

The Improvement of The Discipline for Early Childhood Through Token Economy Technique

Elizabeth Prima^{1✉}, Putu Indah Lestari²

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ekonomika dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura,
Denpasar, Bali, Indonesia

Abstract

This study aims to determine the improvement of the discipline for early childhood through *Token Economy* technique. This study has been carried out on the Group A students of Kindergarten of Kumara Asri Denpasar academic year 2017/2018. This type of research is Classroom Action Research using observational method. The subject of this class action research is 26 students of group A Kindergarten of Kumara Asri; consist of 14 girls and 12 boys. The object of this study is the application of *Token Economy* technique to improve the discipline of early child. The results obtained in First Cycle showed that 17 students (65.38%) had achieved learning completeness, whereas in Second Cycle, 24 students (92, 31%) have reached learning mastery. There is a 26.93% increase in child discipline with the application of *Token Economy* technique from first to second cycle. This means that the application of *Token Economy* technique can improve the discipline of early childhood.

Keywords: *discipline, early childhood, token economy.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kedisiplinan anak usia dini melalui teknik *Token Economy*. Penelitian ini telah dilaksanakan pada anak kelompok A TK Kumara Asri Denpasar pada tahun pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode observasi. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok A TK Kumara Asri berjumlah 26 anak, yang terdiri dari 14 putri dan 12 putra. Objek penelitian ini adalah penerapan teknik *Token Economy* untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini. Hasil yang diperoleh pada Siklus I menunjukkan 17 anak (65,38%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada Siklus II 24 anak (92,31%) telah mencapai ketuntasan belajar. Dari Siklus I ke Siklus II terdapat peningkatan kedisiplinan sebesar 26,93% dengan penerapan teknik *Token Economy*. Hal ini menunjukkan penerapan teknik *Token Economy* dapat meningkatkan kedisiplinan anak usia dini.

Kata Kunci: *kedisiplinan, anak usia dini, Token Economy.*

PENDAHULUAN

Penanaman disiplin perlu dimulai sedini mungkin mulai dari dalam lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan, dan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu orang tua dan guru berperan penting dalam menanamkan disiplin pada anak, karena orang tua dan guru adalah lingkungan terdekat anak. Peraturan disiplin yang diterapkan pada anak harus membentuk suatu kesepakatan antara rumah dan sekolah. Peraturan yang diterapkan haruslah bersifat konsisten dan teratur sehingga dapat menjadi pedoman yang jelas bagi anak dalam berperilaku. Hal ini didukung pula dengan pendapat yang menyatakan bahwa disiplin akan membantu anak usia dini untuk mengembangkan kontrol dirinya (Suryadi, dalam (Prmono, Risnawati, & Siliwang, 2018).

Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya adalah pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak (Y. N. Sujiono, 2009). Perkembangan kemampuan anak dalam bersikap dan berperilaku memberikan peranan yang penting bagi anak usia dini untuk menyesuaikan diri dalam lingkungannya dan memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Dengan menggunakan disiplin anak dapat memperoleh suatu batasan untuk memperbaiki tingkah lakunya yang salah. Disiplin mampu mendorong, membimbing, dan membantu anak agar memperoleh perasaan puas, setia, patuh serta mengajarkan anak berpikir secara teratur. Melalui disiplin diharapkan anak-anak dapat belajar berperilaku dengan cara yang dapat diterima masyarakat serta bertanggung jawab kepada perilaku serta tindakannya sesuai dengan karakter anak.

Tujuan dari adanya pendidikan anak usia dini adalah membantu meletakkan dasar sikap, perilaku, kemandirian, tanggung jawab dan disiplin. Salah satu perilaku yang perlu dikembangkan pada peserta didik adalah kedisiplinan. (Fadlillah, M. & Khoirida, 2013), menyatakan bahwa “disiplin ialah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan

peraturan”. Kedisiplinan merupakan suatu cara untuk membantu anak agar dapat mengembangkan pengendalian diri.

(Rimm, 2003) menyatakan bahwa penanaman disiplin perlu dimulai sejak dini. Disiplin bukanlah pengekan terhadap anak dan bukan juga pemberian kebebasan mutlak terhadap anak. Namun, disiplin mengarahkan agar anak belajar mengenai hal-hal baik yang merupakan persiapan bagi masa dewasanya kelak. Saat anak memiliki disiplin diri diharapkan akan membuat hidup mereka bahagia, berhasil, dan penuh kasih sayang. Disiplin pada anak tidak dapat dicapai begitu saja tanpa adanya proses pendidikan. Proses tersebut berawal dari adanya penanaman nilai-nilai perilaku disiplin yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak.

Dengan pemberian penanaman nilai-nilai kedisiplinan anak akan mendapatkan pengetahuan secara utuh tentang kedisiplinan. Ketika anak sudah mendapatkan pengetahuan tentang kedisiplinan secara utuh maka anak akan menyadari bahwa disiplin penting bagi kehidupannya, akhirnya anak akan dengan suka rela melakukan perilaku berdisiplin. Cara efektif yang juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kedisiplinan dengan permainan engglek (Munawaroh, 2017). *Token Economy* merupakan suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian token (tanda-tanda misalnya, kepingan poker atau stiker). Selain itu koin dari tanah liat, yang dapat dihasilkan dan tukarkan untuk barang dan jasa dalam masyarakat sekolah dijadikan sistem barter sederhana dalam kelas (Doll, Christopher, McLaughlin, T. F, Barretto, 2013). Hal ini menunjukkan bahwa token yang dipergunakan dapat dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan lingkungan yang ada.

(Kurniawati, 2010) menyatakan beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan token diantaranya: disukai atau menarik perhatian anak, mencukupi bila diperlukan, praktis tidak

menyusahkan, dalam bentuk yang tidak boleh dihimpunkan, dilihat, disentuh, dan dibilang, tidak mudah diperoleh di tempat lain atau tidak mudah dipalsukan, dan tahan lama.

Anak menerima token dengan cepat setelah mempertunjukkan perilaku yang diinginkan. Token itu dikumpulkan dan dapat dipertukarkan dengan suatu obyek atau kehormatan yang penuh arti (Davidson, 2010). Pada prinsipnya penghargaan mendorong anak untuk berprestasi. *Token Economy* merupakan sebuah sistem *reinforcement* atau penguatan untuk perilaku yang dikelola dan diubah, seseorang mesti dihiasi/diberikan penguatan untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan. Tujuan yang utama *Token Economy* ialah untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan.

Disiplin berasal dari kata *disciple* artinya orang yang belajar secara sukarela mengikuti seorang pemimpin, apakah itu orang tua, guru, atau orang dewasa lainnya yang berwenang mengatur kehidupan bermasyarakat (B. & Yuliani N. Sujiono, 2005). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, disiplin adalah tata tertib yang umumnya terjadi di sekolah atau di pendidikan militer (B. & Yuliani N. Sujiono, 2005)(B. & Yuliani N. Sujiono, 2005). Tujuan seluruh disiplin menurut (Hurlock, 1993) ialah membentuk perilaku sedemikian rupa hingga ia akan sesuai dengan peran-peran yang ditetapkan kelompok budaya, tempat individu itu diidentifikasi.

Disiplin itu sendiri memiliki beberapa unsur pembentuknya. (Hurlock, 1993) menyatakan lima unsur pokok mendisiplinkan anak, yaitu: peraturan sebagai pedoman tingkah laku, kebiasaan-kebiasaan (tradisional atau modern), hukuman untuk pelanggaran aturan, penghargaan dan konsistensi.

TK Kumara Asri adalah merupakan sekolah swasta yang berada di Denpasar Selatan yang berdiri sejak tahun 2012. Pada tahun ajaran 2017-2018 terdapat 26 siswa untuk kelas kelompok A. Model

pembelajaran yang digunakan di TK Kumara Asri masih bersifat klasikal. Permasalahan yang ditemukan pada saat melakukan observasi di Kelompok A dengan jumlah 26 anak, yaitu 14 anak perempuan dan 12 anak laki-laki adalah 26,92% anak masih terlihat rendah kedisiplinannya. Selama melakukan pengamatan terhadap kedisiplinan anak, masih banyak anak yang kurang menunjukkan kemampuannya dalam berdisiplin dan bertanggung jawab. Guru di kelompok A lebih banyak mengajar dengan metode ceramah dan pemberian tugas sehingga suasana di kelas menjadi tegang dan kurang aktif.

Berdasarkan hasil observasi pada anak Kelompok A TK Kumara Asri Denpasar, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kedisiplinan anak usia dini melalui penerapan teknik *Token Economy*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas melalui 2 siklus dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Penerapan teknik *Token Economy* ini diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan anak usia dini sehingga menjadi referensi bagi guru dalam pembiasaan yang dilakukan dikelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan desai penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang secara umum bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Kumara Asri Denpasar, yang berjumlah 26 anak (terdiri dari 14 anak perempuan dan 12 anak laki-laki). Objek penelitian tindakan kelas ini dilakukan terhadap subjek penelitian di tingkat pendidikan Taman Kanak-kanak adalah penerapan teknik *Token Economy* untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni melalui observasi, *anecdotal records*, dan dokumentasi. Data-data tersebut diperoleh melalui observasi dengan panduan rubrik untuk merekam data mengenai kedisiplinan yang ditunjukkan anak usia dini. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur. Proses observasi pemahaman kedisiplinan anak terstruktur dibantu dengan instrumen berupa angket observasi dengan indikator penelitian yaitu: memperlihatkan kemampuan diri untuk membuang sampah pada tempatnya; mengambil dan mengembalikan benda pada tempatnya; mendengarkan guru dan teman sebaya yang sedang berbicara; sabar menunggu giliran; dan berusaha menaati aturan yang telah disepakati (berhenti bermain pada waktunya).

Sedangkan dalam melaksanakan observasi tidak terstruktur, pengobservasi tidak menyediakan daftar terlebih dahulu tentang aspek-aspek yang akan diobservasi. Dalam hal ini, observer mencatat semua tingkah laku yang dianggap penting dalam suatu periode observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

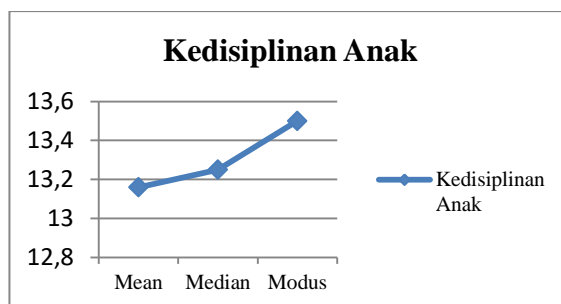
Hasil Siklus I

Siklus I dengan tema Budaya diikuti sub tema Rumah Adat dan Pakaian Adat direncanakan untuk 4 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dilaksanakan berdasarkan skenario pembelajaran. Proses penelitian ini menggunakan metode observasi pada setiap pertemuannya untuk menilai tingkat kedisiplinan anak. Secara rinci nilai rata-rata kedisiplinan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan teknik *Token Economy* pada Siklus I dituangkan dalam Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I

N	Kedisiplinan Anak
Valid	26
Mean	13,16
Median	13,25
Modus	13,5
Std Deviasi	7,06
Minimum	9
Maksimum	17

Skor hasil pengukuran responden diperoleh skor tertinggi adalah 17 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai yaitu 20. Skor terendah responden adalah 9 dari skor terendah yang mungkin dicapai yaitu 4.



Gambar 1 Grafik Hasil Kedisiplinan Anak

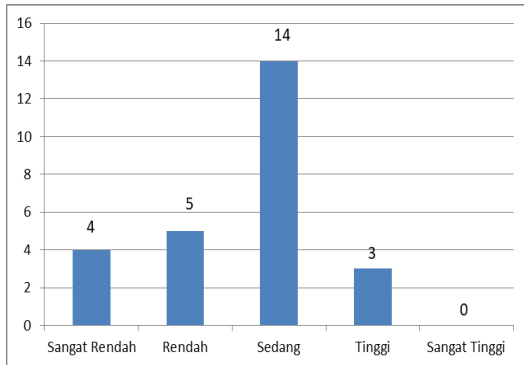
Hasil observasi kedisiplinan anak akan dikonversikan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Hasil capaian kedisiplinan anak pada Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Capaian Kedisiplinan Anak Siklus I

No	Persentase Penguasaan	Jml	Persentase	Ket.
1	0 - 54	4	15,38	Sangat Rendah
2	55 - 64	5	19,23	Rendah
3	65 - 79	14	53,85	Sedang
4	80 - 89	3	11,54	Tinggi
5	90 - 100	0	0	Sangat Tinggi

Dari Tabel 2 di atas, dapat diamati bahwa dari 26 anak, 4 anak (15,38%) mendapat kategori sangat rendah, 5 anak (19,23%) mencapai kategori rendah, 14 anak (53,85%) capaian kedisiplinannya mendapat kategori sedang, sebanyak 3 anak (11,54%) dengan kategori tinggi, dan

belum ada seorangpun anak yang ada di tingkat perkembangan kedisiplinan sangat tinggi. Dari 26 anak, 17 anak (65,38%) sudah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 9 anak (34,62%) belum mencapai ketuntasan belajar. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada grafik poligon di bawah ini:



Gambar 2 Grafik Hasil Kedisiplinan Anak Siklus I

Hasil pemantauan seperti yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa secara umum tingkat perkembangan kedisiplinan anak TK Kumara Asri Denpasar telah mencapai rata-rata keberhasilan dengan kategori sedang dan tinggi. Sehingga pada akhir Siklus I telah tercapai ketuntasan kedisiplinan yakni 65,38%. Itu artinya hasil kedisiplinan anak di Siklus I belum mencapai ketuntasan minimal yaitu 80% sehingga penelitian akan dilanjutkan pada Siklus II.

Siklus II

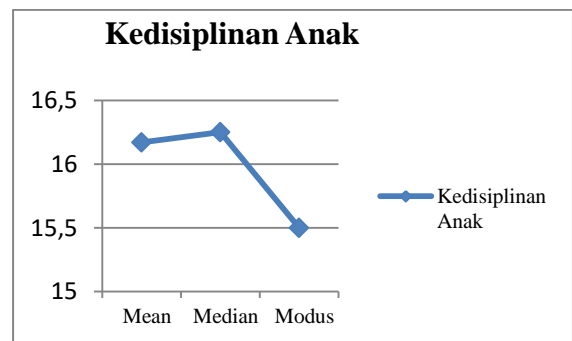
Pelaksanaan tindakan Siklus II tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan di Siklus I. Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), dan skenario pembelajaran dirancang dan disusun sesuai dengan tema yang digunakan di TK Kumara Asri Denpasar. Siklus II dengan tema Budaya dan sub tema makanan daerah direncanakan untuk 4 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dilaksanakan berdasarkan skenario pembelajaran. Secara rinci nilai rata-rata kedisiplinan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui penerapan

teknik *Token Economy* pada Siklus II dituangkan dalam Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II

N	Kedisiplinan Anak
Valid	26
Mean	16,17
Median	16,25
Modus	15,5
Std Deviasi	7,67
Minimum	11
Maksimum	20

Skor hasil pengukuran responden diperoleh skor tertinggi adalah 20 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai yaitu 20. Skor terendah responden adalah 11 dari skor terendah yang mungkin dicapai yaitu 4.



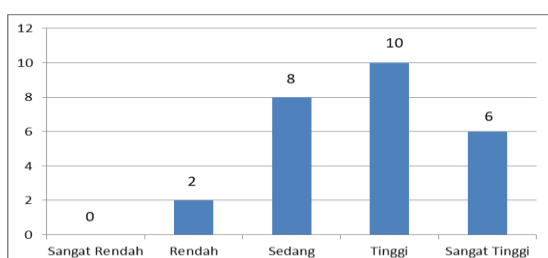
Gambar 3. Grafik Hasil Kedisiplinan Anak

Hasil observasi kedisiplinan anak akan dikonversikan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Hasil capaian kedisiplinan anak pada Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Capaian Kedisiplinan Anak Siklus II

No	Persentase Penguasaan	Jml	Persentase	Ket.
1	0 - 54	0	0	Sangat Rendah
2	55 - 64	2	7,69	Rendah
3	65 - 79	8	30,77	Sedang
4	80 - 89	10	38,46	Tinggi
5	90 - 100	6	23,08	Sangat Tinggi

Dari Tabel 4 di atas, dapat diamati bahwa dari 26 anak, tidak seorangpun anak mendapat kategori sangat rendah. Ada 2 anak (7,69%) mendapat kategori rendah, 8 anak (30,77%) mencapai kategori sedang, sebanyak 10 anak (38,46%) capaian kedisiplinannya mendapat kategori tinggi, dan sebanyak 6 anak (23,08%) dengan kategori sangat tinggi. Dari 26 anak, 24 anak (92,31%) sudah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan masih ada 2 anak (7,67%) yang belum mencapai ketuntasan belajar. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada grafik poligon di bawah ini:



Gambar 4 Grafik Hasil Kedisiplinan Anak Siklus II

Hasil pemantauan seperti yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa secara umum tingkat kedisiplinan anak di TK Kumara Asri Denpasar telah mencapai rata-rata keberhasilan dengan kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hal ini berarti bahwa penerapan teknik *token economy* mampu meningkatkan kedisiplinan anak karena pada akhir Siklus II telah mencapai ketuntasan yakni 92,31% dengan sebagian besar anak memperoleh kategori tinggi dan sangat tinggi. Hasil kedisiplinan anak di Siklus II telah mencapai ketuntasan minimal yaitu 80%.

Pembahasan

Temuan empiris yang diperoleh peneliti di lapangan terhadap aspek kedisiplinan anak Kelompok A TK Kumara Asri Denpasar pada Siklus I menunjukkan bahwa dari 26 anak, 17 anak (65,38%) sudah mencapai ketuntasan belajar sedangkan 9 anak (34,62%) belum mencapai ketuntasan belajar.

Anak banyak mengalami kesulitan pada indikator memperlihatkan kemampuan diri untuk membuang sampah

pada tempatnya serta mengambil dan mengembalikan benda pada tempatnya. Pada Siklus I, masih banyak anak yang belum mampu bertanggung jawab dalam menjaga kebersihan dan kerapihan kelas mereka sendiri. Antara lain, anak belum mampu membuang sampah yang dengan sengaja dicecerkan didalam kelas untuk melihat kepekaan anak terhadap lingkungan kelasnya. Begitu pula dengan mainan yang dengan sengaja dicecerkan didalam kelas, di atas meja, dan di tempat duduk. Upaya untuk mengatasinya adalah guru membimbing anak untuk terbiasa peka terhadap lingkungan sekitar yaitu dengan melihat keadaan sampah dan mainan yang tercecer didalam kelas. Namun, bukan hanya melihat, tetapi guru membimbing anak untuk mengambil sampah dan membuang ditempat yang semestinya serta mengembalikan mainan yang tercecer ketempatnya semula.

Secara teoritis, bimbingan dapat diartikan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan agar individu tersebut dapat memahami dirinya sendiri, dengan demikian ia sanggup mengarahkan dirinya dan dapat bertindak secara wajar sesuai dengan keadaan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Sukardi, 2010). Diharapkan dengan pemberian bimbingan dapat membantu individu mencapai perkembangan diri secara optimal sebagai makhluk sosial yang berdisiplin dan bertanggungjawab.

Temuan empiris pada Siklus II untuk kedisiplinan anak, secara umum tingkat perkembangan kedisiplinan anak Kelompok A TK Kumara Asri Denpasar telah mencapai rata-rata keberhasilan dengan kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hal ini menyatakan bahwa penerapan teknik *token economy* mampu meningkatkan kedisiplinan anak karena pada akhir Siklus II telah tercapai ketuntasan yakni 92,31% dengan sebagian besar anak memperoleh kategori tinggi dan sangat tinggi. Senada dengan hal ini, penelitian yang telah dilakukan (Prima, E & Lestari, 2017) dengan jenis penelitian tindakan kelas yang berjudul,

”Implementasi *Token Economy* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dengan pengimplementasian *Token Economy*. Pada Siklus I motivasi belajar sebesar 68,75 % yang berada pada kategori sedang mengalami peningkatan pada Siklus II menjadi 87,5 % yang tergolong pada kategori tinggi.

Hasil dari kedisiplinan anak di Siklus II telah mencapai ketuntasan minimal yaitu 80%. Terjadi peningkatan kedisiplinan anak yaitu sebesar 26,93%. Setiap aspek dalam kedisiplinan anak pada Siklus II juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Salah satu kesimpulan dalam penelitian ini yaitu adanya peningkatan kedisiplinan pada anak Kelompok A TK Kumara Asri Denpasar melalui penerapan teknik *token economy* setelah dilakukan sebanyak 2 siklus. Hal ini sesuai dengan pendapat (Corey, 2013) bahwa *token economy* dapat digunakan untuk membentuk tingkah laku apabila persetujuan dan pemerkuat-pemerkuat yang tidak bisa diraba lainnya tidak memberikan pengaruh.

Dengan penerapan teknik *token economy* anak memiliki semangat untuk lebih berdisiplin, bertanggungjawab, dan peka terhadap lingkungan sekitarnya karena ada pemacu dari luar, yaitu *token economy* itu sendiri.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa *token economy* dapat diterapkan bagi anak usia dini. Jenis token yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah koin yang ditabungkan dalam celengan masing-masing anak. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *token economy* dalam penelitian ini dapat meningkatkan kedisiplinan anak usia dini di Kelompok A TK Kumara Asri Denpasar dengan capaian kriteria ketuntasan minimal yaitu 24 anak (92,31%) dengan kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Ristekdikti yang telah membiayai penelitian ini.
2. Rektor Universitas Dhyana Pura.
3. Ketua dan staf LP2M yang telah memfasilitasi penelitian ini.
4. Ketua Program Studi PG-PAUD Universitas Dhyana Pura.
5. TK Kumara Asri yang telah memberikan kesempatan untuk dapat meneliti di sekolahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Corey, G. (2013). *Teori Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: Refika Aditama.
- Davidson, G. (2010). *Psikologi Abnormal*. Jakarta: Rajawali Press.
- Doll, Christopher, McLaughlin, T. F, Barretto, A. (2013). The Token Economy: A Recent Review and Evaluation. *International Journal of Basic and Applied Science, Vol. 02*,(No 1), 131–149.
- Fadlillah, M. & Khoirida, L. . (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hurlock. (1993). *Perkembangan Anak (Child Development 6th Edition)*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawati, Y. (2010). *Modifikasi Perilaku Anak Usia Dini*. Semarang: UNNES.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(2), 86–96.
- Pramono, D., Risnawati, A., & Siliwang, I. (2018). Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Melalui Latihan Pembiasaan Penggunaan Toilet di KB Al-Hidayah Insan Mandiri Kabupaten Bandung □ Corresponding author. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2*(1), 64–69.

- Prima, E & Lestari, P. I. (2017). Implementasi Token Economy Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 47–55.
- Rimm, S. (2003). *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sujiono, B. & Yuliani N. (2005). *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sukardi. (2010). *Metodologi Penelitian, Petunjuk Praktis*. Yogyakarta: UGM Pers.