

## **Efektivitas Teknik *Token Economy* dalam Meningkatkan Perilaku Membuang Sampah pada Tempatnya di SDN Mekar Martapura Timur**

*(The Effectiveness of Token Economy Techniques to Improve The Littering Behavior in SDN Mekar Martapura Timur)*

**RIKA VIRA ZWAGERY<sup>1</sup>, NOR MAI LEZA<sup>2</sup>**

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat  
Email: zwagery@ulm.ac.id<sup>1</sup>

**Diterima 2 Juni 2020, Disetujui 24 September 2020**

**Abstrak:** Kepedulian masyarakat terhadap lingkungannya masih kurang sehingga banyak orang-orang yang membuang sampah sembarangan. Masalah membuang sampah sembarangan sangat berbahaya jika tertanam dalam diri anak-anak, oleh karena itu orang tua dan lingkungan sangat berperan penting untuk mengajarkan dan mencontohkan perilaku yang baik. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk menumbuhkan motivasi menjaga kebersihan lingkungan pada anak adalah dengan modifikasi perilaku dalam bentuk metode *token economy*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *token economy* dalam meningkatkan perilaku membuang sampah pada tempatnya di SDN Mekar Martapura Timur. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan mengambil siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang sebagai subjek penelitian. Metode analisis data yang digunakan adalah uji komparatif untuk membandingkan *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian melalui uji-*t* berpasangan diperoleh  $sig. 0,000 < 0,05$ , yang artinya ada perbedaan perilaku membuang sampah siswa sebelum dan sesudah diterapkannya *token economy*, hal ini menunjukkan *token economy* dapat meningkatkan perilaku membuang sampah siswa SDN Mekar Martapura Timur.

**Kata Kunci:** *token economy*, perilaku membuang sampah, siswa

**Abstract:** *These days, the littering behavior is still become a problem in the society. One of the solution is to implanted good littering behavior in children. Therefore, parents and the environment play an important role in teaching and modeling good behavior. One of method that can be applied to foster children motivation for maintain environmental hygiene is by modifying behavior with used of token economy. This study aims to determined the effectiveness of token economy techniques for improving littering behavior at SDN Mekar Martapura Timur. This study used a quasi-experimental method with one group pretest-posttest design. The sampling technique used purposive sampling by taking grade IV students totaling 30 people as research subjects. The data analysis method used is a comparative test to compare pre-test and post-test. The results of the study through paired t-tests obtained sig. 0.000 < 0.05, which means that there are differences in littering behavior of students before and after the implementation of economic tokens, this showed that economic tokens method can improve the littering behavior of the students at SDN Mekar Martapura Timur.*

**Keywords:** *token economy, littering behavior, student*

## PENDAHULUAN

Menanamkan sejak dini kepedulian dalam menjaga lingkungan sangatlah penting. Hal tersebut dikarenakan masih kurangnya kepedulian masyarakat terhadap lingkungannya sehingga banyak orang-orang yang membuang sampah sembarangan. Masalah membuang sampah merupakan suatu dilema dimana seseorang dihadapkan dengan dua pilihan yaitu apakah ia harus membuang sampah pada tempat sampah atau tidak. Hal ini terkait dengan penalaran moral seseorang, dimana penalaran moral merupakan pertimbangan bagaimana seseorang sampai pada keputusan bahwa sesuatu itu baik atau buruk (Setiono, 2008).

Masalah membuang sampah sembarangan sangat berbahaya jika tertanam dalam diri anak-anak karena anak-anak merupakan generasi muda penerus bangsa. Dalam perkembangan manusia, anak-anak terbentuk dari apa yang ditanamkan sejak kecil. Anak-anak tentunya mempelajari hal-hal baik dan buruk dari orang dewasa atau orangtuanya (Juwariah, Slamet, & Kustiono, 2019). Oleh karena itu orang tua dan lingkungan sangat berperan penting untuk mengajarkan dan mencontohkan perilaku yang baik dan buruk. Banyak faktor yang mempengaruhi perilaku membuang sampah pada tempatnya seperti kebiasaan di rumah, lingkungan masyarakat, sekolah, guru yang kurang memberikan contoh teladan atau memperagakan dan anak itu sendiri. Pembiasaan yang dilakukan setiap hari ternyata belum dapat meningkatkan kesadaran anak.

Anak belum dapat melakukan hal-hal atau perbuatan yang diharapkan untuk peduli dengan lingkungan sekitar. Motivasi bukan hal yang mudah untuk ditumbuhkan, sehingga butuh suatu metode yang efektif. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk menumbuhkan motivasi pada siswa adalah dengan metode modifikasi perilaku.

Modifikasi perilaku merupakan segala tindakan yang bertujuan mengubah perilaku atau usaha untuk menerapkan prinsip proses-proses belajar maupun prinsip-prinsip psikologi hasil eksperimen lain pada perilaku manusia. Modifikasi ini dapat berupa peningkatan, pemeliharaan, pengurangan, penghilangan dan perkembangan serta perluasan. Teori pembiasaan perilaku ini disebut dengan *operant conditioning* (Skinner, dalam Feldman, 2019). Teori ini menjelaskan bahwa perilaku muncul karena dikondisikan melalui ganjaran dan konsekuensi.

Selaras dengan eksperimen yang dilakukan oleh Skinner, maka metode yang di gunakan juga merupakan *operant conditioning* dimana menggunakan hadiah sebagai *reinforcement* atas tindakan yang muncul. Salah satu langkah *operant conditioning* yang dapat dilakukan untuk memperbaiki perilaku buang sampah adalah *token economy*. *Token economy* merupakan bagian dari terapi perilaku yang bertujuan menghilangkan kebiasaan atau sikap maladaptif dan menggantikannya dengan pola perilaku yang baru dengan menggunakan *token* atau tanda (Kaplan, Sadock, & Grebb, 2006).

*Token economy* merupakan salah satu teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian satu kepingan (satu tanda, satu isyarat) sesegera mungkin setiap kali setelah perilaku sasaran muncul. Dalam *token economy*, tingkah laku yang diharapkan muncul bisa diperkuat dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak, sehingga hasil perilaku yang diharapkan bisa ditukar dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak (Sran, 2010).

*Token economy* ini adalah salah satu dari segelintir intervensi yang ditemukan di ruang kelas berdasarkan prinsip-prinsip *reinforcement* yang dijelaskan oleh Skinner (Soares, Harrison, Vannest, & McClelland, 2016). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa *token economy* dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan akademik mahasiswa (Khuzaimah, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala sekolah dan observasi yang dilakukan di SDN Mekar Martapura, masih ada beberapa anak di SDN Mekar Martapura yang belum mampu menerapkan perilaku membuang sampah pada tempat sampah. Dan sebagian besar siswa sudah menerapkannya karena diminta oleh guru untuk membuang sampah yang dihasilkannya. Sejauh ini, metode yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan perilaku tersebut adalah dengan memberikan pujian sebagai *reinforcement* verbal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mencoba melakukan penerapan metode lain yang memungkinkan dapat meningkatkan

perilaku membuang sampah di tempat sampah pada siswa SDN Mekar Martapura. Metode tersebut adalah *token economy*.

Penerapan metode *token economy* dapat mempengaruhi siswa untuk hidup bersih dan dapat berpengaruh pada perilakunya, karena metode ini dapat dikombinasikan untuk memodifikasi perilaku siswa. Sebagai contoh, ketika siswa membuang sampah mereka akan mendapatkan kepingan berupa bintang, sehingga mereka akan terus membuang sampah untuk mendapatkan kepingan bintang lagi. Dengan demikian tidak hanya bintang yang mereka dapatkan, namun dapat pula meningkatkan perilaku positif. Adanya pancingan berupa kepingan bintang dan hadiah secara perlahan akan merubah perilaku siswa.

Dari permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknik *token economy* dalam meningkatkan perilaku membuang sampah pada tempatnya di SDN Mekar Martapura Timur. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh teknik *token economy* dalam meningkatkan perilaku membuang sampah pada tempatnya di SDN Mekar Martapura.

## METODE

**Responden penelitian.** Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014). Peneliti mengambil 30 orang siswa dari kelas IV SD Negeri 3 Mekar untuk dijadikan subjek penelitian. Subjek

penelitian diambil dengan pertimbangan, yaitu karena anak dengan usia 7 hingga 12 tahun masuk dalam tahap operasional konkrit dimana anak sudah mampu untuk berpikir secara logis. Sehingga pada masa ini adalah usia yang tepat bagi anak-anak untuk diajarkan kelestarian lingkungan, agar mereka dapat menjadi agen perubahan yang nantinya akan memberikan contoh pada orang lain untuk membentuk pola kebiasaan baru yang lebih baik dalam menjaga kelestarian lingkungan.

**Desain penelitian.** Metode dalam penelitian ini adalah metode *quasi-experiment* dengan menggunakan rancangan *one group pretest-posttest design*. Efektifitas dari variabel bebas terhadap variabel tergantung dilihat dari perbedaan antara *pretest* dengan *posttest*. Subjek penelitian ini terlebih dahulu diukur untuk mengetahui perilaku membuang sampah sebelum diberikannya metode *token economy* (*pre-test*). Setelah diberikannya *pre-test*, subjek akan diberikan perlakuan berupa modifikasi perilaku dengan metode *token economy*. Setelah pemberian metode *token economy*, anak akan diukur perilaku membuang sampah untuk mengetahui efek metode *token economy* (*post-test*).

**Instrumen penelitian.** Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi nonpartisipan. Observasi nonpartisipan adalah metode observasi yang tidak melibatkan peneliti secara langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diobservasi dan peneliti hanya sebagai pengamat

*independent* (Sugiyono, 2009). Pada penelitian ini *observer* tidak mengikuti aktivitas-aktivitas yang dilakukan anak, peneliti hanya mengamati perilaku anak. Peneliti menggunakan observasi sistematis sebagai media pengumpulan data. Sandjaja dan Heriyanto (2006) menyebutkan bahwa observasi sistematis adalah observasi yang mempergunakan pedoman observasi atau instrumen lainnya. Observasi ini menggunakan pedoman observasi dari cara perilaku membuang sampah. Observasi dilakukan oleh dua *observer* untuk 5 orang anak.

**Prosedur penelitian.** Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian yang dilakukan, yaitu persiapan administrasi berkaitan dengan perijinan penelitian, pengambilan data, membuat kontrak perjanjian, pengukuran *pretest*, pengukuran *posttest*, dan pembuatan laporan. Pengambilan data penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu tiga minggu. Pengambilan data dilakukan dengan cara melakukan observasi pada 30 anak. Observasi dilakukan oleh 14 *observer* yang telah dibagi menjadi 3 tim. Sebelum melakukan observasi, *observer* telah diberikan penjelasan mengenai indikator-indikator yang akan diobservasi. Sebelum pengambilan data *pretest* dan *posttest*, peneliti terlebih dahulu membuat kontrak perjanjian dengan subjek penelitian. Kontrak perjanjian berisi penjelasan metode *token economy* yang akan dilakukan kepada subjek yaitu peneliti meletakkan 1 papan nama di kelas yang berisikan nama siswa kelas tersebut. Setiap nama siswa akan diberi satu bintang jika ia

membuang sampah pada tempatnya dan akan dikurangi 1 bintang jika membuang sampah sembarangan. Pada awalnya siswa tidak memiliki bintang dan akan bertambah jumlah bintangnya jika ia membuang sampah dengan benar. Siswa dengan perolehan bintang paling banyak akan mendapatkan hadiah dari peneliti. Pemberian hadiah dilakukan pada hari terakhir observasi. Observasi ini dilakukan setiap hari selama tiga minggu dengan tim *observer* yang telah ditentukan.

**Analisis data.** Data yang terkumpul melalui pedoman observasi akan diolah dengan menggunakan analisis statistik untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus uji komparatif (uji tanda berpasangan). Menurut Neolaka (2014), langkah-langkah analisis data eksperimen model *pre-test-post-test design* adalah sebagai berikut.

- a. Uji normalitas digunakan untuk mengolah data nilai *pre-test* dalam menentukan kelas yang telah diuji mempunyai data yang berdistribusi normal atau tidak.
- b. Menghitung perbedaan rerata dengan rumus uji-t berpasangan untuk menguji metode *token economy* dengan perilaku membuang sampah
- c. Setelah nilai *t* diketahui, maka dilakukan pengujian terhadap hipotesis yang dirumuskan.

## HASIL

**Tabel 1. Distribusi Kategorisasi Data (*Pretest I*)  
Perilaku Membuang Sampah**

Rentang nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \leq 8$	Rendah	28	94%
$8 \leq 12$	Sedang	2	6%
$12 \leq X$	Tinggi	0	0%

Berdasarkan hasil kategori pada Tabel 1 tersebut, dapat diketahui 28 siswa (94%) memiliki perilaku membuang sampah rendah, 2 siswa (6%) memiliki perilaku membuang sampah sedang, dan tidak ada siswa yang memiliki perilaku membuang sampah pada kategori tinggi. Anak yang menjadi subjek penelitian berjumlah 30 siswa.

**Tabel 2. Distribusi Kategorisasi Data (*Pretest II*)  
Perilaku Membuang Sampah**

Rentang nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \leq 8$	Rendah	12	40%
$8 \leq 12$	Sedang	14	47%
$12 \leq X$	Tinggi	4	13%

Berdasarkan hasil kategori pada Tabel 2 tersebut, dapat diketahui 12 siswa (40%) memiliki perilaku membuang sampah rendah, 14 siswa (47%) memiliki perilaku membuang sampah sedang, dan 4 siswa (13%) yang memiliki perilaku membuang sampah pada kategori tinggi. Anak yang menjadi subjek penelitian berjumlah 30 siswa.

**Tabel 3. Distribusi Kategorisasi Data (*Posttest*)  
Perilaku Membuang Sampah**

Rentang nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \leq 8$	Rendah	8	27%
$8 \leq 12$	Sedang	18	60%
$12 \leq X$	Tinggi	4	13%

Berdasarkan hasil kategori pada Tabel 3 tersebut, dapat diketahui 8 siswa (27%) memiliki perilaku membuang sampah rendah, 18 siswa (60%) memiliki perilaku membuang sampah sedang, dan 4 siswa (13%) yang memiliki perilaku membuang sampah pada kategori tinggi. Anak yang menjadi subjek penelitian berjumlah 30 siswa.

**Tabel 4. Hasil Uji Beda Berpasangan  
(Uji-*t* berpasangan)**

	N	Correlation	Sig.
<i>Pretest &amp; Posttest</i>	30	0,914	0,000

Pada Tabel hasil uji-*t* berpasangan di atas diperoleh nilai *sig.* = 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan  $H_0$  ditolak, artinya bahwa ada perbedaan antara perilaku membuang sampah sebelum dan sesudah diterapkannya *token economy*.

Hasil perbedaan rerata data *pretest* dan *posttest* perilaku membuang sampah dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5. Hasil Perbedaan Rerata Perilaku  
Membuang Sampah**

	Mean
<i>Pretest</i>	7,47
<i>Posttest</i>	8,00

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh perbedaan rerata data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,53 yang berarti ada peningkatan perilaku membuang sampah pada siswa SDN Mekar Martapura Timur.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan perilaku membuang sampah sebelum dan sesudah diterapkannya metode *token economy* pada siswa SDN Mekar Martapura Timur, hal ini berarti metode *token economy* dapat meningkatkan perilaku membuang sampah pada anak. Berdasarkan kategorisasi data, perilaku membuang sampah pada siswa SDN Mekar Martapura Timur berada pada tingkatan sedang. Pada *pretest* I sebanyak 2 siswa masuk dalam kategori sedang, pada *pretest* II mengalami peningkatan yang cukup signifikan menjadi 14 siswa dan pada *posttest* mengalami peningkatan lagi sebanyak 18 siswa memiliki perilaku membuang sampah dengan tingkatan sedang.

## DISKUSI

*Token economy* adalah program modifikasi perilaku dengan menggunakan kepingan yang diberikan kepada individu setiap kali target perilaku muncul, kemudian kepingan-kepingan yang telah terkumpul dapat ditukarkan dengan hadiah (*reward*) idaman subjek (Soekadji, 1983). Metode teknik *token economy* dikembangkan oleh Ayllon dan Azrin pada tahun 1968. Pada penelitian ini *token economy* dipilih sebagai metode modifikasi perilaku

karena *token economy* memiliki beberapa keuntungan (Martin dkk, 2003), yaitu dapat diberikan dengan segera setelah perilaku yang diinginkan muncul (yang mana apabila hal ini dilakukan kepada anak, maka akan membuat mereka semangat dan secara tidak langsung membuat mereka mengulangi perilaku mereka). Kemudian, *token* yang dikumpulkan dapat ditukarkan dengan hadiah di waktu berikutnya (hal ini akan menjadi penguat bagi perilaku anak). *Token* lebih mudah dijadikan penguat yang konsisten dan efektif ketika diberlakukan dalam kelompok.

Fiksdal (2014) menyebutkan bahwa *token economy* dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku yang spesifik karena adanya *backup reinforcer* yang berharga. Hal tersebut didukung oleh Rizki dan Wahyudi (2014) yang menyebutkan bahwa *token economy* membuat anak merasa mendapat penghargaan atas kerja kerasnya setelah menjalankan perilaku yang telah disepakati sebelumnya. Sehingga siswa memiliki peningkatan motivasi setiap minggunya untuk mendapatkan jumlah bintang yang lebih banyak. Sejalan dengan hasil penelitian bahwa siswa mampu mengumpulkan bintang yang lebih banyak daripada minggu sebelumnya sesuai dengan target yang disepakati.

Tujuan dari *token economy* adalah memperkuat perilaku tertentu dari individu, yang mana perilaku tersebut sangat jarang dilakukan oleh individu dan juga menurunkan perilaku yang ingin diubah. *Token economy*

dapat diterapkan di berbagai *setting*, misal dalam *setting* pendidikan, sosial, atau yang lainnya. Konsep dari *token economy* itu sendiri adalah sebuah pemberian *reinforcement* atau penguat yang langsung terhadap perilaku yang sesuai dengan harapan atau yang telah ditentukan dalam aturan-aturan kelas.

Pada metode ini *token* diberikan berdasarkan kualitas perilaku siswa. *Token* ini berbentuk angka (*point*), tanda *check* atau simbol yang menarik (Glover, 1990). Hal ini sesuai dengan pengaplikasian yang dilakukan, dimana ketika perilaku yang diharapkan muncul dan sesuai dengan aturan atau perjanjian yang telah di sepakati yaitu membuang sampah pada tempatnya, siswa akan mendapatkan satu bintang. Kemudian, Glover (1990) juga menyatakan bahwa sebaliknya, bila siswa melakukan kesalahan maka ia akan kena denda, *token*nya diambil sesuai dengan tingkat pelanggarannya. Sesuai dengan hal tersebut, peneliti juga melakukan hal yang demikian. Apabila ada siswa yang membuang sampah sembarangan maka akan dikurangi satu bintang. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Aljuhaish (2015) yang menyebutkan bahwa pendekatan *token economy* dapat memotivasi dan mengontrol perilaku anak.

Salah satu elemen dari *token economy* yaitu kepingan atau *token* yang dirancang menarik sehingga kepingan juga dapat dijadikan hadiah bagi anak yang telah menjalankan peraturan sesuai kesepakatan (Purwanta 2013). *Token-token* yang dikumpulkan, dimana di

dalam kegiatan ini *token* berupa bintang, dapat ditukarkan dengan hadiah yang sudah disepakati bersama sebelum kegiatan dilakukan, yang mana hadiah tersebut memberikan dampak yang positif kepada anak dan membuat perilakunya dapat menetap. Dalam kegiatan ini, peneliti menyiapkan 4 buah hadiah yang mana dapat ditukarkan dengan jumlah bintang setiap akhir minggu, yang mana hadiah tersebut adalah meja lipat bagi anak yang dapat mengumpulkan 20 bintang, tabungan serta alat tulis bagi anak yang dapat mengumpulkan 15 bintang, dan buku gambar serta pensil warna bagi anak yang dapat mengumpulkan 10 bintang. Dari hasil pengaplikasian yang dilakukan, beberapa anak mencapai target yang ditetapkan, dan perilaku membuang sampah anak serta kesadaran untuk menjaga lingkungan bebas dari sampah terutama di dalam kelas, menetap dan meningkat. Hal ini didukung dari hasil observasi dan wawancara kepada wali kelas yang bersangkutan, yang mana kelas semakin bersih dan bebas dari sampah, dan anak yang rajin dan terbiasa membuang sampah ke tempatnya dan tidak sembarangan.

Drost dkk. (dalam Rayhani, 2014) menyatakan bahwa metode *token economy* efektif selama anak memahami aturan dan prosedur dalam pelaksanaannya serta memahami secara benar hubungan sebab-akibat dari perilaku dan sanksi dalam pemberian stiker sesuai dengan apa yang telah disepakati sebelumnya. Alasan peneliti menetapkan 10, 15, dan 20 bintang untuk dikumpulkan dalam 1

minggu adalah agar anak dapat tetap semangat dan saling berkompetisi satu sama lain untuk mendapatkan *token* yang disediakan, karena apabila terlalu sedikit dapat menyebabkan semangat anak akan berkurang. Hal ini sesuai dengan pendapat Soekadji (1983), menurutnya agar penerapan *token economy* dapat berjalan lancar, perlu memperhitungkan kuantitas *token* tersebut dimana *token* yang terlalu banyak atau tinggi dapat menimbulkan kejenuhan dan tidak ada usaha lagi dari subjek, dan jika terlalu rendah atau sedikit maka akan membuat subjek enggan atau malas untuk berusaha.

Dalam penerapan metode *token economy* tersebut, menurut Martin dkk. (2003), ada beberapa tahap yang harus dilakukan, pertama, menentukan *target behavior*. Dalam penerapannya peneliti menentukan *target behavior* yang ingin diberikan yaitu berupa perilaku menjaga lingkungan, khususnya perilaku membuang sampah pada tempatnya. Kedua, menetapkan garis dasar (*baseline*). Dalam penerapannya peneliti melakukan batas *token* yang diberikan, berdasarkan jumlah perilaku yang muncul, dan hal tersebut akan dicatat dalam lembar observasi, lalu kemudian dikonversikan dalam bentuk bintang yang akan ditempelkan di papan yang telah dibuat, dan pada akhirnya anak akan dapat menukarkannya dengan hadiah yang sudah disepakati. Adapun catatan observasi yang dibuat dapat dijadikan bahan pembandingan selama penerapan *token economy* dan setelah program selesai, karena ada cukup waktu yang dimiliki setelah program

selesai untuk tetap melakukan observasi oleh guru terhadap perilaku membuang sampah pada siswa. Ketiga, menyeleksi jenis *token* yang digunakan. Secara teoritis dijelaskan bahwa *token* sifatnya ringan, mudah dipindahkan, tahan lama, dan mudah ditangani. *Token* yang digunakan oleh peneliti berupa bintang yang dicetak pada selembar kertas ringan, kemudian akan ditempelkan pada papan yang sangat mudah untuk dipindahkan, atau ditangani, baik pada saat anak melakukan perilaku yang tidak diharapkan, sehingga peneliti harus mencabut bintang yang didapatkannya, hal itu sangat mudah untuk dilakukan, dan ditangani.

Peneliti menyadari penelitian ini tidak luput dari kekurangan, diantaranya kajian pustaka yang terbatas sehingga pembahasan kurang mendalam. Metode ini dapat diterapkan sekolah secara berkelanjutan untuk meningkatkan dan mempertahankan perilaku membuang sampah pada siswa. Selain itu, metode ini juga bisa diadopsikan ke sekolah lain terutama sekolah-sekolah yang belum memiliki program kegiatan bagi siswa sehingga sekolah mampu meningkatkan mutunya dengan efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aljuhaish, S. F. (2015). The effectiveness of behaviourist's *token* economy system on teaching english as a second language at saudi schools in kuala lumpur. *International Journal of Novel Research in Education and Learning*, 2(3), 43-49.
- Beautiful, K. A. (2009). *Littering behavior in america: Results of a national study*. Keep America Beautiful: San Marcos, CA, USA.
- Feldman, R. (2019). *Essentials of understanding psychology*. New York: McGraw-Hill Education.
- Fiksdal, B. L. (2014). A comparison of the effectiveness of a *token* economy system, a response cost condition, and a combination condition in reducing problem behaviors and increasing student academic engagement and performance in two first grade classrooms. *Theses, Dissertation, and Other Capstone Project, Paper 343*.
- Glover, J. A. & Brubing, R.H. (1990). *Educational psychology: Principles and applications*. USA: Harper Collins.
- Juwariah, S., Slamet, A., & Kustiono. (2019). Analysis of parenting and involvement of parents in early childhood. *Journal of Primary Education*, 8(3), 364-370.
- Kaplan, H. L., Sadock, B. J., & Grebb, J. A. (2006). *Sinopsis psikiatri*, (Ed. Ketujuh). Jakarta: Binarupa Aksara.
- Khuzaimah, K. (2017). Efektivitas penggunaan teknik *token economy* terhadap perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa program studi psikologi fkik universitas jambi. *Psycho Idea*, 15(1), 32-40.
- Martin, G. & Pear, J. (2003). *Behavior modification: What it is and how to do it*.

- United States of America: Pearson Prentice Hall.
- Neolaka, A. (2014). *Metode penelitian statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ogunwole, A. E., Bello, R. M., & Zakariyah, A. H. A. (2017). Effect of *token economy* counselling technique on disruptive classroom communication behaviour among secondary school students in zaria metropolis. *Ibadan Journal of Sociology*, 6(1), 27-40.
- Purwanta, E. (2013). *Modifikasi perilaku*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rayhani, R. (2014). Metode *token economy* untuk mengurangi perilaku agresif pada anak tuna rungu. *Universitas Semarang*, 1(1), 172-187.
- Rizki, C. L. & Wahyudi, A. (2014). Teknik *token economy* terhadap kemampuan penjumlahan pada anak tuna grahita ringan di yayasan sosial dan pendidikan khusus sd putra harapan sidoarjo. *Pendidikan Luar Biasa UNESA*, 1-7.
- Sandjaja, B. & Heriyanto, A. (2006). *Panduan penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Soares, D. A., Harrison, J. R., Vannest, K. J., & McClelland, S. S. (2016). Effect size for *token economy* use in contemporary classroom settings: A meta-analysis of single-case research. *School Psychology Review*, 45(4), 379-399.
- Soekadji & Soetarlinah. (1983). *Modifikasi perilaku: Penerapan sehari-hari dan penerapan profesional*. Yogyakarta: Liberty.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Zastria, R. & Aulia, F. (2017). efektivitas *token economy* untuk mengurangi shyness pada anak SD. *Jurnal RAP*, 5(2), 169-179.