pencatatan akan dilakukan setelah 1 jam proses penyelesaian soal. Pada sesi 1-3 soal yang diberikan adalah soal-soal yang mengukur batas terakhir kemampuan partisipan yaitu soal IPA, IPS dan matematika. Pada sesi 1-3 soal diberikan oleh peneliti, namun pada sesi 4-6, soal

diberikan oleh ibu. *Baseline* dilakukan selama 6 hari. Hasil dari pelaksanaan *baseline* adalah sebagai berikut:



Grafik 1. Grafik Perilaku *On-Task* Sebelum Pemberian Intervensi

Pengukuran persentase perilaku *on-task* diperoleh dari persentase jumlah soal yang dikerjakan dalam satu jam ditambah persentase jumlah soal benar yang diselesaikan dan dibagi 2 (dua). Hasil pengukuran *baseline* menunjukkan bahwa rata-rata intensitas penyelesaian tugas (*on-task*) adalah 44,3% atau setara dengan 14 soal yang dikerjakan. Hal ini menunjukkan bahwa partisipan belum mampu menyelesaikan tugas sebanyak 30 soal dalam waktu 1 jam. Secara spesifik anak baru mampu mengerjakan rata-rata 15 dari 30 soal dan memperoleh akurasi 11 dari 30 soal. Oleh karena itu rancangan intervensi akan dimulai dari jumlah soal terakhir yang dikerjakan anak yaitu mengerjakan 15 dan akurasi 11.

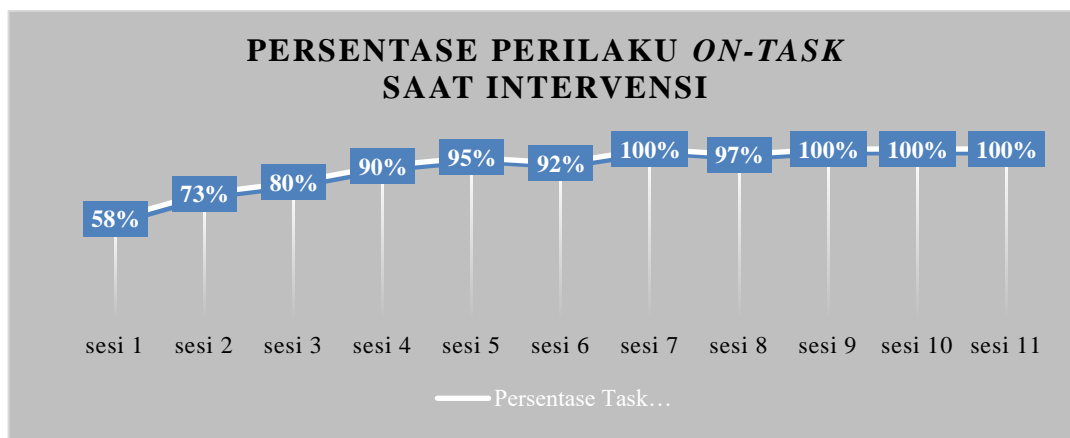
Program peningkatan intensitas perilaku *on-task* pada anak dengan pencapaian akademik rendah dapat diselesaikan dalam 11 sesi dengan durasi satu jam setiap sesinya. Rancangan awal memperhitungkan sesi dilaksanakan selama 12 sesi, namun partisipan dapat mencapai target pada 11 sesi. Adapun rincian keberhasilan anak dapat dilihat pada tabel 4. berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Perilaku *On-task*

No.	Target	Keberhasilan	Evaluasi	Pelaksanaan
1	Minimal 18 soal selesai dalam 1 jam dan 14 soal benar	Selesai 20, benar 15	Sesi 1 tercapai	Sesi 1
2	Minimal 18 soal selesai dalam 1 jam dan 18 soal benar	Selesai 24, benar 20	Sesi 3 sudah tercapai	Sesi 2
3	Minimal 21 soal selesai dalam 1 jam dan 18 soal benar	-	-	
4	Minimal 21 soal selesai dalam 1 jam dan 21 soal benar	Selesai 24, benar 24	Sesi 5 sudah tercapai	Sesi 3
5	Minimal 24 soal selesai dalam 1 jam dan 21 soal benar	-	-	
6	Minimal 24 soal selesai dalam 1 jam dan 24 soal benar	Selesai 29, benar 25	Sesi 7 sudah tercapai	Sesi 4
7	Minimal 27 soal selesai dalam 1 jam dan 24 soal benar	-	-	
8	Minimal 27 soal selesai dalam 1 jam dan 27 soal benar	Selesai 30, benar 27	Sesi 8 sudah tercapai	Sesi 5
9	Minimal 30 soal selesai dalam 1 jam dan 27 soal benar	-	-	
10	Minimal 30 soal selesai dalam 1 jam dan 30 soal benar	Selesai 30, benar 25	Sesi 10 belum tercapai dan perlu diulang	Sesi 6

10.a	Pengulangan: Minimal 30 soal selesai dalam 1 jam dan 30 soal benar	Selesai 30, benar 30	Sesi 10.a tercapai	Sesi 7
11	Minimal 30 soal selesai dalam 1 jam dan 30 soal benar	Selesai 30, benar 28	Sesi 11 belum tercapai dan perlu diulang	Sesi 8
11.a	Pengulangan: Minimal 30 soal selesai dalam 1 jam dan 30 soal benar	Selesai 30, benar 30	Sesi 11.a tercapai	Sesi 9
12	Minimal 30 soal selesai dalam 1 jam dan 30 soal benar	Selesai 30, benar 30	Sesi 12 tercapai	Sesi 10
13	Minimal 30 soal selesai dalam 1 jam dan 30 soal benar	Selesai 30, benar 30	Sesi 13 tercapai	Sesi 11

Hasil dari penelitian ini dioleh dalam bentuk persentase untuk melihat pencapaian target 100% yang diinginkan. Pengukuran persentase perilaku *on-task* diperoleh dari persentase jumlah soal yang dikerjakan dalam satu jam ditambah persentase jumlah soal benar yang diselesaikan lalu di bagi 2 (dua). Adapun persentase perilaku *on-task* saat sesi dapat dilihat pada grafik 2 di bawah ini:



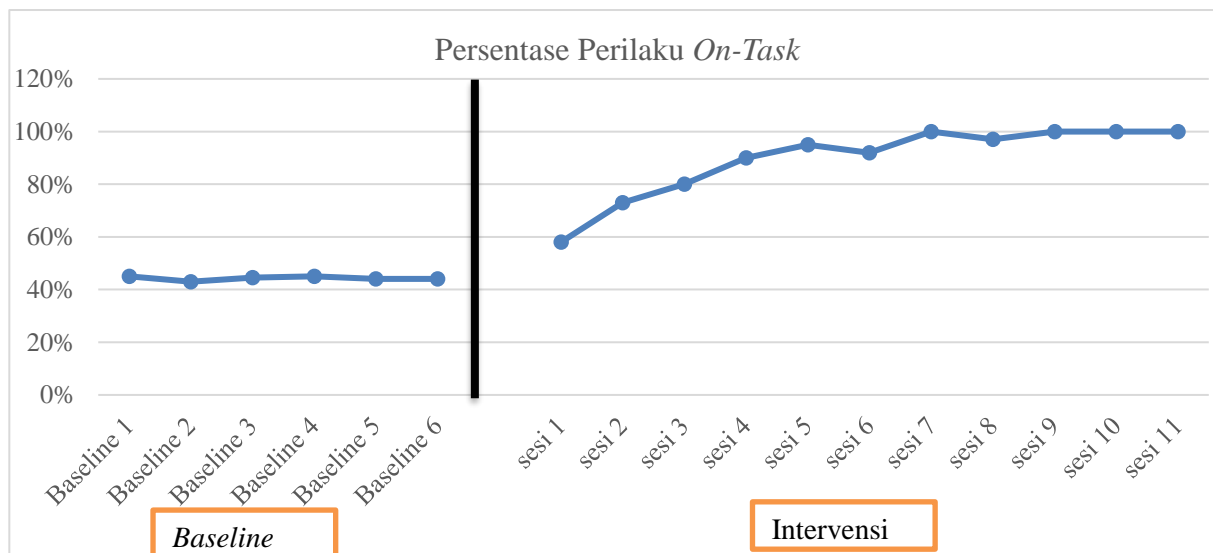
Grafik. 2 Persentase Perilaku *On-Task* Saat Intervensi.

Grafik 2 menunjukkan bahwa terdapat fluktuasi persentase peningkatan intensitas *on-task* yang dilakukan oleh partisipan. Pada grafik terlihat bahwa terjadi penurunan intensitas *on-task* pada sesi 6 dan sesi 8. Pada sesi 6, faktor yang membuat partisipan tidak mampu mencapai keberhasilan adalah karena partisipan baru pulang dari liburan bersama keluarganya dan baru tiba di rumah pada pukul 5 sore sehingga partisipan terlihat lelah dan beberapa kali menyatakan bahwa ia lelah dan tidak mau belajar. Jarak antara waktu tiba di rumah dan sesi belajar memang terhitung singkat sehingga sangat mungkin partisipan masih lelah dan menghambat performanya saat mengerjakan tugas. Partisipan juga terlihat tidak tertarik pada hadiah yang akan didapatkan bila berhasil menyelesaikan tugas. Selanjutnya pada sesi 8, partisipan juga mengalami penurunan intensitasnya, padahal di sesi sebelumnya sudah mampu mencapai target 100%. Hal ini dipengaruhi oleh pelaksana intervensi berpindah ke orangtua yaitu ayah. Pada sesi 8, pelaksanaan intervensi pertama sekali dilakukan oleh ayah. Partisipan terlihat lebih sering bercanda pada ayahnya dan ayah juga menanggapi bercandaan tersebut, misalnya seperti saling mencolek dan perilaku bercanda lainnya sehingga lebih banyak waktu yang habis dengan kegiatan di luar tugas.

Selain penurunan yang diperoleh partisipan pada 2 sesi yang telah dibahas sebelumnya, partisipan juga dapat menyelesaikan beberapa sesi melebihi target yang diberikan. Hal ini menunjukkan token ekonomi dan *reinforcer* yang diberikan sangat bekerja pada partisipan yang

membuatnya menunjukkan perilaku *on-task* dengan sangat baik. Pada partisipan sendiri, ia sudah mendapat *reinforced* pada sesi sebelumnya dan ia percaya dengan memunculkan perilaku yang diharapkan akan memperoleh hal yang menyenangkan. Selain dari itu, partisipan juga menginginkan suatu hadiah yang harus ditukarkan dengan token dengan jumlah yang besar sehingga ia menunjukkan usaha yang cukup baik. Selanjutnya pada sesi 4 dan 5, partisipan juga menunjukkan sikap kerja yang baik. partisipamn dapat melompati satu sesi untuk maju ke sesi selanjutnya. Hal ini menunjukkan pada dasarnya, partisipan mampu memenuhi target yang diberikan kepadanya.

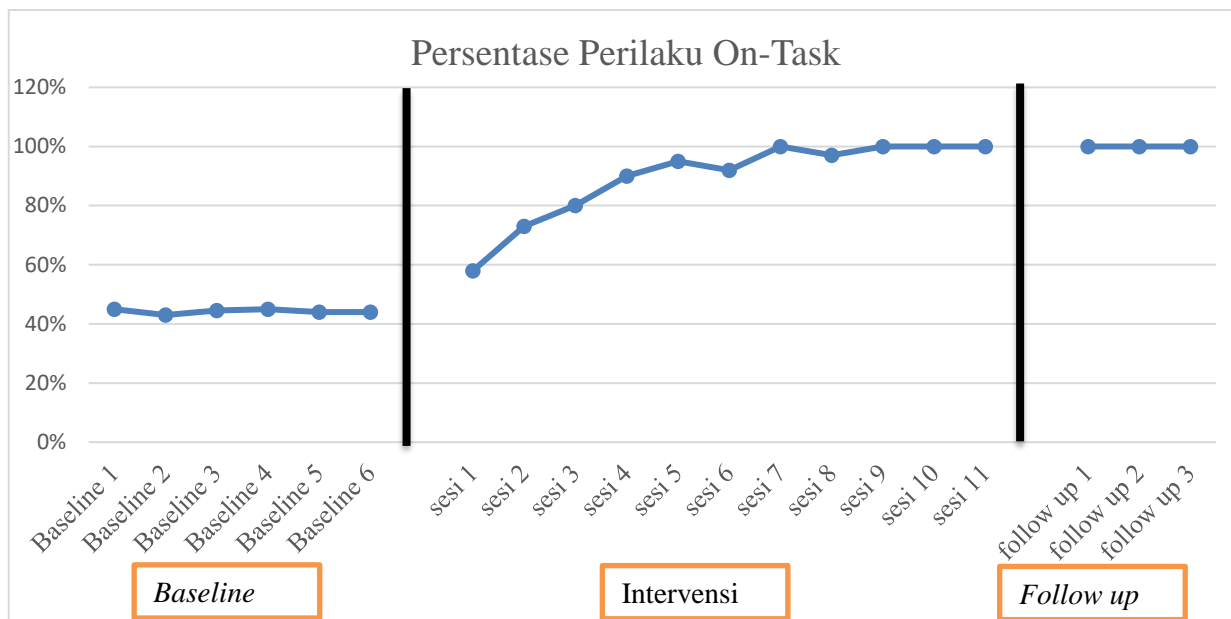
Hasil analisis data pascaintervensi menunjukkan adanya peningkatan persentase intensitas perilaku *on-task* pada partisipan. Jika dibandingkan dengan data *baseline*, tampak bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam frekuensi perilaku *on-task* setelah penerapan teknik token ekonomi. Perubahan ini dapat diamati secara visual melalui representasi grafik 3 di bawah ini:



Grafik. 3 Perbandingan Persentase Perilaku *On-task* Saat *Baseline* dan Intervensi

Adanya peningkatan perilaku *on-task* sejak sesi pertama intervensi. Pada baseline akhir kemampuan anak menunjukkan perilaku *on-task* hanya 44%, namun pada sesi 1, anak langsung mampu mencapai target sesi 1 dan menunjukkan perilaku *on-task* sebesar 58%. Kenaikan 14% dari baseline memperlihatkan kemampuan anak mencapai target. Pada sesi-sesi selanjutnya juga memperlihatkan kemampuan anak yang meningkat dibandingkan dengan *baseline*.

Tahap *follow-up* dilakukan dengan metode yang sama dengan sesi terakhir dari program yang disusun dengan mengetahui intensitas *on-task* setelah program berakhir. Perilaku *on-task* masih dapat dipertahankan oleh partisipan meskipun pelaksanaan intervensi sudah dilakukan oleh orangtua dan tanpa pendampingan peneliti. Hal ini terlihat dari hasil *follow up* yang memperlihatkan persentase perilaku bertahan pada target tertinggi yang ditetapkan peneliti. Bahkan partisipan mampu menyelesaikan lebih cepat dari waktu yang ditentukan dan memperoleh bonus token. Perbandingan persentase saat follow up dapat dilihat pada grafik 4.



Grafik 4. Perbandingan Persentase Perilaku *On-task* Pada *Baseline*, *Intervensi* dan *Follow Up*

Dari grafik 4 terlihat bahwa, partisipan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan target tertinggi yang ditetapkan peneliti. Hal ini dipengaruhi oleh konsistensi orangtua dalam menjalankan program, meskipun tidak didampingi oleh peneliti. Orangtua dapat dengan konsisten menerapkan aturan penyelesaian tugas. Dalam proses pembelajaran perilaku baru pada anak, konsistensi merupakan elemen kunci agar perilaku tersebut dapat terbentuk dan bertahan dalam jangka panjang. Anak akan belajar melalui pola-pola tetap yang menghubungkan suatu respons dengan konsekuensi yang diinginkan. Pada program intervensi ini, partisipan mempelajari bahwa untuk memperoleh stimulus menyenangkan (*reinforcer*), anak harus menyelesaikan soal dengan benar. Pola perilaku ini terbentuk selama pelaksanaan intervensi dan diperkuat melalui pemberian konsekuensi secara konsisten di setiap sesi. Konsistensi dalam penerapan prosedur intervensi berkontribusi terhadap kemantapan perilaku *on-task* yang ditampilkan partisipan, sehingga ia mampu menyelesaikan program dengan lebih cepat dari waktu yang dirancang semula.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknik token ekonomi dapat meningkatkan perilaku *on-task* pada anak dengan pencapaian akademik rendah. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan anak yang mencapai persentase 100% pencapaian perilaku *on-task*. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa metode token ekonomi merupakan salah satu metode yang tepat untuk meningkatkan perilaku *on-task*. Leblanc (2004) menemukan bahwa token ekonomi dapat dilihat sebagai cara untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan cara penguatan eksternal. Disepakati bahwa untuk berprestasi, motivasi adalah faktor penting yang dibutuhkan. Membangkitkan motivasi adalah kunci untuk membuat anak terikat pada tugas. Token ekonomi dijadikan cara untuk meningkatkan persepsi siswa tentang kompetensinya. Anak akhirnya merasa lebih kompeten, memiliki kontrol lebih terhadap bagaimana dan apa yang dipelajari dan memandang token ekonomi sebagai *reward* yang diperoleh setelah berusaha. Oleh karena itu,

token ekonomi sangat tepat digunakan untuk partisipan agar ia dapat merasa kompeten dalam menyelesaikan tugasnya dan merasa belajar adalah hal yang menyenangkan.

Hasil penelitian yang serupa juga ditemukan oleh Ardhana dan Wicaksono (2024) bawah implikasi penelitian ini menyoroti pentingnya intervensi berbasis penghargaan seperti token ekonomi dalam meningkatkan disiplin belajar, di mana penerapan model token ekonomi dapat menjadi strategi inovatif untuk mengatasi masalah disiplin pada siswa, yang berpotensi meningkatkan hasil pendidikan secara keseluruhan. Efektifitas token ekonomi juga terbukti pada penelitian Wulansari et al. (2021) bahwa penerapan konseling kelompok dengan teknik token ekonomi merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh hasil statistik yang signifikan dan peningkatan skor motivasi yang teramati.

Dalam pelaksanaan teknik token ekonomi, Ivy et al., (2017) menyampaikan bahwa token ekonomi adalah intervensi perilaku komprehensif yang terdiri dari berbagai komponen, termasuk respons target, token, penguat cadangan (*backup reinforcer*), dan jadwal penguatan. Teknik ini bukan merupakan intervensi tunggal, melainkan sistem kompleks yang membutuhkan deskripsi prosedural terperinci untuk implementasi yang efektif. Dari penelitian tersebut terlihat bahwa keberhasilan dari teknik token ekonomi dapat terjadi karena adanya penyusunan program yang terperinci dan detail serta memperhatikan penguat cadangan (*backup reinforcer*) yang sesuai.

Dalam menyusun program modifikasi perilaku menggunakan token ekonomi perlu dipertimbangan penguatan (*reinforced*) yang digunakan. Faktor yang menjadi penyebab keberhasilan adalah adanya *reinforcer* dari perilaku anak (Miltenberger, 2013). Perilaku yang mendapat penguatan (*reinforced*) akan bertahan. *Reinforced* sendiri merupakan hal yang disenangi dan disukai oleh anak sehingga konsekuensi yang diterima membuat anak merasa bahwa memunculkan perilaku yang diharapkan adalah hal menyenangkan. Penetapan *reinforced* merupakan hal yang krusial dalam penyusunan intervensi. Fernandez et al., (2022) menyampaikan bahwa salah satu solusi dalam keberhasilan token ekonomi adalah dengan menetapkan token sebagai penguat terkondisi umum dengan memasangkannya dengan berbagai penguat cadangan (*backup reinforcer*). Dengan demikian, token akan mempertahankan kemanjuran penguatannya meskipun terjadi fluktuasi dalam keadaan motivasi. Pada penelitian ini, hadiah yang diperoleh (*back up reinforcer*) telah diidentifikasi sebelumnya sesuai dengan barang yang disukai oleh anak sehingga keinginan anak untuk mendapat hadiah tersebut menjadi sangat besar.

Dalam token ekonomi, token disampaikan secara kontingen pada target perilaku selama jangka waktu tertentu. Setelah interval waktu tertentu, anak dapat menukarkan jumlah token yang mereka miliki dengan *backup reinforcers* yang sesuai dengan jumlah token yang dimiliki. Token memiliki beberapa keuntungan, yaitu dapat meningkatkan target tingkah laku menjadi tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan *reinforcer* lainnya seperti, pujian. Selanjutnya, token dapat menjadi jembatan untuk menunda waktu antara respon target dengan *back-up reinforcer*. Token menjadi *reinforcer* yang tidak rentan oleh *satiation* dari subjek karena token didukung oleh berbagai *back-up reinforcers*. Token juga dapat diberikan tanpa mengganggu kemunculan respon target yang ada (Martin & Pears, 2015). Selain itu, token dapat diberikan sebagai *single reinforcer* kepada individu yang memiliki preferensi berbagai *back-up reinforcers*. Keuntungan lainnya adalah token dapat menjadi suatu komponen dari *back-up reinforcers*, bahwa dibutuhkan usaha untuk mencapai target dalam mendapatkan *reinforcers* tersebut atau subjek tidak akan mendapatkan *reinforcers* tersebut sama sekali. *Back-up reinforcer* merupakan *reinforcer* yang diasosiasikan dengan token yang berfungsi sebagai *reinforcer* lainnya. Pada kasus ini, partisipan akan mendapatkan stiker berbentuk bintang

sebagai token jika berhasil mencapai target intensitas keberhasilan menyelesaikan tugas yang ada. Stiker tersebut nantinya dapat ditukarkan dengan berbagai *back-up reinforcer* sesuai dengan jumlah stiker yang diperolehnya.

Faktor lain yang dapat memengaruhi keberhasilan intervensi adalah adanya target yang dapat dicapai oleh anak. Adanya target yang disampaikan kepada partisipan setiap sesinya merupakan salah satu cara yang tepat untuk membuat anak paham target yang ia perlu capai. Hal ini sesuai dengan pernyataan Desforges & Abouchaar (2003) bahwa memberikan ekspektasi kepada anak membuat anak merasa mampu untuk terikat pada tugas dan mengetahui hal yang diharapkan kepadanya. Dengan adanya hal yang disepakati dan diterapkannya aturan secara jelas mengenai hal yang dapat ia peroleh (*reinforcer*) membuat anak terbiasa untuk belajar dan menyelesaikan tugas akademis secara rutin. Pada program ini disusun dengan target yang jaraknya sedikit demi sedikit, ini dilakukan agar anak merasa bahwa ia mampu melakukannya. Perasaan mampu tersebut akan mendorong anak untuk memandang kegiatan belajar sebagai aktivitas yang menyenangkan, terutama ketika diperkuat dengan pemberian *reinforcer* yang diterima setelah berhasil mencapai target yang telah ditetapkan.

Dalam membentuk perilaku anak perlu adanya pola yang konsisten yang diberikan oleh orangtua dan guru. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Mushtaq dan Khan (2012) bahwa adanya hubungan yang positif antara bimbingan dengan prestasi akademik. Siswa yang dipandu oleh orangtua dan guru ketika belajar akan memperoleh nilai yang baik ketika di sekolah. Bimbingan yang konsisten akan membantu anak memersepsikan bahwa belajar adalah hal yang menyenangkan, sehingga diharapkan anak termotivasi untuk belajar. Pola yang konsisten ini akan membentuk kebiasaan dan disiplin pada anak untuk belajar setiap malam hari di rumah.

Dalam proses belajar, pembiasaan yang dilakukan di rumah juga merupakan prediktor kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas. Sikap kedua orangtua dalam merespon anak ketika melanggar aturan belajar di rumah akan membuat anak dapat mengarahkan perilaku yang tepat. Dalam penelitian penting yang perlu diperhatikan untuk mengarahkan tingkah laku individu ke arah tingkah laku yang diharapkan adalah dengan menyediakan struktur yang jelas (Desforges & Abouchaar, 2003). Struktur yang dimaksud di sini adalah menetapkan ekspektasi dan aturan yang jelas, jadwal harian, menjelaskan lebih dahulu jadwal dan aturan yang ada kepada anak, menyediakan berbagai pilihan kegiatan untuk anak dalam jadwal yang ada, rutinitas dan sinyal sebelum melakukan suatu kegiatan, waktu transisi dari satu kegiatan ke kegiatan lainnya, serta waktu untuk istirahat. Dalam penelitian Van Gelder-Horgan (2016) dukungan pendidikan berbasis rumah, seperti membantu mengerjakan pekerjaan rumah dan mendorong minat membaca, juga berperan penting dalam meningkatkan hasil akademis anak.

Selanjutnya teknik token ekonomi memberi dampak pada peningkatan kemampuan anak dalam perilaku *on-task* juga disebabkan karena teknik tersebut memberikan penguatan positif setelah *antecedent* muncul. Kondisi tersebut mendorong anak untuk merasakan kesenangan dalam melakukan aktivitas, karena adanya stimulus yang bersifat menyenangkan. Menurut Skinner (dalam Feist & Feist, 2008), perilaku yang diikuti oleh respons yang sama serta diperkuat melalui konsekuensi positif akan meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut muncul kembali di masa mendatang. Selama sesi intervensi, partisipan mempelajari pola ini, yaitu bahwa untuk memperoleh hadiah yang diinginkan, ia harus menunjukkan perilaku yang sesuai dengan harapan, yakni perilaku *on-task*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan program modifikasi perilaku pada partisipan berhasil meningkatkan intensitas perilaku *on-task* secara

signifikan. Intensitas perilaku *on-task* pada partisipan yang awalnya hanya pada rata-rata 44,3% atau hanya mau mengerjakan rata-rata 15 soal dengan 11 jawaban benar dalam waktu 1 jam meningkat menjadi 100% *on-task* bahkan dapat menyelesaikan soal kurang dari 1 jam dengan jumlah benar 30 soal. Partisipan juga mampu menunjukkan perilaku *on-task* dengan siapa pun yang menemaninya belajar, baik peneliti maupun orangtua. Temuan ini mengindikasikan bahwa capaian program telah memenuhi kriteria keberhasilan, yakni tercapainya 100% perilaku yang ditargetkan. Stabilitas perilaku tersebut juga tercermin dari hasil sesi *follow-up*, yang menunjukkan bahwa perilaku *on-task* telah terbentuk secara konsisten pada partisipan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, A. D., & Wicaksono, A. S. (2024). Fostering Learning Discipline: Exploring Token Economy Implementation at Student. *Psikoborneo: Jurnal Ilmu Psikologi*, 12(4), 463. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v12i4.17551>
- Angelia, F. (2014). *Efektivitas metode self monitoring untuk meningkatkan perilaku berorientasi terhadap tugas pada anak kelas 1 sekolah dasar*. Tesis. (Tidak diterbitkan). Universitas Indonesia.
- Crain, W. (2011). *Theories of development*. USA: Prentice Hall.
- Comer, J. & Kendall, P. C. (2013). *The Oxford Handbook of Research Strategies for Clinical Psychology*. New York: Oxford University Press.
- Desforges, C & Abouchar, A. (2003). *The impact of parental involvement, parental support and family education on pupil achievement and adjustment: A literature review*. Department for Education and Skills : Queen's Printer
- Fernandez, N., DeLeon, I. G., Schieber, E., & Argueta, T. (2022). Preference among array sizes for backup reinforcers: An evaluation of "choice overload" in token economies. *Behavior Analysis: Research and Practice*, 22(2), 179–194. <https://doi.org/10.1037/bar0000184>
- Feist, J., & Feist, G. J. (2008). *Theories of personality*; Seventh edition. USA: McGraw-Hill.
- Fiksdal, B. L. (2014). A comparison of the effectiveness of a token economy system, a response cost condition, and a combination condition in reducing problem behaviors and increasing student academic engagement and performance in two first grade classrooms. *Theses, Dissertations, and Other Capstone Projects*. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2017 melalui <http://cornerstone.lib.mnsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1342&context=etds>
- Godwin, K. E., Seltman, H., Almeda, M., Davis Skerbetz, M., Kai, S., Baker, R. S., & Fisher, A. V. (2021). The elusive relationship between time on-task and learning: not simply an issue of measurement. *Educational Psychology*, 41(4), 502–519. <https://doi.org/10.1080/01443410.2021.1894324>
- Ivy, J. W., Meindl, J. N., Overley, E., & Robson, K. M. (2017). Token Economy: A Systematic Review of Procedural Descriptions. *Behavior Modification*, 41(5), 708–737. <https://doi.org/10.1177/0145445517699559>
- Kazdin, A.E. (2013). *Behavior modification in applied settings (7thed.)*. Illinois: Waveland Press.
- Kiuhara, S. A., Kratochwill, T. R., & Pullen, P. C. (2017). *Designing Robust Single-Case Design Experimental Studies*. 116–136. <https://doi.org/10.4324/9781315517698.CH9>
- Leblanc, J. (2004). *Enhancing intrinsic motivation through the use of a token economy*. Artikel. Diakses pada tanggal 9 Juli 2017 melalui <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.531.8710&rep=rep1&type=p>
- Martin, G. & Pear, J. (2015). *Behavior modification what it is and how to do it; Tenth edition*. New Jersey: Pearson

- Mushtaq, I & Khan, S. N (2012). Factors Affecting Students' Academic Performance. *Global Journal of Management and Business Research* 12, 16-22.
- Miltenberger, R. G. (2012). *Behavior modification principles and procedures; fifth edition*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning
- Otero, T. L., & Haut, J. M. (2016). Differential effects of reinforcement on the self-monitoring of on-task behavior. *School Psychology Quarterly : The Official Journal of the Division of School Psychology, American Psychological Association*, 31(1), 91–103. <https://doi.org/10.1037/spq0000113>
- O'Leary, K. D., & Drabman, R. (1971). Token reinforcement programs in the classroom: A review. *Psychological Bulletin*, 75, 379-398.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development (11th Ed.)*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Ramsey, M. L., Jolivette, K., Patterson, D. P., & Kennedy, C. (2010). Using choice to increase time on-task, task-completion, and accuracy for students with Emotional/Behavior disorders in a residential facility. *Education & Treatment of Children*, 33(1), 1-21. Diunduh dari <https://search.proquest.com/docview/202675632?accountid=17242>
- Ranoptri, D. (2017). RPP kelas 4 kurikulum 2013 semester 1. Artikel. Diakses pada tanggal 2 September 2017 melalui <http://www.gurusd.net/2017/07/rpp-kelas-4-kurikulum-2013-semester-1.html>
- Surendar, G. (2022). Academic Task Commitment And Academic Achievement The Inter Characteristics Of Academic Outcomes. *International Journal of Advanced Research*, 10(05), 980–989. <https://doi.org/10.21474/IJAR01/14804>
- Van Gelder-Horgan, K. (2016). *Parental Involvement in Home-Based Education*. <https://doi.org/10.26021/824>.
- Wulansari, S., Purwati, P., & Indiati, I. (2021). Pengaruh layanan konseling kelompok dengan teknik token economy untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Borobudur Counseling Review*. <https://doi.org/10.31603/bcr.5773>.