

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002026087546, 14 Juni 2026

Pencipta

Nama : **Marcia Vinly Calysta Nguru dan Niken Widi Astuti**
Alamat : Jl. Ekspor Blok C-2 No.1, Kelapa Gading, Kota Adm. Jakarta Utara, DKI Jakarta, 14250
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Niken Widi Astuti**
Alamat : Jl. Empang Bahagia XB No.29B, RT010/RW006, Grogol Petamburan, Kota Adm. Jakarta Barat, DKI Jakarta, 11445

Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Modul**
Judul Ciptaan : **Panduan Penerapan Reinforcement dalam Mengelola Perilaku Disruptif pada Siswa Berkebutuhan Khusus di Kelas Inklusif**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 11 Juni 2026, di Kota Adm. Jakarta Barat

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor Pencatatan : 001283019

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Agung Damarsasongko,SH.,MH.
NIP. 196912261994031001

Panduan Penerapan Reinforcement dalam Mengelola Perilaku Disruptif pada Siswa Berkebutuhan Khusus Di Kelas Inklusif

Disusun Oleh :

MARCIA VINLY CALYSTA NGURU (705230098) &
NIKEN WIDI ASTUTI, S.PSI., M.PSI., PSIKOLOG



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	ii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
BAB II.....	5
2.1 KOMPETENSI DASAR.....	5
2.2 INDIKATOR PENCAPAIAN.....	5
2.3 PERAN TENAGA PENDIDIK.....	5
2.4 ALOKASI WAKTU PEMBELAJARAN.....	6
2.5 MEDIA PEMBELAJARAN.....	6
2.6 METODE PEMBELAJARAN.....	8
2.6.1 SISTEM FOLDER TOKEN REWARD.....	8
2.6.2 PENGGUNAAN KARTU PERILAKU VISUAL DALAM FOLDER.....	9
2.7 SESI PEMBELAJARAN.....	10
2.7.1 ICE BREAKING.....	10
2.7.2 MATERI.....	11
2.7.3 EVALUASI DAN PENGUATAN.....	12
BAB III.....	13
PENUTUP.....	13
DAFTAR PUSTAKA.....	13
LAMPIRAN.....	L-1
A. Ilustrasi Folder Token Reward.....	L-1
B. Ilustrasi Kartu Perilaku Visual.....	L-2
C. Referensi Ilustrasi dan Aset Visual.....	L-3

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1.</u> Ilustrasi Folder Token Reward.....	7
<u>Gambar 2.</u> Ilustrasi Kartu Perilaku Visual.....	7
<u>Gambar 3.</u> Contoh Urutan Kartu Visual.....	10
<u>Gambar 4.</u> Diagram Alir Langkah Penggunaan Media.....	11

BAB I

PENDAHULUAN

Pendidikan inklusif merupakan salah satu upaya untuk memberikan kesempatan yang setara bagi seluruh individu, termasuk siswa berkebutuhan khusus untuk memperoleh pendidikan yang layak dan sesuai dengan kebutuhannya. Pendidikan inklusif menjadi penting karena Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) masih sering menghadapi stigma serta hambatan dalam memperoleh layanan pendidikan yang setara dengan siswa lainnya (Astuti & Putri, 2024). Secara nyata, kehidupan ABK akan selalu berdampingan dengan anak-anak lain yang tidak memiliki gangguan perkembangan, sehingga ABK pun sejatinya memiliki hak yang sama atas pendidikan yang berkualitas dan memadai. Ini sejalan dengan isi dari Pasal 10 Undang-Undang Dasar 1945, Nomor 8 Tahun 2016 yang menekankan bahwa setiap individu, termasuk anak berkebutuhan khusus, memiliki hak atas akses pendidikan yang bermutu pada satuan pendidikan di semua jenis pendidikan yang ada (Astuti & Putri, 2024).

Penerapan konsep pendidikan inklusif dan Sekolah Luar Biasa (SLB) pada praktiknya masih banyak menghadapi kendala, baik dari segi penyediaan fasilitas pendukung, penyesuaian pembelajaran, maupun penanganan siswa berkebutuhan khusus di lingkungan sekolah (Aziz et al., 2026). Beberapa sekolah memang telah menyediakan fasilitas pendukung tertentu seperti media pembelajaran yang disesuaikan dan alat-alat peraga pembelajaran, namun pemanfaatannya masih belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara efektif. Selain itu, penanganan serta pendampingan bagi siswa berkebutuhan khusus juga masih

sering belum diterapkan secara terstruktur dan berkesinambungan. Hal ini sejalan dengan pernyataan studi yang dilakukan oleh Anggreani et al. (2024) yang menyatakan bahwa kurangnya pemahaman guru mengenai implementasi pendidikan inklusif menjadi salah satu tantangan utama dalam merumuskan strategi-strategi pembelajaran yang efektif. Kurangnya pemahaman ini juga dapat mempengaruhi cara guru dalam menangani perilaku siswa, termasuk dalam menentukan strategi pengelolaan perilaku yang sesuai bagi siswa berkebutuhan khusus. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis, penanganan perilaku siswa di SLB masih sering dijalankan menggunakan teguran maupun bentuk disiplin tertentu yang belum tentu efektif untuk membantu siswa memahami dampak dari perilaku yang mereka tunjukkan.

Salah satu tantangan paling nyata dan sering ditemukan guru di kelas inklusif maupun SLB adalah munculnya perilaku disruptif dari siswa berkebutuhan khusus. Perilaku disruptif adalah jenis perilaku mengganggu pada anak-anak dengan gangguan perkembangan seperti *Autism Spectrum Disorder* (ASD) atau *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) yang dimanifestasikan melalui agresi, amukan, atau perlawanan terhadap aktivitas harian (Marlina, 2025). Pada dasarnya, perilaku ini muncul bukan karena kesengajaan dari siswa, melainkan sebagai bentuk regulasi emosi dan respons terhadap hambatan komunikasi, terutama ketika lingkungan belajar terasa kurang aman dan tidak responsif terhadap kebutuhan mereka. Ini menunjukkan bahwa perilaku disruptif yang ditunjukkan oleh anak dengan gangguan perkembangan khusus bukanlah bertujuan untuk menunjukkan pertentangan tetapi merupakan manifestasi dari kondisi bawaan seperti genetik dan biologis (Fitri et al., 2025). Jika

perilaku disruptif ini tidak dikelola dengan tepat, maka hal ini dapat menghambat pencapaian akademik siswa bahkan menciptakan lingkungan kelas yang tidak kondusif bagi siswa lainnya.

Guna mengantisipasi dampak tersebut, diperlukan sebuah strategi pengelolaan perilaku yang tidak hanya bersifat sesaat, tetapi juga berorientasi pada pembentukan kesadaran perilaku positif secara berkelanjutan. Berdasarkan observasi di lingkungan magang penulis, penanganan perilaku disruptif masih sering mengandalkan tindakan reaktif, seperti teguran keras atau hukuman yang membebani fisik siswa. Padahal, pendekatan tersebut justru dapat meningkatkan frekuensi perilaku disruptif serta berpotensi menimbulkan stres bagi seluruh pihak yang terlibat (Yahya et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih adaptif dan konstruktif dalam menangani perilaku disruptif pada siswa. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah modifikasi perilaku melalui teknik *reinforcement* yang dilakukan secara konsisten dan segera. Teknik ini mampu memperkuat respons positif siswa serta meningkatkan kepatuhan terhadap arahan yang diberikan guru (Amriana et al., 2024). Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan media intervensi yang dapat membantu tenaga pendidik menerapkan strategi *reinforcement* secara sistematis di lingkungan sekolah.

Modul ini dirancang sebagai panduan praktis bagi tenaga pendidik dalam menerapkan strategi penguatan atau *reinforcement* di kelas inklusif hingga lingkup SLB. Pemberian *reinforcement* yang tepat dan konsisten diharapkan dapat membantu tenaga pendidik menangani tindakan disruptif sehari-hari secara lebih terarah

sekaligus membantu siswa berkebutuhan khusus memahami kebiasaan baik yang berguna bagi kemandirian mereka di masa depan. Melalui langkah konkret di dalam modul ini, penanganan perilaku diharapkan tidak lagi mengandalkan reaksi spontan yang membebani fisik maupun emosi siswa, melainkan beralih ke pembiasaan positif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di kelas. Selain menjadi panduan terapan di sekolah, pengembangan modul ini juga diharapkan dapat menjadi referensi tambahan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam memperkaya literasi mengenai manajemen perilaku anak berkebutuhan khusus.

BAB II

MODUL 1

2.1 KOMPETENSI DASAR

Tenaga pendidik diharapkan mampu:

- (i) Memahami hakikat perilaku disruptif pada siswa berkebutuhan khusus di kelas inklusif atau SLB sebagai bentuk komunikasi fungsional.
- (ii) Menguasai konsep dasar *reinforcement* sebagai strategi alternatif pengelolaan perilaku tanpa mengandalkan hukuman.
- (iii) Memahami sistem dan jadwal pemberian *reinforcement* yang terstruktur di dalam kelas.

2.2 INDIKATOR PENCAPAIAN

- (i) Mengidentifikasi bahwa perilaku disruptif siswa merupakan respons terhadap hambatan komunikasi atau regulasi emosi, bukan tindakan yang disengaja.
- (ii) Menentukan perilaku target yang akan diperkuat melalui sistem Folder Token Reward.
- (iii) Menerapkan langkah-langkah *reinforcement* menggunakan sistem Folder Token Reward dan Kartu Perilaku Visual secara tepat untuk membantu mengalihkan perilaku disruptif menjadi perilaku yang lebih adaptif.
- (iv) Memberikan *reinforcement* secara segera dan konsisten setelah perilaku target muncul.

2.3 PERAN TENAGA PENDIDIK

Peran tenaga pendidik di dalam kelas inklusif maupun SLB secara garis besar terbagi menjadi tiga fungsi utama, yaitu sebagai pengamat, modifikator perilaku siswa, serta evaluator. Peran sebagai pengamat dilakukan langsung di dalam kelas untuk mencatat dan memahami alasan pemicu di balik perilaku disruptif siswa berkebutuhan khusus agar usaha pemberian *reinforcement* nantinya dapat berjalan tepat sasaran dan juga efektif. Selanjutnya, tenaga pendidik juga mengambil peran sebagai modifikator perilaku, yakni pihak yang mengarahkan perubahan respons siswa secara konsisten, adil, dan segera tanpa melalui beban emosional maupun fisik yang bersifat menghukum. Peran yang terakhir adalah sebagai evaluator, yaitu peran yang mengharuskan tenaga pendidik untuk mengevaluasi kesesuaian jadwal penguatan yang ada demi perkembangan perilaku siswa secara berkelanjutan

2.4 ALOKASI WAKTU PEMBELAJARAN

Penerapan strategi *reinforcement* dalam modul ini dilakukan secara fleksibel dan menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran di kelas. *Reinforcement* dapat diterapkan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, terutama pada situasi yang memerlukan pengelolaan perilaku siswa secara langsung. Adapun durasi penerapan dapat dilakukan sekitar 15-30 menit dalam satu sesi pembelajaran atau disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Agar penerapan *reinforcement* lebih efektif, strategi ini disarankan untuk dilakukan secara konsisten dan terjadwal dalam rutinitas pembelajaran sehari-hari. Pada siswa berkebutuhan khusus, pemberian *reinforcement* yang dilakukan secara berulang dan konsisten dapat membantu siswa memahami perilaku yang diharapkan secara lebih jelas. Oleh karena itu, tenaga pendidik disarankan untuk menerapkan *reinforcement* beberapa kali dalam satu hari pembelajaran, terutama saat siswa berhasil mengikuti instruksi, menyelesaikan tugas, maupun menunjukkan perilaku adaptif di kelas.

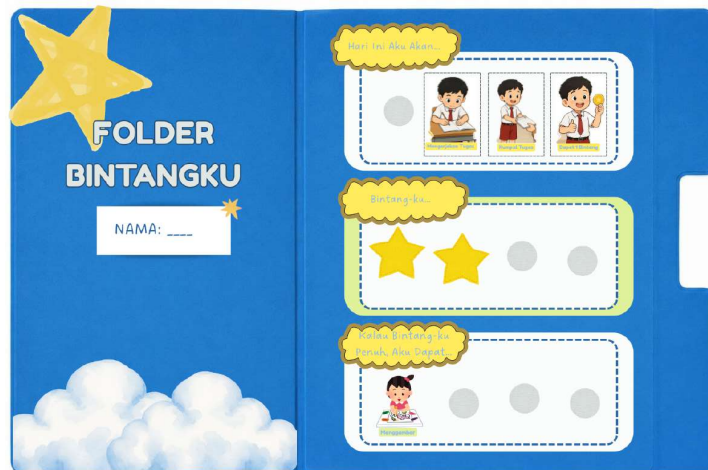
2.5 MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan modifikasi perilaku siswa di dalam kelas berperan penting sebagai sarana visual konkret untuk mendukung keberhasilan penerapan teknik *reinforcement*. Media utama yang digunakan dalam panduan ini adalah Folder Token *Reward* yang menerapkan prinsip ekonomi token dan dilengkapi dengan kartu perilaku visual.

Folder Token *Reward* dirancang secara fisik menggunakan tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui media ini, tenaga pendidik dapat menyiapkan folder ataupun papan yang terdiri dari komponen-komponen berikut : Gambar perilaku yang ditargetkan untuk dipertahankan atau ditingkatkan, area pengumpulan token (dapat berupa stiker maupun gambar karakter yang disukai siswa), dan area *reward* atau hadiah yang akan diperoleh siswa apabila berhasil memenuhi target perilaku. Melalui media ini, tenaga pendidik disarankan untuk memberikan token sesegera mungkin setelah siswa menunjukkan perilaku adaptif yang telah ditargetkan agar dapat membangun pemahaman siswa tentang hubungan antara perilaku dan penguatan yang diberikan.

Pada area *reward* atau hadiah, tenaga pendidik perlu menentukan terlebih dahulu aktivitas atau hadiah yang disukai siswa serta memungkinkan untuk diberikan di lingkungan sekolah. *Reward* ini dapat berupa aktivitas seni, stimulasi kognitif, vestibular, permainan sederhana, maupun bentuk penguatan lain yang disukai oleh

siswa. Tenaga pendidik harus memastikan bahwa *reward* yang diberikan tidak boleh melibatkan penggunaan media elektronik dan pemberian hal-hal yang tidak diperbolehkan baik dari orang tua siswa atau sekolah. Seluruh komponen folder disarankan untuk dicetak, dilaminasi, dan dilengkapi dengan velkro agar mempermudah penggunaan harian media di dalam kelas.



Gambar 1. Ilustrasi Folder Token Reward

Sumber: Disusun oleh penulis menggunakan elemen Canva, 2026



Gambar 2. Ilustrasi Kartu Perilaku Visual

Sumber: Disusun oleh penulis menggunakan elemen Canva, 2026

Sementara itu, kartu perilaku visual digunakan secara khusus sebagai media panduan perilaku visual yang membantu siswa memahami urutan aktivitas yang harus dipenuhi selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam satu set kartu perilaku visual, termuat berbagai aktivitas atau perilaku positif yang ingin diperkuat selama siswa berada di sekolah. Kartu ini berisi ilustrasi kegiatan yang juga dilengkapi dengan penjelasan singkat di bagian bawahnya agar tetap mudah dipahami oleh siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Selama penggunaan, kartu disusun secara berurutan mulai dari perilaku yang perlu dipenuhi siswa hingga kartu yang

menunjukkan bahwa siswa memperoleh token setelah seluruh aktivitas berhasil diselesaikan. Di bagian belakang masing-masing kartu dan area folder ditempelkan velkro agar mempermudah proses pemasangan dan penggantian kartu sesuai kebutuhan di kelas. Melalui visualisasi kartu, tenaga pendidik memiliki fleksibilitas untuk menyusun target perilaku yang berbeda dan variatif pada setiap siswa sehingga media dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu. Kartu ini dapat dibuat menggunakan kertas yang dicetak sesuai komponen yang telah ditentukan, kemudian dilaminasi dan digunting menjadi kartu berukuran sedang.

2.6 METODE PEMBELAJARAN

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh modul ini berfokus pada pendekatan modifikasi perilaku yang berlandaskan teori Operant Conditioning dari Skinner. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui pemberian konsekuensi yang mengikuti setelah munculnya suatu perilaku. Perilaku yang memperoleh konsekuensi menyenangkan cenderung muncul kembali dengan frekuensi yang lebih tinggi pada masa mendatang. Berdasarkan landasan ini, modifikasi perilaku dikembangkan sebagai suatu strategi yang dilakukan secara sistematis melalui berbagai teknik dan prinsip pembelajaran untuk mengevaluasi, membentuk, serta meningkatkan perilaku individu guna memaksimalkan potensi yang dimilikinya (Sholihah, 2024).

Dalam modul ini, modifikasi perilaku dilakukan melalui pemberian *reinforcement* atau penguatan positif secara langsung dan terstruktur setelah siswa menunjukkan perilaku yang diharapkan. Pemberian penguatan didukung oleh penggunaan media visual yang ditempatkan di area belajar siswa sehingga hubungan antara perilaku, konsekuensi, dan *reward* atau hadiah dapat dipahami secara lebih konkret. Melalui pendekatan ini, siswa diarahkan untuk mengembangkan perilaku positif tanpa mengandalkan pemberian hukuman sebagai strategi utama pengelolaan perilaku.

Secara teknis, metode modifikasi perilaku langsung dalam modul ini diimplementasikan melalui dua komponen utama berikut:

2.6.1 SISTEM FOLDER TOKEN REWARD

Sistem *Folder Token Reward* merupakan metode modifikasi yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami hubungan antara perilaku positif dan konsekuensi yang diperoleh. Folder ini dirancang untuk terdiri dari 3 komponen utama, yaitu target perilaku, area pengumpulan token, serta ilustrasi dari *reward* yang akan diperoleh siswa setelah target token dicapai. Ketiga komponen ini dijadikan 1 di dalam sebuah folder berukuran sedang yang mudah diakses oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan sistem Folder Token Reward dilakukan dengan tahapan di bawah ini:

1. **Penetapan dan Sosialisasi Intervensi:** Sebelum intervensi dimulai, tenaga pendidik terlebih dahulu memperkenalkan isi folder token kepada siswa serta menjelaskan target perilaku yang ingin dicapai. Selanjutnya, tenaga pendidik juga menjelaskan mekanisme serta jumlah token yang perlu dikumpulkan beserta dengan hadiah atau *reward* yang akan diperoleh. Pada tahap ini, tenaga pendidik disarankan untuk menetapkan satu hingga dua perilaku adaptif yang menjadi fokus intervensi.
2. **Pemberian Penguatan Secara Langsung:** Sepanjang jam pelajaran berlangsung, tenaga pendidik memberikan 'token' berupa stiker atau koin magnet sesegera mungkin setiap kali siswa berhasil menunjukkan perilaku adaptif yang ditargetkan. Token ini ditempelkan pada area penempelan token yang tersedia di dalam folder.
3. **Penukaran Hadiah (*Reward*):** Ketika seluruh kuota token telah terisi penuh, tenaga pendidik mengarahkan siswa untuk menukarkan kumpulan token tersebut dengan 'hadiah utama' atau akses ke kegiatan yang diinginkan siswa sesuai yang tertera pada gambar ilustrasi di folder.
4. **Penyesuaian Intervensi:** Pada praktiknya, tenaga pendidik kemungkinan besar akan menghadapi siswa berkebutuhan khusus yang belum memiliki pemahaman simbolis sehingga membuat mereka tidak tertarik pada konsep token. Untuk menghadapi kondisi ini, tenaga pendidik dapat melakukan penyesuaian bertahap dengan menyederhanakan alur penggunaan media folder token. Proses intervensi dapat dilakukan dengan mengurangi jumlah token serta lebih memastikan bahwa penguatan diberikan tepat setelah perilaku positif muncul. Penyesuaian sederhana ini bertujuan agar siswa tetap mampu memahami hubungan antara perilaku yang ditunjukkan dan konsekuensinya.

2.6.2 PENGGUNAAN KARTU PERILAKU VISUAL DALAM FOLDER

Kartu Perilaku Visual ini dirancang sebagai pendukung sistem Folder Token Reward untuk membantu siswa memahami urutan perilaku yang perlu dilakukan sebelum memperoleh token. Melalui visualisasi ini, siswa dapat melihat dengan jelas perilaku yang diharapkan beserta langkah-langkah yang perlu dilakukan selama proses pembelajaran.

Penggunaan Kartu Perilaku Visual dilakukan melalui tahapan berikut:

1. Penyusunan Target Perilaku: Tenaga pendidik memilih dan menyusun kartu perilaku visual sesuai dengan target perilaku di dalam folder. Kartu disusun secara berurutan mulai dari perilaku awal hingga kartu yang menunjukkan bahwa siswa memperoleh token di akhir rangkaian aktivitas.
2. Tahap Panduan Perilaku Target: Selama proses intervensi berlangsung, siswa diarahkan untuk berperilaku sesuai dengan urutan kartu yang telah dipasang dalam folder. Kartu berfungsi sebagai pengingat visual yang membantu siswa memahami rangkaian kegiatan tanpa perlu terus-menerus menerima instruksi verbal dari tenaga pendidik.



Gambar 3. Contoh Urutan Kartu Visual

Sumber: Disusun oleh penulis menggunakan elemen Canva, 2026

3. Tahap Penguatan Pencapaian: Setelah siswa berhasil mengikuti setiap urutan kegiatan yang ditargetkan dengan baik, tenaga pendidik sesegera mungkin memberikan *rewards* berupa token maupun penguat lainnya agar siswa memahami bahwa perilaku positif yang ditunjukkan akan menghasilkan konsekuensi yang menyenangkan pula.
4. Penggunaan Secara Konsisten: Kartu Perilaku Visual digunakan secara konsisten dan berulang agar siswa semakin memahami hubungan antara perilaku yang ditunjukkan, token yang diperoleh, serta hadiah yang akan diterima. Penggunaan media ini dengan konsisten juga dapat mendukung terciptanya perilaku adaptif secara lebih mandiri dari waktu ke waktu.

2.7 SESI PEMBELAJARAN

2.7.1 ICE BREAKING

Pada awal kegiatan belajar mengajar, tenaga pendidik dapat melakukan kegiatan interaktif sederhana seperti bernyanyi bersama, peregangan ringan, hingga permainan sederhana yang dapat dilakukan dengan singkat untuk

meningkatkan kesiapan belajar siswa di pagi hari. Setelah suasana kelas kondusif, tenaga pendidik dapat mulai memperkenalkan folder token *reward* beserta aturan dan cara penggunaannya kepada siswa. Pada tahap awal pengaplikasian di ruang kelas, disarankan agar intervensi diterapkan kepada beberapa siswa terlebih dahulu sebelum diterapkan kepada seluruh siswa di kelas. Hal ini dimaksudkan agar tenaga pendidik dapat memantau efektivitas intervensi, melakukan penyesuaian awal, serta memastikan siswa memahami mekanisme pemberian token *reward* dengan baik.

2.7.2 MATERI

Selama kegiatan belajar mengajar dilakukan, tenaga pendidik menerapkan sistem folder token *reward* beserta kartu visual aktivitas di mata pelajaran tertentu atau kegiatan yang membutuhkan penguatan perilaku siswa. Setelah siswa memahami alur penggunaan folder token *reward*, guru menentukan perilaku target yang ingin ditingkatkan. Selanjutnya, kartu visual digunakan sebagai panduan aktivitas siswa yang disusun sesuai dengan tahapan kegiatan.



Gambar 4. Diagram Alir Langkah Penggunaan Media
Sumber: Disusun oleh penulis menggunakan elemen Canva, 2026

Sebagai contoh, ketika siswa berhasil menyelesaikan atau memenuhi aktivitas yang ditargetkan, seperti mengerjakan lembar soal dan mengikuti instruksi, tenaga pendidik dapat memberikan token yang ditempelkan langsung di folder siswa. Pemberian token dilakukan sesegera mungkin setelah rangkaian aktivitas selesai diikuti dengan baik. Selama pemberian token, tenaga pendidik perlu memastikan bahwa siswa melihat secara langsung proses pemberian dan penempelan token pada folder. Hal ini dilakukan agar siswa memahami bahwa token memang diberikan sebagai konsekuensi dari perilaku positif yang ditunjukkan.

2.7.3 EVALUASI DAN PENGUATAN

Pada tahap akhir kegiatan belajar mengajar, tenaga pendidik dapat mulai mengevaluasi pencapaian target perilaku siswa dengan melakukan observasi langsung. Evaluasi yang dilakukan tidak harus melalui proses kognitif rumit seperti tanya-jawab verbal, tetapi dapat disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa. Hal ini meliputi mampu atau tidaknya siswa mengikuti instruksi, menunggu giliran, maupun mempertahankan fokus di kelas. Selain itu, tenaga pendidik juga dapat menilai apakah pemberian *reinforcement* berupa *rewards* (token) berpengaruh terhadap pembentukan kembali perilaku siswa di kelas dan melakukan pencatatan perkembangan perilaku sebagai bahan evaluasi lanjutan. Evaluasi ini dapat dilakukan dengan membandingkan frekuensi perilaku target sebelum dan sesudah penggunaan Folder Token *Reward* secara rutin.

BAB III

PENUTUP

Pengelolaan perilaku siswa hingga saat ini merupakan salah satu tantangan yang sering dihadapi tenaga pendidik dalam mendampingi siswa berkebutuhan khusus di lingkungan sekolah. Biasanya, perilaku yang muncul seringkali dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, sehingga tidak selalu dapat diatasi melalui hukuman. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih terstruktur, konsisten, dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Modul ini disusun sebagai panduan bagi tenaga pendidik dalam menerapkan strategi *reinforcement* positif melalui penggunaan folder token *reward* dan kartu visual aktivitas. Melalui penggunaan media yang sederhana dan konkret, siswa diharapkan dapat mengenali perilaku yang diharapkan serta meningkatkan kemampuan dalam mengikuti aturan pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa siswa berkebutuhan khusus memiliki karakteristik uniknya masing-masing dan kemampuan yang berbeda. Oleh sebab itu, penerapan strategi *reinforcement* yang tertulis di dalam modul ini tetap perlu disesuaikan dengan kondisi masing-masing siswa agar intervensi dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Penulis berharap modul ini dapat menjadi salah satu alternatif yang membantu tenaga pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih positif, bermakna, dan mendukung perkembangan perilaku adaptif siswa berkebutuhan khusus di lingkungan pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amriana, Setiyani, N., Tri Oktasiana, E., Azami, F., & Salsabila Nisrina, H. (2024). Konseling Behavioral dengan Teknik Reinforcement dan Punishment dalam Meningkatkan Kepatuhan Anak Autisme Spectrum Disorder di PAUD Inklusi Sidoarjo. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 14(1), 45–56.
- Astuti, R. F., & Putri, K. A. (2024). Peran Pendidikan Inklusif: Strategi dan Tantangan dalam Penghapusan Diskriminasi terhadap Anak-Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 8(2), 109–119. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v8i2.926>
- Aziz, A., Parhanuddin, L., Patmasari, Y., & Husni, M. (2026). *Tantangan Implementasi Kebijakan Pendidikan Inklusif di SDN 2 Denggen Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur*. 12, 33–43.
- Fitri, A. E., Ramadhani, A., Budiana, D., Nilza, F., Farida, N. R., & Sari, M. M. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*. 1(10), 5–8.
- Marlina, V. E. L. (2025). Model for Handling Disruptive Behavior in Students with Autism : Systematic Literature Review. *Jurnal Ortopedagogia*, 11(November), 366–379.
- Sholihah, M. (2024). *Modifikasi perilaku dalam meningkatkan kemandirian pada anak usia 4–5 tahun di RA Insan Mulia Bantul* (Tesis Magister, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/68469/>
- Yahya, N., Giyoto, G., Maslamah, M., & Islah, I. (2025). *JURNAL LOCUS : Penelitian & Pengabdian Analisis Intervensi Temper Tantrum Pada Anak Berkebutuhan Khusus di Middle Year Programme Al Firdaus Surakarta emosi pada anak usia muda atau pada anak dengan gangguan emosi . Tantrum ini biasanya tidak berlangsung l*. 4(9), 8917–8926.
- Kesti Anggreani, Nur Ahsana Tafsira, Trisna Febriyani, & Elsha Syafitri. (2024). Implementasi Pendidikan Inklusi di Sekolah Dasar: Tantangan Dan Strategi Efektif. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(2), 199–204. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i2.35>

LAMPIRAN

A. Ilustrasi Folder Token Reward



B. Ilustrasi Kartu Perilaku Visual



C. Referensi Ilustrasi dan Aset Visual

Seluruh ilustrasi, ikon, dan elemen grafis yang digunakan dalam modul ini telah dipilih dan disusun oleh penulis untuk mendukung penyampaian materi secara visual. Beberapa aset visual berasal dari platform Canva dan digunakan sesuai dengan ketentuan lisensi yang berlaku. Sebagai bentuk penghormatan terhadap para kreator, berikut nama-nama kreator dari aset yang digunakan di dalam modul:

A. Ilustrasi Cover Modul

1. Lesya Skripak
2. Sketchify Education
3. Studio Sparks
4. Irasutoya
5. Drawcee
6. Pezibear
7. Yuzen Zhang
8. Karya Ameva
9. Sketchify Indonesia
10. Toku & Nana

B. Ilustrasi Folder Token Reward

1. Irasutoya
2. Canva AI Lab
3. Camila Gomes (Cami Design)

C. Ilustrasi Kartu Perilaku Visual

1. IndahFirma
2. Sparklestroke
3. Anh Pham
4. Toku & Nana
5. Irasutoya
6. Mindfil
7. Sketchify Education
8. Sketchify Pro
9. Faisify
10. Calm Kids