

# PENERAPAN TOKEN EKONOMI UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF ANAK

**Putri Ayu Wulandari<sup>1</sup>**

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

[Putriayuw770@gmail.com](mailto:Putriayuw770@gmail.com)

**Arsyia Fajarrini<sup>2</sup>**

Universitas Islam Negeri Raden Mas  
Said Surakarta

[arsyiafajarrini@gmail.com](mailto:arsyiafajarrini@gmail.com)

**Umi Widayahti<sup>3</sup>**

Universitas Islam Negeri Raden Mas  
Said Surakarta

[Uumi37129@gmail.com](mailto:Uumi37129@gmail.com)

**Khoirunnisa Nur Intani<sup>4</sup>**

Universita Islam Negeri Raden Mas  
Said Surakarta

[khoirunnisaintan173@gmail.com](mailto:khoirunnisaintan173@gmail.com)

**Rina Wulandari<sup>5</sup>**

Universita Islam Negeri Raden Mas  
Said Surakarta

[Rhinawulan2504@gmail.com](mailto:Rhinawulan2504@gmail.com)

**Aisyah Nur Setyaningsih<sup>6</sup>**

Universitas Islam Negeri Raden Mas  
Said Surakarta

[aisyahsetya2424@gmail.com](mailto:aisyahsetya2424@gmail.com)

**Putri Prameshwary Khoirunnisa<sup>7</sup>**

Universitas Islam Negeri Raden Mas  
Said Surakarta

[pprameswhary@gmail.com](mailto:pprameswhary@gmail.com)

*Article received: 12 Jun 2025, article revised: 15 July 2025, article published: 30 July 2025*

## Abstrak

Perilaku agresi anak menjadi salah satu masalah perilaku yang dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional anak. Perilaku seperti memukul, mengejek, dan mengganggu teman sering kali muncul akibat kurangnya pemahaman anak terhadap aturan sosial serta keterbatasan dalam mengelola emosi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan teknik *Token Economy* dalam mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini di TK Aisyiyah Kota Pasir. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak yang menunjukkan perilaku agresif secara berulang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Token Economy* dengan pemberian token berupa bintang sebagai bentuk penghargaan atas perilaku positif secara konsisten dapat menurunkan intensitas perilaku agresif anak. Anak menjadi lebih kooperatif, memahami perbedaan antara perilaku baik & buruk, serta termotivasi untuk menunjukkan perilaku yang diharapkan. Dengan demikian, teknik

*Token Economy* terbukti efektif sebagai metode modifikasi perilaku yang menyenangkan dalam pembentukan karakter anak usia dini.

**Kata Kunci:** Token, Ekonomi, Perilaku, Agresif

## **IMPLEMENTATION OF TOKEN ECONOMY TO REDUCE CHILDREN'S AGGRESSIVE BEHAVIOR**

### **Abstract**

*Aggressive behavior in children is one of the behavioral problems that can hinder children's social and emotional development. Behaviors such as hitting, teasing, and disturbing friends often arise due to children's lack of understanding of social rules and limitations in managing emotions. This study aims to determine the effectiveness of the application of the Token Economy technique in reducing aggressive behavior in early childhood at Aisyiyah Kindergarten, Pasir City. The study used a qualitative approach with a descriptive method. The subject in this study was a child who showed aggressive behavior repeatedly. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. The results of the study showed that the application of Token Economy by giving tokens in the form of stars as a form of appreciation for positive behavior consistently can reduce the intensity of children's aggressive behavior. Children become more cooperative, understand the difference between good and bad behavior, and are motivated to show the expected behavior. Thus, the Token Economy technique has proven to be effective as a fun and educational behavior modification method in forming the character of early childhood.*

**Keywords:** *Token, Economy, Behavior, Aggressive*

### **PENDAHULUAN**

Pada anak usia dini, anak-anak sedang mengalami proses awal dalam membentuk karakter dan kebiasaan yang akan berdampak pada perilaku mereka di kemudian hari. Di jenjang Taman Kanak-Kanak (TK), peran guru sangat penting dalam membimbing anak mengenali perilaku yang tepat dan yang perlu diubah. Meski begitu, proses pembentukan perilaku bukanlah sesuatu yang sederhana, karena anak-anak masih dalam tahap belajar mengontrol emosi, memahami norma, serta beradaptasi dalam lingkungan sosial.

Menurut Hurlock (dalam Fatimah et al., 2021) mengatakan bahwa anak yang dapat melumpuhkan emosi kemarahannya dengan wajar maka anak tersebut akan menunjukkan gambaran emosi yang tenang. Dalam hal ini emosi yang dimaksud adalah bagaimana cara anak untuk mengontrol emosinya yang umumnya terjadi saat marah, anak mengekspresikan emosinya dengan raut wajah, gaya tubuh, dan perkataan anak, anak yang sudah mampu mengendalikan emosi dalam keadaan tertentu maka anak tersebut dinilai dapat mengendalikan emosi (*emotional control*). Adapun anak yang tidak dapat mengendalikan emosinya akan mengalami

penumpukan emosi negatif. Penumpukan emosi negatif ini nantinya akan membuat anak memiliki perilaku agresif. Myers (2002) berpendapat bahwa perilaku agresif adalah perilaku fisik atau verbal fisik atau verbal yang sengaja dimaksudkan untuk menyakiti atau menyakiti orang lain. Krahe (2005) berpendapat bahwa agresivitas adalah segala bentuk tindakan yang ditujukan untuk melukai atau melukai organisme lain yang terpaksa menghindarinya (Akbar, 2023).

Syahrani (2020) mengatakan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang disengaja untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun secara psikis yang mungkin bertentangan dengan keinginan individu. Pada umumnya perilaku agresif dibedakan menjadi 2 yaitu perilaku agresif verbal (serangan dengan kata-kata ataupun caci-maki) dan perilaku agresif non-verbal (menyerang dengan beragam aktivitas) seperti memukul, mencubit, berkelahi (Fajarrini & Ichsan, 2023). Ciri-ciri perilaku agresif juga diungkapkan oleh Handayani & Hidayah (2014) yang ditandai dengan perilaku meremas, mengejek, memukul, serta mengolok-olok. Dalam setting sekolah, ragam perilaku ini termasuk perilaku yang tidak dikehendaki oleh guru dan siswa lain karena bisa mengganggu proses belajar, menimbulkan ketidaknyamanan bagi siswa lain dan selanjutnya menakuti siswa lainnya. Perilaku agresif menjadi penting untuk diperhatikan dan diantisipasi dalam tahapan perkembangan anak karena sering menimbulkan beberapa masalah, baik di rumah maupun di sekolah atau di fasilitas di mana satu orang dapat berinteraksi dengan orang lain (Kulsum & Hakim, 2023).

Berdasarkan pendekatan dan teori perilaku manusia terdapat beragam strategi dan teknik dalam mengubah perilaku manusia, metode tersebut dikenal dengan sebutan modifikasi perilaku. Modifikasi perilaku merupakan metode untuk mengajarkan perilaku baru atau mengubah perilaku yang ada melalui penguatan positif atau negatif (Isnaini et al., 2023). Salah satu teknik terkenal yang digunakan dalam pengubahan perilaku manusia adalah teknik token ekonomi (*Token Economy Technique*). *Token Economy Technique* adalah salah satu program behaviorial dimana individu akan memperoleh tanda khusus untuk perilaku yang diinginkan. Tanda khusus atau token diberikan kepada individu sebagai penghargaan atas perilaku yang diubah. Menurut Purwantara juga menjelaskan bahwa token ekonomi merupakan salah satu teknik dalam modifikasi perilaku dengan memberikan satu kepingan atau tanda isyarat dengan segera setelah perilaku yang diinginkan dilakukan. Token Ekonomi merupakan salah satu bentuk *reinforcement* positif, individu akan menerima token ketika memperlihatkan perilaku yang diinginkan kemudian diakumulasi dalam jumlah tertentu untuk ditukarkan dengan hadiah yang telah disesuaikan dengan keinginan atau minat individu dan target perilaku yang dicapai (Aprilia Mega Rosdiana, 2022).

Teknik modifikasi perilaku merupakan teknik yang digunakan untuk memperbaiki perilaku pada kalangan guru atau psikolog, teknik modifikasi perilaku bermanfaat untuk mempromosikan dan mendukung perilaku adaptif pada siswa (Darmayanti et al., 2024). Melalui modifikasi perilaku dapat mengubah perilaku anak yang maladaptif menjadi adaptif. Dalam penerapan teknik modifikasi terhadap suatu masalah siswa harus dipertimbangkan pada permasalahan perilaku siswa yang ingin diperbaiki. Modifikasi merupakan tindakan yang digunakan untuk merubah tingkah laku suatu individu atau masyarakat (Purwanto, 2012).

Teknik modifikasi melalui token ekonomi merupakan modifikasi perilaku yang digunakan dalam menurunkan perilaku yang kurang diharapkan dan meningkatkan tingkah laku yang dikehendaki (Huky et al., 2025). Teknik token ekonomi adalah contoh penguatan ekstrinsik yang dapat menjadikan siswa termotivasi dalam meraih suatu prestasi, jadi dapat disimpulkan bahwasanya teknik ini dapat merubah perilaku yang kurang diharapkan dengan mempergunakan simbol untuk penguat ekstrinsik sehingga dapat memunculkan suatu motivasi pada target. Tujuan dalam penerapan token ekonomi yaitu untuk mengubah dorongan yang intrinsik dalam perilaku siswa dengan membentuk suatu penguatan sehingga diharapkan dapat memunculkan tingkah laku yang dikehendaki oleh guru dengan cara diberikan stimulus dan perilaku yang menyenangkan bagi siswa. teknik modifikasi perilaku token ekonomi merupakan tabungan keping dengan memberikan token hadiah ketika siswa berperilaku sesuai dengan yang diinginkan oleh guru. Teknik token ekonomi merupakan penguatan yang diberikan kepada siswa dengan menampakkkan akumulasi tingkah laku yang diharapkan serta menukar dengan hal lainnya sebab token diberikan pada siswa berupa reinforcement yang dikondisikan sehingga dapat memperkuat dan menumbuhkan tingkah laku yang diharapkan (Aulia et al., 2022).

Penguatan teknik modifikasi token ekonomi harus diberikan tanpa adanya penundaan atau diberikan token secara langsung pada saat siswa melakukan suatu tindakan yang bersifat positif. Teknik terapi modifikasi token ekonomi digunakan untuk mengurangi perilaku negatif siswa yang mengalami suatu gangguan tingkah laku seperti permasalahan kedisiplinan siswa. Penerapan teknik modifikasi token ekonomi dapat membentuk perilaku siswa dalam aspek kedisiplinan menjadi lebih terstimulasi dan berkembang (Ruslia Isnawati, S.Psi., 2020).

Tujuan *Token Economy* menurut Miltenberger adalah untuk menguatkan perilaku yang diinginkan. Hal ini dilakukan untuk mengurangi perilaku yang tidak menyenangkan melalui sebuah lingkungan terstruktur dengan memberikan suatu perlakuan. Selain memiliki tujuan tersebut, manfaat pemberian penghargaan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dapat membangkitkan motivasi anak. Pemberian *Token Economy* diharapkan mampu menarik perhatian anak karena *Token Economy* merupakan teknik pemberian penghargaan yang diberikan langsung sesuai dengan kebutuhan dan kesukaan anak (Lestari, 2017).

Dengan penghargaan dapat mendorong anak untuk melakukan sesuatu hal yang baik dan benar. Aprilianti (Heryanto & Mulyasari, 2017) menyatakan bahwa dengan menggunakan penguatan atau *reinforcement*, konsekuensi-konsekuensi yang menyenangkan, dan *reward* dapat mempengaruhi perilaku manusia karena dengan itu maka perilaku yang ia tunjukkan akan selalu ia ulangi secara terus menerus. Menurut Armai (dalam Madiyanah & Farihah, 2020) menyebutkan ada dua keunggulan dari *reward*: 1) *Reward* sangat berpengaruh untuk melakukan hal-hal yang baik dan positif, 2) dan *reward* bisa sebagai motivasi untuk berbuat baik yang diikuti dengan pujian guru (Ramadhani & Aulia, 2020).

Benthan mengatakan bahwa ada dua tenaga pendorong yang ada pada dalam diri manusia yaitu kesenangan dan kesakitan. Ia menjelaskan jika ingin mengembangkan suatu tingkah laku yang positif dalam diri anak maka berilah anak itu sesuatu yang menyenangkan setelah perilaku yang diinginkan muncul. Maka dari

uraian tersebut dapat dikatakan bahwa sesuatu yang menyenangkan dapat memberikan dorongan bagi anak untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Sesuatu yang menyenangkan dapat diperoleh dengan memberikan *reward*. *Reward* berasal dari bahasa Inggris yang berarti penghargaan atau hadiah. *Reward* atau penghargaan sendiri memiliki arti suatu hadiah yang akan diberikan jika anak menunjukkan perilaku yang baik. Hadiah tersebut diartikan sebagai tanda kasih sayang atau penghargaan atas prestasi dan kemampuan anak (Mufidah, 2012).

Dari observasi yang dilakukan di TK Aisyiyah Kota Pasir bahwa anak menunjukkan perilaku kurang baik, seperti suka mengganggu teman, sulit diatur, dan belum memahami batasan dalam berinteraksi sosial. Kondisi ini menjadi tantangan bagi para pendidik dalam membentuk sikap dan karakter anak sejak usia dini. Penerapan metode *token economy* terhadap salah satu siswa, terlihat bahwa pendekatan ini dapat membawa perubahan positif dalam perilaku anak. Pemberian *token economy* berupa bintang setiap kali anak menunjukkan perilaku yang baik menjadi bentuk apresiasi yang menyenangkan dan memotivasi mereka. Dengan cara ini, anak menjadi lebih mudah diarahkan tanpa tekanan. Metode *token economy* terbukti efektif sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan perilaku di lingkungan taman kanak-kanak, serta mendukung proses pembentukan karakter anak melalui cara yang menyenangkan dan edukatif.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Kualitatif deskriptif merupakan metode penelitian dengan pendekatan terhadap sesuatu perilaku, fenomena atau peristiwa, masalah dan keadaan tertentu yang menjadi objek penyelidikan, dimana hasil temuannya berupa uraian kalimat yang menjelaskan pemahaman tertentu (Sugiyono, 2014). Tujuan menggunakan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan keberhasilan token ekonomi dalam mengubah perilaku *agresif* anak di TK Aisyiyah Kota Pasir Nusakan Surakarta.

Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung aktivitas, perilaku, dan kondisi yang terjadi di lapangan. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif, dimana peneliti terlibat secara langsung dalam lingkungan yang diteliti tanpa mengganggu aktivitas yang sedang berlangsung (Sugiyono 2022). Subjek penelitian ini adalah anak laki laki berusia 5 tahun yang berinisial ananda "R". Peneliti memilih ananda "R" sebagai subjek penelitian karena anak tersebut menunjukkan perilaku agresif. Perilaku yang ditunjukkan seperti memukul teman mendorong teman dan lain sebagainya. Sedangkan informan penelitian ini adalah Kepala Yayasan TK Aisyiyah Nusakan, wali kelas anak tersebut. Peneliti menjadikan kepala yayasan dan wali kelas sebagai *informan*, untuk menggali informasi lebih dalam mengenai perilaku anak selama di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengurangi perilaku *agresif* anak melalui *token ekonomi*.

Setelah data terkumpul peneliti melakukan analisis, adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2012). Reduksi data dilakukan dengan cara mengelompokkan data yang telah diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Dengan melakukan reduksi data memudahkan peneliti

untuk menyimpulkan hasil penelitian. Sedangkan penyajian data dalam penelitian ini melalui tabel dan deskripsi, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Aisyiyah Kota Pasir menunjukkan bahwa anak berinisial “R” menunjukkan perilaku *agresif*, yaitu anak mengganggu temannya Ketika sedang proses pembelajaran, mengejek temannya dan sering memukul temannya. Kemudian anak ketika diberitahu oleh guru agar tidak berperilaku *agresif*, anak tidak mendengarkan nasehat dari guru. Ananda r merupakan siswa tk Aisyiah Nusukan, ananda r merupakan sosok anak yang aktif seperti pada umumnya anak anak usia dini, namun ananda r mempunyai perilaku yang kurang baik bisa dikatakan jahil atau nakal. Pada saat observasi kami sebagai mahasiswa memberikan edukasi atau pengertian ke anak bahwa tidak boleh nakal/jahil ke teman-temannya. Selain itu kita juga menerapkan modifikasi perilaku menggunakan *token economy*. Hasil dari perilaku anak digunakan motivasi dalam bentuk kumpulan *token economy* yang pada akhirnya dapat ditukarkan dengan hadiah dan sebanding dengan total token yang diperoleh.

Hari pertama, Jum’at 25 April 2025, kami melakukan sosialisasi dan observasi kepada anak usia dini tentang perilaku baik & buruk. Disaat kami sedang melakukan observasi secara langsung kami menemukan ada beberapa anak yang memiliki perilaku menyimpang salah satunya adalah perilaku agresif. Perilaku tersebut merupakan ekspresi ketidakpuasan anak terhadap suatu kondisi sehingga menyebabkan anak mengungkapkan perasaannya dengan cara yang tidak wajar. Perilaku *agresif* terjadi bila tindakan tersebut dilakukan dengan sengaja maksudnya untuk menyakiti orang lain. *Agresi* fisik adalah perilaku yang bertujuan untuk menyakiti seseorang dan merupakan salah satu bentuk Tindakan fisik, seperti: memukul, mencubit, menendang dan sebagainya. Setelah menemukan salah satu murid di Tk Aisyiah Nusukan yang memiliki perilaku menyimpang. Terkait dengan perilaku menyimpang tersebut kami secara langsung meminta izin kepada kepala yayasan untuk menerapkan token ekonomi untuk mengurangi perilaku menyimpang pada ananda “R”. dengan atas izin kepala yayasan kami menerapkan *token economy* kepada ananda “R” dengan harapan perilaku agresif yang ada pada diri ananda “R” berkurang. *Token economy* adalah satu bentuk perubahan perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang disukai dan mengurangi perilaku yang tidak disukai dengan menggunakan token atau koin.

Hari kedua, Jum’at 2 Mei 2025, kami memberikan pengertian ke anak anak tentang perilaku baik dan buruk. Di hari kedua ini, kami mulai menerapkan *token economy* kepada Ananda “R”. sebelum kami menerapkan *token economy* kepada ananda kami memeberi pengertian tentang *token economy* kepada ananda. Bahwa *token economy* adalah metode modifikasi perilaku yang memanfaatkan hadiah sebagai konsekuensi yang akan didapat. Hadiah adalah sesuatu yang dapat memotivasi anak untuk terlibat dalam perilaku yang ditargetkan. Selama pembelajaran berlangsung, kami melakukan pengamatan terhadap Ananda “R” dan memberikan bintang apabila ananda berperilaku baik.

Gambar 1.

## Anak Mengumpulkan Bintang di Hari Pertama Penerapan Token Economy



(Sumber: Observasi Lapangan)

Hari ketiga, Senin 5 Mei 2025, kita menerapkan *token economy* di TK Aisyah Kota Pasir. Pada hari ketiga ini merupakan hari terakhir kami melakukan penerapan *token economy* kepada ananda "R". Menurut pendapat kami pada hari terakhir perilaku yang menyimpang pada diri ananda "R" sudah mulai berkurang dan menjadi pribadi yang baik. Dapat disimpulkan bahwa perilaku yang ada pada ananda "R" dapat di rubah dengan menggunakan *token economy*.

Gambar 1.

Anak Mengumpulkan Bintang di Hari Terakhir Penerapan Token Economy



(Sumber: Observasi Lapangan)

Gambar di bawah ini adalah gambar dimana ananda mendapatkan hadiah dengan cara menukarkan bintang yang di dapat saat penerapan *token economy*.

Gambar 2.

Anak Mendapatkan *Reward* atau Hadiah



(Sumber: Observasi Lapangan)

Hasil penerapan *token economy* terhadap anak yang menunjukkan perilaku agresif di TK Aisyiyah Kota Pasir memperlihatkan adanya perubahan perilaku yang signifikan. Ananda yang awalnya menunjukkan perilaku seperti memukul, mengejek dan mengganggu teman, dia mulai menunjukkan sikap *kooperatif* setelah diberikan token sebagai bentuk penghargaan atas perilaku positif. Temuan ini selaras dengan teori kondisioning operan (*operant conditioning*), yang menganggap bahwa perilaku adalah hasil dari interaksi dengan lingkungan dan dipengaruhi oleh konsekuensi dari perilaku tersebut. *Kondisioning operan* adalah proses dimana individu belajar melalui penguatan atau hukuman yang mengikuti perilaku mereka. Dengan kata lain, perilaku yang diikuti oleh konsekuensi yang menyenangkan akan lebih cenderung diulang, sementara perilaku yang diikuti oleh konsekuensi yang tidak menyenangkan akan lebih cenderung dihindari (Adzim et al., 2025).

Miltenberger membahas bagaimana token, seperti gambar bintang, berfungsi sebagai penguat sekunder (*secondary reinforcer*) yang diperoleh setelah individu menunjukkan perilaku yang diinginkan. Token tersebut kemudian dapat ditukar dengan hadiah atau penguat utama (*backup reinforcer*), menjadikannya alat yang efektif dalam membentuk perilaku baru yang adaptif. Miltenberger juga menekankan bahwa sistem *token economy* dapat menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur dan mendukung perilaku prososial, terutama ketika diterapkan secara konsisten dan didukung oleh penguatan yang tepat (Miltenberger, 2008).

Temuan ini juga mendukung penelitian oleh Kulsum dan Hakim (2023) bahwa token ekonomi dapat menurunkan perilaku agresif pada anak ADD (Attention Deficit Disorder). Penelitian tersebut membuktikan bahwa meskipun anak memiliki kebutuhan khusus, penerapan *token economy* tetap efektif dalam menurunkan intensitas perilaku *agresif* secara bertahap dan konsisten. Dari konsekuensi tinjauan ini bisa diambil kesimpulan bahwa *token economy* efektif untuk menurunkan perilaku *agresif* pada anak yang sering memukul, mengejek dan mengganggu teman.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama tiga hari anak sudah paham yang baik dan tidak baik. Agar anak konsisten dengan perilaku yang positif diperlukan bimbingan dari orang tua dan guru. Hal ini sejalan dengan Teori belajar *behavioristik* memberikan peran dan tugas guru adalah guru memiliki keharusan dalam mengetahui apa saja yang akan diajarkan. Oleh sebab itu, guru diharuskan tahu materi pelajaran sebagai persiapan pada anak dan mengetahui respon anak agar apa yang diharapkan serta kapan harus memberi hadiah dan meluruskan respon yang belum sesuai/salah (Suswandari, 2021).

Hasil dari metode yang kami terapkan ada perubahan dalam perilaku anak seperti, berkurangnya berkata-kata kasar dan tingkah laku kasar yang sering dilakukan. Tetapi karena kami hanya menerapkan metode ini selama tiga hari. Jadi, kami belum bisa memastikan apakah perubahan sikap anak apakah akan bertahan

lama. Agar hasilnya bisa terus berlanjut penerapan *token economy* ini harus dilakukan secara konsisten, baik oleh guru maupun orang tua. Anak juga perlu terus diberi dorongan, supaya perilaku baiknya bukan Cuma karena ingin hadiah, tetapi jadi kebiasaan yang muncul dari dirinya sendiri.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Kota Pasir, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *token economy* efektif dalam mengurangi perilaku *agresif* pada anak usia dini. Anak yang sebelumnya menunjukkan perilaku mengganggu, mengejek, dan memukul teman, mengalami perubahan positif setelah diberikan penguatan berupa token (bintang) sebagai bentuk *apresiasi* terhadap perilaku baik. Teknik ini tidak hanya membantu anak memahami perbedaan antara perilaku yang baik dan buruk, tetapi juga mendorong anak untuk lebih kooperatif dan termotivasi melakukan perilaku yang diharapkan. Proses penerapan dilakukan secara bertahap dan melibatkan pemahaman yang berkelanjutan tentang konsep penghargaan. Dengan demikian, *Token Economy* dapat menjadi alternatif strategi yang menyenangkan, edukatif, dan efektif dalam mendukung pembentukan karakter dan pengendalian emosi anak sejak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adzim, F., Putra, A. A., Hunainah, & Bachtiar, M. (2025). *Teori fungsionalistik dominan menurut: edward lee thordike dan burrhus frederick skinner*. 5, 259–269.
- Akbar, W. (2023). Penerapan Teknik Extinction dan Punishment untuk Mengurangi Perilaku Agresif Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21647–21662.
- Aprilia Mega Rosdiana. (2022). Teknik Token Ekonomi : Teori dan Aplikasi. *CONSEILS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 42–52. <https://doi.org/10.55352/bki.v2i2.658>
- Aulia, D., Yuliati, N., Weyara, S., & Saputri, D. (2022). Pengaruh penerapan teknik *token ekonomi terhadap tingkat kedisiplinan siswa*. 7(1), 104–110.
- Darmayanti, R., Sukriyah, Y., Sahara, N., Suprayitno, K., Susetyarini, R. E., & others. (2024). *Behaviorisme dalam Pendidikan: Pembelajaran Berbasis Stimulus-Respon*. Penerbit Adab.
- Fajarrini, A., & Ichsan, I. (2023). Perilaku Kekerasan Verbal Orang Tua Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–14.
- Fatimah, S., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2021). Studi Kasus Perilaku Temper Tantrum Anak Dalam Bersosialisasi Di Tk Dharma Wanita Kempleng Ii. *Preschool*, 2(1), 155–162. <https://doi.org/10.18860/preschool.v2i1.9507>
- Handayani, D., & Hidayah, N. (2014). Pengaruh Token Ekonomi untuk Mengurangi Agresivitas pada Siswa TK. *Empathy : Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(2), 44–52.
- Heryanto, D., & Mulyasari, E. (2017). Penerapan Teknik Modifikasi Perilaku Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, II(1), 63–75.
- Huky, E. J. A., Alta, M. C. F., Utari, D. D., & Kore, N. S. (2025). Token Economy Sebagai Teknik Untuk Meningkatkan Active Learning pada Anak Usia Dini di

- TK Mutiara Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 1–19.
- Isnaini, N. A., Rosyida, N. I., Wulandari, R., Tarsono, T., & Hasbiyallah, H. (2023). Dari Stimulus-Respon hingga Modifikasi Perilaku; Tinjauan Teori Behaviorisme John B. Watson dan Realisasinya dalam Pembelajaran. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10062–10070.
- Krahe. (2005). *Perilaku Agresif* (Cet 1). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kulsum, U., & Hakim, Z. A. (2023). Pengaruh Token Ekonomi Terhadap Pengurangan Perilaku Agresif Pada Siswa ADD di TK Inklusi PAS Baitul Qur'an Ponorogo. *Wacana*, 15(1), 41. <https://doi.org/10.20961/wacana.v15i1.63655>
- Lestari, E. P. I. (2017). Implementasi Token Economy dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Media Edukasi*, 48.
- Madiyanah, A. nur, & Fariyah, H. (2020). Meningkatkan Disiplin Anak Usia Dini Melalui Pemberian Reward. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 17–26. <https://doi.org/10.55719/jt.v5i1.122>
- Miles, M. B., & Huberman, M. A. (2012). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Universitas Indonesia\_UI Press.
- Miltenberger, R. G. (2008). *Behavior Modification Principles and Procedures*.
- Mufidah, U. (2012). Efektivitas pemberian reward melalui metode token ekonomi untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 1(2).
- Myers, D. G. (2002). *Social Psychologi 7th Edition* (7th ed.). McGraw-Hill Companies.
- Purwanto, E. (2012). *Modifikasi Perilaku (Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus)*. Pustaka Belajar.
- Ramadhani, J. S., & Aulia, P. (2020). Keunggulan Token Economy untuk Meningkatkan Perilaku Antri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 1111–1119.
- Ruslia Isnawati, S.Psi., M. P. (2020). *CARA KREATIF DALAM PROSES BELAJAR (Konsentrasi Belajar Pada Anak Gejala Gangguan Pemusatan Perhatian (ADD))*. Jakad Media Publishing.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Suswandari, M. (2021). Peran Guru Menstimulus Respon Anak melalui Teori Belajar Behavioristik The Role of the Teacher in Stimulating Children's Responses through Behavioristic Learning Theory. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development Available*, 1(1), 47–55.
- Syahrani, R., Lestari, M., & Arifyadi, A. (2020). Teknik Kontrak Perilaku untuk Mengurangi Perilaku Agresif Non Verbal pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 26–31. <https://doi.org/10.31960/konseling.v2i1.652>