

Efektivitas *Token Economy* Dalam Meningkatkan Ketahanan Duduk Pada Anak ADHD

Elgo syukria¹, Rahmahtrisilvia, Rahmahtrisilvia¹

¹Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat

*e-mail: elgosyukria@gmail.com

(Diajukan: 28 januari 2022, direvisi: 2 Maret 2022, disetujui: 2 Maret 2022)

Abstrak

Siswa yang dikategorikan *Attention deficit hyperactivity disorder* (ADHD) memiliki masalah ketahanan duduk dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan serinya meninggalkan kursi tempat duduknya. Pada penelitian ini, dilakukan modifikasi perilaku menggunakan metode *token economy* dalam meningkatkan ketahanan duduk anak dengan kategori ADHD. Jenis penelitian menggunakan *Single Subject Research* dengan subjek anak ADHD dengan gejala *hyperactive*. Penelitian ini menerapkan desain A_1-B-A_2 untuk mengetahui durasi ketahanan duduk anak sebelum diberi intervensi, saat diberi, dan setelah diberi intervensi menggunakan *token economy* dalam waktu 30 menit proses pembelajaran. Dari penelitian menggunakan desain A_1-B-A_2 , didapatkan (A_1) sebanyak empat kali diperoleh skor 0%, (B) sebanyak enam kali diperoleh skor 66,66%, dan (A_2) sebanyak lima kali dan diperoleh skor 60%. Dengan demikian, konsep A_1-B-A_2 menggunakan *token economy* efektif dalam meningkatkan ketahanan duduk anak ADHD kelas I di MI No. 41/E3 SEMERAP.

Kata Kunci: ketahanan duduk, *token economy*, ADHD.

Abstract

Students with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) trouble with sitting endurance during the learning process, as seen by a trend of leaving their chairs. In this study, children with ADHD was subjected to behavior modification utilizing the token economy approach in order to improve their sitting endurance. This sort of study employs Single Subject Research on ADHD youngsters with hyperactive symptoms. The A_1-B-A_2 design is used in this study to measure the duration of children's sitting endurance before, during, and after an intervention utilizing the token economy during 30 minutes of the learning process. The A_1-B-A_2 design was used in the study, and it was achieved (A_1) four times to get a score of 0%, (B) six times to get a score of 66.66%, and (A_2) five times to receive a score of 60%. Thus, the token economy idea of A_1-B-A_2 is beneficial in strengthening the sitting resilience of class I ADHD children at MI No. 41/E3 SEMERAP.

Keywords: sitting for resilience, *token economy*, ADHD

PENDAHULUAN

Attention deficit hyperactivity disorder atau ADHD termasuk kedalam salah satu klasifikasi anak berkebutuhan khusus. Seperti mereka yang mengalami gangguan pemusatan perhatian, tidak bisa mengendalikan perilakunya, dan aktifitas yang berlebihan. *Attention-deficit/hyperactivity disorder* merupakan gangguan perkembangan saraf yg kompleks, kronis, yg ditandai menggunakan taraf perhatian yg rendah, spontan dan hiperaktivitas [1]. *Attention deficit hyperactivity disorder* (ADHD) adalah adalah kelainan perkembangan neurologis yang ditandai dengan kecacatan, hiperaktif dan perilaku impulsif [2]. Selain dari itu, ADHD juga merupakan kelainan masa kanak-kanak dan remaja, ditandai dengan aktivitas berlebihan, sangat bingung, spontan yang sangat Mengganggu, persisten, serta melemahkan [3]. ADHD sering dialami pada masa kanak-kanak dan remaja yang disebabkan oleh gangguan perkembangan neurologis pada otak. Dampak dari perilaku ADHD ini mengakibatkan seseorang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. ADHD diklasifikasikan menjadi tiga yaitu: *inattention*, *impulsif* dan *hyperactivity*.

Salah satu klasifikasi dari anak ADHD adalah *hyperactivity*, merupakan seseorang yang menunjukkan kecenderungan perilaku berlebihan seperti berlari, memanjat meja dan kursi, mengalami kesulitan bermain atau kegiatan rekreasi, terlalu banyak bicara, tidak tabah menunggu giliran, senantiasa mengusik orang lain seperti menyela pembicaraan ataupun game serta sering meninggalkan tempat duduknya di kelas ataupun pada situasi lainnya [4]. Daya tahan duduk seorang anak tergantung pada kelasnya, seorang anak TK bisa duduk selama 25-30 menit, SD kelas I s.d III bisa duduk selama 30-35 menit dan anak SD kelas IV-VI dapat bertahan selama 40-45 menit. Nilai ini digunakan sebagai standar minimum, sesuai dengan alokasi waktu formal dengan umur anak [5]. Anak ADHD tidak dapat tenang di dalam kelas terlebih untuk duduk diam, sering membuat suasana yang tidak menyenangkan di dalam kelas, mengalami kesusahan dalam proses pembelajaran, mengusik lingkungan sosialnya, serta membuat anak mempunyai sedikit keahlian sosial [6].

Salah satu cara untuk mengatasi perilaku negatif anak adalah dengan memodifikasi perilaku . Ini adalah salah satu metode yang paling populer untuk perubahan tingkah laku di kalangan guru dan psikolog. Secara umum, perubahan perilaku dapat dipahami hampir setiap perilaku yang bertujuan untuk perubahan perilaku [7]. Pemilihan teknik modifikasi perilaku juga tergantung dengan jenis perilaku anak. Salah satu teknik yang biasa digunakan dalam pengubahan perilaku manusia berdasarkan pendekatan behaviorism adalah teknik *token economy* [8]. *Token economy* adalah upaya untuk meningkatkan atau menurunkan ekspektasi melalui penggunaan token atau koin [9]. *Token economy* adalah suatu cara untuk penguatan tingkah laku yang ditujukan seorang anak yang sesuai dengan target yang telah disepakati dengan menggunakan hadiah untuk penguatan yang simbolik [10]. Metode ini dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, terutama untuk membentuk perilaku anak-anak [11].

Berdasarkan studi yang dilakukan pada MI No. 41/E3 SEMERAP pada saat proses pembelajaran berlangsung dikelas. Penulis menemukan seorang anak berjenis kelamin laki-laki dengan inisial M P di kelas satu MI yang menunjukkan perilaku seperti anak ADHD. Hal ini ditunjukkan berdasarkan dari ciri-ciri ADHD seperti sering

meninggalkan tempat duduk pada saat pembelajaran, daya tahan duduk hanya sekitar 3 menit, tidak bisa duduk diam dan sering berlari di kelas kerap berlari, sering membuat keributan, tidak ingat aktivitas setiap hari, tidak fokus dan kurang memperhatikan disaat guru menjelaskan [12]. Dari informasi yang diperoleh pada saat wawancara, guru menggunakan berbagai metode untuk menangani perilaku anak seperti memarahi, menghukum, dan mengusir anak. Namun semua yang dilakukan oleh guru tidak berpengaruh terhadap perilaku anak sehingga anak tidak dapat mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Pada Penelitian ini, solusi yang dilakukan untuk meningkatkan ketahanan duduk anak adalah menggunakan teknik *token economy*. Token yang diberikan dalam penelitian ini berupa simbol bintang. Sebelumnya peneliti terlebih dulu menguji anak 3 kali dengan 3 simbol-simbol, seperti bintang, senyum, dan centang. Dikarena anak-anak lebih suka bintang dari pada simbol lainnya maka digunakanlah simbol token berbentuk bintang. Token dengan simbol bintang itu diberikan jika anak mampu menunjukkan perilaku yang diharapkan oleh peneliti. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan ketahanan duduk anak melalui modifikasi perilaku menggunakan pendekatan *token economy*. Jika tidak dilakukan perbaikan terhadap ketahanan duduk anak tersebut maka akan berdampak pada proses pembelajarannya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah eksperimen dengan subjek tunggal. Eksperimen ini termasuk ke dalam kelompok SSR (*Single Subjeck Research*) menggunakan desain A_1 -B- A_2 , dimana tingkat kemampuan peserta didik diamati di setiap kondisi. Kemampuan awal peserta didik adalah A_1 , intervensi adalah B, dan setelah diberi intervensi A_2 [13]. A_1 digunakan untuk melihat durasi ketahanan duduk anak sebelum intervensi. B adalah kondisi intervensi dengan memberikan perlakuan dengan *token economy*, sedangkan A_2 adalah untuk melihat durasi ketahanan duduk anak setelah diberikan intervensi atau perlakuan.

Data yang diperoleh dari masing-masing kondisi dapat digunakan sebagai panduan untuk melihat apakah ada peningkatan durasi setelah diberikan intervensi melalui *token economy*. Berikut langkah-langkah dari penerapan *token economy* yang digunakan [14].

1. Tetapkan tujuan

Jika kita meperjelas tujuan dari modifikasi perilaku, akan lebih mudah untuk menstandarisasi aturan yang berlaku dalam *token economy*.

2. Temukan garis dasarnya

Dilakukan dengan mengamati perilaku target biasanya selama dua minggu.

3. Pilih penguatan cadangan

Perlu memperhatikan karakteristik peserta dan item apa saja yang dibutuhkan, item yang menjadi penguat harus berupa item yang dapat digunakan atau habis pakai dan juga perlu memperhatikan lokasi penyimpanan

4. Pilih token yang akan dipakai

jenis token harus menarik, ringan, simpel dipindahkan, tidak using, praktis untuk dipegang dan digunakan, dan tidak mudah untuk dipalsukan. Contohnya seperti

stiker, indikasi bintang, kepingan logam, koin, tik, point, kepingan poker, perangko yang tercetak pada kitab dan kartu.

5. Pilih lokasi penerapan token

Token dapat diberikan di mana saja setelah tindakan yang ditargetkan terjadi.

Pada penelitian dilakukan pengamatan terhadap durasi ketahanan duduk siswa dengan mengumpulkan data secara langsung melalui instrumen observasi. Data dikumpulkan sebelum dan sesudah menerima perlakuan. Jenis data observasi yang dipilih adalah durasi seorang anak duduk untuk mengikuti proses pembelajaran. Durasi lamanya seorang anak duduk dihitung menggunakan *stopwatch*. Format yang digunakan dalam pengumpulan data seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Format Pengumpulan Data

No	Hari Pengamatan	Durasi Ketahanan Duduk Anak (Menit)
1	Hari pertama	
2	Hari kedua	
3	Hari ketiga	
4	Hari keempat	
5	Hari kelima	

Pada *baseline* (A_1) diamati durasi ketahanan duduk anak dalam periode waktu 30 menit. Kemudian diberikan intervensi (B) menggunakan modifikasi perilaku dengan teknik *token economy*. Selanjutnya diamati kembali perubahan ketahanan duduk anak (A_2) dalam periode yang sama, yaitu 30 menit. Data mengenai ketahanan duduk anak diperoleh lewat pencacatan observasi langsung dalam bentuk durasi. Setelah melakukan pengamatan, data dianalisis dan ditampilkan dalam bentuk visual grafik [15]. Analisis data menggunakan 2 tahap, yaitu: analisis data kondisi dan analisis data antar kondisi, sehingga menghasilkan hasil yang komparatif dari durasi ketahanan duduk anak disetiap tahapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan data seperti pada tabel 2 untuk kondisi A_1 , Tabel 3 untuk kondisi B, dan tabel 4 untuk kondisi A_2 .

Tabel 1. Durasi Ketahanan Duduk Anak Pada kondisi A_1

No	Hari Pengamatan	Durasi Ketahanan Duduk Anak (Menit)
1	Rabu, 29 September 2021	4
2	Kamis, 30 September 2021	5
3	Jum'at, 1 Oktober 2021	5
4	Sabtu, 2 Oktober 2021	4

Tabel 2. Durasi Ketahanan Duduk Anak Pada kondisi B_1

No	Hari Pengamatan	Durasi Ketahanan Duduk Anak (Menit)
1	Rabu, 29 September 2021	4
2	Kamis, 30 September 2021	5
3	Jum'at, 1 Oktober 2021	5
4	Sabtu, 2 Oktober 2021	4
5	Senin, 4 Oktober 2021	5
6	Selasa, 5 Oktober 2021	5

Tabel 3. Durasi Ketahanan Duduk Anak Pada kondisi A₂

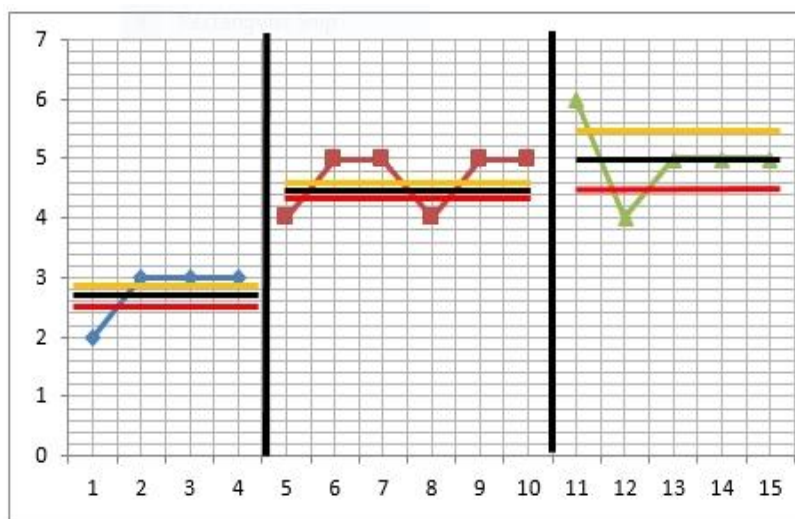
No	Hari Pengamatan	Durasi Ketahanan Duduk Anak (Menit)
1	Kamis, 14 Oktober 2021	6
2	Jum'at, 15 Oktober 2021	4
3	Sabtu, 16 Oktober 2021	5
4	Senin, 18 Oktober 2021	5
5	Selasa, 19 Oktober 2021	5

Dari tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3 dapat dilihat durasi dari ketahanan duduk anak yang dilakukan selama 15 kali pertemuan.

1. Kondisi *baseline* (A₁) dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan skor : 2, 3, 3, 3, dan diperoleh kestabilan data pada pertemuan ke kedua hingga pertemuan ke empat.
2. Kondisi intervensi (B) dilakukan sebanyak enam kali diperoleh skor : 4, 5, 5, 4, 5, 5 sedangkan
3. Kondisi *baseline* (A₂) dilakukan sebanyak lima kali pertemuan dengan skor perolehan : 6, 4, 5, 5, 5.

Dari data yang didapatkan pada penelitian dapat dilihat terjadi peningkatan durasi ketahanan duduk anak dari sebelum dilakukan intervensi dan setelah dilakukan intervensi. Penggunaan teknik *token economy* dalam melakukan modifikasi perilaku anak ADHD untuk meningkatkan daya tahan duduk bisa dikatakan efektif. Dalam lingkungan pendidikan, token ekonomi dapat digunakan untuk meningkatkan manajemen kelas, terutama bagi siswa dengan masalah perilaku seperti anak dengan kategori ADHD seperti pada penelitian ini.

Hal ini dibuktikan dengan kecenderungan stabilitas dalam mean level di kondisi baseline sebelum diberikan intervensi terhadap durasi ketahanan duduk anak melalui intervensi modifikasi perilaku teknik *token economy* dapat meningkatkan ketahanan duduk anak. Hal ini dibuktikan juga dari hasil mean level pada baseline A₁ sebesar 2.75 yang kemudian mengalami kenaikan yang drastis pada kondisi intervensi B menjadi 4.67. Sedangkan setelah melakukan intervensi A₂ juga mengalami kenaikan yaitu 5.



Gambar 1. Kondisi A₁, B, A₂ dalam durasi ketahanan duduk anak ADHD

Keterangan:

Mean level	:	_____
Batas atas	:	_____
Batas bawah	:	_____
Garis perubahan fase	:	_____
Kondisi <i>baseline</i> (A ₁)	:	_____
Kondisi intervensi (B)	:	_____
Kondisi <i>baseline</i> (A ₂)	:	_____

Pada Gambar 1, diperlihatkan perubahan yang terjadi pada saat sebelum melakukan intervensi, pada saat intervensi dan setelah intervensi terhadap ketahanan duduk anak ADHD di kelas I di MI No. 41/E3 SEMERAP. Masing-masing dari kiri ke kanan adalah kondisi A₁, B, A₂

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *token economy* dapat meningkatkan ketahanan duduk anak ADHD. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan durasi duduk anak ADHD pada saat proses pembelajaran setelah dilakukan intervensi. Dimana pada tahap awal diperoleh rata-rata lama duduk adalah 2,75 menit dan meningkat menjadi 5 menit setelah dilakukan intervensi menggunakan *token economy*.

REFERENSI

- [1] Sarver, D. E., Rapport, M. D., Kofler, M. J., Raiker, J. S., & Friedman, L. M. (2015). Hyperactivity in Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD): Impairing Deficit or Compensatory Behavior? *Journal of Abnormal Child Psychology*, 43(7), 1219–1232. <https://doi.org/10.1007/s10802-015-0011-1>
- [2] Boot, N., Nevicka, B., & Baas, M. (2017). Subclinical symptoms of attention-deficit/hyperactivity disorder (ADHD) are associated with specific creative processes. *Personality and Individual Differences*, 114, 73–81. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.03.050>
- [3] Hoseini, B. L., Abbasi, M. A., Moghaddam, H. T., Khademi, G., & Saeidi, M. (2014). Attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) in children: A short review and literature. *International Journal of Pediatrics*, 2(4), 445–452. <https://doi.org/10.22038/ijp.2014.3749>
- [4] Citra Dirna, F. (2012). Meningkatkan Ketahanan Duduk Siswa Hiperaktif Melalui Media Mozaik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(September), 320–331.
- [5] Tarmansyah. (2010). *Terapi Okupasional*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Luar Biasa
- [6] Hasanah, H. W., Fatmawati, & Marlina. (2018). Peningkatan Ketahanan Duduk dan Pengurangan Perilaku Meninggalkan Tempat Duduk melalui Teknik Time Out pada Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(1), 26–31.
- [7] Widiyari, Y., & Pujiati, D. (2016). MODIFIKASI PERILAKU PADA ANAK USIA DINI (Studi Kasus Implementasi Teknik Modeling dan Toke ekonomi dalam proses perubahan tingkah laku pada anak usia dini). *Psycho Idea*, (1), 1–11.

- [8] Fahrudin, A., & Jakarta, U. M. (2019). TEKNIK EKONOMI TOKEN DALAM PENGUBAHAN PERILAKU KLIEN (Token (Token Economy Technique in the Modification of Client Behavior) Adi Fahrudin , PhD i. (July), 0–6.
- [9] Marlina & Grahita. (2019). *Strategi Penanganan Anak ADHD*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [10] Nyoman Rohmaniah, I Made Tegeh, I. M. M. (2016). *Penerapan Teknik Modifikasi Perilaku Token Economy Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini*. 4(2), 4.
- [11] Putra, R. A., & Putrie, C. (2018). Efektivitas token economy pada anak adhd di pondok pesantren nuurudzholaam, purwakarta. *Jurnal Ilmiah Penelitian Psikologi JIPP*, 4(2), 79–86.
- [12] Rashid Sayyad Reader, M., Author, C., & Rashid Sayyad, M. (2016). Conceptual Study of Ayurvedic Management of A.D.H.D. (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) in Children: A Review. *International Journal of Health Sciences & Research (Www.ijhsr.org) International Journal of Health Sciences and Research*, 2546(11), 254–257. Retrieved from <http://www.ejmanager.com/mnstemps/107/107-1478595896.pdf>
- [13] Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- [14] Kurniawati, Y. (2010). *Modifikasi Perilaku Anak Usia Dini*. Semarang: UNNEs.
- [15] Sunanto, J. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.

Halaman ini Sengaja Dikosongkan