



LAPORAN PENELITIAN
DIPA PNBP UNIVERSITAS AIRLANGGA
TAHUN ANGGARAN 2006

**EFEKTIFITAS PENERAPAN METODE MODIFIKASI
PERILAKU "TOKEN ECONOMIES" UNTUK
MENINGKATKAN IKLIM BELAJAR YANG DINAMIS
DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI KELAS**

Peneliti:

**Herdina Indrijati, S.Psi.
Endah Mastuti, S.Psi.,M.Si.**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Dibiayai oleh DIPA Penerimaan Negara Bukan Pajak
Universitas Airlangga Tahun 2006

SK Rektor Universitas Airlangga Nomor 4017/J03/PP/2006

Tanggal 2 Juni 2006

Nomor Urut 76

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Nopember, 2006

- LEARNING & PSYCHOLOGY OF
- BEHAVIOR MODIFICATION



LAPORAN PENELITIAN
DIPA PNBP UNIVERSITAS AIRLANGGA
TAHUN ANGGARAN 2006

**EFEKTIFITAS PENERAPAN METODE MODIFIKASI
PERILAKU "TOKEN ECONOMIES" UNTUK
MENINGKATKAN IKLIM BELAJAR YANG DINAMIS
DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI KELAS**

Peneliti:

**Herdina Indrijati, S.Psi.
Endah Mastuti, S.Psi.,M.Si.**

KKB
KK-2
Lp 139/08
Ind
e

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Dibiayai oleh DIPA Penerimaan Negara Bukan Pajak
Universitas Airlangga Tahun 2006
SK Rektor Universitas Airlangga Nomor 4017/J03/PP/2006
Tanggal 2 Juni 2006
Nomor Urut 76

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Nopember, 2006





**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS AIRLANGGA
LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Kampus C Unair, Jl. Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5995246, 5995248, 5995247 Fax. (031) 5962066
E-mail : infolemlit@unair.ac.id - http : //lppm.unair.ac.id

**IDENTITAS DAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR HASIL PENELITIAN**

1. Judul Penelitian : Efektifitas Penerapan Metode Modifikasi Perilaku "Token Economies" untuk Meningkatkan Iklim Belajar Yang Dinamis Dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas

a. Macam Penelitian : () Fundamental, () Terapan, () Pengembangan, () Institusional

b. Katagori Penelitian : () I () II () III () IV

2. Kepala Proyek Penelitian

a. Nama Lengkap dan Gelar : Herdina Indrijati, S.Psi.

b. Jenis Kelamin : Perempuan

c. Pangkat/Golongan dan NIP: Penata (Gol. III/c) 132161190

d. Jabatan Sekarang : Lektor

e. Fakultas/Puslit/Jurusan : Fakultas Psikologi

f. Univ./Inst./Akademi : Universitas Airlangga

g. Bidang Ilmu Yang Diteliti : Psikologi

3. Jumlah Tim Peneliti : 2 (dua) orang

4. Lokasi Penelitian : SMPN 5 Jember

5. Kerjasama dengan Instansi Lain

a. Nama Instansi : -

b. Alamat : -

6. Jangka Waktu Penelitian : 5 (lima) bulan

7. Biaya Yang Diperlukan : 6.000.000,00

8. Seminar Hasil Penelitian

a. Dilaksanakan Tanggal :

b. Hasil Penelitian : () Baik Sekali (V) Baik
() Sedang () Kurang

Surabaya, September 2006

Mengetahui/Mengesahkan :

a.n. Rektor

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat



Prof. Dr. H. Sarmanu, MS.
NIP. 130 701 125

RINGKASAN

EFEKTIFITAS PENERAPAN METODE MODIFIKASI PERILAKU "TOKEN ECONOMY" UNTUK MENINGKATKAN IKLIM BELAJAR YANG DINAMIS DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI KELAS (Herdina Indrijati, Endah Mastuti.2006. 51 halaman).

Mendiskusikan wacana pendidikan, sejak dahulu hingga saat ini selalu dijumpai beberapa kesenjangan persepsi dan harapan antara guru dan muridnya. Guru mempunyai harapan bahwa murid-muridnya seharusnya dapat berperilaku dengan baik dan dapat berprestasi lebih tinggi. Murid, di lain pihak membutuhkan, mengharapkan perhatian dan dorongan dari gurunya agar termotivasi untuk belajar dan meraih prestasi yang optimal. Murid-murid seringkali menuntut gurunya agar dapat mengajar dengan baik dan menarik sehingga memudahkan murid untuk memahami pelajaran yang disampaikan. Sedangkan metode yang menarik diharapkan akan memotivasi murid untuk memahami pelajaran dengan lebih baik lagi. Supaya terjadi transfer pengetahuan dan proses belajar mengajar yang baik perlu diciptakan suatu iklim belajar mengajar yang sehat dan dinamis antara pendidik dan siswanya. Dimana kondisi atau iklim tersebut dapat terwujud apabila kedua belah pihak yaitu murid dan guru dapat terlibat secara aktif didalamnya. Situasi kelas seperti ini dapat diwujudkan, salah satunya dengan menerapkan manajemen kelas yang tepat. Selama ini dikelas-kelas terutama pada "budaya" pendidikan di Indonesia hanya menggunakan manajemen kelas yang relatif konvensional dan kurang menarik perhatian siswa-siswanya. Dimana proses transfer pelajaran hanya berjalan satu arah (*teacher oriented*) dan tidak menyenangkan sehingga siswapun kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan. Mereka cenderung sebagai pendengar pasif, kurang bersemangat, kurang partisipatif, hanya menjawab jika ditunjuk, dan perilaku lain yang kurang mendukung keefektifan belajar. Jika hal ini terus menerus terjadi maka bukan hal yang tidak mungkin terjadi jika tujuan pendidikan yang dicanangkan tidak bisa dicapai.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan efektivitas antara metode *Token Economy* dengan Metode Konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah. Sehingga hipotesis yang diajukan pun ada

empat yaitu (1) Ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar, (2) Ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah, (3) Ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku bertanya pada guru tentang materi pelajaran, (4) Ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 2 SMP Negeri 5 Jember. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana dipilih dua kelas yang menunjukkan beberapa perilaku pasif ataupun bermasalah. Dari dua kelas tersebut, dipilih secara random dimana satu kelas bertindak sebagai kelompok eksperimen yang dikenakan perlakuan metode modifikasi perilaku Token Economy dan kelompok lainnya bertindak sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional seperti yang selama ini diterapkan. Teknik Analisa data yang digunakan adalah T -Test.

Berdasarkan analisis SPSS pada hipotesis pertama didapatkan hasil nilai t sebesar 2.334 dengan signifikansi 0.022 berarti hipotesis pertama diterima. Untuk hipotesis kedua didapatkan hasil nilai t sebesar 4.093 dengan signifikansi 0.000 berarti hipotesis kedua diterima. Hipotesis ketiga didapatkan hasil nilai t sebesar 4.009 dengan signifikansi 0.000 berarti hipotesis ketiga diterima. Adapun untuk hipotesis keempat didapatkan hasil nilai t sebesar 4.052 dengan signifikansi 0.000 berarti hipotesis keempat diterima.

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan kepada para guru mulai mencoba menerapkannya di dalam kelas dan mulai meninggalkan manajemen konvensional yang selama ini masih diterapkan terutama bagi guru-guru yang menghadapi kelas-kelas yang pasif dan siswanya menunjukkan perilaku kurang adaptif.

(LP.FAK.Psikologi Universitas Airlangga .No. Kontrak : 615/JO3.2/PG/2006)

Kata kunci = metode modifikasi ; Token economy ;
Iklim belajar ; belajar mengajar

SUMMARY

AFFECTIVITY APPLYING OF BEHAVIORAL METHODE MODIFICATION " TOKEN ECONOMY" TO INCREASE CLIMATE LEARN DYNAMIC IN COURSE OF LEARNING TO TEACH IN CLASS (Herdina Indrijati, Endah Mastuti.2006. 51 page.)

Discussing education discourse, since ahead till in this time is always met by some perception difference and expectation between teachers and their students. Teacher has expectation that its students ought to earn behavior of me better and achievement can be higher. Student, on the other hand require, expecting motivation and attention of its teacher to be motivating to learn and reach for optimal achievement. Student is oftentimes claim its teacher to be can teach better and draw so that facilitate student to comprehend sent lesson. While method which is interesting to be expected will motivate students to more comprehend the lessons. So that happened the transfer of process and knowledge learn to teach good require to be created by a climate learn to teach dynamic and healthy between educator and his student. That condition can if both parties that teacher and student can involve actively in it. Class situation like this can be realized, one of them by applying correct class management. During the time in classes especially at "culture" education in Indonesia only using class management which conventional relative and lose looks attention of its students. Where process is transfer of lesson only walking is one way (teacher oriented) and unpleasantly so that student less participating in carried out school activity. They tend to as passive hearer, less is motivated, less participative, only replying if showed, and other behavior which less supporting of effectiveness learn. If this matter continuously happened hence non improbability happened if target of education cannot reach

This research aim to see do there is difference of affectivity between method of Token Economy with Conventional Method to behavioral appearance answer truly question of teacher, asking to teacher about lesson items, answering to answer or question learn and also friend, replying question of wrong teacher though. So that raised hypothesis even also there is four that is (1) There is difference of affectivity between applying of behavioral modification method of token economy with conventional method to behavioral appearance answer question given by teacher truly, (2) There is difference of affectivity between applying of behavioral modification method of token economy

with conventional method to behavioral appearance answer question of wrong teacher though, (3) There is difference of affectivity between applying of behavioral modification method of token economy with conventional method to behavioral appearance ask to teacher about lesson items, (4) There is difference of affectivity between applying of behavioral modification method of token economy with conventional method to behavioral appearance answer to answer or question learn and also friend

This Research population is class student 2 SMP Country 5 Jember. Technique intake of sample use technique of purposive sampling, where selected two class showing some passive behavior and or have problem. From two class, selected by random where one class act as imposed by experiment group treatment of behavioral modification method of Token Economy and other group act as control group using conventional method such as those which is during the time applied. Technique of analyze data the used is T - Test.

Pursuant to analysis of SPSS at first hypothesis got by result of value of t equal to 2.334 with significance 0.022 meaning accepted first hypothesis. For second hypothesis got result of value of t equal to 4.093 with significance 0.000 meaning accepted second hypothesis. Third hypothesis got by result of value of t equal to 4.009 with significance 0.000 meaning third hypothesis accepted. For fourth hypothesis got by result of value of t equal to 4.052 with significance 0.000 meaning fourth hypothesis accepted.

Pursuant to result of this research is suggested to all teacher start to try applying it in class and start to leave conventional management which during the time still applied especially to teachers facing passive class and its student show behavior less adaptive.

KATA PENGANTAR

ALHAMDULILLAH, puji syukur kami panjatkan kehadapan Allah SWT, dimana atas perkenanNYA dan kerja keras tim peneliti maka akhirnya kami dapat menyelesaikan penelitian ini. Tentu saja selesainya penelitian ini tidak lepas dari pihak-pihak yang sangat membantu kerja kami. Oleh karena itu kami ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Airlangga selaku pimpinan tertinggi Universitas Airlangga
2. Prof. Dr. H. Sarmanu, M.S. selaku Ketua Lembaga Penelitian Universitas Airlangga
3. Prof. Dr. HM. Zainudin selaku dekan Fakultas Psikologi Unair
4. Kepala Sekolah SMP 5 yang telah memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peneliti
5. Guru bidang studi Bahasa Inggris di SMP 5 Jember, Ibu Sudina Kartini, yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini
6. Adik-adik di SMP 5 Jember khususnya kelas II C dan II D yang telah dengan sukarela ikut serta dalam penelitian ini
7. serta semua pihak yang tentu namanya tidak dapat kami sebut satu persatu

Sebagai manusia yang tak pernah luput dari salah dan khilaf, maka tentu saja penelitian ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu kami membuka lebar tangan kami untuk menerima kritik dan saran dari pembaca sekalian.

Terima Kasih.

Surabaya, 30 Oktober 2006

TIM PENELITI

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	3
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Modifikasi Perilaku	4
2.1.1. Definisi Modifikasi Perilaku.....	4
2.1.2. Macam Perubahan Dalam Modifikasi Perilaku.....	4
2.1.3. Karakteristik Modifikasi Perilaku.....	5
2.1.4. Keunggulan Modifikasi Perilaku	7
2.1.5. Kelemahan Modifikasi Perilaku.....	7
2.2. Manajemen Kelas.....	7
2.2.1. Definisi Manajemen Kelas.....	7
2.2.2. Pedoman Menciptakan Kelas Efektif.....	8
2.2.3. Manajemen Kelas Untuk Mencegah Perilaku Bermasalah....	10
2.2.4. Manajemen Kelas Untuk Mengintervensi Atau Menangani Perilaku Yang Tidak Dikehendaki.....	11
2.3. Token Economy	14
2.3.1. Definisi Token Economy	15
2.3.2. Tahap-tahap Dalam Memberikan Token Economy	15
2.3.3. Prosedur Implementasi Spesifik	17
2.3.4. Menyiapkan Manual Token Economy	24
2.3.5. Keuntungan Menggunakan Token Economy	24
2.3.6. Program Token Economy Dalam Setting Lingkungan Alami	25
2.3.7. Pertimbangan Etis	25
2.4. Hipotesis	27
BAB III : TUJUAN DAN MANFAAT	29
3.1. Tujuan Penelitian	29
3.2. Manfaat Penelitian	29
BAB IV : METODE PENELITIAN	30
4.1. Identifikasi Variabel Penelitian	30
4.2. Definisi Operasional	30
4.2.1. Definisi Operasional Token Economy	30
4.2.2. Definisi Operasional Manajemen Kelas Konvensional	30
4.2.3. Definisi Operasional Perilaku yang Menyertai	

Manajemen Kelas	31
4.3. Subyek Penelitian	31
4.4. Pengumpulan data	32
4.4.1. Metode Pengumpulan Data	32
4.4.2. Prosedur Eksperimen	33
4.4.3. Metode Analisis Data.....	35
 BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN	 36
5.1. Analsis Data	36
5.2. Pembahasan	39
 BAB VI : SIMPULAN DAN SARAN	 47
6.1. Simpulan	47
6.2. Saran	47
 DAFTAR PUSTAKA	 48

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Baseline Jenis Perilaku Yang Akan Dimunculkan	31
2. Tabel 2. Token Yang Diperoleh Siswa Saat Memunculkan Perilaku	32
3. Tabel 3. Pembobotan/Pemberian Nilai Terhadap Token..	33
4. Tabel 4. <i>Backup Reinforcers</i> Yang Bisa Diperoleh Oleh Siswa	34
5. Tabel 5. Group Statistik Untuk Perilaku Menjawab Pertanyaan Yang Diberikan Oleh Guru Dengan Benar	36
6. Tabel 6. T Test Untuk Perilaku Menjawab Pertanyaan Yang Diberikan Oleh Guru Dengan Benar	36.
7. Tabel 7. Group Statistics Untuk Perilaku Menjawab Pertanyaan Dari Guru Meskipun salah.....	37
8. Tabel 8. T Test Untuk Perilaku Menjawab Pertanyaan Dari Guru Meskipun Salah	37
9. Tabel 9. Group Statistics Untuk Perilaku Bertanya Pada Guru Tentang Materi Pelajaran	38
10. Tabel 10. T Test Untuk Perilaku Bertanya Pada Guru Tentang Materi Pelajaran	38
11. Tabel 11. Group Statistics Untuk Perilaku Menanggapi Pertanyaan Atau Jawaban Guru Maupun Teman	39
12. Tabel 12. T Test Untuk Perilaku Menanggapi Pertanyaan Atau Jawaban Guru Maupun Teman	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	
Frekuensi Perilaku Yang Muncul Saat Pengamatan (fo) pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	49
Lampiran 2	
Pembobotan/Pemberian Nilai Terhadap Token Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	51
Lampiran 3	
Hasil Uji Statistik SPSS Untuk Tiap-tiap Perilaku	53

**Efektifitas Penerapan Metode Modifikasi Perilaku
"Token Economy"
Untuk Meningkatkan Iklim Belajar Yang Dinamis
dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas**

Herdina Indrijati, Endah Mastuti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan efektifitas antara metode Token Economy dengan Metode Konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 2 SMP Negeri 5 Jember. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Tipe penelitiannya adalah eksperimen untuk melihat perbedaan efektivitas antara 2 metode. Teknik Analisa data yang digunakan adalah T-Test.

Hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan efektifitas antara Metode Token Economy dengan Metode yang selama ini diterapkan. Masing-masing dari keempat perilaku yang diukur menunjukkan hasil yang signifikan, meannya menunjukkan perbedaan yang cukup besar untuk keempat perilaku tersebut. Sehingga dengan diterapkannya metode token economy meningkatkan kemunculan perilaku positif yang diharapkan.

**Affectivity Applying Of Behavioral Method Modification
" Token Economy"
To Increase Climate Learn Dynamic
in course of Learning To teach in Class**

Herdina Indrijati, Endah Mastuti

ABSTRACTION

This Research aim to see do there is difference of affectivity between method of Token Economy with Conventional Method to behavioral appearance answer truly question of teacher, asking to teacher about Lesson items, answering to answer or question learn and also friend, replying question of wrong teacher though.

This research population is class student 2 SMP Country 5 Jember. Technique intake of sample use technique of purposive sampling, its Research type is experiment to see difference of effectiveness between 2 methods. Technique of Analyze data the used is T - Test.

Result of this research show there is difference of affectivity between Method of Token Economy with method is which during the time applied. Everyone of is fourth of measured behavior show result of which is significance, its his show big enough difference to be is fourth of behavior. So that applied of method of token economy improve apparition of positive behavior which expected

EFEKTIFITAS PENERAPAN METODE MODIFIKASI PERILAKU "TOKEN ECONOMY" UNTUK MENINGKATKAN IKLIM BELAJAR YANG DINAMIS DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI KELAS

(AFFECTIVITY APPLYING OF BEHAVIORAL METHODE MODIFICATION "TOKEN ECONOMY" TO INCREASE CLIMATE LEARN DYNAMIC IN COURSE OF LEARNING TO TEACH IN CLASS)

Herdina Indrijati, Endah Mastuti

**Efektifitas Penerapan Metode Modifikasi Perilaku
"Token Economy"
Untuk Meningkatkan Iklim Belajar Yang Dinamis
dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas**

Herdina Indrijati, Endah Mastuti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan efektifitas antara metode Token Economy dengan Metode Konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 2 SMP Negeri 5 Jember. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling, Tipe penelitiannya adalah eksperimen untuk melihat perbedaan efektivitas antara 2 metode. Teknik Analisa data yang digunakan adalah T-Test.

Hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan efektifitas antara Metode Token Economy dengan Metode yang selama ini diterapkan. Masing-masing dari keempat perilaku yang diukur menunjukkan hasil yang signifikan, meannya menunjukkan perbedaan yang cukup besar untuk keempat perilaku tersebut. Sehingga dengan diterapkannya metode token economy meningkatkan kemunculan perilaku positif yang diharapkan.

**Affectivity Applying Of Behavioral Method Modification
" Token Economy"
To Increase Climate Learn Dynamic
in course of Learning To teach in Class**

Herdina Indrijati, Endah Mastuti

ABSTRACTION

This Research aim to see do there is difference of affectivity between method of Token Economy with Conventional Method to behavioral appearance answer truly question of teacher, asking to teacher about Lesson items, answering to answer or question learn and also friend, replying question of wrong teacher though.

This research population is class student 2 SMP Country 5 Jember. Technique intake of sample use technique of purposive sampling, its Research type is experiment to see difference of effectiveness between 2 methods. Technique of Analyze data the used is T - Test.

Result of this research show there is difference of affectivity between Method of Token Economy with method is which during the time applied. Everyone of is fourth of measured behavior show result of which is significance, its his show big enough difference to be is fourth of behavior. So that applied of method of token economy improve apparition of positive behavior which expected

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Mendiskusikan wacana pendidikan, sejak dahulu hingga saat ini selalu dijumpai beberapa kesenjangan persepsi dan harapan antara guru dan muridnya. Guru acapkali mempunyai pandangan dan harapan bahwa murid-muridnya seharusnya dapat berperilaku dengan baik dan dapat berprestasi lebih tinggi. Murid, di lain pihak membutuhkan, mengharapkan perhatian dan dorongan dari gurunya agar termotivasi untuk belajar dan meraih prestasi yang optimal. Murid-murid seringkali menuntut gurunya agar dapat mengajar dengan baik dan menarik sehingga memudahkan murid untuk memahami pelajaran yang disampaikan. Sedangkan metode yang menarik diharapkan akan memotivasi murid untuk memahami pelajaran dengan lebih baik lagi. Oleh karena itu, penting sekali bagi seorang guru untuk dapat menangani perilaku murid-muridnya dengan baik agar dapat terjadi transfer pengetahuan yang efektif, salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah menerapkan metode manajemen kelas atau pendekatan modifikasi perilaku. Supaya terjadi transfer pengetahuan dan proses belajar mengajar yang baik perlu diciptakan suatu iklim belajar mengajar yang sehat dan dinamis antara pendidik dan siswanya. Dimana kondisi atau iklim tersebut dapat terwujud apabila kedua belah pihak yaitu murid dan guru dapat terlibat secara aktif didalamnya. Tentunya apabila kondisi ini

bisa dicapai, maka tidak mustahil proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Situasi kelas seperti ini dapat diwujudkan, salah satunya dengan menerapkan manajemen kelas yang tepat. Karena pada prinsipnya, mengajar yang efektif dan belajar yang sukses berkaitan erat dengan pengorganisasian dan manajemen kelas (Elliot et. al, 2000).

Selama ini dikelas-kelas terutama pada "budaya" pendidikan di Indonesia hanya menggunakan manajemen kelas yang relatif konvensional dan kurang menarik perhatian siswa-siswanya. Dimana proses transfer pelajaran hanya berjalan satu arah (*teacher oriented*) dan tidak menyenangkan sehingga siswa pun kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan

Beberapa ahli telah menunjukkan tentang pentingnya manajemen kelas dan modifikasi perilaku. Evertson & Smylie (dalam Glover, 1990:322) melaporkan bahwa faktor utama dalam mengarahkan perilaku siswa adalah kegiatan-kegiatan menarik yang dilakukan oleh guru yang dapat mendorong siswanya berpartisipasi dalam aktivitas di kelas. Guru mengikutsertakan siswa dalam kegiatan belajar yang mudah dimengerti dan menarik perhatian. Hal ini berarti, supaya kelas menjadi "hidup" namun teratur diperlukan suatu cara atau teknik yang menarik perhatian murid, sehingga siswa bisa belajar lebih lama dan melakukan kegiatan yang berguna dan produktif. Jika hal tersebut dilaksanakan dengan benar, maka kehidupan kelas akan menjadi menyenangkan sebagai arena belajar sehingga transfer pengetahuan dapat berjalan dengan lancar.

2. Perumusan Masalah

"Apakah ada Perbedaan Efektifitas antara Metode *Token Economy* dengan Metode Konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah ?"

LANDASAN TEORI

1. Definisi Modifikasi Perilaku

Menurut Soekadji (1983) modifikasi perilaku merupakan suatu pendekatan untuk melakukan pengukuran, evaluasi dan perubahan perilaku. Pendekatan ini difokuskan untuk mengembangkan perilaku adaptif terhadap sosial dan mengurangi perilaku maladaptive dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum modifikasi perilaku diartikan sebagai segala tindakan yang bertujuan untuk mengubah perilaku. Sedangkan para *behaviorist* (dalam Soekadji, 1983) memiliki definisi sendiri mengenai modifikasi perilaku yaitu sebagai penggunaan secara sistematis teknik kondisioning pada manusia

untuk menghasilkan perubahan frekuensi perilaku sosial tertentu atau tindakan untuk mengontrol lingkungan perilaku tersebut.

2. Definisi Manajemen Kelas

Menurut Glover (1990) manajemen kelas (*classroom management*) adalah suatu pendekatan tingkah laku untuk mengarahkan perilaku siswa di dalam kelas. Artinya, mengatur kelas adalah menciptakan rutinitas kegiatan belajar supaya berjalan lancar dan membantu mencegah munculnya masalah disiplin yang tidak perlu ada (Elliot et. al, 2000).

3. Pedoman Menciptakan Kelas yang Efektif

Beberapa prinsip yang harus dikembangkan dalam melakukan manajemen kelas antara lain :

1. Menyelenggarakan aktivitas belajar yang mudah dimengerti dan diminati

Kunci dari prinsip ini adalah memberi siswa aktifitas yang menantang dan memiliki arti. Sehingga pendidik perlu mengumpulkan informasi tentang minat, cara berpikir dan kesiapan para siswanya dalam menerima tugas-tugas yang baru.

2. Menyediakan lingkungan belajar atau situasi kelas yang supportive (mendukung)

Kelas harus menjadi tempat dimana kebutuhan fisiologis, keamanan, perasaan memiliki dan kebutuhan harga diri bisa terpuaskan pada tingkat yang tinggi. Dan hal ini sangat tergantung pada interaksi siswa dan guru.

3. Memberikan kesempatan kepada murid-murid untuk sukses dalam belajar

Setiap siswa harus mengalami kesuksesan di dalam kelas, meskipun bukan semata-mata hanya kompetisi saja. Namun fokusnya adalah pengalaman kesuksesannya tersebut. Guru yang baik selain memberi aktifitas yang menantang tapi juga menyediakan kesempatan untuk sukses yang besar. Hal ini terwujud dari pemberian tugas yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah.

4. Membantu murid mengembangkan dan mengatur tujuan mereka sendiri

Siswa yang berusaha mencapai tujuan-tujuan yang mereka tetapkan akan cenderung untuk terlibat di dalam kegiatan kelas (yang produktif)

5. Usahakan agar murid dapat mengetahui hasil kerja mereka

Umpan balik adalah bagian yang penting untuk memotivasi siswa agar tetap betah dalam tugas-tugas belajar dan untuk mengetahui seberapa banyak mereka telah belajar.

6. Melibatkan murid dalam membuat keputusan

Siswa juga perlu untuk turut merasakan bahwa mereka ikut mengatur apa yang mereka kerjakan.

7. Membuat persiapan untuk menghadapi hari-hari buruk

Bagaimanapun hebatnya seorang guru merencanakan aktifitas kelas terkadang pelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya. Bila ini terjadi maka guru harus siap dengan aktifitas pengganti.

8. Memberi penguatan pada perilaku yang diinginkan

Manajemen kelas yang sukses didasari oleh prinsip yang terakhir ini yaitu perlunya seorang pendidik yang terlibat dalam kelas tersebut untuk memberi penguatan pada perilaku-perilaku yang diinginkan (*strengteningth appropriate bahavior*), yaitu segala perilaku atau sesuatu yang membantu proses belajar agar menjadi lebih lancar dan menyenangkan dalam kelas (Glover, 1990).

4. Token Economy

4.1. Definisi Token Economy

Metode Token Economy ini dikembangkan oleh Ayllon dan Azrin pada tahun 1968 (Glover, 1990). Konsepnya adalah pemberian reinforcement yang langsung terhadap perilaku yang sesuai dengan yang telah ditentukan dalam aturan-aturan kelas. Pada metode ini *token* diberikan berdasarkan kualitas perilaku siswa. Token ini berbentuk angka (point), tanda check atau gambar orang tersenyum. Pada akhir periode tertentu yang sudah disepakati, token yang sudah diperoleh siswa dapat ditukar dengan reinforcement yang sebenarnya yang bentuknya bervariasi dan sifatnya menarik bagi siswa.

Token ekonomi adalah program di mana kelompok dari individu mendapat token atas perilaku yang diinginkan dan token tersebut dapat ditukar dengan *backup reinforcers* (Martin et.all.,2003).

4.2. Tahap-tahap Dalam Memberikan Token Economy

Menurut Martin et.all.(2003), dalam pelaksanaan metode modifikasi perilaku Token Economy ada tahap-tahap yang harus dilakukan, yaitu :

1. Menentukan target behavior

Kelompok yang lebih homogen akan lebih mudah untuk distandarisasi dalam peraturan yang berhubungan dengan respon spesifik yang akan diperkuat oleh sejumlah token tertentu daripada kelompok yang heterogen.

2. Menetapkan garis dasar (baseline)

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

3. Menyeleksi *backup reinforcers*

Untuk menentukan penguat, dibutuhkan sikap yang hati-hati untuk menghindari masalah etis serius yang dapat timbul. Jangan pernah merencanakan sebuah program yang mungkin mengandung deprivasi individu atas sesuatu yang secara legal dan moral adalah milik mereka.

4. Menyeleksi jenis token yang digunakan

Umumnya, token bersifat atraktif, ringan, mudah dipindahkan, tahan lama, mudah ditangani, dan tentu saja tidak mudah dipalsukan. Harus juga dipastikan bahwa token yang dimiliki jumlahnya cukup memadai.

5. Mengidentifikasi bantuan yang dapat tersedia

Bantuan dari individu lain mungkin tidak terlalu penting dalam ekonomi token kecil, misal dalam ruang. Dalam token ekonomi besar, misal dalam fasilitas psikiatri, beberapa bantuan adalah penting adanya.

6. Memilih lokasi

Tidak ada tempat khusus yang diperlukan untuk token ekonomi. Beberapa lokasi lebih baik daripada yang lain, bagaimanapun, juga tergantung pada tipe dari token ekonomi yang telah dipertimbangkan. Bangku yang mampu dipindah umumnya diperuntukan untuk peralatan alat tulis yang jumlahnya lebih dari satu karena mereka memungkinkan siswa untuk bekerja dengan lebih mudah dalam kelompok yang kecil.

TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan efektivitas antara metode *token economy* dengan metode konvensional atau yang selama ini diterapkan terhadap munculnya perilaku yang diinginkan yaitu menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah .

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah memberikan sumbangan pemikiran bagi guru, sekolah bahkan dunia pendidikan mengenai metode modifikasi perilaku yang bisa digunakan untuk manajemen kelas agar lebih efektif dan partisipatif, tidak hanya terpaku pada

manajemen kelas yang konvensional, sehingga diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih lancar dan menarik.

METODE PENELITIAN

1. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel bebas :

Metode modifikasi perilaku yang diterapkan dalam manajemen kelas, yaitu Token Economy dan Metode Konvensional

Variabel tergantung :

Perilaku menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah .

2. Definisi Operasional

2.1. Definisi operasional Manajemen Kelas Token Economy

Metode *token economy*, yaitu metode modifikasi perilaku yang administrasinya dilakukan secara individual. Dimana didalam kelas siswa bersaing untuk mendapatkan angka (*token*) tertinggi dari perilaku yang mereka perbuat sesuai dengan peraturan yang telah disepakati kelas. Nilai individu akan bertambah tergantung dari perilaku yang ditunjukkan. Masing-masing individu berkompetisi untuk mengumpulkan token paling banyak dengan cara meningkatkan munculnya perilaku yang positif. Pada akhir periode, nilai masing-masing individu di jumlahkan dan bagi individu yang memperoleh poin tertinggi dapat menukarkan tokennya dengan hadiah yang sebenarnya (*backup reinforcers*) yang menarik bagi siswa.

2.2. Definisi Operasional Metode Manajemen Kelas Konvensional

Manajemen kelas yang selama ini diterapkan di kelas tersebut adalah manajemen kelas yang konvensional seperti yang selama ini diterapkan

3. Subyek Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 2 SMP Negeri 5 Jember. Teknik pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling*, dipilih dua kelas yang menunjukkan beberapa perilaku pasif ataupun bermasalah. Dari lima kelas yang dimiliki oleh kelas 2, maka diambil dua kelas yaitu kelas 2C dan 2D yang memiliki ciri hampir sama yaitu siswa-siswanya kurang aktif di kelas, Dari hasil undian, kelas 2D menjadi kelompok eksperimen sedangkan kelas 2C menjadi kelompok kontrol.

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan melalui eksperimen. Penilaian terhadap perilaku yang muncul saat diterapkan kedua metode modifikasi perilaku yang diterapkan dalam manajemen kelas tersebut didasarkan pada token yang diberikan kepada para siswanya. Adapun jumlah token yang akan diperoleh siswa setiap memunculkan perilakunya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Token Yang Diperoleh Siswa Saat Memunculkan Perilaku

No.	Jenis Perilaku Yang Dimunculkan	Jumlah Token
1	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar	1
2	Bertanya pada guru tentang materi pelajaran	1
3	Menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman	1
4	Menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah	1

Sedangkan untuk proses analisis data secara statistik maka token yang yang diberikan tersebut diberikan skor atau pembobotan, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2
Pembobotan/Pemberian Nilai Terhadap Token

No.	Jenis Perilaku Yang Muncul	Jumlah Token	Skor/ Bobot
1	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar	1	2
2	Bertanya pada guru tentang materi pelajaran	1	2
3	Menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman	1	2
4	Menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah	1	1

5. Prosedur Eksperimen

Langkah awal yang penting dipersiapkan dalam penelitian ini adalah memberi petunjuk dan sekaligus melatih guru (yang telah ditunjuk) mengenai metode modifikasi perilaku *token economy* dan aturan permainan dari eksperimen yang akan dilakukan. Selanjutnya peneliti bersama-sama dengan guru mengidentifikasi perilaku-perilaku siswa yang pasif (sebagai *baseline*) yang seharusnya muncul (dikehendaki). Akhirnya diperoleh empat perilaku seperti yang sudah diuraikan sebelumnya. Setelah itu barulah dibuat aturan yang akan diberikan pada siswa-siswa dan membuat token yang berbentuk kupon.

Untuk kelas eksperimen, pada pertemuan pertama guru membuat kontrak atau perjanjian dengan siswa-siswanya. Kemudian siswa diberikan penjelasan mengenai perilaku-

perilaku yang diharapkan kemunculannya. Setiap perilaku yang dimunculkan akan diberikan nilai seperti yang diuraikan di atas. Siswa-siswa diinformasikan bahwa setiap perilakunya sangat menentukan nilai akhir dirinya sehingga mereka diharapkan bersaing atau berkompetisi untuk memunculkan perilaku positif. Pada akhir periode yang telah ditentukan (dilaksanakan selama 2 minggu yang terdiri dari 6 kali tatap muka atau 10 jam pelajaran), nilai yang telah diperoleh tiap-tiap siswa tersebut akan dijumlahkan. Bagi siswa yang mendapatkan poin tertinggi pertama boleh menukarkan tokennya dengan tas sekolah dengan harga termahal, siswa yang mengumpulkan point tertinggi kedua boleh menukarkan tokennya dengan tas sekolah dengan harga yang lebih murah sedangkan siswa yang mengumpulkan point tertinggi ketiga boleh menukarkan tokennya dengan tas sekolah yang harganya paling murah.

Untuk kelompok kontrol, proses belajar mengajar berlangsung sebagaimana biasanya yang diterapkan oleh guru selama ini. Tanpa sepengetahuan siswa-siswanya, perilaku-perilaku positif siswa yang muncul selama proses pengajaran tersebut, dicatat (diwujudkan dalam token juga) oleh guru. Kupon (token) juga disediakan untuk kelas kontrol namun pengadministrasiannya hanya dilakukan oleh guru bidang studi yang bersangkutan. Perilaku yang diharapkan kemunculannya sama dengan kelompok eksperimen. Pada akhir periode skor yang diperoleh oleh siswa-siswa dijumlahkan, berapapun skor yang mereka dapatkan tidak memperoleh hadiah apapun.

Dalam pelaksanaannya, materi pelajaran yang diberikan sama dan guru yang mengajarpun orang yang sama.

Selama proses eksperimen berlangsung, peneliti tidak terlibat langsung dalam penerapan metode, hal ini bertujuan untuk memunculkan perilaku yang alamiah dari subyek penelitian.

6. Metode Analisis Data

Penelitian ini merupakan studi perbedaan sehingga untuk melihat perbedaannya tersebut signifikan atau tidak, maka digunakan teknik T-Test dengan menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data

Untuk keperluan uji statistik maka frekuensi yang telah diperoleh tersebut diberikan pembobotan/pemberian nilai terhadap token, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Berdasarkan pembobotan yang diberikan terhadap tiap-tiap frekuensi munculnya perilaku tersebut maka selanjutnya dilakukan uji T test :

Tabel 3

T Test Untuk Perilaku Menjawab Pertanyaan Yang Diberikan Oleh Guru Dengan Benar

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
JWB BENAR Equal variances assumed	4,353	,040	2,334	82	,022	1,43	,612	,211	2,648
Equal variances not assumed			2,334	69,174	,022	1,43	,612	,208	2,649

Berdasarkan analisis SPSS pada hipotesis pertama didapatkan hasil nilai t sebesar 2.334 dengan signifikansi 0.022 berarti hipotesis berbunyi ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar, diterima.

Tabel 4

T Test Untuk Perilaku Menjawab Pertanyaan Dari Guru Meskipun Salah

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
JWB SALAH Equal variances assumed	9,440	,003	4,093	82	,000	1,12	,273	,575	1,663
Equal variances not assumed			4,093	62,264	,000	1,12	,273	,573	1,665

Berdasarkan analisis SPSS pada hipotesis kedua didapatkan hasil nilai t sebesar 4.093 dengan signifikansi 0.000 berarti hipotesis berbunyi ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah, diterima.

Tabel 5

T Test Untuk Perilaku Bertanya Pada Guru Tentang Materi Pelajaran

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
TANYA Equal variances assumed	10,708	,002	4,009	82	,000	1,67	,416	,840	2,494
Equal variances not assumed			4,009	55,672	,000	1,67	,416	,834	2,500

Berdasarkan analisis SPSS pada hipotesis ketiga didapatkan hasil nilai t sebesar 4.009 dengan signifikansi 0.000 berarti hipotesis berbunyi ada perbedaan efektifitas antara

penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku bertanya pada guru tentang materi pelajaran, diterima.

Tabel 6

T Test Untuk Perilaku Menanggapi Pertanyaan Atau Jawaban Guru Maupun Teman

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
YANGGAP	Equal variances assumed	15,885	,000	4,052	82	,000	2,10	,517	1,067	3,124
	Equal variances not assumed			4,052	50,519	,000	2,10	,517	1,057	3,134

Berdasarkan analisis SPSS pada hipotesis keempat didapatkan hasil nilai t sebesar 4.052 dengan signifikansi 0.000 berarti hipotesis berbunyi ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, diterima.

2. Pembahasan

1. Untuk jenis perilaku menjawab pertanyaan guru dengan benar menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh sangat signifikan. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan efektifitas antara metode *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku siswa dalam menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan oleh guru. Tampaknya antusiasme siswa dalam merespon metode *token economy* cukup tinggi. Hal ini selaras dengan hasil observasi guru bidang studi bahasa inggris yang bertindak sebagai pelaksana metode *token economy* ini. Pelaksana menyatakan bahwa siswa-siswa selalu berebut untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Bahkan jika pertanyaan yang diajukan mengharuskan para siswa untuk menuliskannya di papan tulis, murid-murid sampai berebut dan berlarian ke depan kelas hingga ada beberapa siswa yang terjatuh. Seperti yang dinyatakan oleh Soekadji (1983) bahwa metode *token economy* merupakan prosedur kombinasi untuk mengajar, meningkatkan, mengurangi atau juga memelihara perilaku, sehingga dengan diterapkannya metode *token economy* dalam pelajaran bahasa inggris semakin meningkatkan frekuensi dan kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru dengan benar.
2. Adapun untuk jenis perilaku menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru meskipun salah, diperoleh nilai sangat signifikan. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan efektifitas antara metode *token economy* dengan metode konvensional terhadap

munculnya perilaku siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru meskipun salah. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode *token economy* maka akan lebih banyak memunculkan perilaku siswa dalam menjawab pertanyaan guru meskipun salah jika dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Mereka berani menjawab meskipun mereka tahu bahwa jawaban yang mereka berikan salah, karena mereka mengetahui bahwa jawaban salah yang mereka berikan akan mendapatkan penghargaan. Ini memiliki arti bahwa untuk kelompok eksperimen kemungkinan munculnya perilaku ini dikarenakan siswa memang berani dan aktif dalam menjawab pertanyaan guru meskipun mereka tahu jawabannya salah. Namun mereka juga mengetahui bahwa menjawab pertanyaan guru meskipun salah tetap mendapat nilai (token) setengah yang bisa menambah nilai mereka. Antusiasme siswa dalam merespon metode *token economy* cukup tinggi sebagaimana observasi yang dilakukan oleh pelaksana yang menyatakan bahwa siswa-siswa dari kelas eksperimen tidak lagi merasa takut jika memberikan jawaban yang salah.

Kondisi ini sesuai dengan pernyataan Glover (1990) bahwa jika sekolah mampu menyediakan lingkungan belajar atau situasi kelas yang *supportive* (mendukung) dimana kelas menjadi tempat dimana kebutuhan fisiologis, keamanan, perasaan memiliki dan kebutuhan harga diri bisa terpuaskan pada tingkat yang tinggi, terjadi interaksi yang baik antara siswa dengan guru maka kelas akan berlangsung dengan baik. Dengan pelaksanaan metode *token economy* ini tampaknya memunculkan perasaan memiliki dan harga diri pada diri siswa. Siswa tetap merasa dihargai meskipun mereka memberikan jawaban yang salah terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Perasaan dihargai yang tinggi ini membuat siswa tidak merasa ragu atau takut untuk terlibat aktif dan partisipatif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan kendatipun jawaban yang mereka berikan kurang tepat.

- 3 Untuk jenis perilaku bertanya pada guru tentang materi pelajaran, diperoleh nilai sangat signifikan pula. Hal ini menunjukkan ada perbedaan efektifitas antara metode *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku bertanya pada guru tentang materi pelajaran. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode *token economy* maka akan lebih banyak memunculkan perilaku siswa untuk bertanya kepada guru tentang materi pelajaran jika dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Tampaknya antusiasme siswa dalam merespon metode *token economy* cukup tinggi karena mereka

mengetahui bahwa perilaku bertanya mengenai materi pelajaran kepada guru akan mendapatkan token yang cukup tinggi (2).

Hal ini sesuai dengan pendapat Glover (1990) yang menyatakan bahwa dalam prinsip manajemen kelas maka guru harus membantu murid mengembangkan dan mengatur tujuan mereka sendiri. Siswa yang berusaha mencapai tujuan-tujuan yang mereka tetapkan akan cenderung untuk terlibat di dalam kegiatan kelas (yang produktif). Selain itu guru perlu melibatkan murid dalam membuat keputusan dalam hal ini siswa juga perlu untuk turut merasakan bahwa mereka ikut mengatur apa yang mereka kerjakan. Pendidik yang baik memungkinkan siswa untuk mempunyai peran pula dalam menentukan sendiri pengalaman belajar mereka. Dalam penerapan metode *token economy* maka prinsip-prinsip seperti diatas diterapkan dalam pelaksanaannya di kelas. Mereka harus aktif untuk bertanya tentang materi pelajaran, karena selama ini siswa-siswa cenderung merasa takut atau enggan untuk menanyakan lebih jauh tentang materi pelajaran yang dibahas. Dengan diterapkannya metode *token economy* maka siswa diharapkan cenderung untuk terlibat di dalam kegiatan kelas yang bersifat produktif.

4. Sedangkan untuk perilaku siswa dalam menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, nilai yang kita peroleh juga sangat signifikan. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menanggapi pertanyaan atau jawaban yang diberikan oleh guru maupun teman. Hal ini sesuai dengan pendapat Evertson dan Smylie (dalam Glover, 1990) yang menyatakan bahwa dengan diterapkannya kegiatan kelas yang menarik maka akan mendorong siswanya untuk berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Dengan diterapkannya metode *token economy* ini tampaknya efektif untuk memunculkan perilaku memberikan tanggapan terhadap pertanyaan/jawaban guru atau teman karena selama ini perilaku tersebut tidak jamak untuk dilakukan. Biasanya siswa menerima saja jawaban yang diberikan oleh guru atau teman. Dengan diberikan peraturan bahwa menanggapi jawaban guru/teman akan mendapatkan token tinggi (2) maka diharapkan siswa berpartisipasi aktif dan mulai terbiasa untuk memberikan tanggapan/bersikap kritis terhadap jawaban yang disampaikan oleh guru maupun teman mereka.

Secara keseluruhan dari uraian diatas menunjukkan hasil bahwa keempat perilaku nilainya sangat signifikan. Hasil ini membuktikan pendapat dari Evertson dan Smylie (Glover, 1990) yang menyebutkan bahwa jika guru mengikutsertakan siswa dalam

kegiatan belajar yang mudah dimengerti dan menarik perhatian maka siswa dapat belajar lebih lama dan produktif. Jika kelas diatur menggunakan cara yang menarik siswa dalam hal ini metode *token economy* maka di dalam kelas siswa-siswa tampak menunjukkan perilaku yang positif yang cukup tinggi. Dengan kondisi kelas seperti ini diharapkan siswa dapat belajar lebih lama dan bisa lebih produktif dalam hasil belajarnya.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektifitas antara Metode *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku yang diinginkan yaitu menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah. Masing-masing dari keempat perilaku yang diukur menunjukkan hasil yang signifikan, artinya menunjukkan perbedaan yang cukup besar untuk keempat perilaku tersebut. Sehingga dengan diterapkannya metode *token economy* meningkatkan kemunculan perilaku positif yang diharapkan.

2. Saran

1. Untuk para guru

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *token economy* efektif maka sebaiknya para guru mulai mencoba menerapkannya di dalam kelas dan mulai meninggalkan secara bertahap metode konvensional yang selama ini masih diterapkan atau paling tidak mengkombinasikan metode konvensional dengan metode *token economy* terutama bagi guru-guru yang menghadapi kelas-kelas yang pasif dan siswanya menunjukkan perilaku kurang adaptif.

2. Untuk Peneliti Lain

- a. Metode ini perlu diujicobakan untuk kelompok umur yang lebih tinggi
- b. Disarankan untuk menambah waktu pengamatan/observasi, jumlah sampel maupun jumlah perilaku (baseline) yang diamati sehingga didapatkan data yang lebih banyak dan kompleks

DAFTAR PUSTAKA

- Elliot, Stephen N., Kratochwill, Thomas R., Cook, Joan Littlefield., Travers, John F..2000. *Educational Psychology : Effective Teaching, Effective Learning*. USA : McGraw-Hill.
- Glover, John A and Brubing, Roger H. 1990. *Educational Psychology : Principles and Applications*. USA : Harper Collins Publishers.

Hadi, Sutrisno. 1998. *Statistik 2*. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset.

Handadari, Woelan dkk.2005. *Bahan Ajar Modifikasi Perilaku*. Surabaya : Tidak Diterbitkan.

----- . 2006. *LRBI Cheklist : Token Economy*. Diakses on-line dari <http://www.usu.edu/teachall/text/behavior/LRBIpdfs/Token.pdf>

Kazdin, Allan E.1994.*Behavior Modification in Applied Setting*. California : Brooks/Cole Publishing

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

Soekadji, Soctarlinah.1983. *Modifikasi Perilaku: Penerapan Sehari-hari dan Penerapan Profesional*. Yogyakarta.: Penerbit Liberty.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Mendiskusikan wacana pendidikan, sejak dahulu hingga saat ini selalu dijumpai beberapa kesenjangan persepsi dan harapan antara guru dan muridnya. Guru acapkali mempunyai pandangan dan harapan bahwa murid-muridnya seharusnya dapat berperilaku dengan baik dan dapat berprestasi lebih tinggi. Murid, di lain pihak membutuhkan, mengharapkan perhatian dan dorongan dari gurunya agar termotivasi untuk belajar dan meraih prestasi yang optimal. Murid-murid seringkali menuntut gurunya agar dapat mengajar dengan baik dan menarik sehingga memudahkan murid untuk memahami pelajaran yang disampaikan. Sedangkan metode yang menarik diharapkan akan memotivasi murid untuk memahami pelajaran dengan lebih baik lagi. Oleh karena itu, penting sekali bagi seorang guru untuk dapat menangani perilaku murid-muridnya dengan baik agar dapat terjadi transfer pengetahuan yang efektif, salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah menerapkan metode manajemen kelas atau pendekatan modifikasi perilaku.

Selama proses belajar mengajar berlangsung, yang paling penting untuk dilakukan adalah tercapainya tujuan dari pendidikan itu sendiri. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan sasaran maka banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi, antara lain kurikulum pendidikan, mutu pendidik itu sendiri, kemampuan umum siswanya, metode belajar mengajar, situasi dan kondisi kelas serta sarana dan prasarana kelas dan sekolah yang mendukung, dan lain sebagainya. Kurikulum pendidikan di Indonesia khususnya, beberapa tahun belakangan ini selalu diupayakan peningkatan kualitasnya oleh pihak yang terkait, misalnya saja penerapan kurikulum berbasis kompetensi, terlepas dari kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya. Demikian halnya dengan mutu pendidik itu sendiri semakin lama makin mengalami peningkatan. Guru berlomba-lomba meningkatkan kemampuan akademiknya dengan cara menempuh pendidikan yang lebih tinggi, atau mengikuti pendidikan yang relevan dengan mata pelajaran yang diampu selama ini (terkait dengan akan diterapkannya UU Guru dan Dosen) maupun mengikuti

pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan pendidikan atau metode pembelajaran terbaru. Sehingga diharapkan para pendidik dapat mengajar dan mendidik siswanya dengan lebih baik. Selain itu, hal yang tidak kalah pentingnya adalah situasi dan kondisi serta sarana dan prasarana kelas serta sekolah yang mendukung. Jika hal tersebut memadai tentunya membuat siswa, guru serta pihak-pihak yang berada dalam lingkungan tersebut akan dapat belajar dan bekerja dengan lebih optimal.

Terlepas dari hal-hal yang telah diuraikan diatas maka supaya terjadi transfer pengetahuan dan proses belajar mengajar yang baik perlu diciptakan suatu iklim belajar mengajar yang sehat dan dinamis antara pendidik dan siswanya. Dimana kondisi atau iklim tersebut dapat terwujud apabila kedua belah pihak yaitu murid dan guru dapat terlibat secara aktif didalamnya. Misalnya saja para murid tidak merasa ragu dan segan untuk mengajukan pertanyaan dan pendapatnya kepada guru terutama yang terkait erat dengan materi pelajaran yang diajarkan, murid-murid aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru meskipun jawaban yang diberikan tersebut kurang tepat, bersikap sopan di dalam kelas, hanya menjawab pertanyaan apabila mengacungkan jarinya, tidak ribut sendiri di dalam kelas, tidak mengganggu teman-temannya, dan lain sebagainya. Atau dengan kata lain iklim belajar atau suasana kelas yang baik dan kondusif akan memunculkan perilaku yang diharapkan atau positif dan secara otomatis diharapkan akan mengurangi perilaku siswa yang negatif di dalam kelas. Tentunya apabila kondisi ini bisa dicapai, maka tidak mustahil proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Situasi kelas seperti ini dapat diwujudkan, salah satunya dengan menerapkan manajemen kelas yang tepat. Karena pada prinsipnya, mengajar yang efektif dan belajar yang sukses berkaitan erat dengan pengorganisasian dan manajemen kelas (Elliot et. al, 2000).

Selama ini dikelas-kelas terutama pada "budaya" pendidikan di Indonesia hanya menggunakan manajemen kelas yang relatif konvensional dan kurang menarik perhatian siswa-siswanya. Dimana proses transfer pelajaran hanya berjalan satu arah (*teacher oriented*) dan tidak menyenangkan sehingga siswapun kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan. Mereka cenderung sebagai pendengar pasif, kurang bersemangat, kurang partisipatif, hanya menjawab jika ditunjuk, dan perilaku lain yang kurang mendukung keefektifan belajar. Jika kondisi ini dibiarkan, maka bisa dipastikan murid merasa bosan, akibatnya muncullah perilaku-perilaku negatif

yang bisa merusak suasana kelas Misalnya saja murid menjadi suka mengobrol sendiri, tidak peduli dengan gurunya, mengganggu teman lainnya, "clometan", mengantuk di kelas dan perilaku indisipliner lainnya. Jika hal ini terus menerus terjadi maka bukan hal yang tidak mungkin terjadi jika tujuan pendidikan yang dicanangkan tidak bisa dicapai atau jika bisa dicapai maka memerlukan waktu cukup lama. Hal ini tentu saja akan merugikan program pendidikan itu sendiri.

Beberapa ahli telah menunjukkan tentang pentingnya manajemen kelas dan modifikasi perilaku. Evertson & Smylie (dalam Glover, 1990:322) melaporkan bahwa faktor utama dalam mengarahkan perilaku siswa adalah kegiatan-kegiatan menarik yang dilakukan oleh guru yang dapat mendorong siswanya berpartisipasi dalam aktivitas di kelas. Guru mengikutsertakan siswa dalam kegiatan belajar yang mudah dimengerti dan menarik perhatian. Hal ini berarti, supaya kelas menjadi "hidup" namun teratur diperlukan suatu cara atau teknik yang menarik perhatian murid, sehingga siswa bisa belajar lebih lama dan melakukan kegiatan yang berguna dan produktif. Dan untuk pelaksanaan manajemen kelas maka yang harus dilakukan dan diperhatikan oleh pengajar diantaranya adalah menganalisis kehidupan kelas untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, mengidentifikasi bentuk ruang kelas yang bisa mengantarkan pada manajemen kelas yang sukses, mendiskusikan peraturan dan perilaku yang diharapkan oleh pengajar serta menentukan teknik spesifik yang digunakan untuk mengatur kelas (Elliot et. al, 2000). Jika hal tersebut dilaksanakan dengan benar, maka kehidupan kelas akan menjadi menyenangkan sebagai arena belajar sehingga transfer pengetahuan dapat berjalan dengan lancar.

1.2. Perumusan Masalah

"Apakah ada Perbedaan Efektifitas antara Metode *Token Economy* dengan Metode Konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah ?"

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Modifikasi Perilaku

2.1.1. Definisi Modifikasi Perilaku

Menurut Soekadji (1983) modifikasi perilaku merupakan suatu pendekatan untuk melakukan pengukuran, evaluasi dan perubahan perilaku. Pendekatan ini difokuskan untuk mengembangkan perilaku adaptif terhadap sosial dan mengurangi perilaku maladaptive dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum modifikasi perilaku diartikan sebagai segala tindakan yang bertujuan untuk mengubah perilaku. Sedangkan definisi yang tepat menurut Bootzin (dalam Soekadji, 1983) modifikasi perilaku ialah usaha untuk menerapkan prinsip-prinsip proses belajar maupun prinsip-prinsip psikologi hasil eksperimen lain pada manusia. Sedangkan para *behaviorist* (dalam Soekadji, 1983) memiliki definisi sendiri mengenai modifikasi perilaku yaitu sebagai penggunaan secara sistematis teknik kondisioning pada manusia untuk menghasilkan perubahan frekuensi perilaku sosial tertentu atau tindakan untuk mengontrol lingkungan perilaku tersebut.

2.1.2. Macam Perubahan dalam Modifikasi Perilaku

Modifikasi perilaku merupakan prinsip-prinsip belajar untuk mengadakan perubahan. Perubahan-perubahan tersebut adalah:

1. **Peningkatan.** Peningkatan frekuensi, intensitas dan lama perilaku dilakukan dengan menerapkan prosedur pengukuhan (*reinforcement*). Prosedur tersebut paling banyak terjadi dalam kehidupan sehari-hari
2. **Pemeliharaan.** Pemeliharaan perilaku, agar tidak hilang, dilakukan dengan mengatur jadwal pemberian pengukuhan (*reinforcer*) sedemikian rupa sehingga perilaku ini tetap berulang.
3. **Pengurangan dan penghilangan.** Pengurangan perilaku dan penghilangan perilaku dilakukan dengan menerapkan prosedur penghapusan (*extinction*) dan pemberian bentuk hukuman (*punishment*).

4. *Perkembangan dan perluasan.* Untuk mengembangkan agar perilaku menjurus ke perilaku spesifik yang merupakan sasaran, dilakukan prosedur pembentukan (*shaping*) atau perangkaian (*chaining*). Sedang untuk memperluas agar variasi perilaku yang berhasil dikukuhkan bertambah luas penggunaan dan macamnya maka dilakukan *generalisasi*. Beberapa prosedur ini dapat dikombinasikan untuk memperoleh hasil yang lebih efektif daripada penerapan prosedur tunggal.

2.1.3. Karakteristik Modifikasi Perilaku

Beberapa karakteristik yang membedakan modifikasi perilaku sebagai pendekatan yang unik dalam melakukan *treatmen*, yaitu (Martin et.all dalam Handadari dkk., 2005):

1. *Keunggulan Perilaku*

Dalam modifikasi perilaku, perilaku yang tampak memainkan peranan penting dalam pengukuran dan *treatmen* dari disfungsi klinis. Bagaimana orang merasakan dan berpikir seringkali juga menjadi pusat dari masalah khusus yang diselesaikan dengan *treatmen*. Sebagai contoh, orang yang depresi biasanya merasa sedih, percaya bahwa mereka tidak dapat melakukan segala sesuatu dengan benar dan melakukan sedikit aktivitas dalam kehidupan mereka sehari-hari. Meskipun perasaan dan kognisi itu penting, *treatmen* perilaku memberi perhatian yang utama pada perilaku yang dimaksudkan untuk menyelesaikan masalah. Dalam proses *treatmen*, pasien yang mengalami depresi mungkin akan dikembangkan dengan memberikan aktivitas tertentu yaitu untuk berinteraksi dengan orang lain dan memberikan tugas rumah. Peningkatan dalam aktivitas dan tugas rumah akan memberikan pengaruh terhadap perasaan dan kognisinya. Jadi kesimpulannya, modifikasi perilaku difokuskan pada perilaku dan nantinya akan mempengaruhi kognisi dan perasaan juga.

2. *Pentingnya Pembelajaran*

Asumsi dalam modifikasi perilaku adalah bahwa perilaku yang menjadi perhatian dalam setting terapeutik, pendidikan, sosial dan setting yang lain dapat diubah oleh pengalaman belajar yang baru diperoleh. Pendekatan ini telah menggambarkan peranan teori belajar dan penelitian dalam psikologi. Dengan menggunakan

belajar sebagai poin utama maka treatment perilaku dapat memperoleh pengalaman belajar yang khusus yang nantinya dapat mengurangi perilaku yang maladaptif dan meningkatkan perilaku yang adaptif. Untuk menghasilkan hasil yang menetap dan tampak dalam perubahan perilaku maka diperlukan suatu proses pembelajaran yang kontinu.

3. *Treatment yang Aktif dan Langsung*

Teknik modifikasi perilaku seringkali menyandarkan diri pada treatment yang langsung dan aktif. Ini berarti bahwa klien yang ditreatment akan diberi perintah khusus sebagai prosedur tentang apa yang mereka kerjakan. Ini tidak berarti bahwa klien diberi perintah yang simpel mengenai apa yang harus mereka lakukan, tetapi di banyak kasus, yang menyangkut anak-anak, remaja dan orang dewasa, klien memerankan peranan penting untuk mengembangkan rencana kegiatan yang dapat mengubah perilaku mereka. Jadi selain diberi perintah secara langsung klien juga aktif memberikan masukan terhadap treatment apa yang diinginkan.

4. *Pentingnya Pengukuran dan Evaluasi*

Pusat karakteristik modifikasi perilaku adalah komitmen untuk melakukan pengukuran dan evaluasi tentang treatment alternatif. Efek dari treatment dievaluasi secara empiris dengan melihat pengaruh treatment terhadap perilaku klien. Proses evaluasi ini meliputi beberapa komponen, yaitu :

- a. perilaku apa yang diubah diukur secara hati-hati
- b. tujuan dan makna yang bisa klien jangkau sebaiknya dispesifikan
- c. efek dari treatment juga diukur untuk menjelaskan seberapa besar hasil yang diperoleh

5. *Digunakan dalam Kehidupan Sehari-hari*

Teknik modifikasi ini tidak hanya digunakan dalam ruang terapeutik saja tetapi bisa juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai setting. Orang yang menerapkan teknik modifikasi perilaku di luar ruang terapeutik disebut dengan *paraprofessional*.

2.1.4. Keunggulan Modifikasi Perilaku

Dibandingkan dengan perlakuan berdasar psikodinamika ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh modifikasi perilaku yaitu (Handadari dkk., 2005):

1. Langkah-langkah dalam modifikasi perilaku dapat direncanakan terlebih dahulu. Rencana ini dapat dibicarakan dan dimintakan persetujuan subyek atau klien agar bersedia untuk kooperatif
2. Perincian pelaksanaan dapat diubah selama perlakuan / terapi berlangsung disesuaikan dengan kebutuhan.
3. Bila dari hasil monitoring ternyata suatu teknik gagal untuk menimbulkan perubahan, dapat dideteksi dan diusahakan teknik penggantinya.
4. Teknik-teknik dapat diterangkan dan diatur secara rasional. Hasil perlakuan dapat diramalkan dan dievaluasi secara obyektif.
5. Waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan perubahan lebih singkat daripada menggantungkan perubahan yang terjadi pada *insight* subyek.
6. Mereka yang serius membuka praktek berdasar modifikasi perilaku akan mendapat manfaat bila mengikuti publikasi modifikasi perilaku

2.1.5. Kelemahan Modifikasi Perilaku

Kelemahan modifikasi perilaku yaitu memerlukan perencanaan dan pertimbangan-pertimbangan yang matang karena tiap teknik memiliki keunggulan dan kelebihan sendiri-sendiri (Handadari dkk., 2005).

2.2. Manajemen Kelas

2.2.1. Definisi Manajemen Kelas

Menurut Glover (1990) manajemen kelas (*classroom management*) adalah suatu pendekatan tingkah laku untuk mengarahkan perilaku siswa di dalam kelas. Artinya, mengatur kelas adalah menciptakan rutinitas kegiatan belajar supaya berjalan lancar dan membantu mencegah munculnya masalah disiplin yang tidak perlu ada (Elliot et. al, 2000). Sehingga manajemen kelas bisa didefinisikan sebagai bentuk pendekatan behavioral yang didalamnya terdapat penggunaan peraturan-peraturan dan prosedur-

prosedur yang bertujuan untuk memelihara keteraturan kelas sehingga belajar bisa dihasilkan dan berjalan dengan lancar.

Manajemen kelas yang baik memerlukan lebih dari sekedar tipuan atau alat-alat hiburan untuk menjaga supaya siswa-siswa tetap terkendali. Elemen pertama untuk diperhatikan adalah atmosfer kelas. Bagaimanakah iklim kelas? Apakah kondusif untuk belajar? Pada tahun 1984, Laslett dan Amith (dalam Elliot et. al, 2000) mengidentifikasi ketrampilan yang seharusnya bisa membantu pengorganisasian kelas yaitu :

1. Membawa siswa masuk

Pelajaran harus dimulai tepat waktu dan perhatian guru tidak boleh diganggu oleh ketidakrutinan. Kelas akan dimulai dengan lancar apabila guru hadir sebelum kelas dimulai dan memeriksa apakah semua media tersedia dengan baik.

2. Membawa siswa keluar

Laslett dan Smith (1984) menganjurkan sebelum guru memutuskan apa yang akan diajarkan, mereka memikirkan metode ideal untuk memasukkan pelajaran.

3. Tetap pada fokus

Fokusnya haruslah pada isi pelajaran itu sendiri, etiket pengajar dan pengorganisasian pelajaran. Untuk mempertahankan motivasi murid pastikan bahwa aktivitas kelas sudah lengkap, terstruktur dengan baik dan dibuat semenarik mungkin

4. Memajukan siswa

Gangguan dalam kelas menjadi jarang apabila interaksi guru dengan murid terjalin positif

2.2.2. Pedoman Menciptakan Kelas yang Efektif

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa mengajar yang efektif dan belajar yang sukses berkaitan erat dengan pengorganisasian dan manajemen kelas. Doyle (dalam Elliot et. al, 2000) menyatakan bahwa belajar berhubungan dengan fungsi instruksional sedangkan keteraturan berhubungan dengan fungsi manajerial yaitu pembentukan kelompok, pengadaan peraturan dan prosedur, reaksi terhadap perilaku salah dan mengawasi kegiatan kelas.

Beberapa prinsip yang harus dikembangkan dalam melakukan manajemen kelas antara lain :

1. Menyelenggarakan aktivitas belajar yang mudah dimengerti dan diminati

Kunci dari prinsip ini adalah memberi siswa aktifitas yang menantang dan memiliki arti. Sehingga pendidik perlu mengumpulkan informasi tentang minat, cara berpikir dan kesiapan para siswanya dalam menerima tugas-tugas yang baru. Dengan demikian, guru akan mengetahui tugas-tugas yang paling sesuai untuk diberikan kepada muridnya.

2. Menyediakan lingkungan belajar atau situasi kelas yang supportive (mendukung)

Kelas harus menjadi tempat dimana kebutuhan fisiologis, keamanan, perasaan memiliki dan kebutuhan harga diri bisa terpuaskan pada tingkat yang tinggi. Dan hal ini sangat tergantung pada interaksi siswa dan guru.

3. Memberikan kesempatan kepada murid-murid untuk sukses dalam belajar

Setiap siswa harus mengalami kesuksesan di dalam kelas, meskipun bukan semata-mata hanya kompetisi saja. Namun fokusnya adalah pengalaman kesuksesannya tersebut. Guru yang baik selain memberi aktifitas yang menantang tapi juga menyediakan kesempatan untuk sukses yang besar. Hal ini terwujud dari pemberian tugas yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah.

4. Membantu murid mengembangkan dan mengatur tujuan mereka sendiri

Siswa yang berusaha mencapai tujuan-tujuan yang mereka tetapkan akan cenderung untuk terlibat di dalam kegiatan kelas (yang produktif)

5. Usahakan agar murid dapat mengetahui hasil kerja mereka

Umpan balik adalah bagian yang penting untuk memotivasi siswa agar tetap betah dalam tugas-tugas belajar dan untuk mengetahui seberapa banyak mereka telah belajar.

6. Melibatkan murid dalam membuat keputusan

Siswa juga perlu untuk turut merasakan bahwa mereka ikut mengatur apa yang mereka kerjakan. Pendidik yang baik memungkinkan siswa untuk mempunyai peran pula dalam menentukan sendiri pengalaman belajar mereka.

7. Membuat persiapan untuk menghadapi hari-hari buruk

Bagaimanapun hebatnya seorang guru merencanakan aktifitas kelas terkadang pelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya. Bila ini terjadi maka guru harus siap dengan aktifitas pengganti. Pendidik yang baik mengantisipasi adanya peristiwa ini dengan mengembangkan kegiatan belajar yang disusun secara khusus.

8. Memberi penguatan pada perilaku yang diinginkan

Sesungguhnya, manajemen kelas yang sukses didasari oleh prinsip yang terakhir ini yaitu perlunya seorang pendidik yang terlibat dalam kelas tersebut untuk memberi penguatan pada perilaku-perilaku yang diinginkan (*strengthening appropriate behavior*), yaitu segala perilaku atau sesuatu yang membantu proses belajar agar menjadi lebih lancar dan menyenangkan dalam kelas (Glover, 1990).

Kesimpulannya, dari kedelapan pedoman di atas menunjukkan bahwa tujuan utama dari program manajemen kelas yang efektif adalah mencegah munculnya suatu masalah, tidak semata-mata menanggapi perilaku yang bermasalah saja.

2.2.3. Manajemen Kelas Untuk Mencegah Perilaku Bermasalah

Menurut Becker, Madsen, Arnold dan Tomas yang ditulis tahun 1967 (dalam Glover, 1990) ada tiga prinsip sederhana dalam mengatur kelas (manajemen kelas) secara behavioristik, yaitu :

1. Buatlah peraturan tentang apa yang diharapkan dari murid-murid

Aturan adalah bagian yang selalu ada dalam aktivitas kelas yang memberikan gambaran apa saja yang diharapkan dari seorang siswa. Peraturan bisa tertulis ataupun lisan, bersifat positif ataupun negatif. Peraturan harus sesedikit mungkin, jelas dan memiliki konsekuensi tertentu. Ikut sertakanlah murid dalam memformulasikan peraturan kelas.

2. Memberi penghargaan (reinforcement) pada perilaku yang dikehendaki dan berikan penjelasan untuk perilaku apa penghargaan itu diberikan.

Secara umum peraturan mampu meningkatkan perilaku, tetapi lebih jauh lagi perilaku tersebut tidak bisa dipertahankan labih lama. Oleh karena itu perlu tindak

lanjut yang mampu memelihara perilaku yang sudah terbentuk ini yaitu berupa reinforcement. Reinforcement bisa berupa senyuman, kata-kata pujian, dll. Namun pemberian reinforcement tersebut hendaknya diberikan pada saat yang tepat dan proporsional, dan lebih baik diberikan secara pribadi daripada diberikan secara terbuka di depan kelas.

3. Abaikan masalah perilaku yang nampak sepele

Tidak selamanya perilaku yang tidak dikehendaki selalu diikuti hukuman tertentu. Terkadang untuk perilaku yang tidak diinginkan yang sifatnya ringan dapat diabaikan. Dengan tidak mengacuhkan perilaku yang tidak perlu tersebut diharapkan dapat hilang dengan sendirinya. Karena pada beberapa kasus, siswa melakukan perilaku yang tidak diinginkan tersebut karena ingin menarik perhatian teman maupun guru. Sehingga mengacuhkan perilaku minor tersebut dapat menyebabkan timbulnya extinction pada perilaku tersebut. Prinsip ini akan berhasil dengan baik apabila dipasangkan dengan prinsip nomor 2

2.2.4. Manajemen Kelas Untuk Mengintervensi atau Menangani Perilaku Yang Tidak Dikehendaki

Apabila di dalam kelas terjadi perilaku-perilaku yang tidak dikehendaki tanpa dapat dicegah, maka salah satu cara menanggulangnya adalah dengan teknik intervensi yang lebih spesifik untuk menggantikan teknik prevensi. Teknik intervensi lebih dikembangkan dibandingkan teknik prevensi, hal ini berkaitan dengan beberapa munculnya masalah perilaku yang sukar ditangani dan perlunya memperbaiki apabila sudah terlanjur terjadi (Glover, 1990). Teknik yang dapat diterapkan antara lain :

1. *Token Economy*

Metode ini dikembangkan oleh Ayllon dan Azrin pada tahun 1968 (Glover, 1990). Konsepnya adalah pemberian reinforcement yang langsung terhadap perilaku yang sesuai dengan yang telah ditentukan dalam aturan-aturan kelas. Pada metode ini *token* diberikan berdasarkan kualitas perilaku siswa. Token ini berbentuk angka (point), tanda check atau gambar orang tersenyum. Sebaliknya bila si siswa melakukan kesalahan maka ia akan kena denda, tokennya diambil sesuai dengan tingkat pelanggarannya. Ada batas maksimal siswa dapat kena denda, bila ia melewati batas tersebut maka ia terpaksa

dihukum lebih berat (misalnya keluar dari kelas pada akhir periode). Pada akhir periode tertentu yang sudah disepakati, token yang sudah diperoleh siswa dapat ditukar dengan reinforcement yang sebenarnya yang bentuknya bervariasi dan sifatnya menarik bagi siswa. Misalnya bagi siswa yang sudah mengumpulkan 50 token, ia dapat "membelanjakan" 10 tokennya untuk bisa pulang lebih dulu, 20 tokennya untuk bebas dari tugas, dll.

2. Good Behavior Game

Salah satu bentuk spesifik dari manajemen kelas adalah Good Behavior Game. Bentuk ini dikenalkan oleh Oleh Barrish, Saunders & Wolf (dalam Glover, 1990) pada tahun 1969. Metode ini mengacu pada bentuk metode *Token Economy*. Namun pada metode Good Behavior Game, administrasinya dilakukan secara berkelompok. Dimana kelas dibagi menjadi dua atau lebih tim yang bersaing untuk mendapatkan angka (*token*) tertinggi dari perilaku yang mereka perbuat. Reinforcement diberikan pada seluruh anggota tim yang unggul. Nilai tiap kelompok ditentukan oleh perilaku masing-masing anggota. Nilai tim akan berkurang atau bertambah tergantung dari perilaku masing-masing anggota kelompok. atau dengan kata lain dalam metode ini sangat dibutuhkan kerjasama yang baik antar anggota kelompoknya.

Dari gambaran diatas, keuntungan yang diperoleh dari metode ini adalah :

1. Partisipasi siswa tinggi
2. Reinforcement menggambarkan nilai peer
3. Prosesnya tampak seperti permainan dan menyenangkan

Untuk itu, komponen yang harus ada dalam metode ini adalah :

1. Petunjuk yang menerangkan tujuan/keinginan guru
2. Seperangkat aturan yang membatasi perilaku apa saja yang diberi nilai (token) dan perilaku mana yang tidak (dikurangi tokennya)
3. Gambaran bagaimana pelaksanaannya
4. Pemilihan reinforcement kelompok yang telah disepakati

3. Group Contract

Metode ini dikemukakan oleh Homme, Csanyi, Gonzales & Rechs (dalam Glover, 1990) pada tahun 1969. Metode ini merupakan kesepakatan yang terjadi antara kelompok siswa dengan gurunya mengenai hak dan kewajiban mereka masing-masing.

4. Individual Contract

Metode ini dikemukakan oleh Kazdin pada tahun 1988 (dalam Glover, 1990). Teknik ini sering disebut sebagai *contingency contract*, adalah suatu perjanjian yang terjadi antara guru dengan murid tertentu saja yang mempunyai masalah. Dalam hal ini murid atau anak diminta untuk merubah perilakunya sebagai balasan dari reinforcement. Teknik ini dimulai dari satu tahap kecil berlanjut terus hingga tujuan utama tercapai.

Misalnya seorang murid yang terbiasa tidur di kelas diperbolehkan tidur selama pelajaran berlangsung asalkan sebelumnya ia dapat menjawab dua pertanyaan yang diajukan oleh gurunya. Situasi ini memberikan perhatian personal kepada murid tersebut sehingga ia merasa ada dorongan untuk melakukan perubahan perilaku.

Metode ini digunakan pada siswa segala usia dan pada situasi yang beragam. Keuntungan utamanya adalah sifat fleksibilitasnya (dapat diterapkan dalam lingkup perilaku yang amat luas) dan kenyataan bahwa metode ini dapat dirundingkan dengan diri siswa untuk mengetahui kebutuhan siswa pada saat itu (yang sifatnya individual)

5. Time Out

Metode ini dikemukakan oleh Witt et.al pada tahun 1988 (dalam Glover, 1990). Time out sering dianggap sebagai suatu metode untuk memberi hukuman secara halus, yaitu dengan memisahkan sementara seorang anak yang melakukan sesuatu yang tidak diinginkan dari rekan-rekannya yang lain, dalam kurun waktu kira-kira 3-5 menit. Metode ini digunakan bila perilaku yang mengganggu tersebut direinforce oleh kondisi lingkungannya dan atau bila guru menganggap bahwa perilaku tersebut harus dihentikan segera.

6. Home Based Contingencies

Metode dikemukakan oleh Williams (dalam Glover, 1990) pada tahun 1987. Menurutnya, teknik ini merupakan program manajemen perilaku dimana reinforcer pendukungnya diberikan oleh orang tua di rumah. Karena seringkali disadari pentingnya orang tua diikuti sertakan dalam pengaturan perilaku anaknya. Disamping itu orang tua seringkali ingin terlibat langsung dengan program-program sekolah anaknya.

Metode ini dapat diadministrasikan bersama-sama dengan metode lain seperti *token economy*, atau *individual contract* atau bisa juga dari kesepakatan bahwa tercapainya tujuan-tujuan tertentu dalam satu hari (yang ditentukan oleh orang tua dan guru

sebelumnya) akan diberi reinforcer pendukung dari orang tua. Penggunaan metode ini juga efektif untuk semua usia dan dari latar belakang yang berbeda-beda.

2.3. Token Economy

Metode *token economy* merupakan prosedur kombinasi untuk mengajar, meningkatkan, mengurangi atau juga memelihara perilaku. Metode ini cukup efektif digunakan pada setting apapun misalnya di sekolah, di lingkup pekerjaan, panti bahkan di rumah sekalipun. Metode ini sebenarnya cukup rumit dan memerlukan persiapan cukup matang sebelum pelaksanaannya karena penerapan metode ini bisa mericui acara yang sesungguhnya, oleh karena itu sebaiknya tidak menggunakan metode ini jika perilaku yang akan diubah atau ditangani hanya bersifat sederhana (Soekadji, 1983).

Tiga karakteristik dasar dari *token economy* sebagaimana diutarakan oleh O'leary dan Drabman (dalam Soekadji, 1983) yaitu :

- a. Perilaku yang akan diperkuat dinyatakan dengan jelas
- b. Prosedur didesain untuk memberikan stimulus yang diperkuat (token) ketika perilaku yang diinginkan (target behavior)
- c. Aturan dibuat untuk menentukan penukaran token pada obyek yang akan diperkuat

Kazdin (1994) membahas bahwa amat banyak sekali situasi dimana Token Economy bisa dipakai. Metode ini telah digunakan dibangsal-bangsal rumah sakit, dilembaga dan ruang kelas untuk orang-orang yang keterbelakangan mental, dalam situasi ruang kelas mulai prasekolah sampai universitas, dirumah-rumah untuk anak nakal, di penjara, kemiliteran, pengobatan pecandu narkoba dan alkohol, panti asuhan, di rumah keluarga untuk mengendalikan perilaku anak-anak dan untuk menyelesaikan perselisihan dalam perkawinan, berbagai situasi kerja untuk mengurangi pembolosan kerja dan untuk meningkatkan kinerja saat bekerja. Selain itu juga diperluas dalam berbagai situasi kemasyarakatan misalnya untuk mengurangi pembuangan sampah sembarangan, untuk meningkatkan daur ulang sampah, untuk meningkatkan penggunaan transportasi massal, untuk mengurangi pencemaran suara, dll.

2.3.1. Definisi Token Economy

Metode Token Economy ini dikembangkan oleh Ayllon dan Azrin pada tahun 1968 (Glover, 1990). Konsepnya adalah pemberian reinforcement yang langsung terhadap perilaku yang sesuai dengan yang telah ditentukan dalam aturan-aturan kelas. Pada metode ini *token* diberikan berdasarkan kualitas perilaku siswa. Token ini berbentuk angka (point), tanda check atau gambar orang tersenyum. Sebaliknya bila si siswa melakukan kesalahan maka ia akan kena denda, tokennya diambil sesuai dengan tingkat pelanggarannya. Ada batas maksimal siswa dapat kena denda, bila ia melewati batas tersebut maka ia terpaksa dihukum lebih berat (misalnya keluar dari kelas pada akhir periode). Pada akhir periode tertentu yang sudah disepakati, token yang sudah diperoleh siswa dapat ditukar dengan reinforcement yang sebenarnya yang bentuknya bervariasi dan sifatnya menarik bagi siswa.

Menurut Soekadji (1983) pengertian Token Economy adalah pemberian token (tanda, isyarat, kepingan) sesegera mungkin setiap kali setelah perilaku yang diinginkan muncul. Token ini nantinya bisa ditukar dengan benda/aktivitas yang diinginkan oleh subyek.

Token ekonomi adalah program di mana kelompok dari individu mendapat token atas perilaku yang diinginkan dan token tersebut dapat ditukar dengan *backup reinforcers* (Martin et.al.,2003).

2.3.2. Tahap-tahap Dalam Memberikan Token Economy

Menurut Martin et.al.(2003), dalam pelaksanaan metode modifikasi perilaku Token Economy ada tahap-tahap yang harus dilakukan, yaitu :

1. Menentukan target behavior

Dipengaruhi oleh tipe individu, tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang yang diharapkan, permasalahan perilaku khusus yang akan mencampuri pencapaian tujuannya.

Kelompok yang lebih homogen akan lebih mudah untuk distandarisasi dalam peraturan yang berhubungan dengan respon spesifik yang akan diperkuat oleh sejumlah token tertentu daripada kelompok yang heterogen.

2. Menetapkan garis dasar (baseline)

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

3. Menyeleksi *backup reinforcers*

Metode-metode untuk menyeleksi *backup reinforcers* pada dasarnya sama dengan metode-metode untuk menyeleksi penguat biasa.

Untuk menentukan penguat, dibutuhkan sikap yang hati-hati untuk menghindari masalah etis serius yang dapat timbul. Jangan pernah merencanakan sebuah program yang mungkin mengandung deprivasi individu atas sesuatu yang secara legal dan moral adalah milik mereka.

Setelah menetapkan apa saja *backup reinforcers* yang digunakan, dan bagaimana cara mendapatkannya, selanjutnya adalah mempertimbangkan metode umum untuk menerapkannya.

4. Menyeleksi jenis token yang digunakan

Token adalah asumsi dari uang yang dapat berbentuk apapun. Dalam menentukan jenis token yang digunakan, sangat tergantung pada tipe kliennya. Umumnya, token bersifat atraktif, ringan, mudah dipindahkan, tahan lama, mudah ditangani, dan tentu saja tidak mudah dipalsukan. Harus juga dipastikan bahwa token yang dimiliki jumlahnya cukup memadai. Contohnya, Stainback and Payne menyarankan untuk memiliki 100 token per anak di tangan ketika memulai ekonomi token dalam sebuah kelas.

5. Mengidentifikasi bantuan yang dapat tersedia

Bantuan dari individu lain mungkin tidak terlalu penting dalam ekonomi token kecil, misal dalam ruang. Dalam token ekonomi besar, misal dalam fasilitas psikiatri, beberapa bantuan adalah penting adanya.

Terdapat sejumlah sumber dari mana bantuan mungkin didapatkan, yaitu :

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

- (b) Sukarelawan (contohnya rumah tangga, pasangan yang telah pensiun, penduduk senior, anggota organisasi sipil dan kelompok aksi komunitas);
- (c) Para Individu yang sudah maju secara perilaku dalam suatu institusi (contohnya anak-anak tingkat lima yang teliti yang ditugaskan membantu mengatur token ekonomi anak-anak tingkat satu); dan
- (d) Para Anggota token ekonomi itu sendiri. dalam beberapa kasus, klien telah diajari untuk menukarkan token oleh diri mereka sendiri tergantung pada perilaku yang ada.

Setelah token ekonomi mulai berfungsi secara baik, akan semakin banyak anggota yang perlahan menjadi mampu untuk menerima lebih banyak tanggung-jawab untuk membantu mencapai tujuannya. Contohnya, di Tempat Pencapaian, sebuah kelompok rumah untuk anak-anak laki-laki nakal, beberapa pemuda memberi pengawasan pada lainnya dalam melaksanakan tugas-tugas rutin rumah tangga.

6. Memilih lokasi

Tidak ada tempat khusus yang diperlukan untuk token ekonomi. Beberapa lokasi lebih baik daripada yang lain, bagaimanapun, juga tergantung pada tipe dari token ekonomi yang telah dipertimbangkan. Seperti contoh; dosen perguruan tinggi menggunakan token ekonomi. Di awal jadwal mata kuliah mereka dalam ruang perkuliahan atau ruang kelas yang sangat besar yang didesain untuk kurang lebih dua kali banyaknya murid sebagai angka antisipasi untuk mengikuti kelas pada beberapa waktu yang telah diberikan.

Bangku yang mampu dipindah umumnya diperuntukan untuk peralatan alat tulis yang jumlahnya lebih dari satu karena mereka memungkinkan siswa untuk bekerja dengan lebih mudah dalam kelompok yang kecil.

2.3.3. Prosedur Implementasi Spesifik

Sebelum dan selama pelaksanaan dari token ekonomi, beberapa prosedur spesifik akan dipertimbangkan dan dilaksanakan. Hal ini dapat dikategorikan sebagai berikut (Martin et.al.,2003) :

1. Penyimpanan Data.

Disini kita akan lebih memperhatikan pada macam dari bentuk data apa yang akan digunakan, siapa yang akan merekam data, dan kapan data itu akan direkam.

2. Agen Reinforcing.

Ini sangat penting untuk memutuskan siapa yang akan mengatur penguatan, dan untuk perilaku apa. Seperti contoh, Ayllon dan Azrin (1968) merekomendasikan bahwa, ketika beberapa manajer menyalurkan token kepada beberapa klien (seperti ruangan rumah sakit atau bangsal), hanya satu orang yang akan ditugaskan untuk menguatkan respon khusus pada waktu – waktu khusus. Sebaliknya, “ tidak ada satu individual yang dapat menggagalkan pelaksanaan prosedur reinforcement yang dilakukan sebaik-baiknya, karena beberapa penyimpangan, kelalaian, atau modifikasi lebih mudah di lekatkan pada perilaku dari beberapa pekerja”

Selain itu, ketelitian akan digunakan untuk memastikan bahwa token selalu digunakan dalam hal positif dan dengan cara yang menyolok yang dengan segera diberikan mengikuti respons yang diinginkan.

Keramahan dan senyuman seharusnya diberikan bersamaan saat kita memberikan tokens serta klien seharusnya diberitahu (paling tidak pada tahap awal) mengapa dia menerima token tersebut.

3. Jumlah Token Yang Dibayarkan

Ada beberapa pertimbangan yang penting yang memperhatikan jumlah dari token yang diberikan pada perilaku khusus. Salah satu pertimbangan adalah tahap ekonomi, yang menyatakan seberapa banyak biasanya klient menerima tokens. Stainback dan colleagues (1973) merekomendasikan bahwa 25 dari 75 tokens tiap anak tidaklah berlebihan pada hari pertama token ekonomi pada ruang kelas. Mereka merekomendasikan lebih lanjut bahwa jumlah sebaiknya berkurang secara perlahan dalam waktu 15 sampai 30 tiap harinya. Pertimbangan lainnya adalah nilai *therapeutic* dari perilaku yang diperkuat dan memungkinkan sekali bahwa klien akan menggunakan hal ini tanpa token.

4. Mengelola backup reinforcement

Disini kita akan mempertimbangkan bagaimana frekuensi backup penguatan akan tersedia untuk diperoleh (yaitu, bagaimana frekuensi "store time" akan dijadwal). Hal ini juga dibutuhkan untuk memutuskan seberapa banyak tokens pada masing-masing *backup reinforcers* akan dihargai. Dua faktor yang harus dipertimbangkan dalam memberikan nilai tokens untuk *backup reinforcers* adalah:

- **Permintaan Dan Persediaan.** Hal ini akan membantu untuk mempertahankan dan mencukupi persediaan dari penguatan yang effective dan menaikkan secara optimal penggunaan dari kekuatan penguatan dari tiap *backup reinforcers*.
- **Faktor lain yang dipertimbangkan** adalah nilai teraupetik dari *backup reinforcers*. Klien akan diberikan instruksi lebih kecil untuk *backup reinforcers* yang menguntungkan untuk dia. Ini akan membantu untuk mengkondisikan klient agar ikut serta dalam reinforcer. Sebagai contoh, klien yang skillnya butuh peningkatan, akan dihargai hanya beberapa token untuk izin masuk kedalam pesta karena perilaku yang bernilai adalah partisipasi pada kegiatan peningkatan skill, pengkondisian seperti ini akan membantu perkembangan skill klien tersebut.

5. Kemungkinan Pemberian Denda/Hukuman

Penggunaan token memiliki keuntungan yaitu kemungkinan untuk menggunakan denda sebagai hukuman untuk perilaku yang tidak pantas. Tipe dari hukuman ini mungkin dapat dinilai baik, dipandang secara lebih etis, daripada hukuman fisik dan timeout. Sama dengan semua bentuk hukuman lainnya, hal ini seharusnya digunakan dengan hati – hati dan hanya diberikan pada perilaku yang tampak dengan jelas.

Jika denda digunakan dalam token ekonomi, ini akan menimbulkan kemungkinan adanya suatu pelatihan yang mengajarkan klien untuk menerima denda dengan cara tanpa emosi, tanpa agresi. Seperti yang telah dijelaskan oleh Philip, Philips,fixsen, dan Wolf (1973) untuk token ekonomi mereka dengan anak – anak nakal. Pada token ekonomi tersebut, *contingencies* berhubungan pada kemungkinan denda yang membantu mengajari kaum muda tentangnya

pentingnya *social skill*; bagaimana menerima teguran dari penyelenggara hukum dalam masyarakat.

6. Supervisi/Pengawasan Staff.

Para pelaksana token ekonomi, juga para klien adalah pihak yang harus menaati aturan perilaku. Mereka harus sering kali menerima penguatan untuk perilaku yang tepat, dan perilaku yang tidak tepat harus dikoreksi jika token ekonomi ingin berjalan dengan efektif. Tugas mereka harus ditetapkan dengan jelas dan mereka harus diawasi dalam pelaksanaan tugas-tugasnya.

7. Handling Potential Programs.

Dalam desain token ekonomi, seperti halnya dengan prosedur kompleks yang lain, adalah hal yang sangat bijaksana untuk membuat rencana akan adanya kemungkinan timbulnya masalah-masalah. Beberapa masalah yang mungkin timbul dalam token ekonomi adalah 1) kekacauan, khususnya selama beberapa hari pertama sesudah permulaan *token economy* ; 2) kekurangan *staff* ; 3) upaya klien untuk mendapatkan *token* yang belum mereka peroleh atau *backup reinforcer* karena mereka belum mempunyai cukup token untuk memperolehnya ; 4) klien bermain – main dengan *token* dan memanipulasinya dengan cara – cara lain yang mengacaukan ; 5) kegagalan untuk memperoleh *backup reinforcer*. Semua masalah ini dan masalah lain yang dapat timbul hampir selalu dapat dikelola dengan perencanaan matang sebelumnya.

Menurut Sockadji (1983), menerapkan program Token Economy secara efektif melalui beberapa pertimbangan yaitu :

1. Hindari Penundaan

Keunggulan dari program ini adalah jika pemberian pengukuhan dilakukan seketika setelah perilaku sasaran muncul. Meskipun pengukuh yang sebenarnya diberikan kemudian, namun subyek telah memegang token yang akan menandai/mewakili sehingga subyek akan merasa tenang. Jika token tidak diberikan seketika maka subyek akan lupa untuk berusaha mendapatkan token tersebut.

2. Token Diberikan Secara Konsisten

Setiap kali perilaku yang disetujui dilaksanakan maka secara konsisten diberikan imbalan token.

3. Memperhitungkan Kuantitas

Pelaksanaan Token Economy haruslah direncanakan dengan baik dan matang agar banyaknya token yang akan diterima cukup untuk ditukar dengan penguah yang sebenarnya. Token yang telalu banyak atau dihargai telalu tinggi akan menimbulkan kejenuhan dan tidak ada usaha lagi dari subyek untuk mengumpulkan token, sebaliknya jika dihargai telalu rendah maka program akan berjalan telalu lama dan subyek akan enggan untuk berusaha.

4. Persyaratan Perilaku Yang Akan Diberi Token Harus Jelas

Aturan yang dibuat haruslah jelas dan mudah untuk diikuti. Subyek yang akan dikenai teknik ini harus diajak diskusi tentang aturan untuk mendapatkan token. Peringatan dengan simbol atau suatu pengumuman yang ditempelkan di kelas perlu diberikan agar subyek selalu ingat bahwa dia mengikuti program tersebut. Kejelasan memegang peranan sangat penting dalam program ini karena kesukaran program harus disesuaikan dengan pemahaman subyek.

5. Pilihlah Penguah Yang Macam dan Kualitasnya Memadai

Pemilihan penguah idaman perlu dicocokkan dengan situasi dan kondisi subyek. Misalnya apakah penguah idamannya tersebut berwujud benda ataukah berwujud aktivitas. Selain itu penguah idaman haruslah memperhatikan masalah etika dan persetujuan masyarakat.

6. Kelancaran Pengadaan Penguah yang Sebenarnya

Dalam pelaksanaan metode ini haruslah dipikirkan pengadaan penguah yang sebenarnya. Tanpa penguah yang berharga maka program ini tidak akan berjalan dengan baik. Agar kelancaran pengadaan penguah tetap terjaga maka perlu dipertimbangkan untuk meminta sumbangan kepada orang tua, sekolah, dermawan, dll.

7. Pasangkanlah Pemberian Token Dengan Penguah Sosial Positif

Pemberian token hendaknya diberikan bersama dengan penguah sosial misalnya pemberian senyuman, pujian, dll. Kadangkala sebelumnya pengelola kurang

memberi penghargaan sosial kepada subyek. Jika tindakan/penghargaan sosial positif telah efektif sebagai penguah maka token tidak perlu diterapkan. Oleh karena itu untuk mendukung pemberian penguah sosial positif maka perlu melatih pengelola untuk memberi penghargaan sosial positif kepada subyek.

8. Perlu Persetujuan Berbagai Pihak

Pelaksanaan metode Token Economy yang merepotkan bahkan terkadang mengganggu acara yang sesungguhnya maka perlu mendapatkan izin dari orang tua, guru, pimpinan dan orang lain yang bersinggungan langsung dengan pelaksanaan program ini. Misalnya saja subyek terlalu mencurahkan perhatian pada program sehingga tidak sempat melakukan kegiatan lain.

9. Kerjasama Dengan Subyek

Program ini sulit berhasil kalau tidak ada kerjasama dengan subyek. Semakin jelas aturan main, makin setuju subyek pada program maka akan semakin lancar pelaksanaannya dan efektif hasilnya.

10. Pelaksana Harus Latihan

Jika pelaksanaan diberikan kepada orang lain maka pelaksana di lapangan harus berlatih terlebih dahulu agar dicapai visi dan misi yang sama dengan pengelola.

11. Pencatatan dengan Cermat

Frekuensi perilaku yang muncul harus dicatat dengan cermat untuk ketepatan pemberian token dan penguah idamannya serta pertanggungjawaban program ini apakah berhasil ataupun tidak.

12. Mencari Bantuan Orang Lain Jika Diperlukan

Karena rumitnya program ini terkadang pelaksana perlu bantuan orang lain dalam pelaksanaannya terutama dalam mengamati perilaku sasaran dan memberikan tokennya, misalnya guru kelas, volunteer ataupun anggota dari program itu sendiri (subyeknya).

Selain itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan metode token economy yaitu (<http://www.usu.edu/teachall/text/behavior/LRB1pdfs/Token.pdf>) :

1. Memilih Token

Kegiatan ini dimulai dengan memilih tipe token yang akan digunakan, apakah berbentuk uang-uangan, plastik, metal, print card, stiker, paper klip, dll.

2. Memilih Reinforcers

Dalam pelaksanaan metode ini, siswa secara periodik akan menukarkan token yang diadaptanya dengan reinforcers, sehingga reward yang disediakan haruslah bisa memotivasi siswa untuk menampilkan perilaku yang ingin dibentuk/dipelajari. Ada banyak reinforcers yang tidak mahal dan waktu pelaksanaannya hanya membutuhkan waktu yang singkat misalnya bebas menggunakan komputer, dll.

3. Menetapkan Token Values

Memutuskan token yang akan diberikan pada perilaku yang dimunculkan. Jumlah token yang berbeda akan diberikan sesuai dengan level perilaku yang dimunculkan.

Misalnya : Mengacungkan tangan diberi token 1
Datang tepat waktu diberi token 1
Negosiasi mendapat token 2
Memberi kritik mendapat token 3

4. Menetapkan harga Reinforcers

Menjelaskan harga tiap-tiap back up reinforcers. Mulailah dengan harga termurah untuk perilaku yang paling sedikit.

Misal : 5 menit istirahat ditukar dengan 20 token
Boleh menghabiskan waktu dengan teman ditukar dengan 30 token
Penetapan harga yang tepat sangatlah penting. Jika harga terlalu murah, siswa-siswa dengan cepat bisa mengumpulkan reinforcers maka mereka akan kehilangan motivasi untuk menampilkan perilaku tersebut lebih lama. Demikian juga sebaliknya.

5. Membentuk Bank

Bank ini diperlukan untuk memberikan dan menyimpan token. "Bank Kelas" terdiri dari daftar nama siswa dimana guru bisa menulis dan menghapus total token yang diperoleh siswa. Dengan demikian siswa akan mendapatkan umpan balik mengenai perilaku mereka jika dibandingkan dengan anggota kelas yang

lainnya. Diharapkan siswa berkompetisi dan termotivasi untuk menampilkan perilaku yang ingin dimunculkan.

6. Mengatur Waktu Penukaran

Tentukan kapan waktu penukaran backup reinforcers, mungkin harian atau mingguan, dll.

2.3.4. Menyiapkan Manual Token Economy

Menurut Martin et.all. (2003) langkah terakhir untuk penyempurnaan sebelum penerapan token ekonomi adalah menyiapkan secara manual atau menulis dengan jelas rangkaian aturan bagaimana token ekonomi berjalan. Manual ini akan menjelaskan dengan detail tindakan apa yang akan diperkuat, bagaimana mereka akan diperkuat dengan token/tanda dan mem-backup penguat, data apa yang akan direkam, bagaimana dan kapan direkam, dan tanggung jawab tugas setiap anggota staf. Masing-masing aturan harus beralasan dan dapat diterima klien dan staf. Setiap anggota staf harus mempunyai salinan dari manual. Jika memungkinkan, masing-masing klien harus diberi versi jelas dan akurat dari porsi manual itu mengenai dirinya.

Manual seharusnya meliputi prosedur definisi untuk evaluasi apakah peraturan cukup dapat diikuti dan prosedur untuk memastikannya. Efek partisipasi klien adalah pengembangan langkah ke arah tindakan inisiatif individu, memerintahkan diri sendiri, dan ketrampilan lain yang sangat tinggi dihargai dalam lingkungan. Peraturan harus mampu memodifikasi ketika ada perubahan fakta yang tidak diinginkan. Perubahan tiba-tiba dan drastis dapat menghasilkan perilaku emosional yang tidak diinginkan dari pasien. Perubahan aturan yang terjadi harus memberi perhatian kesemuanya, dan revisi dan tambahan pada manual harus bisa menjelaskan, melakukan diskusi, membenaran, tertulis.

2.3.5. Keuntungan Menggunakan Token Economy

Dua keuntungan menggunakan *token reinforcers* antara lain (Martin et.all.,2003):

- Dapat diberikan dengan sesegera, setelah perilaku yang diinginkan muncul dan juga dapat ditukarkan dengan *backup reinforcers* di waktu berikutnya.
- Token lebih mudah dijadikan penguat yang konsisten dan efektif ketika diberlakukan dalam kelompok.

2.3.6. Program Umum Token Economy Dalam Seting Lingkungan Alami

Token ekonomi kadang kadang dianggap sebagai cara untuk mengatur masalah perilaku dalam seting institusional. Mereka tunduk pada fungsi itu, tetapi observasi ini seharusnya tidak mengabaikan fungsi utamanya dalam membantu klien untuk melakukan penyesuaian pada lingkungan alam di luar institusi. Kazdin (1985) mengungkapkan ringkasan yang memberikan data bahwa token ekonomi efektif dengan bermacam-macam populasi.

Ada dua jalan yang biasa digunakan untuk melepaskan ketergantungan klien dari token yaitu :

(1) mengeliminasi secara gradual

Alternatif pertama ini dapat menyelesaikan secara gradual dengan membuat jadwal pemberian *token* lebih singkat, menurunkan secara gradual jumlah perilaku atau dengan meningkatkan penundaan antara target perilaku dan pemberian *token*

(2). menurunkan nilainya secara gradual.

Alternatif kedua ini dapat menyelesaikan secara gradual yaitu menurunkan jumlah *backup reinforcement* dengan jumlah yang diberikan dari token dapat membeli secara gradual menurunkan pembatalan antara token yang didapat dan pembelian backup reinforcer.

Control transferring secara gradual terhadap klien sehingga mereka memperkuat adminstrasinya sendiri dan langkah yang lain dalam mempersiapkan klien pada lingkungan alami. Individu yang dapat mengevaluasi perilakunya sendirinya, memutuskan secara rasional apakah perubahan dibutuhkan, dan pengaruh program pada perubahan dengan jelas pada posisi yang bagus untuk menghadapi lingkungan apapun.

2.3.7. Pertimbangan Etis

Kemungkinan dari penyalahgunaan teknik tetap ada walaupun tanpa disengaja. Satu tindakan pencegahan seperti itu adalah untuk membuat sistem terbuka untuk penelitian dengan cermat, bahwa keterbukaan itu adalah tunduk pada persetujuan antara klient dan advokat.

Pertimbangan Etis dalam Pelaksanaan Token Economy adalah (Martin et.al.,2003):

1. Meninjau ulang beberapa literatur yang sesuai
2. Mengidentifikasi target perilakumu
 - Tulis short-range dan long-range objek
 - Susun objekmu dalam order prioritas
 - Pilih beberapa objek yang lebih penting untuk klien dan objek berikutnya.
 - Identifikasi beberapa objek prioritas untuk memulai.
 - Tunjuk dengan tepat jumlah target perilaku masing-masing untuk permulaan objek.
3. Ambil garis dasar (baseline)dari target perilakumu
4. Pilih reinforcer backupmu
 - Gunakan reinforcer yang efektif dengan populasi yang berminat
 - Kumpulkan informasi verbal dari reinforcer mengenai klien.
 - Berikan katalog klien yang akan membantu mereka untuk mengidentifikasi reinforcer
 - Tanyakan klien apakah mereka senang melakukan ketika mereka harusnya punya waktu untuk pergi dari pekerjaan atau tuntutan lain
 - Identifikasi *natural reinforcer* sehingga mungkin perlu diprogram
 - Pertimbangan etis dan legalitas mengenai penguat pada catatanmu.
 - Desain tempat sesuai untuk menjaga, menunjukkan, membagi backup penguatmu.
5. Pilih tipe yang sesuai dari token untuk klienmu. (harus atraktif, tahan lama, mudah di tangani, dan sulit dipalsukan)
6. Identifikasi yang tersedia untuk membantu mengatur program.
 - *Existing staff*
 - Relawan
 - Mahasiswa
 - Penduduk dari institusi
 - Anggota token ekonomi sendiri
7. Memperoleh lokasi yang sesuai dan peralatan yang dibutuhkan

- Menerima lokasi dengan ruang yang lebih besar.
- Peralatan dan perabot seharusnya mudah dipindahkan
- Susun seting sehingga perilaku klien dapat dideteksi lebih mudah dan yang diperkuat segera.

8. Memutuskan prosedur implementasi khusus.

- Desain sheets data yang sesuai dan menentukan siapa yang akan diambil datanya, bagaimana, kapan akan direkam.
- Memutuskan siapa yang mengurus penguatan, bagaimana mengaturnya, dan untuk apa perilaku.
- Memutuskan jumlah token yang didapat per perilaku per klien per hari
- Menetapkan "tempat" prosedur dan penentuan nilai token dari backup reinforcer
- Hati-hati pada kontingensi punishment. Gunakan dengan hemat, hanya untuk definisi perilaku yang jelas, dan hanya ketika secara etis dapat dipertimbangkan untuk dilakukan.
- Pastikan bahwa tugas staff didefinisikan secara jelas dan jadwal yang diinginkan dari staff supervisi dan penguatan yang diimplikasikan
- Rencanakan untuk masalah yang potensial.

9. Persiapkan manual token ekonomi untuk klien dan staff

10. Adakan token ekonomi

11. Rencanakan strategi untuk memperoleh generalisasi untuk lingkungan alam

12. Awasi dan praktekkan

2.4. Hipotesis

1. Ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar
2. Ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah

3. Ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku bertanya pada guru tentang materi pelajaran
4. Ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT

3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan efektivitas antara metode *token economy* dengan metode konvensional atau yang selama ini diterapkan terhadap munculnya perilaku yang diinginkan yaitu menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah .

3.2. Manfaat Penelitian

Hasil akhir sekaligus manfaat penelitian ini adalah memberikan sumbangan pemikiran bagi guru, sekolah bahkan dunia pendidikan mengenai metode modifikasi perilaku yang bisa digunakan untuk manajemen kelas agar lebih efektif dan partisipatif, tidak hanya terpaku pada manajemen kelas yang konvensional, sehingga diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih lancar dan menarik, akhirnya tercapailah tujuan pendidikan yang lebih cepat dan tepat pada sasaran.

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel bebas :

Metode modifikasi perilaku yang diterapkan dalam manajemen kelas, yaitu Token Economy dan Metode Konvensional

Variabel tergantung :

Perilaku menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah .

4.2. Definisi Operasional

4.2.1. Definisi operasional Manajemen Kelas Token Economy

Metode *token economy*, yaitu metode modifikasi perilaku yang administrasinya dilakukan secara individual. Dimana didalam kelas siswa bersaing untuk mendapatkan angka (*token*) tertinggi dari perilaku yang mereka perbuat sesuai dengan peraturan yang telah disepakati kelas. Nilai individu akan bertambah tergantung dari perilaku yang ditunjukkan. Sehingga masing-masing individu berkompetisi untuk mengumpulkan token paling banyak dengan cara meningkatkan munculnya perilaku yang positif. Pada akhir periode, nilai masing-masing individu di jumlahkan dan bagi individu yang memperoleh poin tertinggi dapat menukarkan tokennya dengan hadiah yang sebenarnya (*backup reinforcers*) yang menarik bagi siswa.

4.2.2. Definisi Operasional Metode Manajemen Kelas Konvensional

Manajemen kelas yang selama ini diterapkan di kelas tersebut adalah manajemen kelas yang konvensional seperti yang selama ini diterapkan. Dimana transfer pengetahuan terjadi satu arah, tidak diberikan rangsangan yang menarik agar siswa mau aktif dan partisipatif di dalam kelas, tidak ada token maupun *backup reinforcers* yang diadministrasikan dengan baik terhadap perilaku yang dikehendaki.

4.2.3. Definisi Operasional Perilaku yang Menyertai Manajemen Kelas

Yaitu perilaku-perilaku yang muncul dan dicatat saat diterapkannya Manajemen Kelas *token economy* maupun metode konvensional. Perilaku-perilaku yang akan dilihat kemunculannya tersebut didasarkan landasan teori yang ada dan berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru bidang studi dan wali kelas mengenai perilaku-perilaku yang diharapkan muncul (akan direinforce). Setelah diidentifikasi, maka perilaku-perilaku yang diharapkan kemunculannya di kelas selama proses belajar mengajar berlangsung dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Baseline Jenis Perilaku Yang Akan Dimunculkan

No.	Jenis Perilaku Yang Akan Dimunculkan
1	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar
2	Bertanya pada guru tentang materi pelajaran
3	Menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman
4	Menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah

4.3. Subyek Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 2 SMP Negeri 5 Jember. Konsep awal dari Metode Manajemen Kelas *Token Economy* adalah metode untuk mengintervensi atau menangani perilaku yang tidak dikehendaki, maka dengan teknik *purposive sampling*, dipilih dua kelas yang menunjukkan beberapa perilaku pasif ataupun bermasalah. Kriteria kelas pasif yaitu kelas dimana siswanya kurang memunculkan perilaku yang diharapkan untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar misalnya saja enggan bertanya, menjawab pertanyaan guru hanya jika ditunjuk, dll. Adapun kriteria bermasalah yaitu kelas-kelas yang siswa-siswanya menunjukkan perilaku-perilaku yang tidak dikendaki atau perilaku-perilaku yang tidak sesuai dengan peraturan sekolah atau kelas, misalnya suka mengobrol sendiri di kelas, seringkali mengucapkan kata-kata yang tidak pada tempatnya (clometan). Informasinya diperoleh dari kepala sekolah dan masing-masing guru wali kelas serta guru bidang studi bahasa Inggris. Dari lima kelas yang dimiliki oleh kelas 2, maka diambil dua kelas yaitu kelas 2C dan 2D yang memiliki ciri hampir sama yaitu siswa-siswanya kurang aktif di kelas, kurang memiliki kemauan untuk

berpartisipasi di dalam proses belajar mengajar, kurang berani memunculkan perilaku positif misalnya jarang bertanya tentang materi pelajaran, seringkali harus dipaksa atau ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan, selain itu siswa-siswa dalam kelas tersebut seringkali menunjukkan perilaku yang tidak dikehendaki atau indiscipliner misalnya mengobrol sendiri di kelas, suka melontarkan kata-kata yang tidak pada tempatnya (clometan) sehingga menghambat kelancaran transfer pengetahuan. Akhirnya secara random kedua kelas tersebut ditentukan kelas yang menjadi kelompok eksperimen dan yang menjadi kelompok kontrol. Dari hasil undian, kelas 2E menjadi kelompok eksperimen sedangkan kelas 2C menjadi kelompok kontrol.

4.4. Pengumpulan Data

4.4.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan melalui eksperimen. Dari eksperimen, dilakukanlah proses penilaian perilaku yang muncul berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan.

Adapun penilaian terhadap perilaku yang muncul saat diterapkan kedua metode modifikasi perilaku yang diterapkan dalam manajemen kelas tersebut didasarkan pada token yang diberikan kepada para siswanya dimana token yang diperoleh tersebut nantinya dapat ditukarkan dengan reinforcers yang sesungguhnya.

Adapun jumlah token yang akan diperoleh siswa setiap memunculkan perilakunya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2
Token Yang Diperoleh Siswa Saat Memunculkan Perilaku

No.	Jenis Perilaku Yang Dimunculkan	Jumlah Token
1	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar	1
2	Bertanya pada guru tentang materi pelajaran	1
3	Menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman	1
4	Menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah	1

Sedangkan untuk proses analisis data secara statistik maka token yang yang diberikan tersebut diberikan skor atau pembobotan, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3
Pembobotan/Pemberian Nilai Terhadap Token

No.	Jenis Perilaku Yang Muncul	Jumlah Token	Skor/Bobot
1	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar	1	2
2	Bertanya pada guru tentang materi pelajaran	1	2
3	Menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman	1	2
4	Menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah	1	1

4.4.2. Prosedur Eksperimen

Langkah-langkah dalam pelaksanaan metode *token economy* mengikuti aturan dan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam landasan teori *token economy* yang telah diuraikan pada BAB II diatas. Langkah awal dari pelaksanaan yang penting dipersiapkan dalam penelitian ini adalah memberi petunjuk dan sekaligus melatih guru (yang telah ditunjuk) mengenai metode modifikasi perilaku *token economy* dan aturan permainan dari eksperimen yang akan dilakukan. Selama lebih kurang satu bulan, barulah diperoleh persamaan persepsi, visi dan misi antara peneliti dan guru mengenai metode modifikasi perilaku *token economy* yang akan diterapkan dan sekaligus guru bisa diandalkan kemampuannya untuk menerapkan metode tersebut.

Selanjutnya peneliti bersama-sama dengan guru mengidentifikasi perilaku-perilaku siswa yang pasif (sebagai *baseline*) yang seharusnya muncul (dikehendaki). Akhirnya diperoleh empat perilaku seperti yang sudah diuraikan sebelumnya.

Setelah itu barulah dilakukan hal-hal yang berkaitan dengan teknis pelaksanaan penelitian yaitu membuat aturan permainan yang akan diberikan pada siswa-siswa dan membuat token yang berbentuk kupon dimana kupon tersebut akan diberikan kepada setiap perilaku yang muncul di dalam kelas saat pelajaran berlangsung. Untuk mencegah pemalsuan token maka kupon token diberikan stempel, tanda tangan pengelola dan gambar yang tidak mungkin diduplikasikan.

Untuk kelas eksperimen, pada pertemuan pertama guru membuat kontrak atau perjanjian dengan siswa-siswanya mengenai aturan permainan yang akan dilakukan selama proses

belajar mengajar di kelas berlangsung. Kemudian siswa diberikan penjelasan mengenai perilaku-perilaku yang diharapkan kemunculannya. Setiap perilaku yang dimunculkan akan diberikan nilai seperti yang diuraikan di atas. Siswa-siswa diinformasikan bahwa setiap perilakunya sangat menentukan nilai akhir dirinya sehingga mereka diharapkan bersaing atau berkompetisi untuk memunculkan perilaku positif. Pada akhir periode yang telah ditentukan (dilaksanakan selama 2 minggu yang terdiri dari 6 kali tatap muka atau 10 jam pelajaran), nilai yang telah diperoleh tiap-tiap siswa tersebut akan dijumlahkan. Bagi siswa yang mendapatkan poin tertinggi pertama boleh menukarkan tokennya dengan tas sekolah dengan harga termahal, siswa yang mengumpulkan point tertinggi kedua boleh menukarkan tokennya dengan tas sekolah dengan harga yang lebih murah (nilainya dibawah tas pertama) sedangkan siswa yang mengumpulkan point tertinggi ketiga boleh menukarkan tokennya dengan tas sekolah yang harganya paling murah. *Backup reinforcers* yang bisa didapatkan dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4
Backup Reinforcers Yang Bisa Diperoleh Oleh Siswa

No.	Jumlah Token Yang Diperoleh	Backup Reinforcers
1	Jumlah Token Tertinggi Pertama	Tas sekolah Elizabeth seharga Rp. 150.000,00
2	Jumlah Token Tertinggi Kedua	Tas sekolah Elizabeth seharga Rp. 100.000,00
3	Jumlah Token Tertinggi Ketiga	Tas sekolah Elizabeth seharga Rp. 75.000,00

Untuk memudahkan pengadministrasian pemberian token terhadap perilaku masing-masing siswa maka pembagian tokennya dibantu oleh salah satu siswa dalam kelas tersebut yang memiliki kriteria yang telah ditentukan yaitu memiliki pemahaman yang baik akan pelaksanaan metode *token economy*, bisa dipercaya serta bertanggung jawab. Token/kupon yang telah disediakan oleh pengelola dipegang oleh siswa tersebut, nantinya siswa yang telah ditunjuk tersebut yang akan membagikan token kepada setiap perilaku yang muncul yang dilakukan oleh teman sekelasnya. Siswa yang bertanggung jawab memegang token tetap mendapatkan kesempatan untuk mendapatkan token juga apabila dia melakukan perilaku yang telah ditentukan.

Untuk kelompok kontrol, proses belajar mengajar berlangsung sebagaimana biasanya yang diterapkan oleh guru selama ini. Tanpa sepengetahuan siswa-siswanya, perilaku-

perilaku positif siswa yang muncul selama proses pengajaran tersebut, dicatat (diwujudkan dalam token juga) oleh oleh guru. Kupon (token) juga disediakan untuk kelas kontrol namun pengadministrasiannya hanya dilakukan oleh guru bidang studi yang bersangkutan. Misalnya setiap ada siswa yang memunculkan perilaku yang diharapkan maka guru tersebut akan memasukkan tokennya kedalam kotak yang telah disediakan oleh pengelola. Perilaku yang diharapkan kemunculannya sama dengan kelompok eksperimen. Pada akhir periode (selama 2 minggu yang terdiri dari 6 kali tatap muka atau 10 jam pelajaran) skor yang diperoleh oleh siswa-siswa dijumlahkan, berapapun skor yang mereka dapatkan tidak memperoleh hadiah apapun.

Selama dua minggu, masing-masing kelompok mendapat kesempatan untuk mendapat perlakuan dan pengamatan selama enam (6) kali dengan metode yang sudah ditentukan. Dalam pelaksanaannya, materi pelajaran yang diberikan sama dan guru yang mengajarpun orang yang sama, meskipun waktu pelaksanaannya yang tidak sama dikarenakan jadwal pelajaran dari pihak sekolah yang tidak dapat dirubah.

Selama proses eksperimen berlangsung, peneliti tidak terlibat langsung dalam penerapan metode, dan hanya memonitor perkembangan yang terjadi melalui guru yang bersangkutan. Hal ini bertujuan untuk memunculkan perilaku yang alamiah dari subyek penelitian. Karena kalau peneliti terlibat langsung dalam proses pengamatan, maka subyek akan tahu bahwa perilakunya sedang diamati dan hal ini akan berpengaruh sangat besar terhadap hasil penelitian nantinya.

4.4.3. Metode Analisis Data

Penelitian ini merupakan studi perbedaan yaitu bertujuan untuk melihat perbedaan efektifitas antara metode *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah sehingga untuk melihat perbedaannya tersebut signifikan atau tidak, maka digunakan teknik T-Test. Untuk memudahkan dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis data menggunakan SPSS.

BAB V
HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Analisis Data

Setelah dilakukan pengamatan 6 kali selama 2 minggu, maka diperoleh frekuensi perilaku yang muncul saat pengamatan (f_0) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimana data-data tersebut disajikan dalam lampiran 1.

Selanjutnya untuk keperluan uji statistik maka frekuensi yang telah diperoleh tersebut diberikan pembobotan/pemberian nilai terhadap token, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, dimana pembobotan tersebut dapat dilihat pada lampiran 2.

Berdasarkan pembobotan/skor yang diberikan terhadap tiap-tiap frekuensi munculnya perilaku tersebut maka selanjutnya dilakukan uji T test dengan menggunakan SPSS 11, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 5
Group Statistik Untuk Perilaku Menjawab Pertanyaan Yang Diberikan Oleh Guru Dengan Benar

Group Statistics

METODE		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
JWBBENAR	token economy	42	2,67	3,354	,518
	konvensional	42	1,24	2,116	,327

Tabel 6
T Test Untuk Perilaku Menjawab Pertanyaan Yang Diberikan Oleh Guru Dengan Benar

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
JWBBENAR	4,353	,040	2,334	82	,022	1,43	,612	,211	2,646
Equal variances assumed			2,334	69,174	,022	1,43	,612	,208	2,649
Equal variances not assumed									

Berdasarkan analisis SPSS pada hipotesis pertama didapatkan hasil nilai t sebesar 2.334 dengan signifikansi 0.022 berarti hipotesis berbunyi ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar, diterima.

Sementara itu dari data deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata (mean) metode *token economy* lebih besar (sebesar 2.67) dari rata-rata metode konvensional (1.24), hal ini menunjukkan bahwa metode *token economy* lebih efektif jika dibandingkan dengan metode konvensional

Tabel 7
Group Statistics Untuk Perilaku Menjawab Pertanyaan Dari Guru Meskipun Salah

Group Statistics

METODE	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
JWBSALAH token economy	42	1,71	1,566	,242
konvensional	42	,60	,828	,128

Tabel 8
T Test Untuk Perilaku Menjawab Pertanyaan Dari Guru Meskipun Salah

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
JWBSALAH Equal variances assumed	8,440	,003	4,093	82	,000	1,12	,273	,575	1,663
Equal variances not assumed			4,093	62,264	,000	1,12	,273	,573	1,665

Berdasarkan analisis SPSS pada hipotesis kedua didapatkan hasil nilai t sebesar 4.093 dengan signifikansi 0.000 berarti hipotesis berbunyi ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah, diterima.

Dari data deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata (mean) metode *token economy* lebih besar (sebesar 1.71) dari rata-rata metode konvensional (0.60), hal ini menunjukkan bahwa metode *token economy* lebih efektif jika dibandingkan dengan metode konvensional

Tabel 9
Group Statistics Untuk Perilaku Bertanya Pada Guru Tentang Materi Pelajaran

Group Statistics

METODE	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
TANYA token economy	42	2,14	2,475	,382
konvensional	42	,48	1,065	,164

Tabel 10
T Test Untuk Perilaku Bertanya Pada Guru Tentang Materi Pelajaran

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
TANYA Equal variances assumed	10,708	,002	4,009	82	,000	1,67	,418	,840	2,484
Equal variances not assumed			4,009	55,872	,000	1,67	,418	,834	2,500

Berdasarkan analisis SPSS pada hipotesis ketiga didapatkan hasil nilai t sebesar 4.009 dengan signifikansi 0.000 berarti hipotesis berbunyi ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku bertanya pada guru tentang materi pelajaran, diterima.

Sedangkan dari data deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata (mean) metode *token economy* lebih besar (sebesar 2.14) dari rata-rata metode konvensional (0.48), hal ini menunjukkan bahwa metode *token economy* lebih efektif jika dibandingkan dengan metode konvensional

Tabel 11
Group Statistics Untuk Perilaku Menanggapi Pertanyaan Atau Jawaban Guru Maupun Teman

Group Statistics

METODE		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
TANGGAP	token economy	42	2,62	3,170	,489
	konvensional	42	,52	1,087	,168

Tabel 12
T Test Untuk Perilaku Menanggapi Pertanyaan Atau Jawaban Guru Maupun Teman

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
TANGGAP	Equal variances assumed	15,885	,000	4,052	82	,000	2,10	,517	1,067	3,124
	Equal variances not assumed			4,052	50,519	,000	2,10	,517	1,057	3,134

Berdasarkan analisis SPSS pada hipotesis keempat didapatkan hasil nilai t sebesar 4.052 dengan signifikansi 0.000 berarti hipotesis berbunyi ada perbedaan efektifitas antara penerapan metode modifikasi perilaku *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, diterima.

Adapun dari data deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata (mean) metode *token economy* lebih besar (sebesar 2.62) dari rata-rata metode konvensional (0.52), hal ini menunjukkan bahwa metode *token economy* lebih efektif jika dibandingkan dengan metode konvensional

5.2. Pembahasan

Berdasarkan analisis data diatas dapat diberikan penjelasan sebagai berikut :

1. Untuk jenis perilaku menjawab pertanyaan guru dengan benar menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh sangat signifikan. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan efektifitas antara metode *token economy* dengan metode konvensional terhadap

munculnya perilaku siswa dalam menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode manajemen kelas *token economy* maka akan lebih banyak memunculkan perilaku siswa dalam menjawab pertanyaan guru dengan benar jika dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Dari mean (rata-rata) bisa dilihat pada kelompok eksperimen siswa-siswa tampak lebih aktif dan partisipatif dalam menjawab persoalan yang diajukan oleh guru. Tampaknya antusiasme siswa dalam merespon metode *token economy* cukup tinggi. Hal ini selaras dengan hasil observasi guru bidang studi bahasa Inggris yang bertindak sebagai pelaksana metode *token economy* ini. Pelaksana menyatakan bahwa siswa-siswa selalu berebut untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Bahkan jika pertanyaan yang diajukan mengharuskan para siswa untuk menuliskannya di papan tulis, murid-murid sampai berebut dan berlarian ke depan kelas hingga ada beberapa siswa yang terjatuh. Seperti yang dinyatakan oleh Soekadji (1983) bahwa metode *token economy* merupakan prosedur kombinasi untuk mengajar, meningkatkan, mengurangi atau juga memelihara perilaku, sehingga dengan diterapkannya metode *token economy* dalam pelajaran bahasa Inggris semakin meningkatkan frekuensi dan kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru dengan benar.

2. Adapun untuk jenis perilaku menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru meskipun salah, diperoleh nilai sangat signifikan. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan efektifitas antara metode *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru meskipun salah. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode *token economy* maka akan lebih banyak memunculkan perilaku siswa dalam menjawab pertanyaan guru meskipun salah jika dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Hal ini bisa dilihat dari mean (rata-rata) pada kelompok eksperimen siswa-siswa tampak lebih aktif dan partisipatif dalam menjawab persoalan yang diajukan oleh guru. Mereka berani menjawab meskipun mereka tahu bahwa jawaban yang mereka berikan salah, karena mereka juga mengetahui bahwa jawaban salah yang mereka berikan akan mendapatkan penghargaan berupa token meskipun bobotnya lebih kecil dibandingkan perilaku yang lainnya (1 token bobotnya

1). Ini memiliki arti bahwa untuk kelompok eksperimen kemungkinan munculnya perilaku ini dikarenakan siswa memang berani dan aktif dalam menjawab pertanyaan guru meskipun mereka tahu jawabannya salah. Namun mereka juga mengetahui bahwa menjawab pertanyaan guru meskipun salah tetap mendapat nilai (token) setengah yang bisa menambah nilai mereka.

Antusiasme siswa dalam merespon metode *token economy* cukup tinggi sebagaimana observasi yang dilakukan oleh pelaksana yang menyatakan bahwa siswa-siswa dari kelas eksperimen tidak lagi merasa takut jika memberikan jawaban yang salah.

Kondisi ini sesuai dengan pernyataan Glover (1990) bahwa jika sekolah mampu menyediakan lingkungan belajar atau situasi kelas yang *supportive* (mendukung) dimana kelas menjadi tempat dimana kebutuhan fisiologis, keamanan, perasaan memiliki dan kebutuhan harga diri bisa terpuaskan pada tingkat yang tinggi, terjadi interaksi yang baik antara siswa dengan guru maka kelas akan berlansung dengan baik. Dengan pelaksanaan metode *token economy* ini tampaknya memunculkan perasaan memiliki dan harga diri pada diri siswa. Siswa tetap merasa dihargai meskipun mereka memberikan jawaban yang salah terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Perasaan dihargai yang tinggi ini membuat siswa tidak merasa ragu atau takut untuk terlibat aktif dan partisipatif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan kendatipun jawaban yang mereka berikan kurang tepat.

Selain itu Glover (1990) menyatakan bahwa perlunya memberikan kesempatan kepada murid-murid untuk sukses dalam belajar. Setiap siswa harus mengalami kesuksesan di dalam kelas, meskipun bukan semata-mata hanya kompetisi saja. Namun fokusnya adalah pengalaman kesuksesannya tersebut. Guru yang baik selain memberi aktifitas yang menantang tapi juga menyediakan kesempatan untuk sukses yang besar. Dalam metode *token economy* ini guru memberikan aktifitas yang menantang dan juga menyediakan kesempatan untuk sukses kepada tiap-tiap siswanya. Hal ini terwujud dalam pemberian token (1) untuk setiap perilaku menjawab pertanyaan meskipun salah. Dengan pemberian penghargaan 1 token untuk perilaku ini maka siswa diberikan kesempatan untuk merasakan kesuksesan. Jika siswa telah merasakan kesuksesan dari jerih payahnya maka diharapkan siswa tersebut akan melakukan aktifitas yang sama secara berulang pada waktu mendatang

dengan kata lain siswa-siswa tersebut akan selalu terlibat aktif untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

8 Untuk jenis perilaku bertanya pada guru tentang materi pelajaran, diperoleh nilai sangat signifikan pula. Hal ini menunjukkan ada perbedaan efektifitas antara metode *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku bertanya pada guru tentang materi pelajaran. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode *token economy* maka akan lebih banyak memunculkan perilaku siswa untuk bertanya kepada guru tentang materi pelajaran jika dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Bisa dilihat dari rata-rata/mean pada kelompok eksperimen siswa-siswa tampak lebih aktif dan partisipatif untuk bertanya tentang materi pelajaran kepada guru. Tampaknya antusiasme siswa dalam merespon metode *token economy* cukup tinggi karena mereka mengetahui bahwa perilaku bertanya mengenai materi pelajaran kepada guru akan mendapatkan token yang cukup tinggi (2).

Hal ini sesuai dengan pendapat Glover (1990) yang menyatakan bahwa dalam prinsip manajemen kelas maka guru harus membantu murid mengembangkan dan mengatur tujuan mereka sendiri. Siswa yang berusaha mencapai tujuan-tujuan yang mereka tetapkan akan cenderung untuk terlibat di dalam kegiatan kelas (yang produktif). Selain itu guru perlu melibatkan murid dalam membuat keputusan dalam hal ini siswa juga perlu untuk turut merasakan bahwa mereka ikut mengatur apa yang mereka kerjakan. Pendidik yang baik memungkinkan siswa untuk mempunyai peran pula dalam menentukan sendiri pengalaman belajar mereka. Dalam penerapan metode *token economy* maka prinsip-prinsip seperti diatas diterapkan dalam pelaksanaannya di kelas. Dimana pada awal pelaksanaannya, guru telah menyampaikan aturan permainan kepada murid-muridnya. Dengan informasi mengenai aturan main dalam *token economy* maka siswa diharapkan mengatur tujuan mereka sendiri. Jika mereka bertujuan untuk mengumpulkan token sebanyak-banyaknya maka mereka harus mengatur segala sesuatu yang harus mereka kerjakan. Misalnya mereka memiliki tujuan untuk mendapatkan *backup reinforcers* termahal maka mereka harus memunculkan perilaku yang positif yang telah ditentukan dalam jumlah sebanyak-banyaknya. Terutama mereka harus aktif untuk bertanya tentang materi pelajaran,

karena selama ini siswa-siswa cenderung merasa takut atau enggan untuk menanyakan lebih jauh tentang materi pelajaran yang dibahas. Dengan diterapkannya metode *token economy* maka siswa diharapkan cenderung untuk terlibat di dalam kegiatan kelas yang bersifat produktif.

4. Sedangkan untuk perilaku siswa dalam menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, nilai yang kita peroleh juga sangat signifikan. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan efektivitas antara penerapan metode *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku menanggapi pertanyaan atau jawaban yang diberikan oleh guru maupun teman. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode *token economy* maka siswa-siswanya akan lebih terangsang untuk makin berpartisipasi di dalam kegiatan belajar yang produktif sehingga semakin banyak memunculkan perilaku dalam menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman jika dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Hal ini sesuai dengan pendapat Evertson dan Smylie (dalam Glover, 1990) yang menyatakan bahwa dengan diterapkannya kegiatan kelas yang menarik maka akan mendorong siswanya untuk berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Dengan diterapkannya metode *token economy* ini tampaknya efektif untuk memunculkan perilaku memberikan tanggapan terhadap pertanyaan/jawaban guru atau teman karena selama ini perilaku tersebut tidak jamak untuk dilakukan. Biasanya siswa menerima saja jawaban yang diberikan oleh guru atau teman. Dengan diberikan peraturan bahwa menanggapi jawaban guru/teman akan mendapatkan token tinggi (2) maka diharapkan siswa berpartisipasi aktif dan mulai terbiasa untuk memberikan tanggapan/bersikap kritis terhadap jawaban yang disampaikan oleh guru maupun teman mereka.

Selain itu Glover (1990) juga menyatakan bahwa sesungguhnya, manajemen kelas yang sukses didasari oleh prinsip perlunya seorang pendidik yang terlibat dalam kelas tersebut untuk memberi penguatan pada perilaku-perilaku yang diinginkan (*strengthening appropriate behavior*), yaitu segala perilaku atau sesuatu yang membantu proses belajar agar menjadi lebih lancar dan menyenangkan dalam kelas. Selama ini siswa kurang terbiasa untuk bersikap kritis atau kurang berani untuk memberikan tanggapan terhadap segala jawaban yang diberikan oleh guru atau

teman. Dengan diberikannya penghargaan dan penguatan pada perilaku yang diinginkan tersebut dengan pemberian token yang bernilai tinggi maka diharapkan proses belajar mengajar berjalan lebih dinamis.

Secara keseluruhan dari uraian diatas menunjukkan hasil bahwa keempat perilaku nilainya sangat signifikan. Hasil ini membuktikan pendapat dari Evertson dan Smylie (Glover, 1990) yang menyebutkan bahwa jika guru mengikutsertakan siswa dalam kegiatan belajar yang mudah dimengerti dan menarik perhatian maka siswa dapat belajar lebih lama dan produktif. Jika kelas diatur menggunakan cara yang menarik siswa dalam hal ini metode *token economy* maka di dalam kelas siswa-siswa tampak menunjukkan perilaku yang positif yang cukup tinggi. Dengan kondisi kelas seperti ini diharapkan siswa dapat belajar lebih lama dan bisa lebih produktif dalam hasil belajarnya.

Menurut Soekadji (1983) modifikasi perilaku merupakan suatu pendekatan untuk melakukan pengukuran, evaluasi dan perubahan perilaku. Pendekatan ini difokuskan untuk mengembangkan perilaku adaptif terhadap sosial dan mengurangi perilaku maladaptif dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum modifikasi perilaku diartikan sebagai segala tindakan yang bertujuan untuk mengubah perilaku. Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa dengan diterapkannya modifikasi perilaku *token economy* maka terlihatlah perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh para siswa. Mereka yang dulunya tidak aktif, pasif, seringkali melakukan tindakan indisipliner, mulai menunjukkan perubahan perilaku yang lebih positif yaitu mulai aktif dan berani menjawab pertanyaan dari guru dengan benar atau salah tanpa harus ditunjuk oleh guru, tidak segan untuk bertanya tentang materi pelajaran yang kurang dimengerti serta berani bersikap kritis terhadap pernyataan guru atau teman. Dengan kata lain dengan diterapkannya metode modifikasi perilaku *token economy* maka terjadi perubahan perilaku dari yang tidak adaptif menjadi lebih adaptif.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Glover (1990) bahwa sebenarnya metode modifikasi perilaku *token economy* mengacu pada beberapa prinsip yang dikembangkan dalam melakukan manajemen kelas, antara lain :

1. Menyelenggarakan aktivitas belajar yang mudah dimengerti dan diminati

Kunci dari prinsip ini adalah memberi siswa aktifitas yang menantang dan memiliki arti. Sehingga pendidik perlu mengumpulkan informasi tentang minat,

cara berpikir dan kesiapan para siswanya dalam menerima tugas-tugas yang baru. Dengan demikian, guru akan mengetahui tugas-tugas yang paling sesuai untuk diberikan kepada muridnya.

2. Menyediakan lingkungan belajar atau situasi kelas yang supportive (mendukung)

Kelas harus menjadi tempat dimana kebutuhan fisiologis, keamanan, perasaan memiliki dan kebutuhan harga diri bisa terpuaskan pada tingkat yang tinggi. Dan hal ini sangat tergantung pada interaksi siswa dan guru.

3. Memberikan kesempatan kepada murid-murid untuk sukses dalam belajar

Setiap siswa harus mengalami kesuksesan di dalam kelas, meskipun bukan semata-mata hanya kompetisi saja. Namun fokusnya adalah pengalaman kesuksesannya tersebut. Guru yang baik selain memberi aktifitas yang menantang tapi juga menyediakan kesempatan untuk sukses yang besar. Hal ini terwujud dari pemberian tugas yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah.

4. Membantu murid mengembangkan dan mengatur tujuan mereka sendiri

Siswa yang berusaha mencapai tujuan-tujuan yang mereka tetapkan akan cenderung untuk terlibat di dalam kegiatan kelas (yang produktif)

5. Usahakan agar murid dapat mengetahui hasil kerja mereka

Umpan balik adalah bagian yang penting untuk memotivasi siswa agar tetap betah dalam tugas-tugas belajar dan untuk mengetahui seberapa banyak mereka telah belajar.

6. Melibatkan murid dalam membuat keputusan

Siswa juga perlu untuk turut merasakan bahwa mereka ikut mengatur apa yang mereka kerjakan. Pendidik yang baik memungkinkan siswa untuk mempunyai peran pula dalam menentukan sendiri pengalaman belajar mereka.

7. Membuat persiapan untuk menghadapi hari-hari buruk

Bagaimanapun hebatnya seorang guru merencanakan aktifitas kelas terkadang pelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya. Bila ini terjadi maka guru harus siap dengan aktifitas pengganti. Pendidik yang baik mengantisipasi adanya peristiwa ini dengan mengembangkan kegiatan belajar yang disusun secara khusus.

8. Memberi penguatan pada perilaku yang diinginkan

Sesungguhnya, manajemen kelas yang sukses didasari oleh prinsip yang terakhir ini yaitu perlunya seorang pendidik yang terlibat dalam kelas tersebut untuk memberi penguatan pada perilaku-perilaku yang diinginkan (*strengthening appropriate behavior*), yaitu segala perilaku atau sesuatu yang membantu proses belajar agar menjadi lebih lancar dan menyenangkan dalam kelas.

Sehingga dengan diterapkannya kedelapan prinsip tersebut maka siswa-siswa diharapkan semakin terlibat/berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas yaitu dengan keberanian menunjukkan perilaku menjawab pertanyaan dari guru dengan benar, menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru meskipun jawaban yang diberikan salah, berani bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami serta mulai membiasakan diri untuk bersikap kritis/menanggapi terhadap setiap jawaban yang diberikan oleh guru atau teman. Dengan diterapkannya metode *token economy* ini maka diharapkan bisa membantu proses belajar agar menjadi lebih lancar dan menyenangkan dalam kelas.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1. Simpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektifitas antara Metode *token economy* dengan metode konvensional terhadap munculnya perilaku yang diinginkan yaitu menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah. Masing-masing dari keempat perilaku yang diukur menunjukkan hasil yang signifikan, meannya menunjukkan perbedaan yang cukup besar untuk keempat perilaku tersebut. Sehingga dengan diterapkannya metode *token economy* meningkatkan kemunculan perilaku positif yang diharapkan.

6.2. Saran

Dari penelitian ini disarankan :

1. Untuk para guru

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *token economy* efektif maka sebaiknya para guru mulai mencoba menerapkannya di dalam kelas dan mulai meninggalkan secara bertahap metode konvensional yang selama ini masih diterapkan atau paling tidak mengkombinasikan metode konvensional dengan metode *token economy* terutama bagi guru-guru yang menghadapi kelas-kelas yang pasif dan siswanya menunjukkan perilaku kurang adaptif.

2. Untuk Peneliti Lain

- a. Metode ini perlu diujicobakan untuk kelompok umur yang lebih tinggi (misalnya SMA atau bahkan Perguruan Tinggi), untuk melihat apakah manajemen ini tetap efektif
- b. Jika ingin mengadakan penelitian yang sama, disarankan untuk menambah waktu pengamatan/observasi, jumlah sampel maupun jumlah perilaku (baseline) yang diamati sehingga didapatkan data yang lebih banyak dan kompleks

DAFTAR PUSTAKA

- Elliot, Stephen N., Kratochwill, Thomas R., Cook, Joan Littlefield., Travers, John F..2000. *Educational Psychology : Effective Teaching, Effective Learning*. USA : McGraw-Hill.
- Glover, John A and Brubing, Roger H. 1990. *Educational Psychology : Principles and Applications*. USA : Harper Collins Publishers.
- Hadi, Sutrisno. 1998. *Statistik 2*. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset.
- Handadari, Woelan dkk.2005. *Bahan Ajar Modifikasi Perilaku*. Surabaya : Tidak Diterbitkan.
- , 2006. *LRBI Checklist : Token Economy*. Diakses on-line dari <http://www.usu.edu/teachall/text/behavior/LRBIpdfs/Token.pdf>
- Kazdin, Allan E.1994.*Behavior Modification in Applied Setting*. California : Brooks/Cole Publishing
- Martin, Garry dan Joseph Pear. 2003.*Behavior Modification : What It Is and How To Do It*. Seventh Ed. New Jersey : Prentice Hall Inc.
- Soekadji, Soetarlinah.1983. *Modifikasi Perilaku: Penerapan Sehari-hari dan Penerapan Profesional*. Yogyakarta.: Penerbit Liberty.

Lampiran 1

Frekuensi Perilaku Yang Muncul Saat Pengamatan (f_o) pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Subyek	<i>Jenis Perilaku Yang Muncul</i>							
	<i>Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar</i>		<i>Bertanya pada guru tentang materi pelajaran</i>		<i>Menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman</i>		<i>Menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah</i>	
	<i>f_o</i> <i>Eksperimen</i>	<i>F₀</i> <i>Kontrol</i>	<i>f_o</i> <i>Eksperimen</i>	<i>f_o</i> <i>Kontrol</i>	<i>f_o</i> <i>Eksperimen</i>	<i>f_o</i> <i>Kontrol</i>	<i>f_o</i> <i>Eksperimen</i>	<i>f_o</i> <i>Kontrol</i>
1	1	0	0	0	0	0	3	1
2	6	1	1	0	2	0	1	1
3	2	0	2	0	3	0	7	0
4	4	0	1	0	1	0	2	0
5	0	0	0	0	1	0	2	0
6	2	4	0	2	3	2	2	2
7	0	0	0	0	0	0	2	0
8	2	0	1	0	1	0	4	0
9	2	2	1	0	2	0	1	1
10	1	0	2	1	3	0	3	0
11	0	3	2	1	0	1	0	1
12	0	0	1	0	0	0	0	0
13	0	0	1	1	0	0	0	2
14	1	2	2	0	3	1	1	1
15	1	0	0	0	1	0	2	0
16	5	1	4	1	7	0	2	1
17	1	0	2	2	3	0	1	0
18	3	2	2	0	0	1	0	2
19	1	0	2	1	4	0	4	2
20	3	1	2	0	1	0	4	2

21	0	0	2	0	1	0	0	0
22	0	1	0	0	1	0	0	3
23	0	0	1	0	0	0	1	1
24	0	1	1	0	0	1	0	2
25	2	0	0	0	2	0	2	0
26	1	4	1	1	0	2	1	0
27	0	0	1	0	0	0	2	0
28	0	0	1	0	0	0	2	0
29	0	0	1	0	2	1	1	1
30	7	0	6	0	6	0	0	0
31	3	1	3	0	0	1	5	1
32	0	0	0	0	1	0	1	0
33	1	0	0	0	1	0	0	0
34	0	1	0	0	1	0	1	1
35	1	0	0	0	1	0	1	0
36	1	0	0	0	1	0	1	0
37	0	0	0	0	1	0	3	0
38	0	1	0	0	1	1	3	0
39	1	0	1	0	0	0	1	0
40	1	0	1	0	1	0	4	0
41	1	1	0	0	0	0	1	0
42	2	0	0	0	1	0	1	0

Lampiran 2

Pembobotan/Pemberian Nilai Terhadap Token Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Subyek	<i>Jenis Perilaku Yang Muncul</i>							
	<i>Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar (Bobot 2)</i>		<i>Bertanya pada guru tentang materi pelajaran (Bobot 2)</i>		<i>Menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman (Bobot 2)</i>		<i>Menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah (Bobot 1)</i>	
	<i>Bobot Eksperimen</i>	<i>Bobot Kontrol</i>	<i>Bobot Eksperimen</i>	<i>Bobot Kontrol</i>	<i>Bobot Eksperimen</i>	<i>Bobot Kontrol</i>	<i>Bobot Eksperimen</i>	<i>Bobot Kontrol</i>
1	2	0	0	0	0	0	3	1
2	12	2	2	0	4	0	1	1
3	4	0	4	0	6	0	7	0
4	8	0	2	0	2	0	2	0
5	0	0	0	0	2	0	2	0
6	4	8	0	4	6	4	2	2
7	0	0	0	0	0	0	2	0
8	4	0	2	0	2	0	4	0
9	4	4	2	0	4	0	1	1
10	2	0	4	2	6	0	3	0
11	0	6	4	2	0	2	0	1
12	0	0	2	0	0	0	0	0
13	0	0	2	2	0	0	0	2
14	2	4	4	0	6	2	1	1
15	2	0	0	0	2	0	2	0
16	10	2	8	2	14	0	2	1
17	2	0	4	4	6	0	1	0
18	6	4	4	0	0	2	0	2
19	2	0	4	2	8	0	4	2

20	6	2	4	0	2	0	4	2
21	0	0	4	0	2	0	0	0
22	0	2	0	0	2	0	0	3
23	0	0	2	0	0	0	1	1
24	0	2	2	0	0	2	0	2
25	4	0	0	0	4	0	2	0
26	2	8	2	2	0	4	1	0
27	0	0	2	0	0	0	2	0
28	0	0	1	0	0	0	2	0
29	0	0	2	0	4	2	1	1
30	14	0	12	0	12	0	0	0
31	6	2	6	0	0	2	5	1
32	0	0	0	0	2	0	1	0
33	2	0	0	0	2	0	0	0
34	0	2	0	0	2	0	1	1
35	2	0	0	0	2	0	1	0
36	2	0	0	0	2	0	1	0
37	0	0	0	0	2	0	3	0
38	0	2	0	0	2	2	3	0
39	2	0	2	0	0	0	1	0
40	2	0	2	0	2	0	4	0
41	2	2	0	0	0	0	1	0
42	4	0	0	0	2	0	1	0

Lampiran 3

Hasil Uji Statistik SPSS Untuk Tiap-tiap Perilaku

Group Statistics

METODE		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
JWBBENAR	token economy	42	2,67	3,354	,518
	konvensional	42	1,24	2,116	,327

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
JWBBENAR	4,353	,040	2,334	82	,022	1,43	,612	,211	2,648
			2,334	80,174	,022	1,43	,612	,208	2,649

Group Statistics

METODE		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
JWBSALAH	token economy	42	1,71	1,566	,242
	konvensional	42	,60	,828	,128

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
JWBSALAH	9,440	,003	4,093	82	,000	1,12	,273	,575	1,663
			4,093	82,264	,000	1,12	,273	,573	1,665

Group Statistics

METODE		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
TANYA	token economy	42	2,14	2,475	,382
	konvensional	42	,48	1,065	,164

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
YANGA	Equal variances assumed	10,708	,002	4,009	82	,000	1,87	,416	,840	2,494
	Equal variances not assumed			4,009	55,672	,000	1,87	,416	,834	2,500

Group Statistics

	METODE	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
TANGGAP	token economy	42	2,62	3,170	,489
	konvensional	42	,52	1,087	,168

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
TANGGAP	Equal variances assumed	15,885	,000	4,052	82	,000	2,10	,517	1,067	3,124
	Equal variances not assumed			4,052	50,519	,000	2,10	,517	1,057	3,134





