YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.10665

PENERAPAN *TOKEN ECONOMY* UNTUK MENURUNKAN PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA 6-10 TAHUN DI YAYASAN X

Implementation of Token Economy to Reduce Aggressive Behavior in Children Aged 6-10 Years at Foundation X

Amalia Mahrunnisa, Aurielle Azzahra, Chaeranny Ratna Syafira Aslam, Agustina
Universitas Tarumanagara
agustina@fpsi.untar.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 11, 2026	Jun 8, 2026	Jun 20, 2026	Jun 25, 2026

Abstract

Initial observations indicated verbal and physical aggressive behavior among children, such as using harsh language, shouting, disturbing peers, taking belongings without permission, and difficulty following rules. This condition has the potential to hinder children's social and emotional development, making an intervention appropriate to the developmental characteristics of elementary school age necessary. This study aims to analyze the effectiveness of implementing Token Economy in reducing aggressive behavior among children aged 6–10 years at Foundation X. The intervention was carried out through a positive reinforcement-based Token Economy method using a system of giving tokens in the form of stars, combined with educational activities, group games, and simple rewards as reinforcers of positive behavior. Data were collected through observation, interviews, and pre-test and post-test measurements using the Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) on the Conduct Problems dimension among six children aged 6–10 years. The results of the program implementation showed a decrease in Conduct Problems scores in five of the six

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

participants, while one participant showed no change because the score had been within the normal range since the initial measurement. The mean Conduct Problems score decreased from 1.67 in the pre-test to 0 in the post-test. The conclusion of the study affirms that the implementation of Token Economy is effective in reducing aggressive behavior and increasing positive behavior among elementary school-aged children. The implications of this study indicate that Token Economy can serve as a simple, practical, and applicable alternative intervention in guiding children's behavior within the foundation environment.

Keywords: Token Economy; Aggressive Behavior; Conduct Problems; Elementary School-Aged Children; Positive Reinforcement

Abstrak: Observasi awal menunjukkan adanya perilaku agresif verbal dan fisik pada anak, seperti berkata kasar, berteriak, mengganggu teman, mengambil barang tanpa izin, serta kesulitan mengikuti aturan. Kondisi tersebut berpotensi menghambat perkembangan sosial dan emosional anak, sehingga diperlukan intervensi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan *Token Economy* dalam menurunkan perilaku agresif pada anak usia 6–10 tahun di Yayasan X. Intervensi dilakukan melalui metode *Token Economy* berbasis *positive reinforcement* dengan sistem pemberian token berupa bintang yang dikombinasikan dengan aktivitas edukatif, permainan kelompok, dan *reward* sederhana sebagai penguat perilaku positif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta pengukuran *pre-test* dan *post-test* menggunakan *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) pada dimensi *Conduct Problems* terhadap enam anak berusia 6–10 tahun. Hasil pelaksanaan program menunjukkan adanya penurunan skor *Conduct Problems* pada lima dari enam peserta, sedangkan satu peserta tidak mengalami perubahan karena telah berada pada rentang normal sejak pengukuran awal. Rata-rata skor *Conduct Problems* menurun dari 1,67 pada *pre-test* menjadi 0 pada *post-test*. Simpulan penelitian menegaskan bahwa penerapan *Token Economy* efektif dalam menurunkan perilaku agresif dan meningkatkan perilaku positif pada anak usia sekolah dasar. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa *Token Economy* dapat menjadi alternatif intervensi sederhana, praktis, dan aplikatif dalam pembinaan perilaku anak di lingkungan yayasan.

Kata Kunci: *Token Economy*; Perilaku Agresif; *Conduct Problems*; Anak Usia Sekolah Dasar; *Positive Reinforcement*

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dasar, yaitu rentang usia sekitar 6-10 tahun merupakan salah satu tahapan yang sangat membentuk perkembangan perilaku, kemampuan sosial dan pengendalian emosi anak (Lubis et al., 2024). Pada tahap ini anak mulai mendapatkan pemahaman tentang aturan, menegosiasikan hubungan dengan anak-anak sebayanya dan juga mengembangkan *skill* dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Keluarga, sekolah dan lingkungan sama-sama memainkan peranan penting dalam memberikan pengalaman pada masa perkembangan ini. Berdasarkan teori perkembangan psikososial Erikson, anak usia

sekolah dasar berada pada tahap *industry versus inferiority* (Papalia & Martorell, 2021). Pada tahap ini anak mulai mengembangkan rasa kompeten melalui keberhasilan dalam menyelesaikan tugas, memperoleh apresiasi, serta mendapatkan pengakuan dari lingkungan sekitarnya. Sebaliknya, pengalaman kegagalan yang berulang dapat menimbulkan perasaan rendah diri dan kurang percaya terhadap kemampuan yang dimiliki (Santrock, 2015). Apabila anak sering mendapatkan dukungan serta mendapatkan apresiasi atau dorongan maka anak akan tumbuh percaya dirinya dan merasa kompeten (VanderVen, 2015). Namun, jika anak terus menerus mendapatkan pengalaman negatif maka anak akan merasa mulai dipenuhi dengan rasa tidak berharga diri dan pengembangan kemampuan sosialnya akan terhambat. Anak pada tahap operasional konkret menunjukkan kemampuan berpikir logis, seperti klasifikasi, konservasi, dan *reversibilitas*, tetapi penalarannya masih bergantung pada situasi yang nyata dan bukan pada kondisi hipotetis atau abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung cenderung lebih mudah dipahami oleh anak pada tahap ini (Roebers & Schneider, 2018). Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mulai mampu berpikir logis terhadap situasi yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung (Rahanubun et al., 2025). Oleh karena itu, pengalaman yang dapat dirasakan secara langsung serta umpan balik yang konkret cenderung lebih mudah dipahami dibandingkan penjelasan yang bersifat abstrak. Karakteristik tersebut membuat anak lebih mudah memahami hubungan antara perilaku dan konsekuensinya dalam kegiatan sehari-hari (Santrock, 2015). Selain itu, aktivitas bermain merupakan bagian penting dalam perkembangan anak karena dapat menjadi sarana belajar yang memungkinkan anak memahami aturan, bekerja sama dengan orang lain, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional (Santrock, 2015). Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh pengalaman yang membantu anak memahami dampak dari perilaku yang ditunjukkan dalam perilaku sosial (Lubis, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, (Parker et al., 2022) menjelaskan bahwa proses *learning through play* memungkinkan anak memperoleh pemahaman melalui keterlibatan aktif dalam aktivitas yang bermakna dan menyenangkan. Melalui pengalaman tersebut, anak tidak hanya memahami aturan dan konsekuensi perilaku, tetapi juga belajar menyesuaikan perilakunya dalam interaksi sosial.

Fenomena yang kerap kali muncul pada masa ini adalah perilaku agresif, baik agresif fisik maupun verbal, yang sering kali ditemukan pada anak-anak usia sekolah dasar (Zelya et al., 2025). Perilaku agresif merupakan perilaku yang bertujuan menyakiti atau merugikan individu lain secara sengaja, baik dalam bentuk fisik maupun verbal (Meinarno & Sarwono,

2019). Pada anak usia sekolah dasar, perilaku agresif dapat berdampak pada kualitas hubungan sosial dengan teman sebaya, meningkatkan frekuensi konflik interpersonal, serta menghambat proses penyesuaian diri di lingkungan sosial. Jika berlangsung secara terus-menerus, perilaku tersebut dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial dan kemampuan anak dalam membangun hubungan yang positif dengan lingkungannya. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak untuk membantu mengurangi perilaku agresif dan meningkatkan perilaku yang lebih adaptif. Kondisi tersebut ditemukan berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan tim peneliti selama tiga minggu di Yayasan X. Observasi dilakukan terhadap aktivitas sehari-hari anak dan menunjukkan adanya beberapa perilaku yang sering muncul, seperti mengejek, berkata kasar, berteriak, mendorong teman, tidak mentaati aturan, serta terlibat konflik dengan sesama anak. Perilaku tersebut dapat dikategorikan sebagai agresi fisik maupun agresi verbal. Agresi fisik meliputi tindakan seperti memukul, menendang, mencubit, dan mendorong. Sementara itu, agresi verbal dapat berupa ancaman, ejekan, gangguan, atau teriakan (Narang, 2026).

Beberapa anak juga mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus serta mengontrol perilaku agresif ketika berinteraksi dengan teman sebaya. Namun, peneliti juga menemukan bahwa ketika anak-anak terlibat dalam aktivitas kelompok yang bersifat permainan dan memberikan kesempatan untuk memperoleh apresiasi atau pengakuan, mereka menunjukkan perubahan perilaku yang lebih positif. Perilaku agresif ringan dan rendahnya regulasi diri pada anak usia sekolah dasar merupakan permasalahan yang cukup umum ditemukan, baik dalam konteks pendidikan maupun pengasuhan (Ariani & Widarnandana, 2024). Apabila tidak ditangani secara tepat, hal tersebut dapat menghambat perkembangan sosial anak serta mengganggu kualitas hubungan anak dengan lingkungannya. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode yang dapat membantu anak memahami perilaku yang diharapkan melalui pengalaman langsung yang konkret dan menyenangkan.

Salah satu metode yang banyak digunakan untuk meningkatkan perilaku positif pada anak adalah *Token Economy*. Intervensi yang diberikan menggunakan metode *Token Economy* berbasis *positive reinforcement* dengan tujuan membantu mengurangi perilaku agresif pada anak (Ivy et al., 2017). Metode ini merupakan salah satu teknik modifikasi perilaku yang didasarkan pada prinsip *Operant Conditioning* yang dikembangkan oleh Skinner. Prinsip tersebut menjelaskan bahwa perilaku yang memperoleh penguatan positif *(positive reinforcement)* cenderung akan muncul kembali dan dipertahankan (Afriana et al., 2022). Dalam

penerapannya, *Token Economy* memberikan token sebagai penguat sekunder yang dapat ditukarkan dengan *reward* setelah anak menunjukkan perilaku yang diharapkan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode *Token Economy* dapat membantu meningkatkan perilaku positif pada anak. Penelitian (Imanuela, 2022) menemukan bahwa pemberian token secara konsisten dapat meningkatkan perilaku positif melalui penguatan terhadap perilaku yang diharapkan. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh (Novelinna et al., 2026) yang menemukan bahwa metode *Token Economy* dapat meningkatkan kepatuhan terhadap aturan serta mendorong munculnya perilaku yang lebih adaptif. Selain itu, (Putri et al., 2025) menyatakan bahwa pemberian token dan hadiah sederhana secara konsisten dapat meningkatkan motivasi anak untuk berperilaku positif dan mengurangi perilaku negatif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Zuhara et al., 2021) yang menunjukkan bahwa penerapan *Token Economy* efektif dalam menurunkan perilaku negatif pada siswa sekolah dasar. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pemberian penguatan positif melalui token dapat membantu meningkatkan perilaku adaptif sekaligus mengurangi munculnya perilaku yang tidak diharapkan pada anak. Dengan demikian, berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa *Token Economy* memiliki potensi dalam membantu pembentukan perilaku positif pada anak usia sekolah dasar.

Selain itu, penelitian terdahulu umumnya menitikberatkan pada peningkatan disiplin belajar, minat baca, atau kepatuhan terhadap aturan sekolah. Sementara itu, penelitian mengenai penggunaan *token economy* untuk mengurangi perilaku agresif ringan seperti mengejek teman, berkata kasar, berteriak, mendorong teman, serta meningkatkan kerja sama dan regulasi diri anak di lingkungan yayasan sosial masih belum banyak ditemukan. Perbedaan karakteristik lingkungan tersebut memungkinkan munculnya kebutuhan intervensi yang berbeda sehingga efektivitas *token economy* perlu dikaji lebih lanjut. Meskipun banyak penelitian mengenai efektivitas dari *Token Economy*, metode ini jarang diterapkan dalam lingkungan Yayasan X dibandingkan dengan lingkungan sekolah secara formal. Padahal anak-anak yang berada dalam lingkungan Yayasan X memiliki karakteristik dan dinamika sosial yang berbeda sehingga memerlukan sebuah metode yang dapat sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan demikian, terdapat kebutuhan untuk menguji penerapan *Token Economy* pada Yayasan X sebagai upaya meningkatkan perilaku positif sekaligus mengurangi perilaku negatif yang muncul dalam interaksi sehari- hari anak. Kondisi tersebut mendorong Program MBKM Proyek Kemanusiaan untuk menerapkan metode *Token Economy* pada anak di Yayasan X sebagai upaya membantu menurunkan perilaku agresif serta

meningkatkan perilaku positif, kedisiplinan, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan pada anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Token Economy* berbasis *positive reinforcement* yang diterapkan melalui sistem pemberian *token* berupa bintang yang dikombinasikan dengan berbagai aktivitas edukatif, permainan kelompok, dan *reward* sederhana sebagai penguat perilaku positif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara, dan *kuesioner*. Dengan menggunakan desain untuk mengukur perubahan perilaku agresif anak sebelum dan sesudah intervensi, *Token Economy* diterapkan pada kelompok subjek yang sama. Penelitian berlangsung di Yayasan X pada 23 Februari–5 Juni 2026, sekitar empat bulan. Tahap awal diisi observasi dan wawancara untuk memetakan karakteristik perilaku anak dan kebutuhan intervensi. Intervensi *Token Economy* kemudian dijalankan dalam 12 sesi yang dikombinasikan dengan aktivitas edukatif, permainan kelompok, dan penguatan positif. Enam anak berusia 6–10 tahun dipilih sebagai subjek melalui *purposive sampling*, berdasarkan kesesuaian usia, hasil observasi awal, informasi dari pengurus yayasan, dan indikasi perilaku pada aspek *Conduct Problems*. Empat subjek laki-laki, dua perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) yang dikembangkan oleh (Goodman, 1997) dan sudah ditrasnlasi ke Bahasa Indonesia yang telah tervalidasi pada populasi Indonesia dengan parameter psikometrik yang memadai (Istiqomah, 2017). Penelitian ini berfokus pada dimensi *Conduct Problems* untuk mengukur perubahan perilaku agresif dan bermasalah setelah intervensi. Intervensi berjalan dengan memberi token berbentuk bintang kepada anak yang menunjukkan perilaku target: tidak melakukan agresi fisik, berbicara sopan, dan mematuhi aturan kegiatan. *Token* yang terkumpul dapat ditukarkan dengan hadiah sederhana sebagai penguatan perilaku positif. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan skor *Conduct Problems* tiap subjek sebelum dan sesudah intervensi, lalu menghitung perubahan rata-rata skor kelompok. Hasilnya disajikan dalam tabel dan uraian deskriptif.

HASIL

Program intervensi dilaksanakan selama 12 sesi pada enam anak usia 6-10 tahun di Yayasan X. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal, wawancara dengan pengurus yayasan, serta pengukuran menggunakan *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) pada aspek *Conduct Problems*. Pengisian *kuisioner Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) dilakukan oleh pengurus yayasan sebagai pihak yang berinteraksi dan mengamati perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil data awal yang diperoleh melalui observasi, wawancara dengan pengurus yayasan, dan pengukuran menggunakan *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) menunjukkan bahwa sebagian anak masih menunjukkan perilaku yang berkaitan dengan aspek *Conduct Problems*, seperti melakukan agresi fisik terhadap teman (memukul, mencubit, atau mendorong), menggunakan bahasa yang kurang sopan (berkata kasar atau mengejek teman), mengambil barang teman tanpa izin, mengalami kesulitan dalam mengikuti aturan, serta terlibat konflik dengan teman sebaya.

Intervensi yang diberikan menggunakan metode *Token Economy berbasis positive reinforcement* dengan tujuan membantu mengurangi perilaku agresif pada anak. Pelaksanaan intervensi diawali dengan pengenalan sistem *Token Economy* melalui media "Papan Bintang-Ku" yang digunakan selama seluruh rangkaian program berlangsung. Target perilaku yang diberikan penguatan disusun berdasarkan aspek *Conduct Problems* pada *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) dan diterjemahkan ke dalam tiga target perilaku yang dapat diamati selama kegiatan berlangsung, yaitu tidak melakukan agresi fisik terhadap teman, menggunakan bahasa yang sopan dan tidak melakukan agresi verbal, serta mengikuti aturan kegiatan yang telah disepakati bersama.

Pada media "Papan Bintang-Ku", bintang merah diberikan ketika anak berhasil memenuhi target perilaku terkait tidak melakukan agresi fisik, bintang perak diberikan ketika anak berhasil menggunakan bahasa yang sopan dan tidak menunjukkan agresi verbal, sedangkan bintang emas diberikan ketika anak mengikuti aturan dengan baik. Selain itu, simbol wajah tersenyum digunakan untuk menandai sesi yang tidak dapat dievaluasi secara penuh karena subjek tidak mengikuti kegiatan hingga selesai, misalnya karena mengikuti kegiatan mengaji atau pulang bersama keluarga.

Gambar 1. Media *Token Economy* "Papan Bintang-Ku"

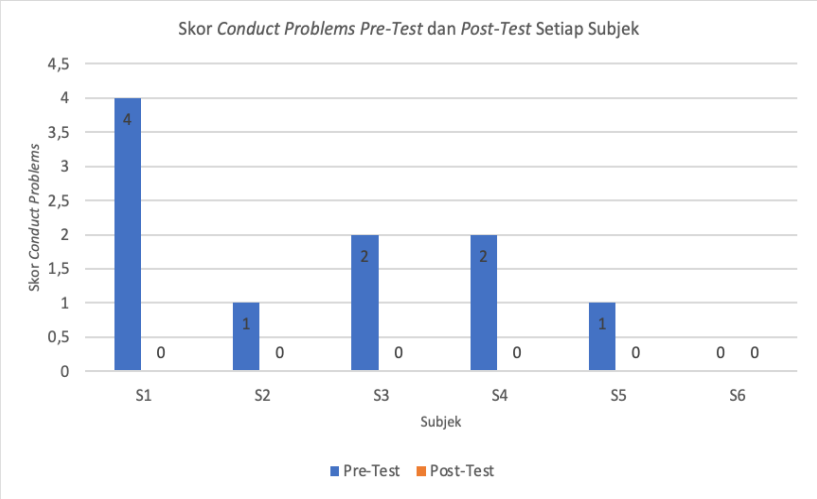
Berdasarkan gambar 1 di atas media *token economy* "papan bintang-ku" penerapan *Token Economy* dilakukan melalui berbagai aktivitas edukatif dan permainan interaktif yang dirancang untuk melatih kerja sama, kemampuan mengikuti instruksi, komunikasi yang positif, serta kepatuhan terhadap peraturan. Kegiatan yang diberikan meliputi aktivitas apresiasi diri, pembelajaran interaktif, permainan kelompok, pendampingan belajar, serta berbagai kegiatan edukatif lainnya yang dikombinasikan dengan penerapan *Token Economy*. Selain pemberian token berupa bintang, tim peneliti juga memberikan penguatan positif berupa pujian, apresiasi verbal, dan hadiah sederhana pada beberapa sesi untuk mempertahankan motivasi serta keterlibatan anak selama program berlangsung.

Hasil Evaluasi menunjukkan adanya penurunan skor *Conduct Problems* setelah pelaksanaan program. Berdasarkan hasil pengukuran *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) setelah pelaksanaan program, lima dari enam subjek menunjukkan penurunan skor *Conduct Problems* setelah mengikuti program. Sementara itu, satu subjek menunjukkan skor yang tetap pada saat *pre-test* maupun *post-test*.

Meskipun demikian, peserta tersebut tetap diikutsertakan dalam program karena pemilihan peserta tidak hanya didasarkan pada hasil *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ), tetapi juga mempertimbangkan hasil observasi awal dan anak sehari-hari. Secara keseluruhan, rata-rata skor *Conduct Problems* mengalami penurunan dari 1,67 pada saat *pre-test* menjadi 0 pada saat *post test*.

Berdasarkan gambar 1 di atas, lima subjek menunjukkan penurunan skor *Conduct Problems* setelah pelaksanaan program. Penurunan terbesar terlihat pada subjek ke-satu (S1)

yang mengalami perubahan skor dari 4 menjadi 0. Sementara itu, satu subjek menunjukkan skor yang tetap berada pada kategori normal baik pada saat *pre-test* maupun *post-test.*



Gambar 2. Perbandingan Skor *Conduct Problems Pre-Test* dan *Post-Test* pada Setiap Subjek

Gambar 2 perbandingan skor *conduct problems pre-test* dan *post-test* pada setiap subjek menunjukkan bahwa sebagian besar subjek mengalami penurunan skor *Conduct Problems* setelah mengikuti program intervensi. Perubahan tersebut terlihat pada lima subjek yang mengalami penurunan skor hingga mencapai skor 0 pada saat post-test.

Rata-rata skor *Conduct Problems* mengalami penurunan dari 1,67 pada saat *pre-test* menjadi 0 pada saat *post-test*. Penurunan skor *Conduct Problems* menunjukkan bahwa penerapan metode *Token Economy* berpotensi membantu mengurangi perilaku bermasalah pada anak. Hasil penelitian ini sejalan dengan prinsip *Operant Conditioning* yang menjelaskan bahwa pemberian penguatan positif *(positive reinforcement)* dapat meningkatkan kemungkinan munculnya kembali perilaku yang diharapkan dalam program ini, token berupa bintang berfungsi (Afriana et al., 2022) sebagai penguat sekunder *(secondary reinforcer)* yang diberikan secara langsung ketika anak berhasil menunjukkan perilaku yang sesuai dengan target program. *Token* yang terkumpul kemudian dapat ditukarkan dengan *reward* sehingga meningkatkan motivasi anak untuk mempertahankan perilaku positif selama kegiatan berlangsung.

Selama proses intervensi, kelompok mengamati bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme terhadap sistem *Token Economy* yang diterapkan. Setelah mengetahui bahwa perilaku positif akan memperoleh token dan berpeluang untuk mendapatkan *reward*, anak menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti aturan kegiatan, menggunakan bahasa yang lebih

sopan, serta mengurangi perilaku yang dapat menghambat perolehan token. Beberapa anak juga mulai saling mengingatkan satu sama lain mengenai aturan yang telah disepakati selama kegiatan berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa pemberian penguatan positif tidak hanya berfungsi sebagai konsekuensi perilaku, tetapi juga membantu membangun kesadaran anak terhadap perilaku yang diharapkan dalam lingkungan sosial.

Keberhasilan program juga didukung oleh tahap perkembangan anak. Menurut teori kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka memahami sebab-akibat melalui pengalaman yang bisa diamati langsung (Rahanubun et al., 2025). *Token* berbentuk bintang dan reward nyata membuat hubungan antara perilaku dan konsekuensinya terlihat jelas bagi anak, yang mendukung pembentukan perilaku positif.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Token Economy* berbasis *positive reinforcement* mampu menurunkan perilaku agresif pada anak usia 6–10 tahun di Yayasan X. Temuan ini terlihat dari penurunan skor *Conduct Problems* pada lima dari enam peserta setelah mengikuti program intervensi selama 12 sesi. Selain itu, rata-rata skor *Conduct Problems* mengalami penurunan dari 1,67 pada saat *pre-test* menjadi 0 pada saat *post-test*. Hasil observasi selama program juga menunjukkan perubahan perilaku yang lebih positif, seperti berkurangnya perilaku agresi verbal dan fisik, meningkatnya kepatuhan terhadap aturan, serta munculnya interaksi sosial yang lebih baik antar peserta. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pemberian token dan penghargaan secara konsisten mampu membantu anak memahami perilaku yang diharapkan sekaligus memotivasi mereka untuk mempertahankan perilaku positif.

Penurunan perilaku agresif yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori *Operant Conditioning* yang dikembangkan oleh Skinner. Menurut teori tersebut, perilaku yang memperoleh penguatan positif cenderung muncul kembali dan dipertahankan (Afriana et al., 2022). Dalam penelitian ini, token berbentuk bintang berfungsi sebagai *secondary reinforcer* yang diberikan segera setelah anak menunjukkan perilaku yang sesuai dengan target program. Penguatan yang diberikan secara langsung memungkinkan anak memahami hubungan antara perilaku dan konsekuensinya sehingga perilaku positif lebih sering ditampilkan. Selain itu, reward sederhana yang dapat ditukarkan dengan token turut

meningkatkan motivasi anak untuk mengontrol perilaku agresif dan mengikuti aturan yang telah disepakati.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas *Token Economy* dalam memodifikasi perilaku anak. Imanuela (2022) menemukan bahwa pemberian token secara konsisten dapat meningkatkan perilaku positif dan kedisiplinan siswa. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Novelinna et al. (2026) yang menunjukkan bahwa teknik *Token Economy* mampu meningkatkan kepatuhan terhadap aturan dan mendorong perilaku yang lebih adaptif. Penelitian Putri et al. (2025) juga menyatakan bahwa pemberian token dan hadiah sederhana dapat meningkatkan motivasi anak untuk mempertahankan perilaku positif. Selain itu, Zuhara et al. (2021) menemukan bahwa *Token Economy* efektif dalam menurunkan perilaku *off-task* pada siswa sekolah dasar. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa prinsip penguatan positif dalam *Token Economy* memiliki efektivitas yang konsisten pada berbagai bentuk perilaku anak.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan penelitian terdahulu. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan disiplin belajar, kepatuhan terhadap aturan sekolah, atau peningkatan minat belajar anak. Sebaliknya, penelitian ini secara khusus menargetkan penurunan perilaku agresif ringan, seperti mengejek teman, berkata kasar, berteriak, mendorong teman, dan mengambil barang tanpa izin pada lingkungan yayasan sosial. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan intervensi *Token Economy* dalam konteks pengasuhan dan pembinaan anak di luar lingkungan sekolah formal.

Keberhasilan intervensi juga dapat dipahami berdasarkan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Menurut Papalia dan Martorell (2021), anak pada usia sekolah dasar berada pada tahap *industry versus inferiority*, yaitu fase ketika anak sangat membutuhkan pengakuan dan apresiasi dari lingkungan. Pemberian token dan penghargaan dalam penelitian ini menjadi bentuk apresiasi yang membantu anak merasa dihargai atas perilaku positif yang ditunjukkan. Selain itu, berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang ditandai dengan kemampuan memahami hubungan sebab-akibat melalui pengalaman nyata dan objek yang dapat diamati secara langsung (Rahanubun et al., 2025; Roebers & Schneider, 2018). Oleh karena itu, penggunaan token berbentuk bintang dan reward nyata menjadi media yang sesuai

dengan karakteristik perkembangan anak sehingga lebih mudah dipahami dibandingkan penjelasan yang bersifat abstrak.

Implikasi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Token Economy* dapat dijadikan sebagai alternatif intervensi yang sederhana, praktis, dan ekonomis untuk membantu mengurangi perilaku agresif pada anak usia sekolah dasar. Program ini dapat diterapkan tidak hanya di lingkungan yayasan sosial, tetapi juga di sekolah, panti asuhan, maupun lingkungan keluarga. Bagi pengurus yayasan dan pendidik, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa pemberian penguatan positif secara konsisten lebih efektif dalam membentuk perilaku positif dibandingkan penggunaan hukuman. Selain itu, penerapan *Token Economy* dapat membantu menciptakan lingkungan sosial yang lebih kondusif, meningkatkan kemampuan regulasi diri anak, serta memperkuat keterampilan sosial dalam interaksi sehari-hari.

Keterbatasan penelitian. Pertama, jumlah peserta penelitian relatif kecil, yaitu hanya enam anak, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian menggunakan desain *pre-test* dan *post-test* tanpa kelompok kontrol sehingga perubahan perilaku yang terjadi belum sepenuhnya dapat diatribusikan secara eksklusif pada intervensi *Token Economy*. Ketiga, durasi pelaksanaan program yang berlangsung selama empat bulan dengan 12 sesi masih tergolong terbatas untuk melihat keberlanjutan perubahan perilaku dalam jangka panjang. Keempat, pengukuran perilaku dilakukan berdasarkan observasi dan penilaian pengurus yayasan sehingga masih terdapat kemungkinan subjektivitas dalam penilaian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta yang lebih besar, menggunakan kelompok pembanding, menerapkan periode tindak lanjut (*follow-up*), serta mengombinasikan berbagai metode pengukuran agar efektivitas *Token Economy* dapat dievaluasi secara lebih komprehensif dan mendalam.

KESIMPULAN

Program MBKM Proyek Kemanusiaan di Yayasan X melalui penerapan *Token Economy* menunjukkan adanya penurunan perilaku agresif pada anak usia 6–10 tahun. Hasil evaluasi menggunakan *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) pada dimensi *Conduct Problems* menunjukkan bahwa lima dari enam peserta mengalami penurunan skor setelah mengikuti program, sedangkan satu peserta tidak mengalami perubahan skor karena telah berada pada rentang normal sejak pengukuran awal. Selain itu, rata-rata skor *Conduct Problems*

menurun dari 1,67 pada saat pre-test menjadi 0 pada saat post-test. Hasil observasi selama pelaksanaan program juga menunjukkan adanya peningkatan perilaku positif pada peserta, seperti kemampuan mengikuti aturan, menggunakan bahasa yang lebih sopan, serta berinteraksi secara lebih positif dengan teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan teori *Operant Conditioning* yang menjelaskan bahwa perilaku yang memperoleh penguatan positif cenderung muncul kembali dan dipertahankan. Selain itu, penggunaan *token* berupa bintang dan *reward* yang konkret sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang lebih mudah memahami hubungan antara perilaku dan konsekuensi yang dapat diamati secara langsung. Secara keseluruhan, penerapan *Token Economy* dapat menjadi salah satu alternatif intervensi yang sederhana dan praktis dalam membantu pembinaan perilaku anak di lingkungan yayasan.

Temuan ini memberikan kobtribusi terhadap perkembangan teknik modifikasi perilaku berbasis penguatan positif pada anak usia Sekolah Dasar, khususnya dalam konteks pengasuhan di lingkungan yayasan. Meskipun demikian, program ini masih memiliki keterbatasan berupa jumlah peserta yang relatif sedikit dan durasi pelaksanaan yang singkat. Oleh karena itu, diperlukan penerapan yang konsisten serta pemantauan lanjutan oleh pengurus yayasan agar perubahan perilaku positif yang telah terbentuk dapat dipertahankan dalam jangka panjang.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta yang lebih besar dan durasi intervensi yang lebih panjang, serta menggunakan kelompok pembanding agar efektivitas *Token Economy* dalam menurunkan perilaku agresif dapat dievaluasi secara menyeluruh dan lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Afriana, S., Ramadhana, N. H., Pratiwi, Y., & Maimunah. (2022). Analisis Teori Operant Conditioning B. F. Skinner terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Selama Masa Pandemi Covid-19. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI, 9*(3), 645–660. https://doi.org/10.69896/modeling.v9i3.951

Ariani, N. W. T., & Widarnandana, I. G. D. (2025). Dealing with aggressive behavior: Implementing a token economy for children in a learning context. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10*(1), 77–91. https://doi.org/10.25078/pw.v10i1.4524

Börnert-Ringleb, M., & Wilbert, J. (2018). The association of strategy use and concrete-operational thinking in primary school. *Frontiers in Education, 3*, Article 38. https://doi.org/10.3389/feduc.2018.00038

Imanuela, F. (2022). *Penerapan Teknik Token Economy untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di SMP Negeri 1 Sopai, Toraja Utara* [Skripsi, Universitas Negeri Makassar]. https://eprints.unm.ac.id/26250

Istiqomah. (2017). Parameter Psikometri Alat Ukur Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ). *Psympathic: Jurnal Ilmiah Psikologi, 4*(2), 251–264. https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1756

Ivy, J. W., Meindl, J. N., Overley, E., & Robson, K. M. (2017). Token economy: A systematic review of procedural descriptions. *Behavior Modification, 41*(5), 708–737. https://doi.org/10.1177/0145445517699559

Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2*(1), 47–58. https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301

Lubis, R., Rahmi, D. A., Kania, D. A., Pawira, E. A. S. S., Imelda, I., Andini, N., & Nadella, N. (2024). Masa Sekolah dan Perkembangan Anak Usia 6–12 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(2), 22304–22314. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16492

Meinarno, E. A., & Sarwono, S. W. (2019). *Psikologi sosial* (Edisi ke-2). Salemba Humanika.

Narang, U. R. (2026). Perilaku Agresif pada Anak Usia Dini. *Maliki Interdisciplinary Journal, 4*(3), 94–98. https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/21290

Novelinna, T. A., Putri, D. R., & Musslifah, A. R. (2026). Implementasi Teknik Modifikasi Perilaku Token Ekonomi untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas TK B di TK Islam Mujahidin Surakarta. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 6*(1), 259–267. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v6i1.8659

Papalia, D. E., & Martorell, G. (2021). *Experience human development* (15th ed.). McGraw-Hill Education.

Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning through play at school: A framework for policy and practice. *Frontiers in Education, 7*, Article 751801. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801

Putri, S., Nissa Indriyani, Q. D., & Jamaluddin, M. (2025). Token Economy dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi, 2*(4), Article 14. https://doi.org/10.47134/pjp.v2i4.4325

Rahanubun, Y., Pesilette, J., Nahatue, H., Banjar, A., & Matitaputty, J. K. (2026). Menguji Relevansi Teori Jean Piaget terhadap Perkembangan Berpikir Operasional Konkret Anak Sekolah Dasar di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Edunomika, 10*(1). https://doi.org/10.29040/jie.v10i1.18390

Santrock, J. W. (2015). *Life-span development* (15th ed.). McGraw-Hill Education.

VanderVen, K. (2020). Is it still industry? Towards a new look at Erikson's relevance to school age youth with implications for practice. *Journal of Child and Youth Care Work, 25*, 178–194. https://doi.org/10.5195/jcycw.2015.80

Zelya, A. P., Jannah, A. R., Mufatihah, Z., Puriani, R. A., & Novirson, R. (2025). Perilaku Agresif pada Siswa: Literature Review. *Edu Research: Jurnal Penelitian Pendidikan, 6*(1), 503–512. https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.559

Zuhara, S. M., Rahmawati, R., & Handoyo, A. W. (2021). Pengaruh Teknik Token Ekonomi terhadap Perilaku Belajar Siswa untuk Mengurangi Perilaku Off Task. *SISTEMA: Jurnal Pendidikan, 2*(2), 9–14. https://doi.org/10.24903/sjp.v2i2.791