



Token Economy Sebagai Teknik Untuk Meningkatkan Active Learning pada Anak Usia Dini di TK Mutiara Kota Kupang

Eduardus J. Angga Huky¹, Maria C. Firsta Alta², Dianova Dinda Utari³, Nikita Septiara Kore⁴, Manggota A. Benga Tokan⁵, Mardiana Artati⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Nusa Cendana

Abstrak: Anak usia dini merupakan kelompok usia yang dalam memenuhi tugas perkembangan harus melalui proses bermain dan belajar. Beberapa anak kesulitan dalam beradaptasi dengan proses pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan perilaku *non-active learning*. Modifikasi perilaku ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku *active-learning* pada anak usia dini di TK Mutiara Kota Kupang menggunakan *token economy*. Pemodelifikasi perilaku melibatkan guru sebagai pemodifikasi utama dalam meningkatkan *active-learning* siswa. 2 target yaitu anak usia dini di TK Mutiara terlibat secara langsung dalam penerapan *token economy*. Hasil modifikasi perilaku ini menunjukkan bahwa *token economy* efektif untuk meningkatkan perilaku *active learning* anak usia dini.

Kata Kunci: Modifikasi Perilaku, Anak Usia Dini, *Token Economy*.

DOI: <https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1271>

*Correspondence: Eduardus

J. Angga Huky

Email:

eduardus.julio.angga@gmail.com

Received: 11-11-2025

Accepted: 19-12-2024

Published: 03-01-2025



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: Early childhood is an age group that fulfills developmental tasks through play and learning. Some children have difficulty adapting to the learning process in the classroom. This shows non-active learning behavior. This behavior modification aims to improve active-learning behavior in early childhood at Mutiara Kindergarten in Kupang City using a token economy. Behavior modification involves the teacher as the main modifier in enhancing students' active learning. The 2 targets, namely early childhood at Mutiara Kindergarten, are directly involved in applying the token economy. The results of this behavior modification show that the token economy is effective in improving the active learning behavior of early childhood.

Keywords: Behavior Modification, Early Childhood, Token Economy.

Pendahuluan

Perkembangan anak adalah proses pematangan dan interaktif, yang menghasilkan perkembangan yang teratur dari keterampilan persepsi, motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan pengaturan diri (Black dkk., 2017). Anak-anak dapat berkembang baik sesuai dengan tugas perkembangannya, jika didukung dengan pembelajaran yang efektif. Dalam praktek pembelajaran bagi anak usia dini di Indonesia, berorientasi pada proses belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar dengan pendekatan yang berpusat pada anak (Prima & Lestari, 2020). Pembelajaran juga merujuk pada pencapaian perkembangan anak sesuai dengan kelompok usia anak (Zamzami, 2021 dalam Prima & Lestari, 2020).

Anak usia dini bertindak sebagai pembelajar aktif dalam pembelajaran mereka sendiri dan belajar dengan cara bertindak, berbuat, dan berinteraksi (Yenpad Mercy, 2023). Anak-anak juga memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain (Prima & Lestari, 2020). Banyak metode pembelajaran yang digunakan oleh guru PAUD untuk meningkatkan kemampuan belajar anak dengan mengkombinasikan dua komponen utama yaitu belajar dan bermain. Proses belajar-mengajar yang terjadi di dalam kelas difasilitasi oleh peran seorang guru dalam menerapkan dua komponen tersebut (Zahriani & Azmi, 2022). Namun, dalam pengaplikasiannya beberapa anak menunjukkan sikap yang kurang percaya dalam belajar.

Menurut Wiwit (2024) tidak semua anak memiliki rasa percaya diri untuk mengekspresikan keinginan dan potensinya di sekolah karena situasi dan lingkungan yang berbeda dengan lingkungan rumah seperti guru baru, teman baru dan suasana yang baru. Kemampuan dan potensi anak yang berbeda-beda, memacu guru untuk selalu memberi semangat dan motivasi agar berani berekspresi dan bereksplorasi (Wiwit, 2024). Tindakan ini dijelaskan sebagai usaha untuk meningkatkan *active learning*. Hasanah (2019 dalam Prima & Lestari, 2020) mendefinisikan *active learning* sebagai kegiatan-kegiatan pembelajaran yang melibatkan para pelajar dalam melakukan suatu hal dan memikirkan apa yang sedang mereka lakukan. Strategi *active learning* dapat diterapkan dalam lingkup pendidikan dasar hingga menengah.

Dalam meningkatkan *active learning*, guru PAUD dapat menerapkan *token economy* sebagai penguatan positif yang diberikan kepada anak usia dini. *Token economy* menurut Miltenberger (2008) merupakan suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian token (tanda-tanda). Penerapan metode *token economy* dapat membuat anak untuk lebih berperilaku baik sesuai dengan perilaku yang dituju, karena mendapatkan imbalan yang diinginkan (Rahmadani dkk., 2023). Oleh karena itu, *token economy* yang pemberiannya dalam bentuk imbalan menjadi lebih menonjol dibandingkan apresiasi verbal (Alqahtani, 2020).

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Prima & Lestari, (2020) untuk meningkatkan *active learning* pada anak usia dini melalui penerapan teknik *token economy*. Penelitian modifikasi perilaku dengan desain *Quasi Experimental Design (QED)* ini menemukan bahwa penerapan *token economy* dapat meningkatkan *active learning* (pembelajaran aktif) pada anak usia dini. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Irsahamida dkk (2022) yang bertujuan untuk menguji efektivitas modifikasi perilaku melalui teknik *token economy* dalam

meningkatkan perilaku bertanggung jawab pada anak usia dini. Hasil penelitian modifikasi perilaku dengan eksperimen kasus tunggal ini juga menemukan korelasi yang tinggi pada peningkatan perilaku bertanggung jawab pada anak usia dini melalui penerapan *token economy*. Kedua penelitian ini, membuktikan bahwa *token economy* menjadi alat modifikasi perilaku yang efektif untuk digunakan dalam meningkatkan perilaku positif anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada partisipan yang berperan sebagai pemberi penguatan yaitu guru wali di TK Mutiara Naikoten 1, ditemukan pemicu (*antecedent*) dari perilaku *non-active learning* pada target modifikasi. Guru wali menyampaikan bahwa terdapat dua anak yang teridentifikasi memiliki perilaku *active learning* yang kurang. Anak pertama yaitu Mawar (nama samaran) menjadi kurang aktif dikelas semenjak ibunya menjadi perantau diluar kota. Anak kedua yaitu Gilang (nama samaran) teridentifikasi memiliki perilaku *active learning* yang kurang, dikarenakan memiliki kelekatan yang kurang dengan orang tuanya.



Gambar 1. Mawar terlihat dibagian belakang sedang duduk sendiri

“Satu namanya Mawar (nama samaran) bisa konsentrasi, melakukan tugasnya dengan baik tapi kadang seperti ini (meragakan perilaku menarik diri), jadi masing-masing anak punya karakternya to kak” (Identifikasi perilaku anak Mawar)



Gambar 2. Gilang berada dibagian kiri murid, dan kurang terlibat bersama teman-temannya

"Gilang (nama samaran) mungkin karena kita flashback kembali kebelakang, itu pengaruh dari orang tua, karena kelekatan dengan orang tuanya yang besar, di rumah dengan orang dewasa saja, jadi kurang untuk belajar bersama teman-teman. Memang satu bulan lebih itu saya observasi dia, karena memang dia bermain di lebih banyak dalam, terus lebih banyak diluar juga sendiri, tapi masuk kegiatan itu, empat kegiatan hanya tiga yang dia lakukan atau dua" (identifikasi perilaku anak Gilang)

Kedua anak yang diidentifikasi ini, yaitu Mawar dan Gilang menunjukkan perilaku *non-active learning* yang diobservasi secara langsung oleh guru walinya. Perilaku ini yang nantinya akan menjadi dasar perilaku yang akan dimodifikasi. Perilaku *non-active learning* yang ditunjukkan partisipan merujuk pada perilaku menarik diri dan perasaan tidak percaya diri. Kedua anak yaitu Mawar dan Gilang menunjukkan kedua perilaku tersebut selama proses pembelajaran di kelas. Pertama yaitu perilaku menarik diri, yang ditunjukkan melalui perilaku verbal seperti, bersembunyi dibelakang guru dan selalu bermain sendiri. Perilaku ini ditunjukkan oleh anak pertama yaitu Gilang. Kedua yaitu perilaku tidak percaya diri, yang ditunjukkan melalui perilaku sosial selama proses pembelajaran. Sebagai akibat dari perilaku menarik diri, kedua anak menunjukkan sikap tidak percaya diri saat bersosialisasi dengan anak lain.

Selanjutnya sebagai akibat dari perilaku *non-active learning* pada anak, kedua partisipan menunjukkan perilaku tidak percaya diri dan hubungan sosioemosional yang kurang baik. Menurut Musringati (2017 dalam Fitriya & Indriani, 2022) perkembangan sosial emosional yang baik pada anak mencakup memiliki kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, dan kemampuan mengendalikan emosi. Zarra-Nezhad dkk (2022) juga menyampaikan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak dapat dideteksi melalui berbagai perilaku positif dan negatif. Perilaku positif (misalnya berbagi, membantu, dan

bekerja sama). Karenanya modifikasi perilaku ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosioemosional pada target modifikasi.

Berdasarkan kajian diatas, maka tim pemodifikasi tertarik untuk melakukan penerapan *token economy* sebagai alat untuk meningkatkan *active learning* pada anak usia dini. Penerapan *token economy* ini akan dilakukan di TK Mutiara Kota Kupang. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, yang menemukan bahwa dua anak di TK Mutiara sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan belajar di sekolah.

Metode

Target Modifikasi Perilaku

Target dalam modifikasi perilaku ini direkrut secara langsung di TK Mutiara Kota Kupang. Partisipan guru sebagai pemberi penguatan (*reinforcement*) harus memenuhi kriteria berikut: (1) Bersedia mengikuti program modifikasi perilaku dengan menandatangani *informed consent* dan (2) Bersedia melakukan penerapan metode penguatan melalui *token economy*. Sedangkan kriteria target anak juga diharapkan memenuhi dua kriteria berikut: (1) Anak usia dini (4-6 tahun) dan (2) Kesulitan beradaptasi dengan lingkungan belajar. Berikut data demografi partisipan terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Demografi target modifikasi

Nama Samaran	Usia	Jenis Kelamin	Peran
Gia	28	Perempuan	Pemberi penguatan (<i>reinforcement</i>) melalui <i>token economy</i>
Mawar	5	Perempuan	Target modifikasi perilaku
Gilang	5	Laki-Laki	Target modifikasi perilaku

Target dalam modifikasi perilaku ini akan diberikan perlakuan yang berbeda dengan anak-anak kelas lainnya. Guru sebagai pemodifikasi perilaku akan memberikan *prompting* khusus sebagai bentuk pembeda dalam meningkatkan kemampuan *active learning* anak. *Prompting* adalah rangsangan yang diberikan sebelum atau selama kinerja perilaku yang membantu terjadinya perilaku sehingga guru dapat memberikan penguatan (Miltnerberger, 2008). *Prompting* yang diberikan dapat berupa *prompting* verbal, fisik, pemodelan dan gestur.

Desain Modifikasi Perilaku

Desain modifikasi perilaku yang digunakan adalah pemberian *reinforcement* positif melalui *token economy*. Penguatan positif didefinisikan sebagai pemberian stimulus yang bergantung pada perilaku yang menghasilkan peningkatan frekuensi perilaku tersebut di masa mendatang (Doggett & Koegel, 2013). Stimulus penguat paling kuat jika diberikan segera setelah perilaku (Doggett & Koegel, 2013). *Token economy* sebagai *reinforcement* positif telah berkembang menjadi salah satu strategi terdepan dan produktif untuk mendapatkan anak-anak untuk mematuhi aturan (Alqahtani, 2020).

Tabel 2. Rancangan Modifikasi Perilaku

Penentuan Target	Observasi dan Wawancara	Penerapan <i>Token economy</i>
Langkah pertama, adalah penentuan target. Peneliti menentukan target dengan melakukan klasifikasi berdasarkan kriteria target; 1) Anak usia dini (4-6 tahun) dan 2) Kesulitan beradaptasi dengan lingkungan belajar.	Langkah kedua, melakukan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perilaku target, dalam mendukung penerapan <i>token economy</i> sesuai dengan situasi lapangan. Sedangkan wawancara dilakukan kepada guru target, dengan tujuan untuk mengetahui perilaku target yang kurang aktif dalam pembelajaran serta juga menentukan bagan situasi untuk penerapan <i>token economy</i>	Langkah ketiga, penerapan <i>token economy</i> . Langkah ini dilakukan setelah proses observasi dan wawancara. Penerapan dilakukan secara langsung dengan melibatkan guru sebagai pemberi <i>reinforcement</i> (penguatan) melalui <i>token economy</i> , dengan rentang waktu pengaplikasian selama 2 minggu. Kemudian, pemodifikasi perilaku akan melakukan wawancara untuk mengetahui pengaruh dari penerapan <i>token economy</i> terhadap peningkatan <i>active learning</i> .

Prosedur Modifikasi Perilaku

Pada saat melakukan proses rekrutmen, pemodifikasi perilaku menjelaskan prosedur modifikasi kepada partisipan (guru yang bertindak sebagai pemberi *reinforcement* melalui *token economy*) untuk menjadi bagian dalam proses modifikasi. Setelah bersedia, partisipan terkait akan menandatangani *informed consent*. Selanjutnya, pemodifikasi perilaku akan melakukan observasi dan wawancara. Langkah terakhir adalah penerapan *reinforcement* melalui *token economy* yang diberi rentang waktu selama 10 hari penerapan. Program ini bertujuan untuk memotivasi anak agar memunculkan perilaku positif berupa *active learning*, seperti aktif belajar, percaya diri, dan bersosialisasi dengan baik. Penggunaan sistem token sebagai *Reward* atau penghargaan dirancang untuk meningkatkan minat dan keterlibatan anak secara konsisten.

Rancangan Program Modifikasi Perilaku

1. Desain Token

Token berupa stiker berbentuk bintang yang dirancang menarik dan berwarna cerah. Stiker ini akan ditempelkan di papan token pribadi yang telah disediakan.

2. Kriteria Penilaian

Penilaian dilakukan berdasarkan indikator perilaku yang diharapkan, yaitu: 1) Aktif belajar di kelas, seperti bertanya atau menjawab pertanyaan guru, 2) berani maju ke depan kelas, seperti mengemukakan pendapat atau mempresentasikan hasil kerja, 3) Bermain bersama teman, 4) Menunjukkan kemampuan bersosialisasi 5) Mampu bekerja sama dan 6) mengikuti arahan yang diberikan.

3. Mekanisme Penilaian dan Pengumpulan Token

Setiap kali anak menunjukkan perilaku yang sesuai dengan kriteria, Kriteria Perilaku meliputi, aktif belajar dalam kelas, berani maju kedepan untuk mengemukakan pendapat, dan bermain bersama, guru sebagai fasilitator memberikan token berupa stiker bintang.

Token tersebut akan ditempel di papan token anak secara langsung setelah perilaku terjadi untuk memberikan efek positif segera (*immediate reinforcement*). Catatan harian perkembangan anak disusun berdasarkan jumlah token yang dikumpulkan setiap hari.

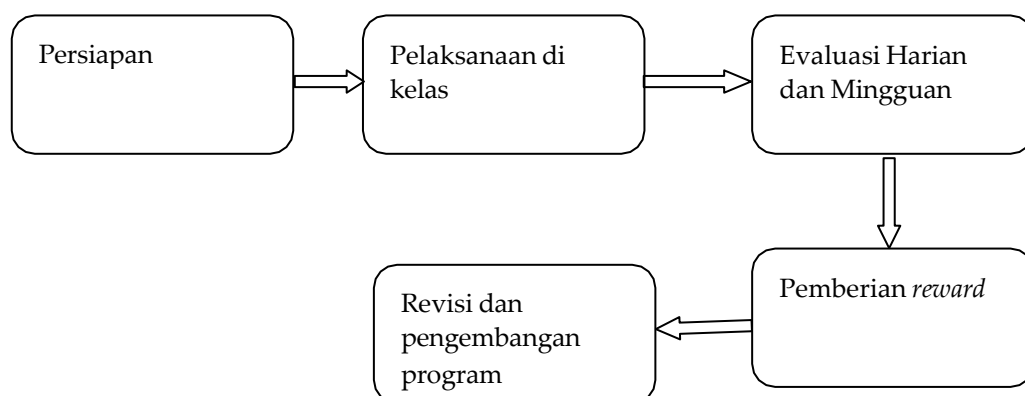
4. Pencatatan Perkembangan

Guru mencatat jumlah token yang diperoleh anak setiap hari di lembar pencatatan perkembangan. Evaluasi dilakukan secara mingguan untuk memantau konsistensi perilaku positif anak.

5. *Reward* atau Hadiah

Reward diberikan berdasarkan jumlah total bintang yang telah dikumpulkan anak selama 10 hari penerapan *token economy*. Hadiah disesuaikan dengan kebutuhan anak, dalam rancangan ini kami memberikan *reward* berupa alat tulis untuk meningkatkan motivasi mereka.

Dengan rancangan dan prosedur ini, program diharapkan dapat membantu anak mengembangkan perilaku positif dan meningkatkan semangat belajar melalui penghargaan yang menarik dan mendidik. Adapun alur penerapan *token economy*:



Bagan diatas menjelaskan empat alur penerapan *token economy* yang akan digunakan dalam modifikasi perilaku ini:

1. Persiapan

Membuat papan token untuk setiap anak dan memastikan ketersediaan stiker bintang dalam jumlah cukup. Menyampaikan tujuan program dan aturan pengumpulan token kepada anak dan guru di kelas untuk mendapatkan pemahaman dan dukungan selama kegiatan berlangsung.

2. Pelaksanaan di Kelas

Guru mengamati perilaku anak selama kegiatan belajar-mengajar. Ketika anak menunjukkan perilaku yang sesuai kriteria, guru langsung memberikan token dan menempelkannya di papan token anak. Pada dua anak yang diidentifikasi yaitu Mawar dan Gilang, akan diberikan *prompting* khusus untuk meningkatkan kemampuan *active learning*. *Prompting* (dorongan) yang diberikan dapat berupa *prompting* verbal, fisik, pemodelan dan gestur.

3. Evaluasi Harian

Guru mencatat jumlah token yang diperoleh setiap anak di akhir hari. Pada akhir minggu, jumlah token dihitung, dan anak yang mencapai target tertentu akan mendapatkan *reward*.

4. Pemberian *Reward*

Guru memberikan hadiah kepada anak yang memenuhi kriteria pencapaian. Proses ini dilakukan dalam suasana menyenangkan untuk mendorong motivasi anak lain agar berpartisipasi aktif.

5. Revisi dan Pengembangan Program

Guru melakukan evaluasi terhadap efektivitas program setiap bulan. Jika diperlukan, kriteria perilaku atau jenis *reward* dapat disesuaikan agar tetap relevan dengan kebutuhan dan motivasi anak.

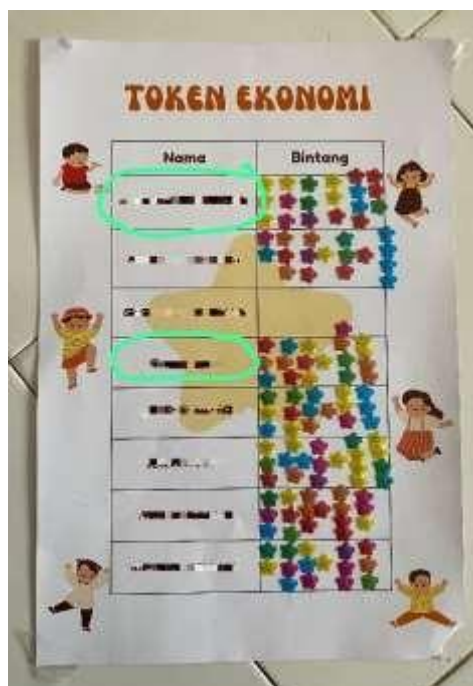
Analisis Data

Data dalam modifikasi perilaku ini akan dianalisis secara kualitatif deskriptif. Analisis deskriptif akan menggunakan pendekatan induktif, sehingga proses dan makna berdasarkan perspektif target yang terlibat (Fadli, 2021). Dalam hal ini, setelah proses penerapan *token economy* yang dilakukan selama 10 hari, pemodifikasi akan mendeskripsikan secara mendalam hasil modifikasi perilaku. Kemudian pemodifikasi juga akan melakukan wawancara kepada pemberi *token economy* yaitu guru Gia untuk mengetahui efektivitas dari metode ini. Berdasarkan hasil wawancara, pemodifikasi akan mengkaji secara deskriptif untuk menjelaskan potensi penerapan *token economy* terhadap peningkatan *active learning* pada anak usia dini di TK Mutiara.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Setelah melakukan penerapan *token economy* selama 10 hari di TK Mutiara Kota Kupang, terdapat perubahan secara signifikan dari target perilaku yaitu Mawar dan Gilang. Perilaku *non-active learning* Gilang dan Mawar meningkat secara signifikan, selama proses pemberian *token economy*.



Gambar 3. Hasil penerapan *token economy* selama 10 hari penerapan

1) Perkembangan perilaku *active learning* anak Mawar

Setelah penerapan *token economy* sebagai penguatan positif dalam meningkatkan *active learning* anak, perubahan signifikan terjadi pada anak Mawar. Pada hari pertama Mawar mendapatkan 1 bintang *token economy* namun belum menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan. Hari kedua, Mawar kembali mendapatkan 2 bintang dengan melakukan beberapa indikator seperti maju ke depan untuk berdoa dan juga bermain, serta bersosialisasi bersama. Hari ketiga, Mawar mendapatkan 3 Bintang yang kemudian menunjukkan peningkatan perilaku *active learning*. Walaupun masih cenderung lambat, Mawar berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan lantang.

Selanjutnya pada hari keempat, Mawar mendapat 2 bintang dari *token economy* yang diberikan guru Gia. Mawar bersama teman yang lain mengikuti latihan bernyanyi dan menari untuk acara natal bersama di sekolah. Setelah diberikan bintang, Mawar maju untuk mempraktekkan tarian dan nyanyian yang telah diajarkan oleh guru Gia. Selain itu, Mawar bisa mengikuti instruksi sebagai *prompting* verbal dengan baik. Hari kelima, Mawar sudah mulai akrab dengan salah satu dari tim pemodifikasi perilaku. Mawar mulai bisa

berbicara lebih banyak, dan bercerita singkat mengenai apa saja yang sudah Mawar lakukan di hari itu. Mawar juga mulai membangun komunikasi dengan teman sebayanya. Hal ini menunjukkan bahwa Mawar telah mencapai indikator perilaku, yaitu mampu bersosialisasi dengan baik. Mawar juga mengumpulkan 3 bintang pada hari kelima ini.

Di hari keenam, Mawar mendapatkan 2 bintang lagi, karena kembali terlibat dalam kegiatan kelas. Mawar mampu menghafal nyanyian di sesi latihan menyanyi dengan baik. Walaupun masih ada beberapa detail yang terlewat, guru Gia terus memberikan *prompting* verbal untuk mendukung keberhasilan Mawar. Hari ketujuh, pembelajaran yang dilakukan di TK Mutiara adalah kelas menari. Mawar melakukan gerakan dengan cukup baik walaupun belum sepenuhnya menghafal gerakan yang diberikan. Namun, karena keberaniannya untuk terlibat dalam kelas ini, Mawar mendapatkan 3 bintang dari guru. Hari kedelapan dan kesembilan Mawar tidak masuk kelas, karena sakit. Pada hari terakhir, Mawar kembali masuk dengan kondisi yang lebih baik. Mawar juga menunjukkan peningkatan perilaku dengan mulai aktif bermain bersama. Sebelumnya Mawar yang hanya duduk dan melihat temannya bermain, kini mulai bergabung bersama. Perilaku ini meningkat setelah mendapatkan 3 Bintang yang diberikan oleh Guru Gia. Mawar mulai lebih percaya diri dan berani untuk lebih bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Gambar 5. Mawar mulai bergabung bersama teman



Gambar 6. Mawar mengikuti arahan Guru untuk mencuci tangan bersama teman



Gambar 7. Maju tampil menyanyi di depan kelas



Gambar 8. Mawar aktif dalam mengikuti kelas menari



Gambar 9. Mawar makan bersama teman-teman



2) Perkembangan perilaku *active learning* anak Gilang

Setelah penerapan *token economy* sebagai penguatan positif dalam meningkatkan *active learning* anak, perubahan signifikan terjadi pada anak Gilang. Hari pertama, Gilang menunjukkan perilaku yang kurang begitu aktif saat pembelajaran. Pada saat istirahat setelah melakukan senam pagi, Gilang bermain sendiri tanpa teman ditemani temannya. Guru Gia sudah mengajak Gilang untuk bergabung bersama teman-temannya, namun

Gilang menolak dan lebih memilih bermain sendiri. Hari kedua, Gilang kemudian ikut bernyanyi bersama teman-teman yang lain. Walaupun awalnya kesulitan, tapi melalui *prompting* dari guru Gia, Gilang berhasil dibujuk untuk menyanyi bersama teman-teman. Indikator ini membuat Gilang mendapatkan 2 bintang. Pada hari ke tiga, Gilang mulai makan bersama teman-temannya dan bahkan mengobrol bersama. Berbeda sewaktu awal observasi dimana Gilang menolak untuk makan bersama teman-teman. Indikator ini membuat Gilang memperoleh 2 bintang.

Selanjutnya pada hari keempat, Gilang menunjukkan penolakan dalam kegiatan belajar. Saat Gilang bermain sendiri dibelakang kelas, guru Gia kembali memberikan *prompting* (dorongan) dan Gilang berhasil berbaris di depan serta mengikuti serangkaian kegiatan hingga selesai. Indikator ini membuat Gilang mendapatkan 2 bintang. Pada hari kelima Gilang tidak masuk kelas karena hujan deras, sehingga penerapan *token economy* dihentikan sementara. Hari keenam, Gilang kembali masuk dan menunjukkan peningkatan perilaku *active learning*. Saat kelas berakhir, Gilang diberikan *prompting* verbal oleh guru Gia untuk memimpin doa. Gilang berani maju untuk memimpin doa untuk ibu guru dan teman-teman kelas. Indikator ini Gilang mendapatkan 4 bintang.

Hari ketujuh, Gilang bermain bersama teman sebayanya dan bisa mengikuti arahan guru dengan baik. Saat Guru Gia meminta duduk diam di tempat, berbaris bersama untuk mencuci tangan dan saat di suruh duduk untuk makan bersama, Gilang bersedia mengikuti *prompting* tersebut dengan mendapatkan 3 bintang. Hari kedelapan Gilang tidak masuk karena sakit, sehingga penerapan ditunda. Hari kesembilan, Gilang mulai menunjukkan perilaku yang baik dengan bermain bersama, bersosialisasi dan juga mengikuti kegiatan-kegiatan pembelajaran dengan baik. Indikator ini Gilang mendapatkan 3 bintang. Pada hari terakhir, Gilang terlibat aktif dalam bermain bersama, bersosialisasi dan juga mengikuti arahan guru. Pada awalnya Gilang menolak untuk terlibat, namun ketika diberikan 3 bintang, Gilang kemudian mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik hingga selesai.

Gambar 10. Guru Gia memberikan *prompting* verbal dan fisik pada Gilang



Gambar 11. Gilang berbaris mengikuti arahan untuk mencuci tangan



Gambar 12. Gilang bermain bersama teman sebayanya



Gambar 13. Gilang memimpin doa sebelum pulang



Gambar 14. Gilang berbagi makanan bersama teman sebayanya



3) Pemberian *Reward*

Setelah menyelesaikan penerapan *token economy* selama 10 hari, pemodifikasi perilaku akan memberikan *reward* sebagai tahap akhir dari metode ini. *Reward* yang diberikan merupakan token yang bermanfaat bagi pembelajaran anak, yaitu alat tulis. Pemberian *reward* ini akan membantu anak untuk mengulangi serta mempertahankan perilaku positif yaitu *active learning*. *Reward* sebagai tahap akhir metode *token economy* akan menjadi efektif jika digunakan secara terus menerus.

Gambar 15. Pemberian *reward* pada anak Gilang dan Mawar



Gambar 16. Dokumentasi akhir bersama anak dan guru di TK Mutiara



Tabel 3. Jumlah Total Bintang yang Diperoleh

Jumlah Hari	Mawar	Gilang
Hari 1	1	0 (tidak masuk)
Hari 2	2	2
Hari 3	3	2
Hari 4	2	2
Hari 5	3	0 (tidak masuk)
Hari 6	2	4
Hari 7	3	3
Hari 8	0 (tidak masuk)	0
Hari 9	0 (tidak masuk)	3
Hari 10	3	3

Pembahasan

Berdasarkan hasil penerapan *token economy* di TK Mutiara Kota Kupang, pemodifikasi perilaku menemukan bahwa *token economy* efektif untuk meningkatkan kemampuan *active learning* anak. Kedua target anak usia dini mengalami perubahan yang signifikan terhadap perilaku *active learning* selama pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa *token economy* sebagai *reward* berperan dalam meningkatkan kemampuan *active* anak di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Prima dan Lestari (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar pada anak PAUD, melalui pengimplementasian *Token economy*.

"Token economy ini juga bermanfaat terhadap perkembangan emosional anak seperti bertanggung jawab, disiplin, percaya diri, membantu membentuk perkembangan sosial anak". (Wawancara Guru Gia)

"Secara grafik naik turun, karena tergantung pada mood anak. Penerapannya sangat efektif karena token economy seperti ujian, serta anak merasa diperhatikan dan dihargai". (Wawancara Guru Gia)

Selanjutnya modifikasi perilaku ini juga bermanfaat terhadap peningkatan perkembangan sosio emosional pada anak. Target modifikasi di TK Mutiara yaitu Gilang dan Mawar mengalami perubahan positif yang mengarah pada perkembangan sosio emosional. Perubahan tersebut mencakup meningkatnya kemampuan percaya diri, hubungan dengan teman sebaya, berbagi, membantu dan bekerja sama. Perkembangan emosional tersebut sesuai dengan penelitian yang disampaikan oleh Zarra-Nezhad dkk (2022) yang sesuai dengan indikator terkait. Dalam penerapan *token economy* selama 10 hari penerapan, Mawar dan Gilang mengalami perkembangan sosio emosional positif dalam proses pembelajaran.

Pemodifikasi perilaku dalam penerapan *token economy* ini yaitu guru Gia juga secara rutin memberikan *prompting* pada Mawar dan Gilang. *Prompting* ini diberikan oleh guru dengan tujuan untuk menggerakkan perilaku *active learning* secara langsung dari perilaku target. *Prompting* yang diberikan dapat *prompting* fisik, verbal dan pemodelan yang langsung dipraktikkan oleh guru Gia. *Prompting* yang menggunakan bimbingan verbal, gestural, dan fisik telah banyak digunakan untuk mengajarkan perilaku atau keterampilan baru (Seok & DaCosta, 2023). *Prompting* terbukti dapat memberikan gerakan aktif dalam belajar pada anak usia dini. Selain itu, *prompting* yang diberikan secara sistematis dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak (Bovey & Strain, 2015).

Penerapan modifikasi perilaku ini membuktikan bahwa kombinasi penguatan melalui *token economy* dan *prompting* menjadi efektif dalam meningkatkan perilaku *active learning* pada anak. Teknik *prompting* yang diberikan guru Gia menjadi efektif untuk diterapkan pada anak Gilang dan Mawar, yang sebelumnya menunjukkan perilaku *non-active learning*. *Prompting* yang diberikan pada anak untuk melaksanakan *token economy* dapat berupa *prompting* verbal, modeling dan fisik. Modifikasi perilaku ini cenderung menggunakan *prompting* verbal untuk mempengaruhi keterlibatan anak dalam penggunaan *token economy*. *Prompting* verbal terbukti dapat mempengaruhi lebih banyak anak untuk berhasil dalam pembelajaran (Guéguen dkk., 2015).

Tahap Evaluasi

Token economy menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan perilaku anak, terutama dalam membangun perilaku *active learning*. Strategi ini memungkinkan anak untuk menerima penghargaan berupa token atau tanda tertentu yang dapat ditukar dengan apresiasi nyata. Melalui penerapan yang tepat, *token economy* juga mampu meningkatkan motivasi anak dalam belajar, terutama ketika diapresiasi melalui pujian yang mendorong rasa percaya diri mereka.

“Penerapan token economy pada anak Mawar dan Gilang sudah efektif karena sesuai dengan penilaian hari-hari yang kami terapkan dalam KBM bersama anak dengan tanda bintang, saya juga mau menerapkan lagi, tapi kombinasi reward yang beda, seperti sesuatu yang tidak habis terpakai, seperti simbol smile, atau origami bintang”. (Wawancara Guru Gia)

Pada kasus Mawar dan Gilang, penerapan *token economy* menunjukkan efektivitas yang signifikan. Sistem penilaian harian yang diterapkan menggunakan token bintang terbukti efektif dalam membantu memantau progres mereka secara teratur. Kedua anak ini menunjukkan perubahan karena mendapatkan apresiasi nyata dari *reward* yang diberikan oleh guru. Selain itu, guru yang berperan sebagai pemodifikasi perilaku dapat menerapkan kombinasi *reward* yang berbeda, seperti menggunakan token yang tidak habis terpakai.

Kesimpulan

Penerapan *token economy* di TK Mutiara Kupang terbukti meningkatkan kemampuan *active learning* anak. Penggunaan token sebagai *reward*, yang dikombinasikan dengan strategi *prompting*, memberikan hasil yang signifikan dalam perkembangan perilaku *active learning* anak. Kombinasi kedua teknik ini mampu menciptakan perubahan perilaku yang lebih baik dan mempercepat adaptasi anak terhadap pembelajaran aktif. Anak Gilang menunjukkan perkembangan dalam kedisiplinan dan kerja sama dengan teman-temannya. Penghargaan berupa bintang yang diterima sering kali diikuti oleh pujian, yang tidak hanya memotivasi Gilang, tetapi juga memperkuat kebiasaan positif yang telah dibentuk. Hal ini menunjukkan bahwa sistem *token economy* mampu mendorong anak untuk terus berusaha dan merasa dihargai atas setiap pencapaiannya. Sedangkan Mawar, misalnya, mulai menunjukkan peningkatan dalam tanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya tepat waktu. Indikator ini menunjukkan bahwa Mawar telah menunjukkan perkembangan pribadi yang lebih positif.

Saran

Modifikasi perilaku yang diterapkan menggunakan *token economy* di TK Mutiara Kupang, belum dilakukan follow up. Program modifikasi perilaku selanjutnya dengan target perilaku yang sama, diharapkan dapat menjalankan prosedur follow up untuk mengetahui ketahanan dari teknik yang diberikan. Penting untuk melakukan follow up perilaku dan mengukur kelanjutan dari penerapan teknik *token economy* sebagai strategi untuk meningkatkan *active learning*, sehingga guru dapat menyusun strategi pembelajaran yang ideal.

References

- Alqahtani, R. M. (2020). The Effects of a Token Economy System to Improve Social, Academic, and Behavior Skills with Children in KSA. *International Journal of Learning and Development*, 10(3), 11. <https://doi.org/10.5296/ijld.v10i3.17385>
- Black, M. M., Walker, S. P., Fernald, L. C. H., Andersen, C. T., DiGirolamo, A. M., Lu, C., McCoy, D. C., Fink, G., Shawar, Y. R., Shiffman, J., Devercelli, A. E., Wodon, Q. T., Vargas-Barón, E., & Grantham-McGregor, S. (2017). Early childhood development coming of age: science through the life course. *The Lancet*, 389(10064), 77–90.

[https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)31389-7](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)31389-7)

- Bovey, T., & Strain, P. (2015). Strategies for Increasing Peer Social Interactions: Prompting and Acknowledgment. *Center on the Social and Emotional Foundations for Early Learning, October*. <https://csefel.vanderbilt.edu/briefs/wwb17.pdf>
- Doggett, R., & Koegel, L. (2013). *Positive Reinforcement BT - Encyclopedia of Autism Spectrum Disorders* (F. R. Volkmar (ed.); p. 2299). Springer New York. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1698-3_130
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Jurnal: Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Fitriya, A., & Indriani, I. (2022). Konsep Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA Tarbiyatussibyan Ploso Karangtengah Demak. *Jurnal Raudhah*, 10(1). <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/viewFile/1408/956>
- Guéguen, N., Martin, A., & Andrea, C. R. (2015). “I am sure you’ll succeed”: When a teacher’s verbal encouragement of success increases children’s academic performance. *Learning and Motivation*, 52(January), 54–59. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2015.09.004>
- Irsahamida, S., Lutfiyani, E., & Jamaluddin, M. (2022). Effectiveness of Behavior Modification Through Token Economy Techniques to Increase Responsibility in Early Childhood. *Tazkiya: Jurnal of Psychology*, 1(1), 54–63. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/tazkiya/article/view/20773>
- Miltenberger, R. G. (2008). *Behavior Modification*. www.thomsonedu.com/psychology Prima,
- E., & Lestari, P. I. (2017). Implementasi Token Economy Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Media Edukasi*, 1, 47–55. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jmk/article/view/301>
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2020). Penerapan Token Economy dalam Meningkatkan Active Learning Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1430–1440. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.829>
- Rahmadani, C. N., Rahmawati, A., Syamsuddin, M. M., & Bab, U. S. (2023). Efektivitas Metode Token Economy terhadap Perilaku Asertif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 11(2), 169–180. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/64978/41483>
- Seok, S., & DaCosta, B. (2023). *A Systematic Review of the Use of Prompting for Preschoolers With Developmental Delay* (pp. 467–485). <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-7468-6.ch024>
- Wiwit, S. P. H. (2024). Application of Active Learning Methods in Developing Early Children ’ s Confidence Capabilities. *International Journal of Early Childhood and*

Parenting, 2(1), 72–76. <https://ejournal.upi.edu/index.php/ECEPA/article/view/70480>

Yenpad Mercy, B. (2023). Using Active Learning Approaches with Early Learners: Perspectives of Kindergarten Teachers in Techiman Municipality. *International Journal of Elementary Education*, July. <https://doi.org/10.11648/j.ijeeu.20231202.12>

Zahriani, N., & Azmi, K. (2022). Strategi Pembelajaran Aktif Pada Anak Usia Dini. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(1), 61–71. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/alathfal/article/view/5312>

Zarra-Nezhad, M., Viljaranta, J., Sajaniemi, N., Aunola, K., & Lerkkanen, M. K. (2022). The impact of children's socioemotional development on parenting styles: the moderating effect of social withdrawal. *Early Child Development and Care*, 192(7), 1032–1044. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1835879>