
Keefektifan *Token Economy* untuk Meningkatkan *Adversity Quotient* Peserta Didik Sekolah Dasar

Nurjanah Fenty Lestari, Sri Wiyanti, Ulya Makhmudah

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sebelas Maret Surakarta

email: nurjanahfenty@gmail.com

Abstract: This research aimed to examine the effectiveness of token economy to improve student's adversity quotient in elementary school. This research used the pre experimental approach with One Group Pretest Posttest experimental design. Subjects of this study were 10 elementary students who had low Adversity Quotient score. The data were collected through an AQ instrument that had been tested its validity and reliability. The analysis of the data used the non parametric statistic with Wilcoxon sign rank test. The result of hypothesis test between pretest and posttest showed p value=0,005 (0,005<0,05), so H_0 was rejected and H_a was accepted. This mean that there was some significance differences in student's AQ score between before and after treatment was given.

Keywords : Token Economy, Adversity Quotient

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektifitas teknik *token economy* untuk meningkatkan *Adversity Quotient* (AQ) peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan pendekatan pra-eksperimen dengan jenis rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek pada penelitian ini adalah 10 peserta didik sekolah dasar yang memiliki skor AQ rendah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen *adversity quotient* yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji statistik non parametrik dengan uji *Wilcoxon sign rank test*. Hasil uji hipotesis penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan p value=0,005 (0,005<0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut berarti bahwa terdapat perbedaan tingkat AQ peserta didik SD sebelum dan sesudah pemberian *treatment* berupa teknik *token economy*.

Kata Kunci : *Token Economy, Adversity Quotient*

PENDAHULUAN

Keberhasilan peserta didik untuk berprestasi tidak hanya ditentukan oleh tingkat *Intelligence Quotient* yang dimiliki, tetapi juga ditentukan oleh faktor lain diluar IQ. Goleman (1996:42) menyatakan bahwa IQ hanya menyumbang sekitar 20% dalam menentukan kesuksesan seseorang, sedangkan 80% berasal dari kekuatan-kekuatan yang lain. Pernyataan tersebut bermakna bahwa untuk mencapai keberhasilan belajar, perlu adanya perpaduan keterlibatan antara kemampuan intelektual dan non intelektual. Pernyataan tersebut sesuai dengan kenyataan yang ada saat ini, banyak peserta didik yang memiliki IQ yang tinggi tetapi tidak diikuti dengan prestasi atau keberhasilan yang optimal.

Kecerdasan akademis membekali peserta didik untuk menyelesaikan persoalan dalam pelajaran, tetapi tidak membekali mereka kemampuan untuk menghadapi tantangan atau kesulitan yang ada dalam hidup. Goleman (1996:45) menyatakan IQ yang tinggi pun tidak menjamin kesejahteraan, gengsi, dan kebahagiaan hidup seseorang apabila mengabaikan *Emotional Quotient* yang dimiliki. Pernyataan tersebut bermakna bahwa pada dasarnya EQ seseorang menjadi salah satu aspek dalam membentuk seseorang untuk mencapai kesuksesan disamping memiliki IQ yang tinggi.

Individu yang memiliki EQ tinggi diharapkan dapat mengetahui dan menangani perasaan yang dimiliki dengan baik serta mampu membaca perasaan orang lain dan menghadapinya secara efektif. Keseimbangan antara IQ dengan EQ merupakan perpaduan kemampuan intelektual dan non intelektual sama-sama berperan untuk mencapai kesuksesan. Stoltz (2000:16)



menyatakan bahwa bukan IQ atau EQ yang menentukan kesuksesan seseorang, tetapi dua hal tersebut memainkan suatu peran yang saling melengkapi untuk seseorang meraih sukses. Pernyataan tersebut bermakna bahwa, IQ dan EQ tidak bisa berjalan secara terpisah dalam mencapai kesuksesan, dua faktor tersebut saling melengkapi agar individu dapat mencapai prestasi yang optimal.

Berdasarkan penjelasan tersebut, diperlukan satu kemampuan untuk menghadapi tantangan dan hambatan yang muncul dalam perjalanan seseorang agar dapat mencapai keberhasilan yang didambakan. Kemampuan dalam mengatasi hambatan dan tantangan ini disebut dengan daya juang atau *Adversity Quotient*. Daya juang atau AQ tersebut sangat diperlukan untuk mencapai keberhasilan seseorang baik dalam bidang akademis maupun non akademis, karena AQ membekali individu kemampuan untuk berani menghadapi tantangan dan kesulitan, baik tantangan dalam belajar maupun kehidupan sehari-hari.

Realita yang ada di masyarakat dan lingkungan pendidikan di Indonesia masih banyak mengagungkan IQ atau kemampuan akademik saja tanpa memperhatikan faktor lain seperti motivasi, EQ, dan AQ peserta didik. Pandangan tersebut yang membuat kebanyakan guru atau pendidik hanya menargetkan nilai yang tinggi tanpa mengembangkan daya juang, motivasi, dan kecerdasan emosi sebagai bekal kehidupan sehingga banyak peserta didik yang mendapatkan prestasi yang tinggi tanpa disertai kemampuan menghargai orang lain, memotivasi diri, dan berani menghadapi tantangan. Irham dan Wiyani (2014:175) menyatakan “Beberapa wujud nyata permasalahan umum yang dimiliki peserta didik meliputi kesulitan mengikuti pelajaran, menyesuaikan diri, dan bentuk kesulitan lainnya yang memunculkan rasa cemas, kecewa, putus asa, pesimis, dan rendah diri”. Paparan tersebut dapat dimaknai bahwa berbagai permasalahan baik belajar maupun pribadi yang dihadapi peserta didik dapat memunculkan rasa kecewa, putus asa, pesimis, dan rendah diri sehingga dapat mengganggu pencapaian keberhasilan yang optimal. Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik tersebut maka perlu dilakukan pengembangan kemampuan peserta didik dalam merespon dan menghadapi tantangan.

Stoltz (dalam Canivel, 2010:18) menyatakan, “AQ merupakan suatu ukuran atas kemampuan individu dan ketahanan dalam menghadapi perubahan, tekanan, dan berbagai hambatan, atau yang lebih bisa disebut sebagai kemampuan seseorang dalam mengatasi kesulitan hidup”. Pernyataan tersebut dapat dimaknai bahwa AQ merupakan suatu kemampuan individu yang membuat dirinya memiliki daya juang yang tinggi dalam menghadapi kesulitan-kesulitan yang menghadangnya untuk mencapai kesuksesan.

Sapuri (2009:186) menyatakan “*Adversity Quotient* atau kecerdasan adversitas merupakan kecerdasan dalam mengubah kesulitan, tantangan, dan hambatan menjadi sebuah peluang yang besar”. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa *Adversity Quotient* merupakan kecerdasan yang dimiliki seseorang untuk mencari peluang dan jalan keluar dari berbagai kesulitan atau hambatan untuk meraih kesuksesan dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Bagi seorang yang telah bekerja, AQ diperlukan untuk memotivasi agar tidak menyerah dari tuntutan pekerjaan dan berbagai tantangan di lingkungan kerja, sedangkan bagi peserta didik AQ diperlukan sebagai salah satu bekal untuk mencapai prestasi yang optimal. AQ membuat peserta didik tidak mudah menyerah dari tuntutan pendidikan misalnya fakta bahwa ilmu pengetahuan berkembang dan menjadi semakin sulit, dan dengan memiliki AQ yang tinggi maka peserta didik menjadi lebih giat dan tekun dalam belajar tanpa terlalu banyak memikirkan kesalahan atau kegagalan yang dialami tetapi berfokus pada perbaikan dan peningkatan kualitas belajar untuk mencapai prestasi yang optimal.

Peserta didik usia SD termasuk pada masa akhir kanak-kanak karena pada usia tersebut peserta didik mulai belajar untuk bersosialisasi di lingkungan yang lebih luas. “Pada tahap ini peserta didik diharapkan memperoleh dasar pengetahuan yang penting untuk keberhasilan diri pada kehidupan dewasa dalam bentuk penguasaan berbagai keterampilan” (Hurlock, 2012:146). Selain itu, Hurlock juga menyatakan bahwa ekspektasi tersebut membuat para praktisi pendidikan menganggap bahwa periode tersebut merupakan periode kritis. Pernyataan tersebut muncul karena adanya beberapa kejadian bahwa tingkat perilaku berprestasi mempunyai

korelasi yang tinggi dengan perilaku prestasi di masa depan. Irham dan Wiyani (2014:44) mengemukakan bahwa terdapat beberapa aspek yang mengalami perkembangan signifikan pada usia sekolah dasar diantaranya adalah keadaan fisik dan keterampilan, kemampuan berbahasa, kondisi emosional, sikap dan perilaku moral, perilaku sosial kelompok, intelektual dan keagamaan. Apabila aspek-aspek yang telah disebutkan diatas tidak ditangani dan dikembangkan dengan baik, maka akan menghambat peserta didik dalam meraih prestasi optimal di masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan wali kelas, ketangguhan atau daya juang peserta didik kelas V di sekolah dasar masih belum optimal. Menurut penuturan wali kelas, peserta didik di kelas memang sudah memiliki peningkatan dibandingkan sebelumnya, tetapi meskipun begitu peningkatan tersebut tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan yaitu peserta didik mampu menghadapi tantangan dalam belajar, sehingga dapat lebih mandiri. Hal tersebut ditunjukkan pada nilai murni ulangan harian yang berada dibawah KKM dan peserta didik merasa tidak tertantang menghadapi hal tersebut. Selain itu pada mata pelajaran tertentu, peserta didik terlihat tidak berminat dan menganggap pelajaran tersebut sebagai momok dan berakhir dengan nilai yang selalu jelek baik pada ulangan harian maupun mengerjakan tugas. Mata pelajaran yang dianggap sulit tersebut adalah Matematika. Rendahnya nilai peserta didik tersebut terjadi karena peserta didik menganggap bahwa pelajaran Matematika terasa sulit sehingga mereka tidak mau bersungguh-sungguh saat menghitung persoalan pada pelajaran tersebut. Menurut penuturan guru, orang tua peserta didik telah memberikann dukungan yang cukup dengan mengontrol peserta didik untuk selalu mengerjakan PR yang diberikan oleh guru setiap hari, meskipun begitu peserta didik masih memiliki minat rendah terhadap pelajaran yang mereka anggap sulit.

Motivasi yang rendah dari dalam diri sendiri membuat peserta didik tidak memiliki keinginan untuk mencapai prestasi yang optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki. Rendahnya tingkat ketangguhan peserta didik membuat mereka tidak terbiasa mengambil resiko dan menghadapi hambatan yang ada di depan mata, sehingga peserta didik mudah menyerah pada suatu kesulitan seperti pelajaran Matematika membuat peserta didik tidak memiliki semangat dan ketekunan untuk dapat menguasai pelajaran tersebut tetapi justru merasa takut dan putus asa sehingga peserta didik tidak mampu mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan baik saat ulangan maupun tugas harian dari guru. Ciri-ciri lain yang ditunjukkan adalah masih terdapat beberapa peserta didik yang mengobrol dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan, beberapa peserta didik terlihat sibuk dengan kegiatan masing-masing dan tidak memperhatikan pelajaran, dan akhirnya hasil ulangan harian Matematika berada di bawah KKM. Menurut pernyataan wali kelas, nilai ulangan harian beberapa peserta didik masih berada pada kisaran 40-50 dengan kriteria kelulusan minimal 75 pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan ciri-ciri dan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa peserta didik SD Negeri 05 Jaten, Karanganyar memiliki tingkat AQ yang rendah. Rendahnya AQ peserta didik di SD Negeri 05 Jaten, Karanganyar inilah menjadi permasalahan yang perlu diatasi agar peserta didik dapat meningkatkan prestasinya. Salah satu cara untuk meningkatkan AQ peserta didik ialah melalui modifikasi perilaku. Soekadji (1983:1) menjelaskan bahwa modifikasi perilaku merupakan semua tindakan yang dilakukan untuk mengubah suatu perilaku. Penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa modifikasi perilaku merupakan suatu sarana untuk mengubah perilaku yang dianggap kurang sesuai atau perlu ditingkatkan keberadaannya menjadi perilaku yang sesuai. Modifikasi perilaku yang sesuai untuk merawat dan meningkatkan suatu perilaku positif salah satunya adalah dengan teknik *token economy*.

Aisah (dalam Daniaty, 2009) mendefinisikan *token economy* sebagai salah satu bentuk penguatan (*reinforcement*) positif, yang berasal dari dasar *operant conditioning*. Respon dalam *operant conditioning* terjadi tanpa didahului stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh *reinforcer*. Senada dengan pengungkapan Aisah, Hadi (2005:176) menyatakan bahwa *token economy* merupakan prosedur kombinasi untuk meningkatkan, mengajar, mengurangi, dan memelihara berbagai perilaku. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik

token economy merupakan kegiatan modifikasi perilaku yang berwujud *positive reinforcement* yang berguna untuk meningkatkan, mengajarkan, mengurangi, dan memelihara perilaku.

Skinner (dalam Hall, 2013:359) mengemukakan “*Token economy* telah digunakan secara luas di lingkungan ruang kelas pada berbagai populasi anak-anak seperti anak-anak normal, delinkuen, dan anak-anak lemah mental berat”. Uraian tersebut dapat dimaknai bahwa *token economy* bisa digunakan untuk pengkondisian di kelas baik bagi peserta didik normal maupun berkebutuhan khusus. Penerapan teknik *token economy* yang sesuai akan berhasil memunculkan perilaku positif yang diharapkan oleh peneliti.

Penelitian Siska Liana mengenai teknik *token economy* untuk meningkatkan kemandirian peserta didik taman kanak-kanak. Penelitian tersebut dilaksanakan pada subjek peserta didik yang belum mandiri di TK Yuridesmasari Kedaton Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013. Melalui penelitian tersebut dapat diketahui bahwa teknik *token economy* efektif untuk meningkatkan kemandirian peserta didik TK. Sama halnya dengan peserta didik sekolah dasar, masih terdapat beberapa aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan dan diarahkan dengan tepat menggunakan teknik *token economi* sebagai salah satu alternatif penguah yang efektif.

Teknik *token economy* dapat memotivasi peserta didik untuk meraih prestasi dan meningkatkan *Adversity Quotient*. Melalui teknik tersebut, peserta didik akan termotivasi untuk aktif di kelas dan melewati berbagai persoalan yang diberikan oleh guru agar sampai pada pencapaian yang ditargetkan. Penggunaan teknik *token economy* akan menjadi penguah positif yang besar bagi peserta didik yang memiliki daya juang atau AQ yang rendah, karena dalam teknik *token economy* peserta didik akan mendapatkan *reward* (penghargaan) apabila menunjukkan perilaku yang diinginkan yaitu berupa kepingan atau barang yang memiliki nilai atau poin yang dapat ditukarkan dengan barang yang diberikan oleh *reinforcer*. Perilaku yang ingin dirubah adalah *Adversity Quotient* yang masih rendah, seperti malu bertanya apabila tidak mengerti, enggan menjawab pertanyaan yang diajukan guru yang menunjukkan dimensi *control* peserta didik rendah, tidak mau memperbaiki PR yang kurang tepat menunjukkan dimensi *origin* peserta didik rendah, tidak memiliki keinginan untuk memperbaiki kesalahan saat mengerjakan tugas atau PR menunjukkan bahwa dimensi *ownership* peserta didik rendah, tidak mau mengungkapkan pendapat di depan kelas, dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran menunjukkan dimensi *reach* rendah. Melalui kegiatan *token economy* peserta didik diharapkan akan dapat termotivasi untuk belajar dan menghadapi kesulitan yang menjadi hambatan agar mencapai prestasi yang optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan metode *preexperimental* dengan rancangan eksperimen *one group pretest-posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan tanpa kelompok pembanding. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tentang AQ yang mengacu pada skala Guttman, yaitu dengan menggunakan daftar pernyataan yang memiliki dua alternatif jawaban yaitu ya dan tidak. Jawaban ya apabila pernyataan pada angket sesuai dengan keadaan peserta didik, sedangkan jawaban tidak apabila pernyataan dalam angket tidak sesuai dengan keadaan diri peserta didik.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik sekolah dasar yang memiliki *Adversity Quotient* rendah. Subjek penelitian dipilih menggunakan angket *Adversity Quotient*. Peserta didik yang mendapatkan skor rendah atau dibawah rata-rata dipilih sebagai subjek penelitian. Berdasarkan hasil angket AQ, diperoleh 10 orang yang mendapat skor rendah sehingga secara langsung dinyatakan sebagai subjek penelitian. Skor angket AQ tersebut juga sekaligus digunakan sebagai *pretest* yang menunjukkan kondisi awal subjek penelitian. Pada pelaksanaan penelitian, semua peserta didik diikutsertakan untuk menghindari perasaan takut subjek penelitian sehingga *treatment* dapat berjalan dengan lancar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis yang digunakan untuk mengetahui perubahan perilaku subjek penelitian berdasarkan skor *pretest* dan *posttest* (sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan) menggunakan uji *Wilcoxon* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penghitungan nilai *mean pretest* dan *posttest* angket *adversity quotient* didapatkan nilai *mean pretest* sebesar 22,30 mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu 27,20.

Tabel 1. Perbandingan Mean Skor *Pretest-Posttest*

Uji Statistik	Skor
Mean <i>Pretest</i>	22,30
Mean <i>Posttest</i>	27.20

Berdasarkan Tabel 1 diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan skor *pretest-posttest* pada subjek penelitian. Perbedaan skor dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Statistik *Two Related Samples Test* Skor *Pretest* dan *Posttest*

Uji	Posttest - Pretest
Z	-2.825 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,005

Pada penghitungan statistik yang ditunjukkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa signifikansi (*Asymp. Sig*) sebesar 0,005 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi yang digunakan yaitu 0,05. Berdasarkan Tabel 2 analisis dengan uji *wilcoxon* menunjukkan $0,005 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil skor AQ peserta didik sebelum dan sesudah pemberian *treatment* atau perlakuan diterima. Hasil dari *mean rank* yang memperlihatkan bahwa skor sesudah pemberian perlakuan lebih tinggi daripada sebelum pemberian perlakuan menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan: “*Token economy* efektif dalam meningkatkan *Adversity Quotient* peserta didik Sekolah Dasar” dapat diterima.

PEMBAHASAN

Hasil penghitungan nilai *mean pretest* dan *posttest* angket *adversity quotient* didapatkan nilai *mean pretest* sebesar 22,30 mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu 27,20. Perolehan tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor angket AQ peserta didik sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Analisis data dengan menggunakan uji *wilcoxon sign rank test* juga menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Token economy diberikan sebagai *treatment* bertujuan untuk membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengatasi hambatan dan permasalahan belajar yang muncul saat belajar di kelas. Purwanta (2012:149) menyatakan bahwa tabungan kepingan merupakan teknik penguatan tingkah laku yang diberikan kepada anak yang sesuai dengan kriteria yang telah disepakati, dengan menggunakan *reward* atau hadiah sebagai penguatan simbolik. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa teknik *token economy* diberikan kepada peserta didik yang memiliki kriteria tertentu, dalam penelitian ini yaitu peserta didik dengan AQ rendah sesuai dengan hasil angket *Adversity Quotient*. Penguatan tersebut dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk mengatasi permasalahan belajar yang dialami di kelas seperti malu bertanya dan kurangnya inisiatif untuk menjawab pertanyaan dari guru kelas.

Selama pemberian , tidak ada kendala apapun dalam pemberian *token economy* selama pelajaran berlangsung. Peserta didik sangat antusias dalam menerima pelajaran dan mengikuti peraturan yang telah dijelaskan oleh peneliti dan guru kelas. Suasana kelas lebih kondusif seiring bertambahnya pertemuan pelaksanaan *treatment*. Peserta didik menunjukkan perilaku positif dan aktif ketika kegiatan berlangsung. Pada saat guru membentuk kelompok untuk

berdiskusi, peserta didik antusias untuk menjawab dengan segera pertanyaan yang ditulis di papan tulis atau yang dilontarkan oleh guru dan peneliti. Masing-masing kelompok menunjuk satu orang untuk maju dan menjawab soal yang diberikan setelah didiskusikan terlebih dahulu.

Peran teknik *token economy* cukup signifikan dalam mereduksi perilaku yang dianggap negatif dan merangsang perilaku positif agar muncul dengan *reinforcement* tertentu sehingga perilaku sasaran dapat ditingkatkan intensitasnya dan menjadi sebuah kebiasaan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu dari Anna Klimas dan T. F. McLaughlin dari *Gonzaga University* yang berjudul "*The Effects of a Token Economy System to Improve Social and Academic Behavior with a Rural Primary Aged Child with Disabilities*". Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui efektifitas *token economy* dalam meningkatkan perilaku sosial dan akademik peserta didik usia SD dengan disabilitas. Penelitian dengan seorang subjek usia SD berkebutuhan khusus yang mengalami permasalahan perilaku selama pembelajaran di kelas seperti tidak mau mendengarkan penjelasan guru, berlari-lari dalam kelas ketika pelajaran, menolak menjawab dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas. Hasil dari penelitian tersebut adalah *token economy* meningkatkan intensitas subjek menyelesaikan tugasnya, dan mengurangi frekuensi perilaku yang tidak baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Sama halnya dengan peningkatan *adversity quotient* peserta didik. AQ peserta didik yang rendah dapat dilihat melalui perilaku negatif yang ditunjukkan pada saat pelajaran sedang berlangsung, salah satunya adalah pasif saat di kelas. AQ dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah LEAD.

Stoltz (2000:203) memaparkan bahwa terdapat serangkaian teknik yang dapat meningkatkan *Adversity Quotient* individu yaitu: *Listen, Explore, Analyze, Do*. Berbagai kegiatan dapat digunakan untuk meningkatkan AQ peserta didik dengan acuan pelaksanaan LEAD tersebut, salah satunya adalah dengan teknik *token economy* yang dapat dijadikan alternatif program untuk meningkatkan AQ.

Pelaksanaan LEAD untuk meningkatkan AQ dimulai dengan meningkatkan masing-masing dimensi AQ yaitu CO2RE. Hal tersebut sesuai dengan penelitian mengenai *adversity quotient* oleh Priyaka Jain yang berjudul "*Development of a Programme for Enhancing Adversity Quotient of STD VIIIth Students*" pada tahun 2012-2013. Penelitian ini bertujuan untuk mencari program untuk meningkatkan AQ peserta didik. Analisis deskriptif yang dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah menganalisis presentase mean masing-masing dimensi AQ, menilai profil AQ peserta didik, dan mengkategorikan sesuai dengan dimensi AQ yang ada. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa AQ peserta didik dapat ditingkatkan dengan berbagai kegiatan atau cara. Salah satu program yang digunakan pada penelitian tersebut adalah "*learning by cognition*" pada kegiatan ini peserta didik akan mampu untuk membuat keputusan dan mengembangkan *endurance* yang dimiliki. Kegiatan tersebut mengajak peserta didik untuk memberikan respon positif pada suatu situasi dan bertindak dengan berani untuk mengatasinya. Kegiatan tersebut memiliki tujuan yang sama dengan teknik *token economy* yang digunakan sebagai *treatment* pada penelitian ini karena bertujuan untuk menumbuhkan rasa percaya diri, berani mengungkapkan pendapat, dan menjawab berbagai pertanyaan dari guru di kelas. Hasil dari penelitian ini adalah program yang berupa beberapa jenis kegiatan tertentu untuk meningkatkan masing-masing dimensi AQ yaitu CO2RE memperoleh hasil yang signifikan dalam meningkatkan AQ peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan *treatment* menggunakan teknik *token economy*, maka dapat disimpulkan bahwa teknik *token economy* efektif untuk meningkatkan *Adversity Quotient* peserta didik. Beberapa kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut diantaranya adalah: (1) Subjek penelitian dinyatakan mengalami peningkatan *Adversity Quotient* yang ditunjukkan melalui data skor *pretest* dan *posttest* subjek yang mengalami peningkatan setelah pemberian *treatment* berupa teknik *token economy*; (2) Hasil analisis statistik yang dilakukan melalui uji *Wilcoxon* diperoleh hasil signifikansi (*Asymp Sig*)

0,003<0,05. Oleh karena itu H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pemberian *treatment*; dan (3) Hasil pengamatan selama pelaksanaan *treatment* pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan terakhir terdapat perbedaan perilaku subjek penelitian yang sebelumnya menunjukkan AQ rendah seperti pasif, kurang termotivasi, dan jarang bertanya ketika pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, memiliki inisiatif menjawab pertanyaan guru, dan lebih bersemangat dalam kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran diantaranya adalah: (1) Kepala Sekolah diharapkan dapat mengarahkan guru kelas untuk selalu menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran interaktif ataupun bimbingan belajar di kelas untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan kepercayaan diri peserta didik agar meraih hasil belajar yang optimal salah satunya adalah dengan menerapkan teknik *token economy*; (2) Guru kelas diharapkan dapat mulai menerapkan teknik *token economy* sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi peserta didik. Selain itu, token yang digunakan sedikit demi sedikit diganti dengan *reinforcement non materiil* sehingga peserta didik tidak hanya menginginkan hadiah materiil yang disediakan tetapi berubah menjadi keinginan sendiri atau dorongan yang muncul dari dirinya sendiri untuk berprestasi; (3) Peserta didik diharapkan dapat lebih berani mengemukakan pendapat, bertanya, dan tidak mudah menyerah apabila menemukan kesulitan belajar agar dapat meraih prestasi yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Canivel, L.D. (2010). *Principals' Adversity Quotient: Styles, Performance, and Practices*. Disertasi tidak dipublikasikan. *University of Philippines*.
- Daniaty, I. (2014). *Penggunaan Token Economy untuk meningkatkan Kepercayaan Diri pada Anak Usia Dini di PAUD*. Skripsi tidak dipublikasikan. FKIP Universitas Lampung.
- Goleman, D. (2016). *Emotional Intelligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hall, C.S & Lindzey, G. (2003). *Psikologi Kepribadian 3-Teori-teori Sifat dan Behavioristik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hurlock, E.B. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Irham, M. & Wiyani, N.A. (2014). *Bimbingan dan Konseling Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jain, Piyanka. (2013). *Development of a Programme for Enhancing Adversity Quotient of STD VIIIth Students*. Disertasi tidak dipublikasikan. *Department of Education S.N.D.T Women's University*.
- Klimas, Anna., & Mc Laughlin, T.F. (2007). *The Effect of a token economy System to Improve Social and Iacademic Behavior with a Rural Primary Aged Children with Disabilities*. *International Journal of Special Education* Vol.22 No.33. *Gonzaga University*
- Purwaka Hadi. (2005). *Modifikasi Perilaku*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanta, E. (2012). *Modifikasi Perilaku Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Sapuri, R. (2009). *Psikologi Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Siska Liyana. (2013). *Peningkatan Kemandirian dengan Menggunakan Token economy pada 6 Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*. Skripsi tidak diterbitkan. FKIP Universitas Lampung.
- Soekadji, S. (1983). *Modifikasi Perilaku: Penerapan Sehari-hari dan Penerapan Profesional*. Yogyakarta: Liberty.
- Stoltz, P.G. (2003). *Adversity Quotient*. Jakarta: PT Grasindo.