

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini maka dapat dijelaskan bawah tinjauan pustaka adalah teori-teori yang relevan yang dapat digunakan untuk menjelaskan tentang objek yang akan diteliti. Dengan demikian, dalam penelitian ini diperlukan teori-teori yang mendukung variabel yang akan diteliti. Berikut akan dibahas mengenai (1) Kepercayaan Diri pada Anak Usia Dini (2) *Token Economy* (3) Efektifitas *Token Economy* dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Anak Usia Dini

### **A. Kepercayaan Diri pada Anak Usia Dini**

Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa anak-anak merupakan masa yang terpanjang dalam rentang kehidupan. Masa seringkali dianggap tidak ada akhirnya sewaktu mereka tidak sabar menunggu saat yang didambakan yakni pengakuan dari masyarakat bahwa mereka bukan anak-anak melainkan “orang-orang dewasa”. Pada saat ini, secara luas diketahui bahwa masa anak-anak harus dibagi lagi menjadi dua periode yang berbeda yaitu awal dan akhir masa anak-anak.

## 1. Pengertian Anak Usia Dini

Setelah kelahiran sampai dengan usia sekitar 6 tahun, banyak terjadi perubahan yang luar biasa. Perubahan ini misalnya pada awalnya adalah bayi kemudian menjadi anak-anak, munculnya refleks-refleks yang merupakan dasar kepekaan terhadap stimulus, munculnya celoteh yang akan berkembang menjadi kemampuan berkomunikasi. Anak setelah lahir sampai dengan usia 6 tahun disebut anak usia dini.

Hurlock (1980: 140) menyebut anak usia 0-1 merupakan masa bayi dan usia 2-6 tahun merupakan masa awal anak-anak. Pada masa ini, gambaran tentang diri yang dibuat oleh anak menjadi sangat konkret. Mereka mampu membuat penilaian tentang kompetensi dirinya pada beragam kegiatan, namun mereka belum dapat membuat penilaian secara objektif. Sehingga mereka memandang sesuatu berdasarkan pemikiran dan pandangannya. Meskipun demikian, hal ini membuktikan bahwa anak sudah memiliki kemampuan untuk menilai.

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Prastisti (2008: 56) yang menyatakan bahwa usia ini juga disebut sebagai usia emas atau *golden age*. Masa-masa tersebut merupakan masa kritis dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Jika anak tidak mendapatkan rangsangan yang tepat maka anak akan mengalami kesulitan pada perkembangan selanjutnya. Rangsangan ini diperoleh dari lingkungan, maka sebagai guru

dan orang tua perlu menciptakan rangsangan yang dapat membantu perkembangan anak, misalnya dengan memberikan penguatan berupa *token economy*.

Dengan demikian anak usia dini adalah sosok individu yang berusia 0-6 tahun yang merupakan masa *golden age* karena anak sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dengan memiliki sejumlah potensi dan karakteristik tertentu.

## 2. Tugas Perkembangan Anak Usia Dini

Meskipun dasar dari tugas dalam perkembangan yang diharapkan sudah dikuasai anak sebelum mereka masuk sekolah diletakkan selama masa bayi, tetapi masih banyak yang harus dipelajari dalam waktu empat tahun, yaitu dalam periode awal masa anak-anak yang relatif singkat.

Tugas perkembangan di atas merupakan perkembangan motorik. Hal ini didukung oleh Gunarsa (2004: 12) yang menyatakan:

beberapa keterampilan motorik yang perlu dilatih pada anak usia 2-6 tahun adalah dalam hal keluwesan, kecepatan, dan ketepatannya antara lain: keterampilan koordinasi gerak seperti tubuh untuk berjalan, berlari, melompat, keterampilan tangan, jari-jemari dalam hal makan, mandi berpakaian, melempar, menangkap, merangkai dan lain-lain, keterampilan kaki misalnya meniti, berjingkat, menari, menendang dan lain-lain.

Sedangkan menurut Hurlock (dalam Nuryanti, 2008: 50) tugas-tugas perkembangan anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- a. mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan yang umum

- b. membangun sikap yang sehat mengenal diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh
- c. belajar menyesuaikan diri dengan teman seusianya
- d. mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat
- e. mengembangkan keterampilan-ketrampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung
- f. mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
- g. mengembangkan hati nurani, pengertian moral dan tingkatan nilai
- h. mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga
- i. mencapai kebebasan pribadi

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tugas-tugas perkembangan untuk anak usia dini adalah mempelajari keterampilan fisik untuk berjalan, makan, berlatih berbicara, koordinasi tubuh. Namun, tidak hanya terbatas pada perkembangan fisik saja tetapi juga pada perkembangan mental, sosial dan emosional seperti belajar kontak perasaan dengan lingkungan, pembentukan pengertian, dan belajar moral yaitu membedakan benar dan salah, serta menumbuhkan kepercayaan diri.

### **3. Dinamika Perkembangan Anak Usia Dini**

Perkembangan berarti serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Setiap perkembangan memiliki dinamikanya tersendiri sesuai dengan aspek perkembangannya, termasuk perkembangan anak usia dini. Susanto (2011) menyebutkan aspek perkembangan anak usia dini sebagai berikut:

#### **a) perkembangan fisik anak**

Susanto (2011, 33) mengatakan bahwa perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan dengan baik

memungkinkan anak untuk dapat mengembangkan ketrampilan fisiknya, dan eksplorasi lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang lain. Perkembangan fisik anak ditandai dengan perkembangan motoriknya.

Ketrampilan motorik ini diajarkan guru pada anak di PAUD Sehati dan anak-anak pun diharapkan dapat melakukan kegiatan ini seperti melempar dan menangkap bola, mewarnai gambar serta menggambar. Namun, ada beberapa anak ragu-ragu bahkan bahkan ada yg tidak mau melakukan kegiatan yang diajarkan guru untuk melatih ketrampilan motorik. Ketrampilan motorik dapat dikembangkan bukan hanya dengan diajarkan tetapi juga dengan memberi kesempatan pada anak untuk melakukan ketrampilan motorik itu seperti melompat, berlari, memanjat, lompat tali, dan menari.

b) perkembangan kognitif anak

Susanto (2011: 47) menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan memepertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Anak diharapkan dapat mentranfer gagasan tentang objek, hubungan, sebab akibat. Kemampuan untuk mempresentasikan objek dan kejadian secara

mental (misal berfikir simbolis) memungkinkan anak yang berada pada tahap praoperasional melakukan “cara pandang” yang lebih luas dibandingkan dengan yang telah mereka miliki sebelumnya (tahap sensorimotor). Anak yang memiliki keberanian dan kesempatan untuk “menjelajah” dan melakukan sesuatu hal yang baru akan membuatnya mendapat pengalaman baru sehingga cara pandang anak yang dimilikipun semakin luas, hal ini proses perkembangan kognitifnya.

Susanto (2011: 49) menyatakan bahwa pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indra. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak. Itu artinya bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulus yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya

c) perkembangan bahasa anak

Susanto (2011: 36) mengatakan bahwa bahasa yang dimiliki oleh anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. Anak telah banyak memperoleh masukan dan mengetahui tentang bahasa ini dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, serta lingkungan pergaulan teman sebaya, yang berkembang didalam keluarga atau bahasa ibu. Perkembangan anak diperkaya dan dilengkapi oleh lingkungan masyarakat dimana mereka tinggal. Hal ini, berarti bahwa proses pembentukan kepribadian yang

dihasilkan dari pergaulan dengan masyarakat sekitar akan memberi ciri khusus dalam perilaku berbahasa. Banyak perkembangan bahasa yang harus dilewati dan tentu saja dengan banyak latihan serta pengalaman. Bagaimana lingkungan memberikan dukungan dan stimulus sewaktu masa kanak-kanak mereka. Itu semua dilakukan agar anak berkomunikasi dengan baik sebagai saranan untuk kegiatan sosialnya.

d) perkembangan sosial

Susanto, (2011: 40) mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi, dan bekerja sama. Anak dilahirkan belum bersifat sosial. Dalam arti, dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan sosial anak harus belajar dengan cara-cara penyesuaian diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya, atau orang dewasa lainnya.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua dan guru terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana

menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari. Sosialisasi dari orang tua dan guru sangat diperlukan oleh anak-anak, karena mereka masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orang tua, sanak keluarga, orang dewasa lainnya atau teman sebayanya. Apabila lingkungan sosial ini memfasilitasi atau memberi peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak dapat mencapai perkembangannya secara matang. Namun apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif, seperti tidak memberikan bimbingan, teladan, pembiasaan terhadap anak dalam menerapkan norma-norma anak akan tidak percaya diri, menyendiri, kurang memiliki perasaan tenggang rasa dan kurang mepedulikan norma dan perilaku.

e) perkembangan moral

Susanto (2011: 45) menyatakan bahwa moralitas merupakan kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai dan prinsip moral. Perkembangan moral melibatkan perkembangan pikiran, perasaan, dan perasaan mengenal aturan serta kesepakatan tentang apa yang harus dilakukan dalam interaksi mereka dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat diatas dalam tahap perkembangan moral ini anak-anak secara otomatis mengikuti peraturan-peraturan dengan

berfikir atau menilai, perasaan, dan perilaku. Dalam tahap ini anak berorientasi patuh dan hukuman dalam arti ia menilai benar salahnya perbuatan berdasarkan akibat-akibat fisik dari perbuatan itu. dalam tahap ini anak menyesuaikan diri dengan harapan sosial agar memperoleh pujian. Hal ini akan membantu guru dan orang tua dalam membentuk perilaku yang diinginkan, misalnya percaya diri dengan menggunakan penguatan berupa *token economy*. Karena anak akan melakukan kegiatan yang dapat menghasilkan hadiah dan pujian, dalam hal ini anak akan melakukan kegiatan yang diberikan guru dan orang tua yaitu kegiatan meningkatkan percaya diri. Ketika mendapat hadiah dan pujian itu, anak akan berfikir bahwa kegiatan yang dilakukannya itu adalah kegiatan yang baik untuk dirinya.

Dengan demikian aspek perkembangan anak usia dini adalah a) perkembangan fisik anak, yang merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan dengan baik memungkinkan anak dapat mengembangkan ketrampilan fisiknya, b) perkembangan kognitif anak, yang berhubungan dengan tingkat keerdasan yang ditujukan kepada ide – ide dan belajar, c) perkembangan bahasa anak, anak dapat memperoleh masukan dan mengetahui tentang bahasa dari lingkungan keluarga, masyarakat serta lingkungan pergaulan teman sebayanya, d) perkembangan sosial, yang merupakan kematangan dalam sosial anak, e) perkembangan moral, anak secara otomatis

mengikuti peraturan dengan berfikir atau menilai, perasaan dan perilaku.

#### **4. Percaya Diri**

Anak pada usia anak-anak awal umumnya cenderung menerima penilaian orang dewasa yang sering kali memberi umpan balik yang positif, tidak mengkritik, bahkan terkadang melebih-lebihkan (Harter dalam Hildayani, 2007: 10.21) sehingga anak merasa jadi tidak mempunyai kelemahan. Penilaian diri yang selalu positif juga dapat disebabkan oleh ketidakmampuan anak untuk membedakan antara diri yang sebenarnya (*real self*) dan diri yang diinginkan (*ideal self*). Ketidakmampuan itu membuat anak selalu menggambarkan dirinya sebagai seorang yang memiliki kualitas dan kemampuan yang baik. Selain itu, penilaian diri yang berlebihan juga karena mereka lebih mendasari penilaian dirinya pada kemajuan yang mereka buat dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan daripada membandingkan kemampuan mereka dengan teman-teman seusianya. Penilaian diri yang berlebih ini dapat mendatangkan rasa percaya diri yang berlebih pula. Rasa percaya diri yang berlebih ini bermanfaat bagi perkembangan anak, dalam arti hal ini akan memotivasi anak untuk berusaha dan bertahan pada tugas-tugas baru dan menantang (Bjorklund & Green dalam Hildayani, 2007: 10.6). Berdasarkan pendapat tersebut, anak yang mendapatkan dorongan positif dari orang dewasa akan membuat anak menilai dirinya positif sehingga anak dapat memiliki rasa percaya diri yang kemudian akan membantu anak menyelesaikan tugas perkembangannya.

Dengan demikian anak yang mendapatkan dorongan positif akan membuat anak memiliki rasa percaya diri yang kemudian membantu anak menyelesaikan tugas perkembangannya. Penilai diri yang positif juga dapat disebabkan oleh ketidak mampuan anak untuk membedakan antara diri yang sebenarnya. Penilaian diri yang berlebih juga dapat medatangkan rasa percaya diri yang berlebih pula.

## **5. Pengertian Percaya Diri**

Percaya diri anak merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupannya, karena untuk anak-anak, rasa percaya diri membuat mereka mampu mengatasi tekanan dan penolakan dari teman-teman sebayanya.

Menurut Risman (Chairani, 2003) percaya diri adalah:

ketika anak merasa nyaman tentang diri sendiri dan penilaian orang lain terhadap diri sendiri. Tidak percaya diri adalah bila ia tidak merasa nyaman tentang diri sendiri. Anak yang tidak percaya diri akan merasa terus menerus jatuh, takut untuk mencoba merasa ada yang salah ada perasaan khawatir.

Hal ini didukung oleh pendapat Dariyo (2007: 206) yang menyatakan bahwa:

percaya diri ialah kemampuan individu untuk dapat memahami dan meyakini seluruh potensinya agar dapat dipergunakan dalam menghadapi penyesuaian diri dengan lingkungan hidupnya.

Dengan demikian, percaya diri akan membuat anak merasa yakin bahwa dirinya memiliki potensi untuk melakukan suatu tindakan dalam rangka menghadapi penyesuaian diri di lingkungannya.

Menurut Berk (dalam Dariyo, 2007:189) kepercayaan diri memiliki keterkaitan pada enam hal, yaitu:

- a) konsep diri (*self-concept*) adalah gambaran diri sendiri yang bersifat menyeluruh terhadap keberadaan diri seseorang.
- b) evaluasi diri (*self-evaluation*) adalah suatu kemampuan individu untuk menganalisis, mengevaluasi dan menilai segi-segi kelebihan dan kelemahan yang ada dalam diri sendiri.
- c) penerimaan diri (*self-acceptance*) adalah suatu kemampuan seorang individu untuk dapat melakukan penerimaan terhadap keberadaan diri sendiri.
- d) harga diri (*self-esteem*) adalah suatu kemampuan seseorang untuk dapat melakukan penghargaan terhadap diri sendiri.
- e) percaya diri (*self-confidence*) adalah kemampuan individu untuk dapat memahami dan meyakini seluruh potensinya agar dapat dipergunakan dalam menghadapi penyesuaian diri dengan lingkungan hidupnya.
- f) efikasi diri (*self efficacy*) adalah keyakinan seorang individu yang ditandai dengan keyakinan untuk melakukan sesuatu hal dengan baik dan berhasil

Keenam aspek itu saling berhubungan dan mendukung untuk perkembangan kepribadian diri anak. Bentuk hubungan dan dukungan

aspek-aspek tersebut adalah apabila anak memiliki konsep diri yang positif, maka akan terbentuk penghargaan yang tinggi pula terhadap diri sendiri, atau dikatakan bahwa ia memiliki harga diri yang tinggi. Penghargaan terhadap diri yang merupakan evaluasi terhadap diri sendiri akan menentukan sejauh mana seseorang yakin akan kemampuan dirinya dan keberhasilan dirinya. Jadi, apabila anak memiliki konsep diri yang positif yang ditunjukkan melalui harga diri yang tinggi, segala perilakunya akan selalu tertuju pada keberhasilan. Sebaliknya, apabila seseorang mempunyai gambaran negatif tentang dirinya, maka akan muncul evaluasi negatif pula tentang dirinya. Segala informasi positif tentang dirinya akan diabaikannya, dan informasi negatif yang sesuai dengan gambaran dirinya akan disimpannya sebagai bagian yang memperkuat keyakinan dirinya.

“Pendapat di atas didukung oleh Woolfson (2004: 64) yang menyatakan percaya diri anak usia dini adalah kemampuan anak untuk merasa puas, menyukai dan menghargai dirinya sendiri”.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa percaya diri anak adalah perasaan nyaman yang membuat anak dapat merasa puas, menyukai dan menghargai dirinya sendiri sehingga dapat menyesuaikan diri di lingkungannya.

## **6. Faktor yang Mempengaruhi Percaya Diri pada Anak**

Para ahli berkeyakinan bahwa kepercayaan diperoleh melalui proses yang berlangsung sejak usia dini. Perkembangan anak membuatnya belajar

menerima faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya dirinya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi percaya diri anak adalah:

a) keadaan fisik anak

Secara tidak langsung, pertumbuhan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak ini memandang dirinya sendiri dan bagaimana dia memandang orang lain. Ini semua akan tercermin dari pola penyesuaian diri anak secara umum (Hurlock, 1978). Seorang anak, misalnya, yang terlalu gemuk akan cepat menyadari bahwa dia tidak dapat mengikuti permainan yang dilakukan oleh teman sebayanya. Di pihak lain, teman-temannya akan menganggap anak gendut itu terlalu lamban, dan tidak pernah lagi diajak bermain. Semula timbul perasaan tidak mampu, selanjutnya akan muncul perasaan selalu tertimpa nasib buruk. Perpaduan kedua perasaan ini akan memberikan warna tersendiri pada perkembangan kepribadian anak. Atau bila anak mengalami hambatan atau cacat tertentu, sehingga bangun tubuhnya tidak berkembang sempurna, maka jelas tidak mungkin mengikuti permainan yang dilakukan teman sebayanya sehingga akan menimbulkan rasa percaya diri kurang dari dibandingkan dengan anak-anak lain.

Dengan demikian, kondisi fisik mempengaruhi percaya diri anak secara langsung, fisik menentukan apa yang dapat dilakukan dan yang tidak dilakukan oleh anak.

b) lingkungan

Percaya diri bukan bawaan dari lahir melainkan dibentuk dari lingkungan. Lingkungan anak adalah dunia di luar diri anak dan pembelajaran yang berasal dari pengalaman anak. Lingkungan banyak punya andil membentuk percaya diri, Risman (dalam Chairani, 2003) mengibaratkan jiwa manusia sebagai kendi tabungan tua, kakek, nenek, teman, guru, tetangga adalah orang-orang disekitar anak yang mengisi atau bahkan mengurus kendi itu. mengibaratkan jiwa manusia sebagai kendi tabungan tua, kakek, nenek, teman, guru, tetangga adalah orang-orang disekitar anak yang mengisi atau bahkan mengurus kendi itu.

Dengan demikian, lingkungan yang selalu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensinya maka akan membuat anak merasa dirinya berharga dan pada akhirnya menjadi anak yang percaya diri. Begitu sebaliknya jika lingkungan tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensinya maka anak merasa tidak memiliki potensi dan pada akhirnya anak menjadi pemalu serta tidak percaya diri.

Nuryanti (2008: 66) menyatakan bahwa salah satu peran guru di sekolah yaitu menciptakan situasi yang penuh penghargaan sehingga anak mengembangkan rasa percaya diri dan konsep diri tentang diri dan kemampuannya. Penghargaan yang diberikan dapat berupa pujian atau penguatan lain misalnya dengan *token economy*. Melalui penghargaan yang diberikan ini membuat anak merasa bahwa dirinya

berharga sehingga membuatnya yakin bahwa dia memiliki suatu potensi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa selain memberikan kesempatan, anak juga perlu diberi penghargaan dalam mengembangkan potensinya.

c) pola asuh orang tua

Memilih dan menerapkan pola pengasuhan (*parenting style*) adalah penting dilakukan oleh orang tua untuk pengembangan kepribadian diri pada anak dalam keluarga. Masing-masing dapat memilih jenis pola pengasuhan yang berbeda sesuai dengan karakteristik keluarganya sendiri, yang penting menggunakan aspek komunikasi dua arah antara orang tua dan anak-anak.

Dalam penelitian Baumrind (dalam Dariyo, 2007: 214) ditemukan bahwa pola pengasuhan yang efektif untuk pengembangan kepribadian diri ditandai dengan komunikasi dua arah antara orang tua dengan anak-anaknya. Oleh karena itu pola pengasuhan demokratis cenderung memberi pengaruh yang lebih baik untuk pengembangan kepribadian diri anak dibandingkan pola pengasuhan permisif atau otoriter.

Dengan demikian, pola asuh dapat mempengaruhi percaya diri anak dan pola asuh demokratis dapat digunakan untuk meningkatkan percaya diri pada anak.

d) dukungan dan kepercayaan

Byron (2009) mengatakan bahwa sifat pemalu dapat dikurangi jika rasa percaya diri keseluruhan anak meningkat. Pujian terhadap prestasi yang diraih anak dalam permainan atau bekerjasama dengan anak lainnya seorang anak yang mengalami kesulitan memanjat atau menendang bola mungkin hanya kurang percaya diri atau memerlukan sedikit dorongan. Pujian merupakan bentuk penguatan yang diberikan kepada anak, dapat pula memberikan penguatan berupa *token economy* berupa poin atau tanda bintang.

Hal ini didukung oleh pendapat Dariyo (2007: 215) yang menyatakan bahwa:

kesadaran anak untuk menghargai diri sendiri yang didukung oleh orang tua akan dapat menumbuhkembangkan rasa percaya diri (*self confident*). Orang tua perlu memberi perhatian khusus terhadap tingkah laku yang mendukung pengembangan kemampuan anak yang dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan anak untuk melakukan sesuatu yang terencana atau alamiah perilaku tanpa perencanaan.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Einon (2005: 6) yaitu kepercayaan orang tua akan kemampuan anaknya juga sangat penting bagi perkembangan anak. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang merasa mampu untuk melakukan sesuatu cenderung lebih berhasil dibanding yang merasa tidak mampu. Mungkin saja anak tidak dapat menggambar sebaik saudaranya. Akan tetapi, bila anak percaya bahwa dia bisa dan orang tua mempercayai usahanya, maka dia akan selalu berusaha sebaik-baiknya. Bila orang tua mengingatkan anak mengenai keunggulan saudaranya, maka kemungkinan besar dia akan berhenti

menggambar sama sekali atau melakukannya dengan setengah hati. Ini bukan berarti orang tua harus memujinya bila anak ceroboh, tetapi tunjukkan kalau orang tua percaya padanya.

Dengan demikian dukungan, kepercayaan dan pujian dari orang lain terutama orang tua dan guru sangat dibutuhkan anak untuk mengembangkan percaya dirinya. Dukungan dan dorongan ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, misalnya saja dengan memberikan sebuah penguatan berupa pujian atau hadiah.

## **7. Ciri-ciri Anak yang Percaya Diri**

Karakter anak bermacam-macam. Ada yang penuh percaya diri, namun ada pula yang penakut dan selalu khawatir. Rasa percaya diri pada anak harus dikenali sedini mungkin karena bila diabaikan dapat menjadi falsafah hidup bagi anak itu. Lie (2003: 4) yang menyatakan bahwa ciri-ciri perilaku anak yang mencerminkan percaya diri:

- a) yakin pada diri sendiri
- b) tidak terlalu bergantung kepada orang lain
- c) tidak ragu-ragu
- d) merasa diri berharga
- e) tidak menyombongkan diri
- f) memiliki keberanian untuk bertindak
- g) mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri dan orang lain

Anak percaya diri akan memiliki keyakinan dan keberanian untuk menyelesaikan tugasnya tanpa ragu-ragu dan bergantung pada orang lain, karena anak merasa bahwa dirinya mampu. Saat menyelesaikan tugasnya tersebut, secara tidak langsung anak belajar untuk bertanggung jawab.

Anak akan senang bila diberi tugas oleh guru dan akan dikerjakan sampai selesai. Anak tidak malu untuk meminta bantuan kepada guru jika anak mengalami kesulitan. Selain berani meminta bantuan, anak juga akan berani menunjukkan kemampuannya di depan kelas. Anak yang telah menyelesaikan tugasnya akan menunjukkan rasa bahagia dan bangga kepada orang lain.

Lie (2003: 4) juga mengatakan bahwa anak yang percaya diri akan menunjukkan keberanian dan kemampuan untuk meningkatkan prestasinya sendiri sehingga dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang sesuai dengan tahapan perkembangan dengan baik atau setidaknya memiliki kemampuan untuk belajar cara-cara menyelesaikan tugas tersebut.

Hal ini didukung oleh Brewer (2000) menyatakan bahwa kepercayaan diri anak akan memastikan anak bahagia, anak bisa belajar, bermain, mencintai dan berkomunikasi dengan lebih baik.

Depdiknas (dalam Melinda, 2012: 40) menuliskan indikator percaya diri anak usia 2-5 tahun, diantaranya:

- a) berani dalam mengungkapkan perasaan
- b) berani menampilkan kemampuan
- c) menunjukkan kebanggaan atas hasil kerja
- d) berani mengungkapkan pertanyaan atau pendapat
- e) beraktivitas secara mandiri

Dengan demikian anak yang percaya diri akan menunjukkan kemampuan dan keberaniannya dalam melakukan aktivitas sehingga dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaannya yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasinya dan membuatnya bahagia. Kemampuan ini dapat dilihat dari perilakunya yang menunjukkan keberaniannya dalam hal mengungkapkan perasaan, kemampuan, hasil kerja, pendapat dan beraktivitas secara mandiri.

### **8. Upaya Mengembangkan Percaya Diri pada Anak Usia Dini**

Percaya diri tidak bukan merupakan faktor bawaan melainkan suatu hasil dari upaya mengembangkan percaya diri yang dilakukan oleh guru dan orang tua.

Brewer (2007: 7), menunjukkan bagaimana menumbuhkan kepercayaan diri pada anak, diantaranya :

- a) bantulah agar ia percaya pada diri sendiri. Dengan menunjukkan keyakinan dan kepercayaan terhadap anak untuk memutuskan hal tertentu.
- b) terimalah dirinya, bahkan ketika Anda tidak menyukai apa yang ia lakukan.
- c) berikan banyak pujian. Dengan mengatakan hebat, pintar, bagus dan terima kasih, karena hal itu sangat membantu.
- d) luangkan waktu bersamanya. Dengan berbicara tentang sesuatu hal yang telah ia lakukan.
- e) buatlah dirinya merasa menjadi bagian dari sesuatu.
- f) berikan ia privasi. Dengan menghargai kebutuhan anak, dengan memberinya laci, rak, atau bagian dari taman untuk digunakan oleh dirinya sendiri.
- g) dukunglah ketika ia sedang stres. Dengan meluangkan waktu lebih banyak dengannya, dan pastikan ia cukup tidur.
- h) berikan waktu pada anak untuk berbicara.
- i) hargai permainannya.

Pendapat di atas juga didukung Rostiyan (dalam Chairani, 2003: 144) memberikan kiat pada orang tua agar anak lebih percaya diri dan tidak malu. Kiat-kiat tersebut diantaranya adalah:

- a) jangan paksaan anak untuk bertemu orang baru atau mengalami pengalaman baru. Penelitian menunjukkan, orang tua yang bersikap akrab dan tidak memaksa justru lebih berhasil ketimbang mereka yang bersikap kelewat batas.
- b) hindari sikap *over-protective*. Menyaksikan anak tengah berjuang menghadapi situasi baru memang menyakitkan. Namun jika ia selalu diselamatkan maka ia tidak akan belajar bagaimana caranya untuk memperoleh rasa percaya diri.
- c) lakukan secara bertahap. Berilah penghargaan saat anak berhasil mencapai kemajuan, sekecil apapun kemajuan tersebut. Dengan cara ini, ia akan memperoleh rasa percaya diri yang dibutuhkan untuk mengatasi rasa malunya.
- d) bangunlah hubungan persahabatan secara perlahan.
- e) dorong anak untuk ikut serta dalam kegiatan baru. Anak pemalu biasanya tidak menyukai situasi sosial yang memiliki aktivitas kelompok, seperti olah raga. Namun mendorong mereka terlibat dalam kegiatan tersebut bermanfaat untuk memperkenalkan dirinya pada anak-anak lain, sekaligus membuat anak merasa lebih nyaman.
- f) agar si anak lebih nyaman, ikutkan ia dalam aktivitas yang sesuai dengan minatnya. Jika ia suka menggambar, misalnya dorong anak untuk ikut les melukis.

Pendapat tersebut juga didukung oleh Hastoro (2001: 13) menyatakan bahwa bila anak masih malu cobalah untuk memberikan rangsangan padanya. Dalam hal ini rangsangan dapat berupa pemberian *token economy* sehingga anak menjadi termotivasi untuk menunjukkan kemampuannya.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan kepercayaan diri pada anak dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan, dukungan, penghargaan serta memberikan pujian. Penghargaan dan pujian ini dapat diwujudkan dengan pemberian

penguatan (*reinforcement*) berupa *token economy* ketika anak dapat menunjukkan kepercayaan dirinya. Begitu seterusnya sampai akhirnya akan terkumpul beberapa *token economy* dan ditukarkan dengan hadiah yang diinginkan anak. Selain itu, anak yang kurang percaya diri juga dapat diberikan rangsangan berupa *token economy* atau hadiah supaya percaya dirinya meningkat.

## **B. *Token Economy***

### **1. Pengertian *Token economy***

*Token economy* berasal dari kata *token* atau tanda yang merupakan suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan pengurangan perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian *token* berupa hadiah yang memiliki makna tersendiri bagi orang tersebut.

Menurut Latif (2007: 65) *token economy* adalah sebuah program dimana sekelompok individu bisa mendapatkan *token* untuk beberapa perilaku yang diharapkan muncul, dan *token* yang dihasilkan bisa ditukar dengan *back up reinforcer*.

Berdasarkan pendapat di atas *token economy* merupakan suatu program yang dibuat untuk mendapatkan suatu *token* yang dapat ditukar dengan hadiah ketika melakukan perilaku yang diharapkan.

Pendapat di atas didukung oleh Soekadji (1983), yang menyatakan bahwa:

*Token economy* atau tabungan kepingan adalah pemberian satu kepingan (atau satu tanda, satu isyarat) sesegera mungkin setiap kali setelah perilaku sasaran muncul. Kepingan-kepingan ini

nantinya dapat ditukar dengan benda atau aktivitas penguah yang diinginkan oleh subyek.

Sedangkan menurut A'isah (2009), *token economy* merupakan salah satu bentuk penguatan (*reinforcement*) positif, yang berasal dari dasar *operant conditioning*. Respons dalam *operant conditioning*, terjadi tanpa didahului stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh *reinforcer*. *Reinforcer* itu sendiri sesungguhnya adalah stimulus yang dapat meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respons tertentu.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *token economy* adalah suatu program pemberian penguatan berupa kepingan atau tanda *token* dengan segera kepada anak yang menunjukkan perilaku yang diinginkan. Pada penelitian ini anak akan mendapatkan satu tanda *token* berupa tanda bintang ketika anak menunjukkan perilaku percaya diri. Tanda bintang ini nantinya akan dikumpulkan dan ditukar oleh hadiah yang diinginkan anak.

## **2. Penerapan *Token economy***

Saat menerapkan teknik *token economy*, perilaku yang akan diperkuat harus jelas supaya dalam pelaksanaannya tidak salah sasaran, begitu juga dengan prosedur dan aturannya. Hal ini didukung oleh pendapat Latif (2007: 65) yang menyatakan bahwa dalam menerapkan *token economy* secara efektif aturan dan pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain:

- a) pemberian *token* harus segera dilakukan

Meskipun pengukuh yang sebenarnya baru dapat diberikan kemudian, tetapi kepingan-kepingan yang mewakili atau menandai merupakan isyarat bahwa sebagian pengukuh idaman telah ada di tangan anak. Jangan biarkan anak menunggu lama untuk mendapatkan kepingan itu. Karena jika ditunda, anak akan menjadi kecewa dan tidak mempercayai program ini.

b) pemberian *token* dilakukan dengan konsisten

Pemberian *token* yang terus menerus (*continuous*) mempercepat peningkatan perilaku sasaran.

c) memperhitungkan kuantitas pengukuh

Perlu direncanakan agar banyaknya *token* yang akan diterima cukup untuk ditukar dengan pengukuh idaman. *Token* yang terlalu banyak atau dihargai terlalu tinggi akan menimbulkan kejenuhan. Begitu juga *token* yang terlalu sedikit atau dihargai terlalu rendah akan membuat anak merasa mudah dan tidak tertarik.

d) persyaratan dan aturan hendaknya jelas

Aturan yang jelas akan mudah untuk diikuti oleh anak, apalagi jika aturan dan persyaratan untuk mendapatkan *token* didiskusikan bersama anak. Salah satu aturan ini adalah anak akan mendapatkan *token* jika anak melakukan perilaku yang diinginkan. Namun, ketika anak tidak melakukan perilaku yang diinginkan, maka *token* yang sudah didapat anak akan ditarik kembali.

Kekeliruan-kekeliruan yang akan terjadi dalam program ini pun harus diperhitungkan supaya anak tidak mengalaminya. Sehingga jika kekeliruan ini terjadi akan dapat diatasi. Kejelasan mengenai persyaratan dan aturan ini memegang peranan penting dalam program ini, maka kesukaran program perlu disesuaikan dengan kemampuan anak untuk memahami aturan.

e) memilih *token* yang kualitasnya memadai

Semua hal yang dapat dihitung dan kelihatan dapat digunakan sebagai suatu *token*. *Token* diutamakan yang disukai, menarik, mudah untuk dibawa/dibagikan, dan juga sulit untuk dipalsu. Biasanya menggunakan materi termasuk *chip poker*, stiker-stiker, objek jumlah, kelereng, potongan *puzzle* yang akan diakumulasikan menjadi sebuah *puzzle* bergambar atau uang permainan. Ketika anak menampilkan perilaku yang diinginkan, anak akan segera diberi sejumlah *token*. *Token* yang telah dikumpulkan dapat ditukar oleh hadiah atau pengukuh idaman. Dalam pemilihan hadiah dan pengukuh idaman, perlu diperhatikan masalah etika dan persetujuan anak serta menarik atau tidaknya pengukuh itu.

f) kelancaran pengadaan pengukuh idaman

Untuk mengadakan pengukuh idaman yang berharga diperlukan cara-cara tertentu. Misalnya mengumpulkan dana dari orang tua murid, dermawan atau dari perusahaan-perusahaan jika program ini dilakukan untuk sekelompok anak.

## g) pemasaran pengukuh idaman

Pengukuh idaman yang banyak peminatnya diperlukan *token* yang banyak untuk mendapatkannya, begitu sebaliknya jika pengukuh idaman tidak banyak peminatnya maka diperlukan *token* sedikit saja untuk mendapatkannya.

## h) selalu sertakan pengukuh sosial positif

Pemberian *token* kepada anak yang mampu melakukan perilaku yang diinginkan sebaiknya disertakan dengan pengukuh sosial positif, misalnya dengan pujian dan senyuman. Karena salah satu tujuan yang harus dicapai dalam penggunaan *token* adalah agar anak tidak tergantung pada *token* saat melakukan hal-hal yang baik, melainkan akan berpindah pada pengukuh sosial. Dan pada akhirnya anak akan menjadi mandiri dan mau melakukan hal-hal yang baik meskipun tidak ada *token* maupun pengukuh sosial.

## i) perhitungan efeknya terhadap orang lain

Pemberian *token economy* di dalam kelas, kemungkinan akan membuat iri anak yang tidak mendapatkannya. Namun, dengan hal ini anak-anak akan terpacu bersaing untuk mendapatkan *token* dengan cara melakukan perilaku yang diinginkan.

## j) perlu persetujuan berbagai pihak

Dalam melaksanakan program *token economy* ini sebaiknya meminta izin dulu pada orang tua, kepala sekolah dan guru. Karena

kemungkinan gangguan yang akan timbul adalah anak terlalu banyak mencurahkan perhatian pada program *token economy* sehingga tugas-tugas lain terganggu. Pemberian benda sebagai imbalan juga sering tidak disetujui, dengan anggapan mendidik anak menjadi materialistis.

k) perlu kerjasama dari anak

Keberhasilan program ini tergantung pada anak, semakin jelas peraturan dan semakin setuju anak pada program yang akan dilaksanakan maka pelaksanaan program *token economy* ini dapat berjalan lancar dan hasilnya efektif.

l) perlu latihan bagi pelaksana

Bila pelaksanaan program diserahkan kepada guru, orang tua atau orang lain, maka pelaksana program ini perlu mendapat latihan-latihan dan pengetahuan yang diperlukan.

m) perlu dilakukan pencatatan

Pencatatan ini mengenai frekuensi perilaku-sasaran dan perilaku lain yang perlu dilakukan. Pencatatan ini dilakukan untuk mendeteksi keberhasilan program dan dapat juga dijadikan sebagai pertanggungjawaban. Jika program ini tidak berhasil mencapai sasaran, maka perlu dilakukan perubahan atau mungkin dihentikan.

n) kombinasi dengan prosedur lain

Program *token economy* ini dapat dikombinasikan dengan program lain, seperti program meneladani. Misalnya, guru atau orang tua memberi teladan anak untuk melakukan perilaku yang diinginkan tanpa mendapat suatu hadiah. Dengan begitu anak akan mulai belajar melakukan sesuatu tanpa disertai hadiah.

o) *follow up*: penundaan pengukuhan

Jika program *token economy* telah berhasil meningkatkan perilaku, namun pengukuh sosial belum dapat menggantikan keseluruhan program *token*, maka perlu diadakan latihan penundaan pemberian *token*.

Sedangkan menurut Walker (1981: 162), prosedur *token economy* diantaranya:

a) mencapai dukungan administrasi

Perencanaan atau pencapaian dari sistem *token economy* yang wajib dicapai adalah dukungan administrasi. Dukungan administrasi ini mengharuskan terapis dapat membuka dan mengatur komunikasi dengan aturan yang ada. Program *token economy* mengharuskan dukungan yang luas dari berbagai profesi seperti guru pendidikan khusus, *recreational therapist*, *speech therapist*, dan berbagai konsultan profesional yang ahli di bidangnya.

Dengan demikian, saat memulai *token economy* perlu adanya dukungan administrasi dari seseorang yang ahli untuk memberikan

saran atau hal-hal yang harus dilakukan saat melaksanakan program *token economy* sehingga program ini dapat berjalan dengan baik.

b) perencanaan sistem pengembangan pengurus

Peran penting dalam suksesnya penerapan program *token economy* berasal dari pengurus, karena pengurus secara langsung berada bersama klien setiap harinya. Sehingga pengurus dianggap sebagai model tingkah laku dan sumber penguatan bagi klien.

Dalam hal ini pengurus terdiri dari peneliti dan guru, karena peneliti dan guru selalu bersama anak selama di sekolah. Peneliti dan guru menjadi model untuk anak-anak supaya percaya diri meningkat.

c) memilih dan merencanakan target tingkah laku serta tujuan treatment

Langkah selanjutnya untuk melaksanakan program *token economy* adalah target tingkah laku dan tujuan dari treatment yang akan dicapai oleh klien. Hal ini dilakukan supaya arah dan tujuan pemberian *token economy* menjadi jelas.

d) mengembangkan sistem untuk menilai dan memantau program

Setelah menetapkan target dan tujuan, langkah berikutnya adalah menilai dan memantau. Penilaian dilakukan secara akurat dan menyeluruh dari setiap perilaku anak seperti perkembangan anak selama program dilaksanakan.

Dengan demikian, penilaian dan pemantauan ini dilaksanakan untuk melihat perkembangan yang terjadi selama pemberian program *token*

*economy*, sehingga akan terlihat apakah program ini berhasil atau tidak.

e) memilih *token* atau media penukar

Dalam pemilihan *token* harus disesuaikan dengan kebutuhan, keefektifan dan fungsinya serta klien yang akan diberikan program *token economy*.

Dalam hal ini, karena klien adalah anak-anak maka yang harus diperhatikan saat memilih *token* adalah menarik tidaknya *token* dan berbahaya atau tidak untuk anak-anak.

f) memperkenalkan program kepada anak

Pengenalan ini dapat berupa pemberitahuan mengenai tujuan dan aturan dalam program *token economy*. Hal ini dilakukan supaya anak dapat mengerti aturan progra, sehingga program ini dapat berjalan dengan baik.

g) penghapusan bagian dari program *token economy*

Penghapusan ini dilakukan secara perlahan dengan cara ditunda pemberian tokennya atau juga diganti dengan penguatan sosial seperti pujian dan senyuman. Hal ini dilakukan supaya anak tidak tergantung pada hadiah atau penguatan yang berupa benda dan anak dapat berperilaku secara alami.

Dengan memperhatikan hal-hal dan prosedur di atas, maka dapat dilakukan penyusunan langkah-langkah pemberian *token economy* sebagai berikut :

a) mengenali dengan jelas tingkah laku yang akan diubah dengan *token economy*. *Token economy* dengan sukses mempengaruhi akademik, perilaku sosial dan kemampuan di dalam kelas. Definisikan perilaku tersebut secara spesifik, dapat diamati dan terukur supaya dapat menjaga konsistensi dalam implementasinya.

b) memulai pemberian *token economy*

Untuk memulai *token* ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain:

1) pemilihan jenis *token* yang akan dipakai

Banyak benda yang dapat dipakai sebagai *token*, misalnya menggunakan uang mainan, kelereng, kacang, kancing, sticker, tanda bintang dan berbagai benda lain. Apabila untuk anak yang lebih kecil perhatikan keamanan *token* supaya tidak terjadi anak menelan *token* atau memasukan dalam hidung atau telinga, maka perlu menggunakan objek yang dapat ditempel seperti stiker atau kertas lem, dalam memilih *token* yaitu mudah untuk dihitung, sulit untuk dipalsukan dan aman untuk digunakan.

2) pemilihan penguat/hadiah yang ditukar dengan *token* (*reinforcer*)

Kemudian guru atau orang tua dapat memilih hadiah yang dapat ditukar dengan *token* yang telah dikumpulkan. Hadiah ini tidak

perlu mahal, uang saku tambahan mungkin atau bisa digunakan adalah waktu santai/istimewa (*privilage*). Misalnya dengan memberikan atau membuatkan makanan kesukaan atau boleh menonton acara kesukaan di tivi.

3) penghitungan nilai *token* untuk suatu perilaku

Kemudian guru atau orang tua perlu mengatur berapa nilai *token* untuk suatu perilaku yang diinginkan. Misalnya saja apabila di kelas yaitu tidak menangis saat ditinggal ibunya berharga 1 *token*, atau mau maju ke depan kelas bernilai 1 *token*. Apabila untuk orang tua di rumah misalnya membantu membuang sampah bernilai 2 *token*, mandi sendiri bernilai 3 *Token*.

Guru dapat pula menerapkan apabila anak menunjukkan perilaku yang negatif guru dapat mengambil sejumlah/sebagian *token* sebagai bentuk *punishment*. Namun guru harus memperhatikan perilaku apa yang jelas untuk dijadikan patokan sebagai hukuman.

4) penentuan harga untuk hadiah yang akan ditukar dengan *token*

Guru dan orang tua juga perlu mengatur berapa harga hadiah yang dapat ditukar dengan jumlah *token*. Misalnya saja 20 *token* dapat ditukar dengan parcel hadiah atau pensil senilai 10 *token*, guru dan orang tua juga perlu mengatur dan menjaga konsistensinya.

5) pembuatan bank *token*

Perlu adanya pengorganisasian *token economy* untuk anak maka perlu adanya pencatatan. Oleh karena itu dibutuhkan bank *token*. Bank *token* dapat berbentuk toples untuk *token* yang berupa kancing, kelereng, atau hal lain yang tidak dapat ditempel. Bisa pula berupa papan/kertas yang dapat ditempel bisa pula papan tulis yang berupa tanda bintang, *puzzle* atau hal yang lain dapat ditempel sehingga dapat leluasa mengganti jumlah *token*. Supaya menghindari kecurangan dari anak bank *token* perlu ditempatkan di tempat yang dapat terlihat oleh semua anak.

6) penentuan waktu kapan menukar *tokennya*

Menentukan kapan waktu untuk menukar *token* yang sudah dikumpulkan anak-anak. Oleh karena itu, perlu membuat kesepakatan dengan anak-anak kapan mereka dapat menukarkan *token* secara berkala.

c) mengimplementasi program *token economy*

1. menjelaskan program *token economy*

Pertama yang harus dilakukan adalah menjelaskan bagaimana program ini akan berkerja, seluruh aspek *token economy* akan dijelaskan. Penting untuk menjelaskan bagaimana dan kapan program ini akan memberikan dampak positif. Jelaskan pula mana *token economy* yang akan dilakukan setiap hari dan mana *token economy* yang berlaku pada waktu yang insidental atau diperlukan. Hal ini akan memerlukan diskusi yang intens dan

hati-hati, perlu juga dilakukan *roleplaying* untuk mendemonstrasikan program ini. Untuk anak usia dini, apabila di sekolah dapat pula dijelaskan kepada guru dan orang tua anak.

2. memberikan *token* beserta pujian

Saat mengimplementasikan *token economy*, pujian harus selalu menyertai untuk perilaku positif yang diinginkan. Saat anak menunjukkan perilaku yang diinginkan, *token* dan pujian harus diberikan dengan cepat dan tidak boleh ditunda.

3. mengurangi *token* dan pertahankan pujian

Untuk perilaku baru yang positif *token* hendaknya diberikan, dengan dasar keterlanjutan. *Token* dikurangi apabila perilaku tersebut sudah mulai dimiliki oleh anak, namun pujian tetap diberikan sebagai penguatan apabila anak menunjukkan perilaku yang benar. *Token* tetap diberikan untuk perilaku-perilaku baru yang harus dikuasai oleh anak. Hal ini dilakukan supaya anak tidak tergantung pada *token* sehingga anak dapat belajar pada kehidupan sosial sebenarnya.

4. membuat penyesuaian yang dibutuhkan

Untuk menjaga motivasi dan ketertarikan anak sesuaikan harga untuk hadiah yang akan ditukar dengan *token*, dan sesuaikan target tingkat kesulitan perilakuan. Hal ini perlu dilakukan supaya anak tertantang untuk terlibat dalam *token economy*. Apabila perilaku terlalu mudah atau terlalu sulit maka anak akan tidak termotivasi

untuk terlibat aktif dalam program *token economy*. Sehingga perlu adanya keseimbangan di dalam program *token* sehingga sesuai dengan kemampuan, ketertarikan, dan motivasi anak-anak.

d) melakukan *follow up*

Untuk menilai keberhasilan program *token economy* dalam meningkatkan suatu perilaku maka diperlukan evaluasi. Jika perilaku yang diinginkan meningkat atau berubah, maka program *token economy* berhasil. Namun jika tidak ada perubahan atau peningkatan maka ada hal yang harus diperbaiki dari program *token economy* ini. Misalnya *token* atau pengukuh yang diberikan tidak menarik, usia anak atau tidak ada sosialisasi program *token economy* kepada anak.

Melihat prosedur di atas, *token economy* dapat diterapkan pada anak usia dini karena peraturannya mudah dimengerti anak-anak. Apalagi didukung dengan perkembangan anak pada usia 3-5 tahun yang senang mencari perhatian dan dinilai baik oleh orang lain, serta senang jika mendapat hadiah dan penghargaan maka *token economy* ini dapat digunakan sebagai bentuk penguatan untuk melakukan perilaku percaya diri.

Meskipun *token economy* mudah dilakukan, tetapi *token economy* memiliki keuntungan dan kelemahan (Miltenberger, 2004) sebagai berikut:

a. keuntungan:

- 1) *Token* dapat digunakan untuk memperkuat perilaku target segera setelah terjadi.
- 2) *Token economy* sangat terstruktur, oleh karena itu, target perilaku yang diinginkan diperkuat lebih sering secara konsisten.

- 3) Pengkondisian *token* digeneralisasikan sebagai penguat karena mereka dipasangkan dengan berbagai reinforcers yang lain. sebagai akibatnya, *token* berfungsi sebagai reinforcers meskipun ada operasi spesifik tertentu yang mungkin ada untuk klien setiap saat.
- 4) *Token* dapat dikuantifikasi dengan mudah sehingga perilaku yang berbeda dapat diterima.
- 5) Perilaku-perilaku yang ditunjukkan individu dapat dihargai dengan segera.
- 6) Besarnya *reward*/hadiah adalah sama nilainya untuk semua individu dalam suatu kelompok.
- 7) Penggunaan hukuman (*respon cost*) lebih sedikit resikonya dibandingkan bentuk-bentuk hukuman yang lain.
- 8) individu dapat belajar ketrampilan-ketrampilan yang berhubungan dengan masa depan.

b. kelemahan:

- 1) Kurangnya pembentukan motivasi intrinsik, karena *token economy* merupakan dorongan dari luar diri.
- 2) Dibutuhkan dana lebih banyak untuk penyediaan pengukuh pendukung/*back up reinforcer*.
- 3) Adanya beberapa hambatan dari orang yang memberikan

Pada saat memberikan *token economy* kepada anak usia dini harus hati-hati karena selain dapat memperkuat perilaku anak, *token economy* juga akan membuat anak menjadi ketergantungan dan kurang mendapat motivasi dari dalam dirinya sendiri. Oleh karena itu, pemberian *token economy* harus disesuaikan dengan keadaan dan karakteristik anak yaitu dengan memberikan pujian saat memberikan *token economy* kemudian secara bertahap *token economy* diganti dengan pujian saja dan pada akhirnya ketika anak melakukan perilaku yang diinginkan tidak mendapat pujian ataupun *token economy*, hal ini karena dalam diri anak sudah ada motivasi intrinsik. Dalam menyediakan pengukuh pendukung/*backup reinforcer* tidak perlu mahal tetapi yang terpenting adalah menarik untuk anak-anak,

misalnya pensil, penghapus, atau gantungan kunci. Sehingga dana yang dibutuhkan untuk terlaksananya program *token economy* ini tidak terlalu banyak. Sebelum melakukan pemberian *token economy* juga, sebaiknya guru atau orang yang akan memberikan *token economy* melatih dirinya dan memperhatikan prosedur yang benar supaya saat memberikan *token economy* tidak salah.

### **C. Efektifitas *Token Economy* dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Usia Dini**

Terapi perilaku (*behavioral therapy*) menawarkan berbagai metode berorientasi pada perbuatan untuk menolong orang mengambil langkah melakukan perubahan terhadap apa yang sedang mereka lakukan dan pikirkan.

Teknik yang digunakan diantaranya modifikasi perilaku.

Menurut Craiighead, Kazdin, dan Mahoney (dalam Corey, 1995: 409), modifikasi perilaku atau terapi perilaku didefinisikan sebagai (1) penggunaan perangkat prosedur klinis yang terdefinisi secara longgar yang rasional serta pemerinciannya seringkali menggantungkan diri pada hasil temuan eksperimental dari suatu penelitian psikologi, dan (2) suatu pendekatan analitik eksperimental dan fungsional pada data klinis, yang menggantungkan diri pada hasil akhir yang obyektif dan bisa diukur.

Dalam melakukan modifikasi perilaku harus memperhatikan prosedur serta menggantungkan diri pada hasil akhir yang obyektif dan bisa diukur.

Pendapat di atas juga didukung oleh Kazdim (dalam Corey, 1995: 410), yang menyatakan bahwa:

Definisi kedua dari modifikasi perilaku adalah penerapan dari penelitian dan teori dasar dari psikologi eksperimental untuk mempengaruhi perilaku dengan tujuan untuk mengatasi problema sosial dan individual dan mengalahkan berfungsinya sifat manusia.

Modifikasi perilaku merupakan bentuk penerapan dari psikologi eksperimental untuk mempengaruhi perilaku dengan tujuan untuk mengatasi problema sosial.

Sedangkan menurut Powers & Osborn (dalam Latif, 2007: 1)

Modifikasi perilaku sebagai penggunaan secara sistematis teknik kondisioning pada manusia untuk menghasilkan perubahan frekuensi perilaku sosial tertentu atau tindakan mengontrol lingkungan perilaku tersebut.

Dalam memodifikasi perilaku diperlukan pengkondisian lingkungan. Pengkondisian ini dapat dilakukan dengan cara memberikan penguatan. Seperti yang disampaikan Skinner (dalam Farozin & Fathiyah, 2003: 74) bahwa manusia dibentuk oleh lingkungan. Manusia lahir dengan potensi yang bisa dikembangkan ke arah mana saja. Melalui proses pembentukan (*shaping*) manusia menjadi sosok tertentu dan dengan kepribadian tertentu. Pada prinsipnya, manusia bukanlah organisme yang pasif, akan tetapi ia aktif mencari akibat-akibat atau konsekuensi yang menyenangkan. Menurut Skinner, manusia aktif membentuk lingkungannya sendiri atau aktif menciptakan dunianya sendiri (Rogers dalam Farozin & Fathiyah, 2003: 74). Skinner beranggapan bahwa manusia mampu melakukan tindakan-tindakan atas inisiatif sendiri dalam lingkungannya, bukan sebagai objek dan relatif pasif. Namun demikian, dalam hal ini lingkungan mempunyai posisi yang lebih kuat, karena lingkungan menyediakan penguatan atau penguatan (*reinforcement*). Pada penelitian ini, penguatan yang diberikan berupa *token economy*. Sedangkan perilaku yang ingin diubah adalah perilaku kurang percaya diri pada anak usia dini.

Penelitian ini akan dideskripsikan sebuah program modifikasi perilaku yang mana *reinforcer* terkondisi digunakan secara sistematis untuk memperoleh perilaku yang diinginkan dari individu dalam keikutsertaannya pada program treatment yang mendidik. Peneliti akan menggunakan *token economy* untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini.