



Jurnal Islamika Granada

Available online <https://penelitimuda.com/index.php/IG/index>

Metode Token Economy untuk Memodifikasi Perilaku Anak Oppositional Defiant Disorders

Token Economy Method for Modifying Child Behavior of Oppositional Defiant Disorders

Faadhil*

Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area, Indonesia

*Corresponding author: faadhil.a.zein@gmail.com

Abstrak

Anak-anak dengan *oppositional defiant disorders* (ODD) memiliki kecenderungan untuk melawan figur otoritas, yang ditunjukkan oleh kecenderungan untuk berdebat dengan orang tua dan guru, menolak untuk mengikuti perintah dari orang tua dan guru, dan dengan sengaja mengganggu orang lain. Kondisi ini tentunya dapat menghambat potensi optimal anak dan dapat mengganggu kenyamanan anak lain ketika anak dengan ODD berada di tempat umum seperti sekolah, sehingga diperlukan penanganan yang efektif untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan tersebut. Fokus perilaku yang ingin dimodifikasi dalam penelitian ini adalah perilaku teman yang mengganggu selama jam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas metode token economy dalam memodifikasi perilaku disruptif pada anak dengan ODD. Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen kasus tunggal, dan proses analisis data adalah dengan membandingkan jumlah rata-rata perilaku mengganggu dengan teman sebelum diberikan perlakuan dan setelah memberikan pengobatan. Peserta dalam penelitian ini adalah anak dengan ODD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekonomi token dapat mengurangi perilaku disruptif pada anak dengan ODD.

Kata Kunci: Modifikasi Perilaku; *Oppositional Defiant Disorder*; Metode Token Ekonomi.

Abstract

Children with *oppositional defiant disorders* (ODD) have a tendency to against authority figures, which is shown by a tendency to argue with parents and teachers, refuse to follow orders from parents and teachers, and intentionally disturb others. This condition of course can hinder the optimal potential of the child and can interfere with the comfort of other children when children with ODD are in public places such as schools, so that effective handling is needed to reduce these unwanted behaviors. The focus of the behavior that wants to be modified in this study is the behavior of annoying friends during learning hours. This study aims to see the effectiveness of the token economy method in modifying disruptive behavior in children with ODD. This study used a single-case experimental design, and the process of analyzing the data was by comparing the average number of annoying behavior to friends before being given treatment and after giving treatment. Participant in this study was a child with ODD. The results of this study indicate that token economy can reduce disruptive behavior in children with ODD.

Keywords: Behavior Modification; *Oppositional Defiant Disorder*; Token Economy Method.

How to Cite: Faadhil, Faadhil. 2020. Metode Token Economy untuk Memodifikasi Perilaku Anak Oppositional Defiant Disorders, *Jurnal Islamika Granada*, 1 (1): 29-36.

PENDAHULUAN

Oppositional defiant disorder (ODD) merupakan gangguan perilaku pada anak yang ditandai dengan adanya kecenderungan bersikap melawan tokoh otoritas, yang ditunjukkan dengan kecenderungan untuk berargumentasi dengan orangtua dan guru, serta menolak mengikuti perintah dari orang dewasa, secara sengaja mengganggu orang lain, mudah marah, sensitif atau mudah tersinggung, menyalahkan orang lain sebagai penyebab kesalahan atau perilaku buruknya, benci kepada orang lain, atau dengki dan dendam pada orang lain (American Psychiatric Association, 2000).

Anak dengan ODD tentunya sulit untuk berperilaku sesuai dengan yang diharapkan lingkungan sekitarnya dan dapat mengganggu orang-orang yang ada di sekitarnya, sehingga perilaku mengganggu pada anak dengan ODD perlu diatasi. Selain itu, penanganan perilaku anak dengan ODD juga perlu diselaraskan dengan memberikan Behavioral Parent Training (BPT) untuk para orangtua, dan memberikan terapi perilaku pada anak. Salah satu terapi perilaku yang dapat diberikan adalah program token economy.

Istilah token economy mengacu pada program penguatan yang direncanakan, dimana individu mendapatkan token setelah melakukan perilaku yang diharapkan. Individu dapat menukarkan token yang berhasil ia kumpulkan dengan beberapa benda atau hadiah yang disediakan sebagai backup reinforcers untuk token tersebut (Sundel dan Sundel, 2005). Token economy bertujuan untuk meningkatkan perilaku yang diharapkan dari individu, dan menurunkan perilaku yang tidak diharapkan (Spiegler & Guevremont, 2010; dan Miltenberger, 2012). Prinsip penerapan token economy didasarkan pada teori operant conditioning Skinner.

Perilaku operan dipengaruhi oleh apa yang terjadi sesudahnya, dan operant conditioning melibatkan pengendalian konsekuensi. Konsekuensi dalam program intervensi ini adalah reinforcer (penguat) yang dibuat atas persetujuan partisipan, sehingga ketika partisipan menunjukkan respon perilaku yang diinginkan maka ia berhak mendapatkan reinforcer sekunder berupa token yang dapat ditukar dengan reinforcer primer berupa hadiah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh token economy dalam memodifikasi perilaku anak dengan ODD.

METODE

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perilaku mengganggu teman saat partisipan mengikuti kegiatan belajar bersama teman-temannya. Bentuk perilaku mengganggu teman yang dimaksud adalah perilaku mengganggu teman secara fisik, seperti mencolek, mencubit, dan memukul, serta perilaku mengganggu teman secara verbal seperti mengejek dan mengajak teman mengobrol saat carpet time. Variabel independen dalam penelitian ini adalah program token economy.

Penelitian ini melibatkan satu orang partisipan, yaitu seorang anak berusia 5 tahun 6 bulan yang memiliki permasalahan gangguan perilaku oppositional defiant disorder (ODD). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi perilaku partisipan, wawancara dengan partisipan, orangtua, dan guru partisipan. Selain itu, sebagai data pendukung dalam penelitian ini, partisipan juga

diberikan tes Stanford-Binet Intelligence Scale untuk mengetahui kapasitas kecerdasan partisipan, dan menggunakan Vineland Social Maturity Scale (VSMS) untuk mengetahui gambaran kematangan sosial partisipan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan single-case experimental design. Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama merupakan tahap persiapan, dalam tahap ini peneliti melakukan building rapport kepada partisipan dan melakukan asesmen untuk mengetahui baseline perilaku partisipan. Tahap kedua memberikan intervensi atau perlakuan kepada partisipan, perlakuan yang diberikan berupa pemberian program token economy. Tahap ketiga pasca penelitian, melakukan analisis data dan menyusun laporan penelitian. Analisis data dilakukan dengan cara membandingkan jumlah rata-rata perilaku mengganggu teman antara sebelum dan sesudah pemberian program token economy pada partisipan

HASIL DAN PEMBAHASAN

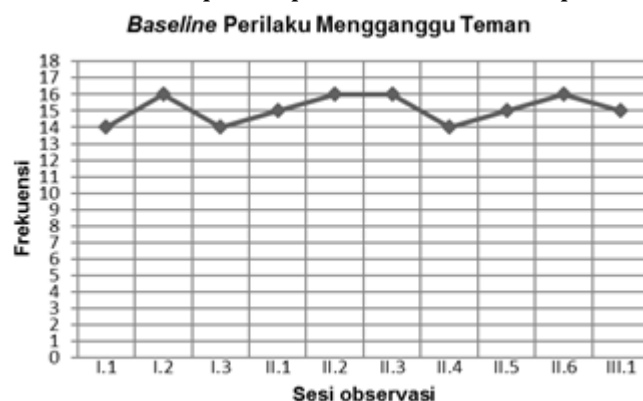
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada saat sebelum pemberian perlakuan diketahui bahwa partisipan memenuhi seluruh kriteria penegakan diagnosis oppositional defiant disorder (ODD). Keterpenuhan diagnosis ODD berdasarkan Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fourth Edition Text Revision (DSM-IV-TR), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa partisipan mengalami gangguan perilaku menentang atau oppositional defiant disorder (ODD). Keterpenuhan diagnosis ODD partisipan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria diagnosis *oppositional defiant disorder* (ODD) berdasarkan DSM-IV-TR

| Kriteria ODD | Keterpenuhan | Kondisi Partisipan |
|---|--------------|---|
| Pola perilaku negatif, bermusuhan, dan menentang yang muncul setidaknya selama enam bulan terakhir, dan empat (atau lebih) dari perilaku berikut ini: | ✓ | Perilaku menentang, dan bermusuhan pada partisipan telah tampak sejak 1 tahun terakhir. |
| Sering kehilangan kesabaran; | ✓ | Partisipan sering marah terhadap teman-temannya ketika teman-temannya tidak mengikuti instruksi yang ia berikan, partisipan marah kepada guru dan orangtua ketika diminta untuk mengikuti peraturan yang ada; |
| Sering berargumentasi dengan orang dewasa, seperti orangtua, dan guru; | ✓ | Partisipan sering memberi alasan ketika diperintah oleh orangtua dan guru, seperti ketika diminta untuk berhenti bermain atau menonton televisi; |
| Sering menolak mengikuti perintah atau peraturan dari orang dewasa; | ✓ | Partisipan sering menolak untuk mengikuti perintah guru ketika di sekolah, seperti menolak untuk mengikuti aturan sekolah; |
| Sengaja mengganggu orang lain; | ✓ | Partisipan sering mengganggu teman-temannya saat carpet time, aktivitas sentra, latihan solat, dan saat istirahat siang. Perilaku mengganggu teman muncul setiap hari. |
| Sering menyalahkan orang lain sebagai penyebab kesalahan atau perilaku buruknya; | ✓ | Partisipan sering menyalahkan orang-orang di sekitarnya atas perbuatannya, seperti menyalahkan teman-teman, guru-guru, orangtua, atau tetangganya; |
| Sensitif atau mudah tersinggung; | ✓ | Partisipan mudah tersinggung, ketika diberi peringatan oleh guru, dan ketika temannya tidak mau bermain dengannya; |

| | | |
|---|---|--|
| Sering marah dan membenci orang lain; | √ | Partisipan membenci guru yang pernah memberi peringatan dan memarahinya, dan memarahi temannya yang tidak mau mengikuti kehendaknya; |
| Sering dengki atau dendam pada orang lain; | √ | Partisipan iri dengan keberhasilan temannya, partisipan biasanya akan merusak karya temannya jika partisipan merasa tersaingi atau dikalahkan, dan partisipan mengatakan karya temannya atau mainan temannya “elek”; |
| Gangguan perilaku tersebut memberikan dampak negatif atau mengganggu dalam fungsi sosial, akademik, atau pekerjaan. | √ | Perilaku partisipan saat ini memberi dampak negatif terhadap fungsi sosial partisipan, beberapa teman partisipan menjauh atau tidak mau bermain dengan partisipan. Dalam hal aka-demik, pengetahuan partisipan tertinggal dibandingkan dengan teman-teman satu kelasnya. Dalam hal pekerjaan, seperti mewarnai dan aktivitas sentra lainnya tidak sebaik hasil kerja teman-temannya. |
| Perilaku terjadi tidak bersmaan dengan gangguan psikotik atau gangguan <i>mood</i> . | √ | Partisipan tidak sedang mengalami gangguan psikotik dan gangguan <i>mood</i> . |
| Kriteria tidak memenuhi diagnosis <i>conduct disorder</i> . | √ | Partisipan tidak memenuhi kriteria <i>conduct disorder</i> . |

Hasil penetapan baseline yang dilakukan dengan cara observasi non-partisipan, dan dilakukan selama tiga hari pada saat carpet time (pukul 8.00 hingga 8.30 WIB, dan pukul 9.00 hingga 9.30 WIB) menunjukkan bahwa perilaku mengganggu teman yang dilakukan partisipan adalah dalam waktu 10 menit, frekuensi partisipan mengganggu teman-temannya sebanyak 14 hingga 16 kali, dengan rata-rata perilaku mengganggu teman sebanyak 15 kali di setiap sesi (152 kali mengganggu teman dibagi 10 sesi, setiap sesi 10 menit). Bentuk perilaku mengganggu teman yang paling sering muncul adalah mencolek teman yang duduk di sebelahnya saat temannya memperhatikan penjelasan guru, kemudian mengajak teman mengobrol saat guru menjelaskan atau bercerita di depan kelas, kemudian perilaku mencubit, mengejek, dan memukul teman. Berikut merupakan grafik gambaran kondisi partisipan sebelum diberi perlakuan:



Gambar 1. Baseline perilaku mengganggu teman

Keterangan:

I, II, dan III. = Kode untuk hari (I = hari pertama, II = hari kedua, dst.)

1, 2, 3 dst. = Kode untuk sesi (1 = sesi satu, 2 = sesi dua, dst.)

Analisis fungsi perilaku mengganggu teman pada partisipan disajikan dalam bentuk tabel RACS (Response, Antecedents, Consequences, dan Strength) Sundel dan Sundel (2005).

Tabel 2. Analisis fungsi perilaku mengganggu teman yang dilakukan partisipan

| Seting: Dalam kelas saat <i>carpet time</i> | | | |
|---|---|---|--|
| Response | Antecedents | Consequences | Strength |
| Partisipan mengganggu teman secara fisik dengan cara memukul, mencolek, dan mencubit; atau mengganggu teman secara verbal, dengan cara mengajak teman untuk mengobrol dan mengejek teman. | Guru menjelaskan pelajaran; Teman di sebelah partisipan memperhatikan guru; Teman di sebelah partisipan ikut bernyanyi; Teman di sebelah partisipan ikut berdo'a; Teman di sebelah partisipan duduk diam. | Guru menegur partisipan (-); Teman partisipan tidak mau duduk di dekat partisipan (-); Teman partisipan melaporkan partisipan ke guru (-); Teman partisipan mengabaikan partisipan (-); Teman partisipan merasa terganggu (+); Teman partisipan menjadi bermain/mengobrol dengan partisipan (+); Guru tidak konsisten dalam memberikan <i>punishment</i> (+). | Perilaku mengganggu teman muncul setiap hari; Rata-rata perilaku mengganggu teman pada partisipan 15.2 (15 kali) dalam setiap sesi (10 menit). |
| <i>Excessive</i> : Mengganggu teman secara fisik dan verbal | | | |
| <i>Defisit</i> : Memperhatikan penjelasan guru | | | |

Sebelum program token economy diimplementasikan, peneliti menentukan jenis token yang akan diberikan dan mengatur teknis penukaran token. Token yang akan diberikan berupa stiker bintang. Dengan ketentuan partisipan akan mendapatkan 1 stiker bintang ketika partisipan mampu untuk tidak mengganggu teman atau mengganggu teman tidak lebih dari 5 kali dalam waktu 10 menit (1 sesi). Penetapan jumlah maksimal perilaku mengganggu dan durasi dalam satu sesi berdasarkan baseline perilaku mengganggu teman yang tergolong cukup tinggi dalam waktu 10 menit. Partisipan dapat menukarkan stiker bintang dengan backup reinforcers ketika partisipan mampu mengumpulkan 15 stiker, dan 30 stiker. Backup reinforcers ditentukan berdasarkan keinginan partisipan agar partisipan memiliki motivasi untuk mendapatkannya. Backup reinforcers yang akan diberikan ketika partisipan mampu mengumpulkan 15 stiker adalah buku belajar menulis dan berhitung yang bergambar mobil film animasi "Cars", dan 30 stiker dapat ditukar dengan mainan robot-robotan.

Penerapan program token economy dilakukan selama 12 hari sekolah. Hari pertama menunjukkan bahwa pada sesi pertama partisipan melakukan 8 kali mengganggu teman, sesi kedua melakukan 3 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi ketiga melakukan 5 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), dan partisipan memperoleh 2 stiker.

Hari kedua menunjukkan bahwa pada sesi pertama partisipan melakukan 3 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi kedua partisipan tidak mengganggu teman sama sekali (dapat 1 stiker), sesi ketiga melakukan 7 kali mengganggu teman, sesi keempat melakukan 14 kali mengganggu teman, sesi kelima melakukan 4 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi keenam melakukan 11 kali mengganggu teman, dan

partisipan mendapatkan 3 stiker (jumlah stiker partisipan pada hari kedua sebanyak 5 stiker).

Hari ketiga menunjukkan bahwa pada sesi pertama partisipan melakukan 7 kali mengganggu teman, sesi kedua melakukan 3 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi ketiga melakukan 9 kali mengganggu teman, dan partisipan memperoleh 1 stiker (jumlah stiker partisipan untuk sementara 6 stiker).

Hari keempat menunjukkan bahwa pada sesi pertama partisipan melakukan 3 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi kedua melakukan 2 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi ketiga melakukan 6 kali mengganggu teman, sesi keempat melakukan 8 kali mengganggu teman, sesi lima melakukan 4 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), dan sesi keenam melakukan 4 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), dan partisipan mendapatkan 4 stiker (jumlah stiker partisipan untuk sementara 10 stiker).

Hari kelima pada sesi pertama dan sesi kedua tidak dapat diobservasi, karena partisipan mulai mengikuti carpet time pukul 9.19, pada sesi ketiga partisipan mengganggu teman sebanyak 11 kali, sehingga partisipan tidak memperoleh stiker pada hari kelima. Hari keenam sesi pertama partisipan melakukan 2 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi kedua tidak mengganggu teman sama sekali (dapat 1 stiker), sesi ketiga melakukan 4 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), dan partisipan memperoleh 3 stiker (jumlah stiker partisipan untuk sementara 13 stiker).

Hari ketujuh sesi pertama partisipan melakukan 9 kali perilaku mengganggu teman, sesi kedua melakukan 5 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi ketiga melakukan 4 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi keempat melakukan 4 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi kelima melakukan 11 kali mengganggu teman, sesi keenam melakukan 3 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), dan partisipan mendapatkan 4 stiker (jumlah stiker partisipan untuk sementara 17 stiker). Pada hari ketujuh ini partisipan mulai dapat menukarkan token yang ia kumpulkan untuk memperoleh backup reinforcement yang pertama, yaitu berupa buku belajar menulis dan berhitung yang bergambar mobil film animasi "Cars".

Hari kedelapan sesi pertama partisipan melakukan 11 kali mengganggu teman, sesi kedua melakukan 4 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi ketiga melakukan 2 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi keempat melakukan 2 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi kelima melakukan 3 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi keenam melakukan 6 kali mengganggu teman, dan partisipan mendapatkan 4 stiker (jumlah stiker partisipan untuk sementara 21).

Hari kesembilan partisipan mengikuti carpet time setelah pukul 9.14, sehingga observasi langsung ke sesi kedua, pada sesi kedua partisipan melakukan 5 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi ketiga melakukan 10 kali mengganggu teman, dan partisipan memperoleh 1 stiker (jumlah stiker partisipan untuk sementara 22).

Hari kesepuluh menunjukkan bahwa pada sesi pertama partisipan melakukan 8 kali mengganggu teman, sesi kedua melakukan 9 kali mengganggu teman, sesi ketiga melakukan 4 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), partisipan memperoleh 1 stiker (jumlah stiker partisipan untuk sementara 23).

Hari kesebelas sesi pertama dan kedua partisipan tidak mengganggu teman (dapat 2 stiker), sesi ketiga melakukan 5 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi keempat melakukan 10 kali mengganggu teman, sesi kelima tidak mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi keenam melakukan 4 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), dan partisipan mendapatkan 5 stiker (jumlah stiker partisipan untuk sementara 28).

Hari kedua belas sesi pertama partisipan melakukan 3 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi kedua melakukan 2 kali mengganggu teman (dapat 1 stiker), sesi ketiga melakukan 7 kali mengganggu teman, dan partisipan mendapatkan 2 stiker (jumlah stiker partisipan sementara 30 stiker). Pada hari kedua belas ini partisipan menukarkan token yang ia miliki dengan backup reinforcement yang kedua berupa mainan robot-robotan.

Setelah 12 hari, penerapan program token economy dihentikan, dan 2 minggu kemudian dilakukan follow up untuk melihat seberapa lama efek penerapan program token untuk menurunkan perilaku mengganggu teman pada partisipan. Follow up dilakukan dengan cara mengamati kembali perilaku partisipan selama tiga hari, seperti pada saat penerapan baseline perilaku. Hasil follow up menunjukkan bahwa hari pertama follow up sesi pertama partisipan melakukan 11 kali mengganggu teman, sesi kedua melakukan 5 kali mengganggu teman, dan sesi ketiga melakukan 3 kali mengganggu teman. Hari kedua sesi pertama partisipan melakukan 1 kali mengganggu teman, sesi kedua tidak mengganggu teman sama sekali, sesi ketiga melakukan 3 mengganggu teman, sesi keempat melakukan 7 kali mengganggu teman, sesi kelima melakukan 10 kali mengganggu teman, dan sesi keenam melakukan 8 kali mengganggu teman. Hari terakhir follow up diketahui bahwa pada sesi pertama partisipan tidak mengganggu teman sama sekali, sesi kedua melakukan 7 kali mengganggu teman, sesi keempat melakukan 4 mengganggu teman, sesi keenam melakukan 4 kali mengganggu teman, sesi kelima melakukan 9 kali mengganggu teman, dan sesi keenam melakukan 11 kali mengganggu teman.

Berdasarkan data base line dan data follow up tersebut diketahui bahwa perilaku mengganggu teman pada partisipan belum hilang sepenuhnya, namun secara frekuensi sudah terjadi penurunan. Perilaku mengganggu teman yang partisipan lakukan rata-rata 5 kali dalam waktu 10 menit. Perilaku mengganggu teman pada partisipan masih fluktuatif. Terkadang partisipan mampu tidak mengganggu teman, namun terkadang frekuensi mengganggu teman pada partisipan masih tinggi.

SIMPULAN

Program token economy dapat menurunkan perilaku mengganggu teman pada anak saat di sekolah. Untuk mengatasi ODD pada partisipan juga diperlukan psikoedukasi pada orangtua dan juga guru partisipan di sekolah maupun di tempat les.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition Text Revision*. Washington: American Psychiatric Publishing.
- Miltenberger, R. G. (2012). *Behavior Modification: Principles and Procedures (5th ed.)*. Belmont: Wadsworth, Cengage Learning.

- Nevid, J. S., Rathus, S. A., & Greene, B. (2005). *Psikologi Abnormal, Edisi Kelima, Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Ormrod, J. E. (2008). *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang, Edisi Keenam, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Passer, M. W., & Smith, R. E. (2009). *Psychology: The Science of Mind and Behavior. 4th Edition*. New York: Mc Graw Hill.
- Santrock, J. (2011). *Life Span Development : 13th Edition*. New York: Mc Graw Hill.
- Spiegler, M. D., & Guevremont, D. C. (2010). *Contemporary Behavior Therapy, fifth edition*. Belmont: Wadsworth.
- Sundel, M., & Sundel, S. (2005). *Behavior Change In the Human Service*. USA: Sage Publications.