

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. *Reward* Dalam Teori Behaviorisme

a. Strategi *Reward* Dalam Kerangka Teori Behaviorisme

Reward adalah bentuk teori penghargaan positif yang berasal dari teori perilaku. Teori Behaviorisme adalah teori yang mempelajari perilaku manusia. Perspektif perilaku berfokus pada peran belajar dalam menjelaskan perilaku manusia, yang terjadi melalui stimulus berbasis (stimuli) yang mengarah ke hubungan perilaku reaktif (respons) melalui hukum mekanisme. Asumsi dasar tentang perilaku oleh teori ini adalah bahwa perilaku ditentukan sepenuhnya oleh aturan dan dapat diprediksi dan ditentukan.

Menurut teori ini, orang mengadopsi perilaku tertentu karena, melalui pengalaman masa lalu, mereka telah belajar untuk mengasosiasikan perilaku itu dengan hadiah. Seseorang menghentikan perilaku tersebut, mungkin karena perilaku tersebut tidak dihargai atau dihukum. Karena semua perilaku, baik yang bermanfaat maupun yang merugikan, adalah perilaku yang dipelajari¹

¹ Eni Fariyatul Fahyuni, Istikomah. Psikologi Belajar & Mengajar. Sidoarjo. Nizamia Learning Center. 2016),26- 27

Jadi behaviorisme sebenarnya adalah sekelompok teori serupa dalam pengamatan dan studi tentang perilaku manusia yang telah menyebar ke berbagai wilayah di luar Amerika Serikat, dengan teori ini berkembang di daratan Inggris, Prancis, dan Rusia. Tokoh terkenal dalam teori ini adalah *E.L. Thorndyke*, *I.P. Pavlov*, *B.F. Skinner*, *J.B. Watson*, dll.

Dari teori *behaviorisme* salah satunya yaitu tokoh *B.F. Skinner*, Dalam teori belajar Skinner, belajar yaitu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku saat orang belajar, dan responnya menjadi lebih baik.² Pada dasarnya, teori Skinner mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan perilaku siswa yang dicapai sebagai hasil belajar melalui proses penguatan perilaku yang diprakarsai oleh guru. *Burruss Frederick Skinner* mengambil pendekatan behavioris untuk menjelaskan perilaku. Dalam perkembangan psikologi belajar, ia memperkenalkan teori operan pengkondisian. Dimana manusia dapat mengontrol perilaku organisme dengan memberikan penguatan halus di lingkungan yang sangat besar. Pengkondisian operan adalah proses perilaku operan (baik penguatan positif atau negatif) yang

² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, cet. Ke- 11,(Bandung: 2013),14

dapat menyebabkan perilaku berulang atau hilangnya keinginan.³

b. Prinsip-Prinsip Belajar Behaviorisme

Teknik Behaviorisme telah digunakan dalam pendidikan untuk waktu yang lama untuk mendorong perilaku yang diinginkan dan untuk mencegah perilaku yang tidak diinginkan.

1) Stimulus dan Respons Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa misalnya alat peraga, gambar atau charta tertentu dalam rangka membantu belajarnya. Sedangkan respons adalah reaksi siswa terhadap stimulus yang telah diberikan oleh guru tersebut, reaksi ini haruslah dapat diamati dan diukur.

2) *Reinforcement* (penguatan)

Konsekuensi yang menyenangkan akan memperkuat perilaku disebut penguatan (*reinforcement*) sedangkan konsekuensi yang tidak menyenangkan akan memperlemah perilaku disebut dengan hukuman (*punishment*).

a) Penguatan positif dan negatif Pemberian stimulus positif yang diikuti respon disebut penguatan positif. Sedangkan mengganti peristiwa yang dinilai negatif untuk memperkuat perilaku disebut penguatan negatif

³ Rohmalina Psikologi Belajar Cet- 1 ,44

b) Penguatan primer dan sekunder Penguat primer adalah penguatan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan fisik. Sedangkan penguatan sekunder adalah penguatan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan non fisik.

3) Kesegeraan memberi penguatan (immediacy)

Penguatan hendaknya diberikan segera setelah perilaku muncul karena akan menimbulkan perubahan perilaku yang jauh lebih baik dari pada pemberian penguatan yang diulur-ulur waktunya.

4) Pembentukan perilaku (Shapping)

Menurut skinner untuk membentuk perilaku seseorang diperlukan langkahlangkah berikut :

- a) Mengurai perilaku yang akan dibentuk menjadi tahapan-tahapan yang lebih rinci.
- b) menentukan penguatan yang akan digunakan
- c) Penguatan terus diberikan apabila muncul perilaku yang semakin dekat dengan perilaku yang akan dibentuk.

5) Kepunahan (Extinction)

Kepunahan akan terjadi apabila respon yang telah terbentuk tidak mendapatkan penguatan lagi dalam waktu tertentu.⁴

⁴ A.M.Irfan Taufan Asfar, A.M.Iqbal Akbar Asfar, Mercy F Halamury,Teori Behaviorisme,(Program Doktorat Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar),15.

c. Prinsip-Prinsip Belajar B.F.Skinner

Dalam B.F.Skinner ada prinsip-prinsip belajar yang menghasilkan perubahan perilaku yakni sebagai berikut:

1) *Reinforcemen*(Penguatan)

Penguatan didefinisikan sebagai hasil dari memperkuat perilaku atau frekuensi perilaku. Efektivitas penguatan dalam proses pembelajaran harus ditunjukkan. Karena kita dapat berasumsi bahwa suatu hasil adalah penguat sampai terbukti bahwa itu dapat memperkuat perilaku. Ada beberapa jenis peningkatan Menurut Skinner, penguatan dibagi menjadi dua bagian:

- a) *Reinforcement* (penguatan) positif Penguatan didasarkan pada prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti oleh stimulus tambahan (hadiah). Bentuk penguatan positif datang dalam bentuk hadiah (permen, *Reward*, makanan, dll), tindakan (senyum, anggukan persetujuan, tepuk tangan, acungan jempol), pemberian bintang, atau token ekonomi.
- b) *Reinforcement* (penguatan) negatif, adalah Penguatan didasarkan pada prinsip bahwa stimulus permusuhan (tidak menyenangkan) selanjutnya dihilangkan, sehingga meningkatkan frekuensi respons. Bentuk penguatan negatif antara lain: Menunda/tidak memberikan hadiah, memberikan tugas tambahan, atau menunjukkan perilaku yang tidak memuaskan (gemetar, meringis, wajah kecewa, dll.)

Penguatan memiliki dua efek: *Reinforcement* Perilaku dan Penghargaan Orang Mengenai jenis tularan, ia dapat dibagi menjadi dua: Penguatan primer dan Penguatan sekunder. *Reinforcement* primer adalah kebutuhan dasar manusia seperti makanan, air, keamanan, dan kehangatan. Sedangkan

reinforcemen sekunder adalah *reinforcemen* yang diasosiasikan dengan *reinforcemen* primer.

2) *Punishmen* (Hukuman)

Punishmen adalah Menggambarkan situasi yang membuat Anda tidak nyaman atau yang ingin Anda hindari untuk mengurangi perilaku Anda. Proses hukuman dapat diterapkan sebagai berikut, Menurut Qazdin, ada dua sisi hukuman :

- a) Sesuatu yang tidak menyenangkan (aversive) muncul setelah sebuah repons, atau yang disebut dengan arrive stimulus.
- b) Sesuatu yang positif (menyenangkan) setelah sebuah respons tidak muncul, misalnya seorang remaja yang selalu menggaanggu temannya mungkin akan kesempatan untuk menggunakan mobil pada akhir pekan.

3) *Shaping* (pembentukan)

Istilah membentuk dalam teori belajar behavioris untuk menunjukkan pengajaran keterampilan baru atau perilaku baru dengan memberikan siswa penguatan untuk menjadi baik pada keterampilan atau perilaku tersebut. Dengan kata lain, desain menggunakan langkah-langkah kecil dengan umpan balik untuk membantu siswa mencapai tujuan yang ingin mereka capai. Pembentukan digunakan dalam teori pembelajaran perilaku dan mengacu pada pengajaran keterampilan atau perilaku baru dengan memperkuat pembelajaran untuk akhirnya membawanya lebih dekat ke perilaku yang diinginkan.⁵

⁵ Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, Teori belajar dan Pembelajaran, cet 1, 107-112

2. Reward

a. Pengertian *Reward*

Dalam konsep pendidikan, penghargaan merupakan alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode ini dapat mengasosiasikan tindakan dan perilaku siswa dengan perasaan bahagia dan senang dan seringkali menyebabkan mereka melakukan sesuatu secara berulang-ulang. Selain motivasi, reward juga dapat membangkitkan kembali semangat siswa untuk menyelesaikan aktivitasnya guna memperbaiki atau meningkatkan prestasi.

Menurut kamus bahasa Indonesia, reward adalah hadiah, penghargaan, hadiah karena memenangkan sayembara, bingkisan, cinderamata, hadiah, upeti, cinderamata perpisahan.⁶ Sementara itu, Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa reward adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain karena telah berperilaku sesuai dengan yang diinginkan, yaitu mengikuti tata tertib sekolah yang telah ditetapkan.⁷

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ganjaran adalah segala sesuatu yang diberikan kepada orang lain karena telah berperilaku sesuai dengan yang dikehendaki, yaitu dengan mengikuti tata tertib sekolah yang telah ditetapkan. ditentukan dan dapat menjadi motivasi atau motivasi siswa untuk belajar. bagi mereka untuk melakukannya dengan baik dalam pendidikan mereka.

b. Komponen-Komponen Penerapan *Reward*

Keterampilan dasar untuk menerapkan *Reward* terdiri dari beberapa komponen.

1) Imbalan Verbal (Pujian)

⁶ Desi Anwar, Kamus Bahasa Indonesia, (Surabaya : Karya Abditama, 2001),162.

⁷ Suharsimi Arikunto, Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi, (Yogyakarta : Rieneka Cipta, 1980),182

- a) Kata-kata: baik, benar, benar, baik, dll
 - b) Kalimat: Sangat baik dilakukan. Saya puas dengan hasil kerja Anda.
- 2) Hadiah (Hadiah) Nonverbal.
- a) Imbalan datang dalam bentuk ekspresi wajah dan gerakan tubuh seperti senyum, acungan jempol, dan tepuk tangan.
 - b) Hadiah untuk pendekatan. Artinya, guru mendekati siswa yang menunjukkan perhatian. Hal ini dapat ditunjukkan dengan duduk atau berdiri di samping siswa, atau dengan mendekati siswa.
 - c) Hadiah dengan menyentuh. Artinya, guru dapat menepuk bahu Anda atau menjabat tangan Anda.
 - d) Berikan imbalan berupa simbol atau benda. Imbalan simbolik dapat berupa sertifikat atau barang, sedangkan barang dapat berupa perlengkapan sekolah, kartu pengadil, dll.
 - e) aktivitas yang menyenangkan. Dengan kata lain, guru melakukan kegiatan yang membuat siswa senang .
 - f) Hadiah untuk perhatian yang tidak sempurna. Reward ini diterapkan ketika siswa memberikan jawaban yang kurang sempurna, dan sebagai guru, Anda dapat memilih reward yang relevan dengan siswa Anda dengan menyesuaikan situasi dan kondisi mereka. ⁸

c. Syarat-syarat metode pemberian hadiah (*Reward*)

Supaya tujuan dan sasaran pemberian *reward* tercapai dengan adil dan baik perlu diperhatikan dengan syarat-syaratnya Menurut Suharsimi Arikunto, yaitu sebagai berikut:

⁸ Usman, Uzer, Menjadi Guru Profesional (Bandung : Remaja Rosda Karya,1992),101.

- 1) *Reward* harus disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik aspek yang menunjukkan keistimewaan kinerja.
- 2) *Reward* bisa langsung diberikan saat sudah tercapai.
- 3) *Reward* tersebut harus sesuai dengan kondisi peserta didik yang menerimanya.
- 4) *Reward* yang diterima anak hendaknya ada hubungan dengan prestasi yang dicapai oleh anak.
- 5) *Reward* (bervariasi).
- 6) *Reward* mudah dicapai.
- 7) *Reward*nya bersifat individual.
- 8) Imbalan sosial harus dilakukan sekarang juga
Jangan mengasih *reward* sebelum siswa belum berbuat.
- 9) Saat menyerahkan *Reward* hendaknya dikasih penjelasan tentang alasan dan sebab mengapa yang bersangkutan menerima *reward* itu.⁹

d. Fungsi *Reward*

Fungsi dari pemberian *reward* adalah sebagai berikut:

- a) *Reward* ini memiliki nilai pendidikan. *Reward* yang diberikan kepada anak menunjukkan bahwa perilakunya sesuai dengan norma dan aturan yang telah ditetapkan. Anak-anak merasa puas ketika mereka menerima penghargaan, dan kepuasan itu menopang, memperkuat, dan mengembangkan perilaku yang baik.
- b) *Reward* Ini berfungsi sebagai motivasi bagi anak untuk mengulangi atau mempertahankan perilaku yang diterima secara sosial. Pengalaman seorang

⁹ Suharsimi Arikunto, Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi, (Yogyakarta : Rieneka Cipta. 1980), 162

anak menerima hadiah yang menyenangkan meningkatkan motivasi mereka untuk bertindak. Hadiah mendorong anak untuk melakukan perilaku yang lebih baik untuk menerima hadiah.

- c) *Reward* Membantu memperkuat perilaku kekanak-kanakan yang dapat diterima secara sosial. Anak-anak akan bangga jika mereka secara konsisten dan konsisten melakukan seperti yang diharapkan ketika perilaku mereka dinilai. Kebanggaan ini memastikan bahwa mereka terus meningkatkan kualitas perilaku mereka lagi dan lagi.¹⁰

e. Tujuan *Reward*

Tujuan merupakan hal yang paling utama dalam pemberian *reward* untuk meningkatkan suatu kedisiplinan. Ada 3 tujuan penting dari *reward* yang berperan besar bagi pembentukan tingkah laku yang diharapkan:

- 1) Dapat Memperkuat motivasi untuk memacu diri agar mencapai prestasi.
- 2) Pemberian suatu tanda bagi seseorang yang memiliki kemampuan lebih.
- 3) Harus Bersifat Universal.

Penghargaan kepada anak tidak dimaksudkan untuk hasil yang dicapai, tetapi pendidik ingin menggunakan hasil yang dicapai untuk membentuk hati nurani yang lebih baik, lebih tangguh dan kemauan yang lebih baik pada anak.

3. Token Ekonomi

a. Pengertian Token Ekonomi

Token ekonomi atau tabungan keping adalah praktik pemberian keping (*token* atau uang kertas) sesegera mungkin setelah perilaku yang diharapkan terjadi. Ia menambahkan bahwa kepingan ini nantinya dapat ditukar dengan

¹⁰ Maria. J. Wantah, *Pengembangan Disiplin & Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 165

item dengan aktivitas augmentasi yang diinginkan subjek. *Token ekonomi* dapat berupa angka, stiker bintang, cek, poin, kartu, mainan berbentuk uang, atau apa pun yang dapat diidentifikasi sebagai milik siswa.¹¹

Istilah skema *token ekonomi* mengacu pada sistem di mana orang dihargai untuk perilaku positif dan didenda untuk perilaku negatif. Pembayaran dapat dilakukan dalam bentuk koin atau poin yang dapat digunakan untuk membeli hadiah berupa barang atau hak istimewa.¹²

Token ekonomi adalah bentuk penguatan positif di mana pelanggan menerima token ketika mereka melakukan atau berhasil dalam tindakan yang diinginkan. Setelah mengumpulkan sejumlah token, klien dapat menukarnya dengan peningkatan positif. Penguatan positif dapat diikuti oleh atau diberi label sebagai stimulus yang mendukung (hadiah) *Reinforcement* yaitu teknik untuk mendorong konseli untuk berperilaku yang lebih rasional dengan cara memberikan pujian verbal (*reward*) maupun *punishment*.¹³

Token ekonomi adalah bentuk modifikasi perilaku yang bertujuan untuk memperkuat perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan menggunakan *token ekonomi*. Token tersebut kemudian ditukar dengan objek yang disepakati bersama.

¹¹ Macmillan dan Donald L. (1973). *Behavior modification in education*. New York: Macmillan Publishing Co. Inc., 150

¹² Edwards, Drew, *Ketika anak sulit diatur: panduan bagi para orang tua untuk mengubah masalah perilaku anak* (Bandung: Kaifa, 2006), 20.

¹³ Endang Ertiati Suhesti, *Bagaimana Konselor Sekolah Bersikap*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 149.

Singkatnya, ekonomi token adalah peningkatan perilaku yang dimodifikasi atau dikendalikan, di mana seseorang dihargai atau ditingkatkan untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan atau dicapai.

b. Tujuan Token Ekonomi

Adapun tujuannya yaitu untuk mengembangkan perilaku adaptif melalui pemberian reinforcement dengan token. Ketika tingkah laku yang diinginkan telah cenderung menetap, pemberian token dikurangi secara bertahap.

Token ekonomi dapat digunakan untuk:

- 1) Meningkatkan pengelolaan kelas siswa yang mengalami kesulitan khusus
- 2) Meningkatkan partisipasi kelas
- 3) Meningkatkan hasil positif yang tidak terkait dengan 'fobia sekolah, amukan, mengisap jempol, encopresis' Memperkuat perilaku (menahan kotoran yang sesuai), berkelahi, dll.

Tujuan dari *Token Ekonomi* adalah untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Tujuan lainnya adalah untuk memberikan keterampilan perilaku dan sosial yang sesuai yang dapat digunakan di lingkungan alam. *Token ekonomi* dapat digunakan secara individu atau dalam kelompok.¹⁴

c. Prinsip-Prinsip Token Ekonomi

Token Ekonomi pada dasarnya dapat dilakukan dengan beberapa cara, akan tetapi tetap melibatkan beberapa hal, yaitu :

- 1) Penentuan perilaku target

¹⁴ Fajri, Rizki Isnaeni., "Penggunaan Intervensi Token Ekonomi Untuk Menurunkan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini", Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, no.2 (2020),1.

- 2) Harus Pemilihan token
- 3) Identifikasi apa yang akan ditawarkan reward dan jumlah token yang dibutuhkan untuk menerima *reward*.
- 4) Membuat sistem yang mencatat distribusi pembagian token.¹⁵

d. Teknik Menggunakan *Token Ekonomi*

- 1) Hindari Penundaan Berikan penguatan setelah perilaku target terjadi atau seperti yang disepakati antara konselor dan konselor.
- 2) Memberikan Peningkatan Secara konsisten memberikan peningkatan mempercepat perbaikan terus-menerus dan konsisten dalam perilaku target. Waktu penguatan harus dipertimbangkan. Karena jika Anda pergi dan pergi cukup lama, intensitas program akan berkurang.
- 3) Persyaratan Harus Jelas Sebelum menandatangani kontrak atau perjanjian untuk mengimplementasikan program *token ekonomi*, aturan yang digunakan harus jelas dan mudah diikuti.
- 4) Pemilihan perangkat tambahan yang sesuai dan kualitas yang sesuai Agar perangkat tambahan yang diberikan efektif, pertimbangan etis dalam memilih perangkat tambahan dan persetujuan dari komunitas atau pihak lain harus diperhatikan.
- 5) Mencocokkan Penghargaan dengan Penguatan Sosial Positif Tentu saja, jika suatu aktivitas atau perilaku sosial yang positif efektif, ia harus beralih dari penguatan ke penguatan sosial. Aku bisa memberimu bala bantuan.

¹⁵ Nadar dan Wahyudi, "Penerapan Metode Pembiasaan Token Economy Untuk Peningkatan Kedisiplinan Anak Usia Dini", Jurnal Intruksional, no.1 2019:11

- 6) Diperlukan Persetujuan Dari Berbagai Pihak Pengoperasian program hadiah memerlukan persetujuan dari pihak terkait, yaitu mereka yang berpartisipasi dalam program utama.
- 7) Kerjasama dengan Prinsipal Diperlukan Program ekonomi token (penghematan hadiah) tidak mungkin berhasil tanpa komunikasi yang jelas dengan prinsipal. Semakin jelas aturan mainnya, semakin besar kemungkinan subjek akan setuju dengan program yang akan dilaksanakan, semakin lancar pelaksanaan program, dan semakin efektif hasilnya.
- 8) Diperlukan Pencatatan Pencatatan yang cermat tentang frekuensi tujuan dan tindakan dapat dipertanggungjawabkan dan dikomunikasikan untuk menentukan efektivitas atau keberhasilan program.
- 9) Penundaan tindak lanjut dan konfirmasi Penundaan penghargaan harus dilakukan ketika program penghargaan mampu meningkatkan perilaku tetapi penguatan sosial gagal menggantikan seluruh program penghargaan.¹⁶

e. Langkah-Langkah *Token Ekonomi*

Langkah-Langkah Yang Ditempuh Peneliti Dalam Penerapan Teknik *Token Ekonomi*, Meliputi :

1) Langkah pertama

Pilih jenis token yang ingin Anda gunakan. Ini mudah dihitung.

Kajiannya berupa rasi bintang dimana siswa yang dilatih diberi tanda zodiak sebagai tanda.

2) Langkah kedua

¹⁶ Soekadji, S, Modifikasi perilaku (Jakarta: Departemen Pendidikan nasional direktorat jendral Pendidikan tinggi,2005),185.

Pilih booster atau reward untuk ditukarkan dengan Token. Kompensasi disesuaikan dengan kesepakatan bersama sesuai selera dan keinginan.

3) Langkah Ketiga

Proses Hitung beberapa nilai token untuk perilaku yang diinginkan. Misalnya, seorang siswa tiba di sekolah tepat waktu di pagi hari dan mendapat 1 poin atau 1 bintang.

4) Langkah Keempat

Setujui atau tetapkan harga hadiah yang akan ditukarkan dengan Token. Dalam penelitian ini, siapa pun yang mencetak poin terbanyak akan memenangkan hadiah. Hadiah yang diminta oleh konselor berdasarkan kesepakatan antara konselor dan konselor.

5) Langkah Kelima

Cocokkan token untuk menghindari kecurangan atau kecemburuan subjek. Dalam penelitian ini, peneliti membuat rasi bintang dan diberi poin saat subjek dilatih.

f. Komponen Token Ekonomi

Kegiatan belajar dilaksanakan pendidik menyiapkan beberapa komponen yang dibutuhkan, diantaranya :

- a) Token atau simbol yang berguna dan menarik yang memicu tumbuhnya keinginan untuk belajar. Contoh token nilai yang dapat digunakan sebagai simbol rasa syukur antara lain stiker, klip kertas, simbol bintang, dan uang mainan. Token itu sendiri tidak

selalu bernilai, tetapi setelah siswa melakukan tindakan yang diharapkan dan mengumpulkan token, token dapat ditukar dengan sesuatu yang berharga. Oleh karena itu, setelah jangka waktu tertentu, guru harus memberi siswa barang pertukaran token yang berharga. Sekolah dapat mendanai barang-barang paling sederhana seperti permen, alat tulis, dan barang berharga.

- b) Definisi tujuan tindakan jelas. Ini berarti bahwa guru dan siswa harus memiliki pemahaman yang baik tentang perilaku yang diharapkan. Siswa dengan benar memahami tindakan apa yang harus mereka ambil sebagai hasil dari pembelajaran mereka. Deskripsi harus singkat, tetapi cukup untuk memberikan dasar kepada siswa untuk memahami hadiah yang dapat diperoleh dengan menunjukkan prestasi.
- c) Dukung Penguat Anda dengan barang-barang berharga. Dukungan ini datang dalam bentuk barang, hak istimewa, atau aktivitas individu yang dapat ditukar dengan makanan, set mainan, atau waktu bermain tambahan.
- d) Sistem pertukaran token atau simbol. Keberhasilan implementasi token ekonomi sangat tergantung pada pemberian penguatan yang dapat ditukar dengan nilai yang sebanding dengan pencapaian yang dicapai.

- e) Sistem dokumentasi atau perekam data. Memenangkan hadiah yang tepat sangat bergantung pada keakuratan pengumpulan data. Oleh karena itu, alat perekam dapat membantu meningkatkan proses ini sehingga informasi dari proses pembelajaran dapat dikelola dengan tingkat akurasi yang tinggi.
- f) Pelaksanaan yang Konsisten Untuk menjaga konsistensi, diperlukan petunjuk teknis tertulis sebagai pedoman dalam melaksanakan tugas agar apa yang direncanakan terlaksana.¹⁷

g. Kebaikan dan Kelemahan *Token Ekonomi*

Suatu metode pasti mempunyai kebaikan dan kelemahan dalam penerapannya, dalam hal ini menyebutkan beberapa kebaikan dan kelemahan *token ekonomi* diantaranya :

- 1) Kebaikan
 - a) Membantu murid yang memiliki gangguan fisik (cacat) didalam ruang kelas
 - b) Menagani anak-anak dengan masalah antisocial.
 - c) Menurunkan tingkat absen dan meningkatkan performa akademik
 - d) Mengurangi prilaku agresif anak
 - e) Mengelola perilaku anak dalam keluarga
- 2) Kelemahan
 - a) Kurangnya pembentukan motivasi intrinsik menunjukkan bahwa token tersebut merupakan dorongan eksternal.

- b) Dibutuhkan dana lebih banyak untuk penyediaan pengukuhan pendukung */back reinforce*.
- c) Adanya beberapa hambatan dari orang yang memberikan dan menerima token Dengan adanya metode token ekonomi, anak menjadi lebih bisa memotivasi diri untuk ikut berpartisipasi dalam mengikuti setiap proses pembelajaran berlangsung, akan tetapi apabila token tersebut terlalu sering digunakan maka anak akan melakukan perilaku bukan karena kesadaran dari diri mereka akan tetapi atas dasar adanya pemberian token tersebut.¹⁸

4. Kedisiplinan

a. Pengertian Kedisiplinan

Disiplin berasal dari kata latin *discipulus*, yang berarti mengajar atau menaati seseorang yang dihormati. Saya menjelaskan bahwa itu harus dijalankan secara sistematis. Tujuan disiplin adalah membantu anak mengendalikan diri. Di sisi lain, Menurut Wibowo disiplin PAUD ini membantu anak menjadi terbiasa tepat waktu, terbiasa mengikuti aturan, menggunakan pakaian praktis sesuai aturan, serta menyimpan dan melepaskan alat dan bahan. Ini telah dibangun.¹⁹

Disiplin adalah tindakan menunjukkan perilaku tertib dan mengikuti berbagai aturan dan peraturan. Pertama, disiplin didefinisikan sebagai mematuhi peraturan atau tunduk pada pengawasan dan kontrol.

¹⁸ Kurniawati Yuli, *Modifikasi Prilaku Anak Usia Dini* (Semarang :Penerbit Unnes ,2010),27.

¹⁹ Mujahidin, Endin Dkk, "Penggunaan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Pada Anak Usia Dini,"*Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.8, No.1 (Februari 2019):174.

Kedua disiplin adalah latihan yang bertujuan untuk membantu Anda bertindak secara teratur. Disiplin adalah rasa ketaatan dan ketaatan, nilai-nilai yang harus dipegang.²⁰

Metode disiplin yang digunakan adalah aturan sebagai pedoman berperilaku, konsistensi aturan tersebut, sanksi bagi yang melanggar aturan, dan penghargaan atau reward atas perilaku yang baik sesuai dengan aturan yang berlaku.²¹

Disiplin merupakan salah satu cara untuk membantu anak mengembangkan pengendalian diri. Dengan menerapkan disiplin, anak dapat memberikan batasan untuk mengoreksi perilaku yang salah. Disiplin juga mendorong, membimbing, dan membantu anak untuk mendapatkan perasaan puas karena kesetiaan, ketaatan dan mengajarkan anak cara berpikir teratur.²²

Berdasarkan definisi dari beberapa para ahli diatas, dapat disimpulkan disiplin merupakan bahan pokok utama adalah peraturan atau tata tertib sebagai bentuk tanggungjawab. Adapun yang dimaksud peraturan adalah pola tertentu untuk mengatur perilaku seseorang.

b. Unsur-Unsur Kedisiplinan

Pada intinya disiplin memiliki unsur-unsur yang saling berkaitan yaitu :

²⁰ Pusat Kurikulum (2009) . Pengembangan dan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah. Jakarta.

²¹ Hurlock, Elizabeth B,Perkembangan Anak Jilid 2 (Jakarta: Penerbit Erlangga,1978),178.

²² Wantah, Maria J, Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini (Jakarta: Depdiknas,2005),140.

- 1) Aturan adalah aturan yang dibuat untuk mengatur perilaku individu dalam suatu kelompok, organisasi, lembaga, atau masyarakat. Tujuannya adalah untuk memberikan anak-anak dengan pedoman yang terbukti untuk perilaku dalam situasi tertentu. Fungsi regulasi adalah untuk memiliki nilai pendidikan dan membantu mengekang perilaku yang tidak diinginkan.
- 2) Kebiasaan-Kebiasaan Ini mengacu pada perilaku yang dilakukan dalam aktivitas sehari-hari. dua ciri adat adalah tradisional dan modern.
- 3) Hukuman adalah untuk kesalahan, perlawanan, atau kesalahan yang disengaja. Ini berarti bahwa orang tersebut tahu bahwa tindakan itu salah, tetapi tetap melakukannya.
- 4) *Reward* merupakan faktor disiplin yang sangat penting untuk pengembangan diri dan perilaku. Rasa syukur tidak harus berupa materi manusia, tetapi bisa berupa pujian atau senyuman.²³

c. Tujuan Disiplin

Tujuan disiplin ada dua. Pertama, tujuan jangka pendek dari disiplin adalah untuk melatih dan mengendalikan anak-anak dengan mengajari mereka perilaku yang pantas, tidak pantas, atau tidak biasa. Sedangkan yang kedua tujuan jangka panjang disiplin ialah perkembangan pengendalian diri sendiri (self control dan self direction) yaitu dalam hal mana anak-anak dapat mengarahkan diri sendiri tanpa pengaruh dan pengendalian dari luar.²⁴

²³ Nadar, Wahyudi. Dkk, "Penerapan Metode Pembiasaan Token Economy Untuk Peningkatan Kedisiplinan Anak Usia Dini" Jurnal Intruksional, Vol.1, No.1 (Oktober 2019),58.

²⁴ Sujiono, Yuliani Nurani, Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Usia Dini (Jakarta: Elex media komputindo,2005),32.

Tujuan utama dari disiplin adalah membuat anak memahami perilaku yang baik dan buruk dan mendorong mereka untuk bertindak sesuai dengan standar tersebut.²⁵

d. Indikator Untuk Mengukur Tingkat Disiplin Belajar Siswa

Indikator-indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat disiplin belajar siswa adalah sebagai berikut :

- 1) Disiplin waktu meliputi:
 - a) ketepatan waktu dalam belajar; Ini termasuk kedatangan dan keberangkatan tepat waktu dari sekolah, awal dan akhir yang tepat waktu di sekolah, dan awal dan akhir yang tepat waktu di rumah.
 - b) Jangan keluar dan bermain-main selama kuliah.
 - c) Menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan
- 2) kode etik yang meliputi:
 - a) Ikuti aturan, jangan melanggar aturan
 - b) tidak pernah berhenti belajar
 - c) tidak meminta orang lain bekerja untuknya
 - d) Saya tidak ingin berbohong
 - e) Perilaku yang menarik seperti tidak menyontek, tidak membuat gaduh, tidak mengganggu peserta didik lain.

Metrik yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah:

- a) Pembelajaran tepat waktu meliputi:

Tiba di sekolah tepat waktu, mengikuti sholat Dhuha dan membaca Al Quran pagi.

²⁵ Kasmawarni, "Peningkatan Kedisiplinan Anak Melalui Penerapan Teori Neuro Sains di Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah AA Tabik," Jurnal Ilmiah Pesona Paud. Vol.5, No.2 (Oktober 2018): 87.

- b) mengikuti peraturan sekolah;

Hal tersebut didasarkan pada berbagai indikator yang telah disebutkan di atas yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini yaitu ketepatan waktu belajar dan kepatuhan terhadap tata tertib sekolah.

e. Manfaat kedisiplinan

Kedisiplinan merupakan salah satu karakter kepribadian yang harus ditanamkan sejak dini. Disiplin bagi anak adalah salah satu kunci kesuksesan masa depan anak. Disiplin memiliki manfaat yakni sebagai berikut :

- 1) Membantu anak menjadi matang pribadinya dan merubah sifat-sifat ketergantungan yang ada pada anak menjadi sifat-sifat kemandirian, sehingga ia mampu melaksanakan tanggung jawab yang ada pada dirinya.
- 2) Membantu anak mencegah dan mengatasi permasalahan yang ada pada dirinya, sehingga ketika mengambil tindakan, ia tidak akan menyimpang dari aturan yang dipegang.
- 3) Membantu anak untuk melatih dan mengenali kontrol dirinya dan membantu anak mengenali perilaku yang salah.

f. Cara menanamkan Disiplin

- 1) Ajaran aturan yang ditanamkan pada anak sejak dini sebagai landasan keimanan, mengakar dalam benak anak dan memberikan landasan yang kokoh bagi pembentukan kepribadian anak di kemudian hari.
- 2) Membiasakan Anak untuk Ibadah Rutin Ini adalah masalah yang sangat penting dan tidak boleh diabaikan. Contoh amalan ibadah yang bisa diajarkan kepada anak adalah shalat. Mendisiplinkan anak dalam urusan ibadah memang disengaja agar tidak meremehkan ibadah kepada Allah SWT. c)

Pengenalan Akhlak yang Terpuji Mendisiplinkan anak sama dengan menanamkan dalam dirinya akhlak yang terpuji. Anak-anak terbiasa berbicara dengan kata-kata yang baik, sopan dan melakukan perbuatan yang mulia.

- 3) Evaluasi Waktu Disiplin identik dengan penggunaan waktu yang efektif dan optimal. Secara umum, orang yang menghargai disiplin dikatakan menghargai waktu mereka dan menggunakannya secara efektif.
- 4) Menciptakan Aturan dan Memastikan Konsistensi Aturannya dibuat dengan tujuan untuk mengatur perilaku yang diinginkan. Begitu peraturan dibuat, mereka harus ditegakkan dengan benar. Ketika dilakukan secara teratur, perilaku menjadi kebiasaan.
- 5) Bantu Anak Memahami Konsekuensi Konsekuensi adalah konsekuensi dari melanggar aturan. Seorang anak perlu memahami bahwa hasil yang diambil adalah tindakan yang bermanfaat sebelum hasilnya dapat datang kepada anak.
- 6) Teguran yang lembut, tetapi kesan yang tegas. Kekacauan mengarah pada fakta bahwa anak-anak sering membuat kesalahan atau melanggar aturan yang telah ditetapkan. Daripada dibiarkan begitu saja, kita membutuhkan berbagai omelan yang penuh dengan kebaikan dan kasih sayang. Biarkan Anak Anda Berdiskusi Anak-anak dapat melakukan sesuatu karena alasan tertentu. Tetapi masalahnya adalah bahwa beberapa anak dapat mengomunikasikan pikiran mereka, sementara yang lain tetap diam.
- 7) Menghukum dengan Bijaksana Hukuman adalah sarana untuk mengoreksi kesalahan anak, tetapi hukuman bukanlah satu-satunya cara. Ketika cara lain

telah ditempuh dan tidak membuahkan hasil, hukuman dapat menjadi alternatif dengan tujuan mendidik dan mengarahkan.²⁶

g. Faktor faktor yang mempengaruhi disiplin belajar

Disiplin itu penting dalam belajar dan mengajar. Beberapa faktor yang mempengaruhi disiplin belajar adalah:

- 1) Kesadaran diri membantu Anda memahami bahwa disiplin dipandang penting untuk kesejahteraan dan kesuksesan Anda.
- 2) Pengikut dan ketaatan sebagai langkah dalam pelaksanaan dan pengamalan aturan
- 3) Ini menentukan perilaku individu. Hal ini merupakan kelanjutan dari adanya kesadaran diri yang dihasilkan oleh kompetensi dan kemauan yang kuat.
- 4) Alat pendidikan untuk mempengaruhi, mengubah, mendorong, dan membentuk perilaku sesuai dengan nilai-nilai yang diidentifikasi dan diajarkan. Contoh Hukuman sebagai upaya untuk menyadarkan, mengoreksi dan mengoreksi agar orang kembali ke perilaku yang sesuai dengan harapan.²⁷

h. Penanaman disiplin Usia 4-6 tahun berdasarkan teori E. Erikson

- 1) Anak usia 3-5 tahun

Anak tidak lagi tergantung, tetapi sudah memiliki inisiatif untuk melakukan sesuatu. Anak menyukai hal-hal baru yang menarik dan dapat bekerjasama dengan orang dewasa. Orang tua harus mengizinkan perilaku yang dapat diterima atau berdasarkan standar yang ditetapkan manusia. Orang tua harus menunjukkan dan mencegah perilaku yang salah sehingga

²⁶ Asadullah Al-Faruq , Misteri Azab di Pagi Hari (Solo: Pustaka Iltizam,2017),53-99.

²⁷ Tulus Tu'u, Peran disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa,(Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia,2004), 48.

anak dapat mengenali dan mengulangi perilaku yang salah. Pada masa ini, anak-anak dapat mengetahui perbuatan baik dan perbuatan buruk. Orang tua berperan sangat penting dalam mengingatkan dan membimbing anak-anaknya agar pengelolaan diri mereka berkembang dengan baik. Pada usia ini, anak mulai membentuk hubungan sosial yang berbeda menurut jenis kelamin. Anak mulai terbiasa menyimpan perlengkapan sekolah, menyimpan mainan, dan mempelajari jadwal makan yang teratur (pagi, siang, dan malam).

2) Anak usia 5-7 tahun

Anak tidak lagi tergantung, tetapi sudah memiliki inisiatif untuk melakukan sesuatu. Anak menyukai hal-hal baru yang menarik dan dapat bekerjasama dengan orang dewasa. Orang tua harus mengizinkan perilaku yang dapat diterima atau berdasarkan standar yang ditetapkan manusia. Orang tua harus menunjukkan perilaku yang salah dan mencegahnya sehingga anak dapat mengenalinya dan mengulanginya. Pada masa ini, anak dapat mengetahui tindakan mana yang baik atau buruk, dan orang tua berperan sangat penting dalam mengingatkan dan membimbing. Saat bermain, anak mulai mengikuti aturan main dengan pemahaman yang lebih besar tentang batas-batas yang harus diikuti, dan tidak lagi hanya bertindak menurut keinginan dan kepuasan seseorang. Anak mulai mengembangkan disiplin diri dan menyadari bahwa perilaku yang sesuai dengan norma lingkungan seringkali harus dilakukan untuk menyenangkan orang lain dan dirinya sendiri. tidak dipaksakan dan dapat dihukum karena tidak disukai oleh orang lain atau oleh diri sendiri. Orang tua secara bertahap melatih anaknya untuk

mengendalikan diri dan mau menerima arahan dan saran dari orang tuanya. Anak-anak usia ini sudah terbiasa dengan aturan dan lingkungan orang tua mereka. Keluarga memiliki aturan bahwa jika seorang anak terluka, orang tua akan menghukumnya, sebaliknya jika anak patuh, mereka akan mendapatkan hadiah. Anak-anak terbiasa dengan rutinitas normal, tidur dan makan di meja.

i. Karakteristik Perkembangan Disiplin Anak Usia Dini

Salah satu konsep kunci yang diajarkan pada anak usia dini adalah beradaptasi dengan usia melalui proses perkembangan. Tidak hanya disiplin yang ditanamkan, tetapi ciri-ciri perkembangan disiplin ini dibagi sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 0 sampai 8 tahun.

1) Perkembangan Disiplin dalam Masa Kanak-Kanak (Usia 3-8 Tahun)

Fenomena yang tampak diantaranya:

- a) Disiplin melalui cerita fiktif maupun sebenarnya
- b) Dapat diajak bertukar pikiran, konsekuensi yang harus diterima apabila berbuat salah dan apabila berbuat benar
- c) Disiplin melalui kegiatan sehari-hari
- d) Anak mulai patuh terhadap tuntutan atau aturan orang tua dan lingkungan sosialnya
- e) Dapat merapikan kembali mainan yang habis dipakai
- f) Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- g) Membuat peraturan/tata tertib dirumah secara menyeluruh.²⁸

j. Perkembangan Disiplin anak usia 4-6 tahun menurut STTPA

Tabel 2.1
Lingkup Perkembangan STTPA

²⁸Ernawulan Syaodih, Perkembangan Anak 4-8 tahun (2010),4.

Lingkup Perkembangan	Indikator
Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun	<ul style="list-style-type: none"> ● Rasa tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain. ● Perilaku Prososial ● Kesadaran Diri

1) Anak usia 4-5 tahun

- a) Memahami peraturan dan Disiplin
- b) Tidak mudah menyerah
- c) Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif
- d) Mengikuti aktivitas dalam suatu kegiatan besar.
- e) Mentaati aturan yang berlaku dalam permainan.

2) Anak Usia 5-6 tahun

- a) Mentaati aturan kelas dan disiplin.
- b) Bertanggung jawab atas perilaku untuk kebaikan sendiri.
- c) Tahu akan hak sendiri.²⁹

Berdasarkan definisi perkembangan disiplin diatas bahwa anak usia dini umur 4-6 tahun yaitu anak sudah memahami peraturan dan disiplin, menaati peraturan yang ada dikelas, mengikuti kegiatan sehari-hari, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif, Dapat diajak bertukar pikiran, konsekuensi yang harus diterima apabila berbuat salah dan apabila berbuat benar, bertanggungjawab atas perilakunya, merapikan Kembali saat selesai melakukan suatu kegiatan, anak mulai patuh terhadap tuntutan atau aturan orang tua dan lingkungan sosialnya dan disiplin melalui cerita fiktif maupun sebenarnya.

²⁹ Permendikbud, standar tingkat pencapaian perkembangan anak, 137 tahun 2014

B. Kajian Pustaka

Untuk memperkuat rencana penelitian tentang Efektivitas Pemberian Reward Melalui Metode Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini 4-6 Tahun, terdapat beberapa hasil penelitian metode token ekonomi dan Kedisiplinan, diantaranya sebagai berikut.

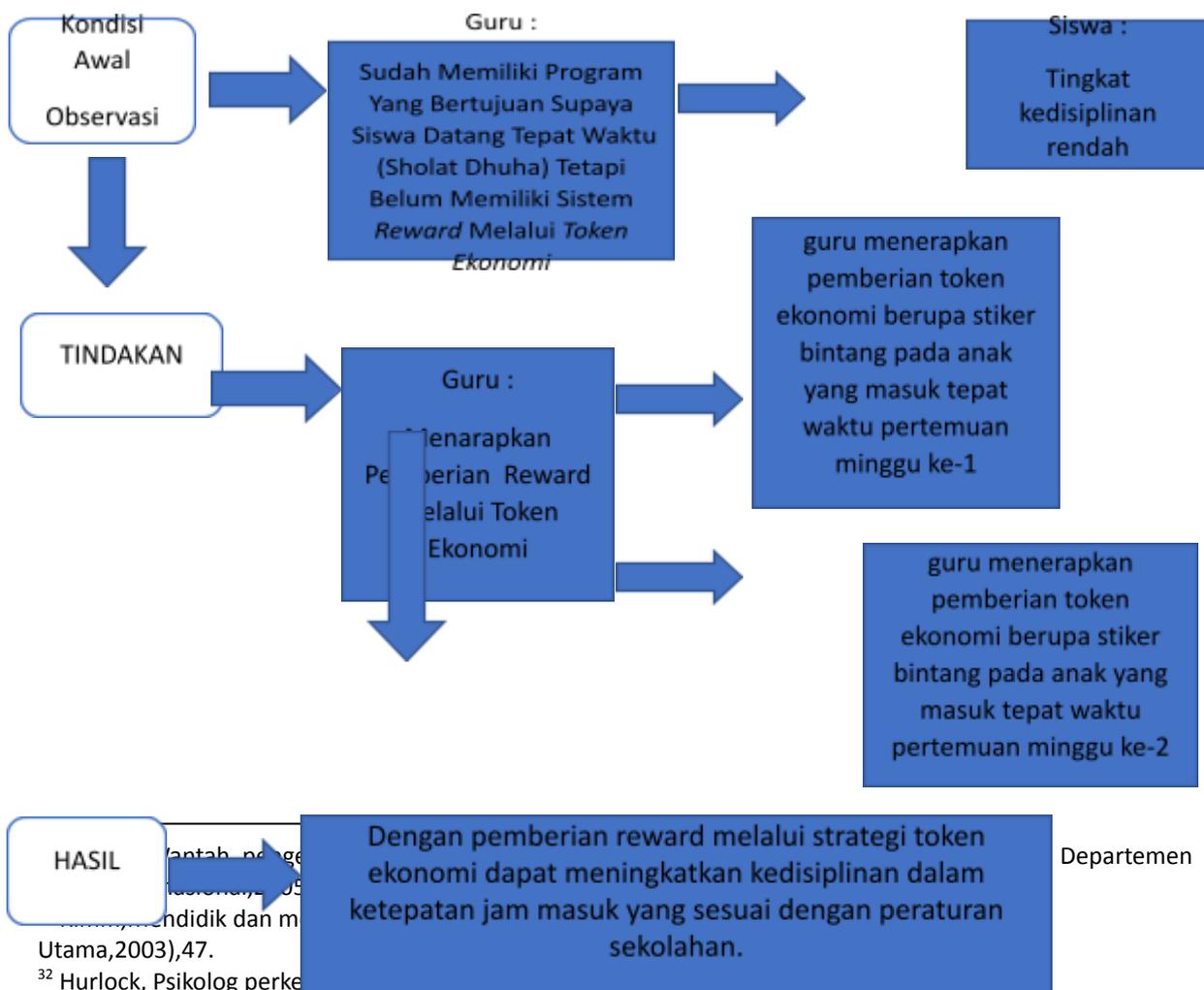
Tabel 2.2
Perbedaan Penelitian dengan penelitian sebelumnya

No.	Nama peneliti, judul dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nimas Rahmawati S. "Token Ekonomi Sebagai Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ii Sd Baturetno"	Sama-Sama membahas tentang Token Ekonomi Untuk meningkatkan Kedisiplinan	Dari penelitian menurut Nimas Rahmawati menggunakan token ekonomi sebagai upaya meningkatkan kedisiplinan siswa pada pembelajaran matematika kelas II Sd dengan Subyek 25 siswa , sedangkan peneliti menggunakan Pemberian Reward melalui Token Ekonomi Untuk meningkatkan Kedisiplinan AUD dengan Subyek 14 Siswa.
2.	Kurnia Sari "Pemberian Reward Melalui Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Harapan Bangsa Desa Padang Jering Kabupaten Sarolangun"	Sama-Sama membahas tentang pemberian reward melalui Token Ekonomi Untuk meningkatkan Kedisiplinan.	Dari penelitian Kurnia Sari subyeknya Dari TK B sebanyak 20 Anak menggunakan penelitian Tindakan Kelas, sedangkan peneliti menggunakan Penelitian Kuantitatif Eksperimen dengan subyek RA A dan B sebanyak 14 Siswa.
3.	Arlin Meila "Hubungan Reward Dengan Disiplin Anak Tk Kelompok B Di Sekolah Se-Gugus Ii Kecamatan Sanden, Bantul"	Sama-Sama membahas tentang Reward untuk meningkatkan kedisiplinan.	Dari penelitian Arlin Meila meneliti hubungan reward dengan disiplin Anak Tk B dengan subyek 163 siswa sedangkan peneliti menggunakan Efektivitas pemberian reward dengan subyek RA A dan B sejumlah 14 Siswa.
4.	Eva Anggraini " Upaya Guru Dalam Menanamkan Disiplin Anak Di Paud Terpadu Aisyiyah Bustanul Athfal Ii Palangka Raya"	Sama- sama membahas tentang Kedisiplinan.	Dari penelitian Eva Anggraini Meneliti tentang upaya guru dalam menanamkan kedisiplinan menggunakan penelitian kualitatif dengan subyek RA A , sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif Eksperimen dengan subyek RA A dan B sejumlah 14 Siswa.
5.	Fatia Rosyida "Pengaruh Metode Token Ekonomi Terhadap Kedisiplinan Siswa Di Raudhatul Athfal Islamiyah Karangdowo Bojonegoro."	Sama-sama membahas tentang token ekonomi terhadap kedisiplinan.	Dari penelitian Fatia Rosyida Meneliti tentang pengaruh metode token ekonomi terhadap kedisiplinan siswa dengan Subyek 33 siswa, sedangkan peneliti tentang efektivitas pemberian reward melalui token ekonomi untuk meningkatkan kedisiplinan siswa dengan subyek 14 siswa.

C. Kerangka Konseptual

Disiplin adalah salah satu untuk membantu anak agar dapat mengembangkan pengendalian diri. Dengan menggunakan disiplin anak dapat memperoleh suatu Batasan untuk memperbaiki tingkah lakunya yang salah.³⁰ Tujuan disiplin adalah mengarahkan anak agar mereka belajar mengenai hal-hal baik yang merupakan persiapan bagi masa yang mendatang.³¹

Disiplin adalah *Reward* untuk perilaku yang baik. Skinner menyatakan bahwa penghargaan merupakan penguatan positif sebagai stimulus yang dapat meningkatkan terjadinya pengulangan tingkah laku. jika tingkah laku mematahui peraturan mengalami pengulangan dan peningkatan maka disiplin anak akan terbentuk.³²



Utama,2003),47.

³² Hurlock, Psikolog perke

Kerangka Konseptual 2.1

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari pernyataan penelitian berfungsi untuk menentukan kearah pembuktian, yang artinya hipotesis ini merupakan pernyataan yang harus dibuktikan.³³ Terdapat dua macam hipotesa yaitu hipotesa nol (H_0) dan hipotesa alternative (H_a).

H_a : Pemberian *Reward* melalui metode *token ekonomi* dapat efektif untuk meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini.

H_0 : Pemberian *Reward* melalui metode *token ekonomi* tidak efektif untuk meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini.

³³ Arikunto dan suharsimi, *Prosedur Penelitian "suatu pendekatan praktek"* (Jakarta: Rineka cipta, 2006), 68.