



**PENERAPAN MODEL *TOKEN ECONOMY* DALAM
MENINGKATKAN *ACTIVE LEARNING* PADA ANAK
DI TK FADILAH**

**Novita Ashari¹, Tadzkirah², Kusma Hariyati³, Nurdiana
Bakri⁴, Siti Mayang Kundia⁵, Nurul Fatimah⁶, Sutiha⁷**

¹⁻⁷Institut Agama Islam Negeri Parepare

E-mail: novitaashari@iainpare.ac.id¹, tadzkirah@iainpare.ac.id²,
kusmahariyati@iainpare.ac.id³, nurdianabakri@iainpare.ac.id⁴,
sitimayangkundia@iainpare.ac.id⁵, nurulfatimah@iainpare.ac.id⁶,
sutiha@iainpare.ac.id⁷

Abstract

The purpose of writing this article is to get information about how to apply the Token Economy model in improving active learning in children at Fadilah Parepare Kindergarten. In this article the method used is descriptive qualitative with a case study type, the authors show the results obtained based on existing data in the field. For data collection through interviews, observation and documentation. Through the implementation of the token economy for children at Fadilah Parepare Kindergarten, there are changes for children in improving their active learning. This is in accordance with the indicators of active learning, namely learning has goals and can be understood simply, active learning should provide new views to children about the topics to be discussed, active learning can function if there are problems that are central to solving, learning is feedback, active learning gives children the opportunity to develop an open attitude towards learning outcomes. From the active learning indicators based on the activity of the token economy model, the authors found that there was an increase in active learning in children through the implementation of the token economy.

Keywords: early childhood, active learning, token economy

Abstrak

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana penerapan model *token economy* dalam meningkatkan pembelajaran aktif pada anak di TK Fadilah Parepare. Dalam artikel ini metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus, penulis menampilkan hasil yang diperoleh berdasarkan data yang ada di lapangan. Untuk pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Melalui implementasi *token economy* untuk anak-anak di TK Fadilah Parepare, terjadi perubahan bagi anak-anak dalam meningkatkan pembelajaran aktifnya. Hal ini sesuai dengan indikator pembelajaran aktif yaitu pembelajaran memiliki tujuan dan dapat dipahami secara sederhana, pembelajaran aktif harus memberikan pandangan baru kepada anak tentang topik yang akan dibahas, pembelajaran aktif dapat berfungsi jika ada masalah yang bersifat sentral untuk dipecahkan, belajar adalah umpan balik, belajar aktif memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan sikap terbuka terhadap hasil belajar. Dari indikator pembelajaran aktif berdasarkan aktivitas model *token economy*, penulis menemukan adanya peningkatan pembelajaran aktif pada anak melalui implementasi *token economy*.

Kata Kunci: anak usia dini, *active learning*, *token economy*

Pendahuluan

Anak usia dini sendiri yang diungkapkan oleh NAEYC ialah individu yang berusia mulai dari nol sampai 8 tahun. Merupakan manusia yang pertumbuhan dan perkembangan yang di dalamnya terdapat sebuah proses. Untuk anak usia dini perkembangannya biasa disebut dengan masa golden yang terjadi pada saat anak masih dikatakan usia belia. Untuk itu anak usia dini perkembangannya harus diperhatikan dan diarahkan pada kognitif, motorik, sosial-emosional, bahasa serta

kreativitasnya. Sehingga proses perkembangan anak terbentuk dengan baik dan seimbang (Priyanto, 2014).

Dalam mewujudkan perkembangan anak yang seimbang diperlukan untuk membentuk anak dengan adanya pemahaman tentang anak usia dini memiliki banyak keberagaman baik itu secara tradisional yakni anak didefinisikan sebagai seorang yang polos dan tidak mengerti apapun serta tidak terlalu banyak berpikir. Ada juga pengertian lain anak ialah semua manusia yang masih kecil dan memiliki potensi yang harus dikembangkan. Maka pemenuhan kebutuhan akan perkembangan dan pertumbuhan penting bagi anak (Priyanto, 2014)

Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, pada masa ini anak memiliki rasa keingintahuan yang besar serta memiliki potensi untuk mempelajari sesuatu. Anak mempunyai keunikan yang berbeda baik itu didasari pada faktor genetik maupun lingkungan. Di dalam masa pertumbuhan anak apakah baik itu dari berbagai aspek perkembangan fisik, motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional (Suryana, 2016). Pada Masa ini anak memasuki masa sensitif yaitu sangat mudah menerima rangsangan di sekitarnya atau lingkungan. Pemahaman tentang anak harus kita pahami secara teliti karena anak memiliki karakteristiknya sendiri yaitu setiap anak di dunia ialah unik dan memiliki kebutuhan untuk dipenuhi berdasarkan dari keunikannya. Maka dari itu strategi pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan porsi kebutuhan anak agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Salah satu strategi yang dinilai efektif dalam hal ini adalah *active learning* (Putri, 2017).

Sekolah-sekolah di Indonesia telah menggunakan strategi *active learning* sejak lama sampai sekarang ini. *Active learning* dikatakan dapat meningkatkan kualitas belajar di kelas. Peserta didik diajak untuk secara aktif belajar dalam pengelolaan otak, pengkajian dan pemecahan suatu masalah secara mandiri. *Active learning* lebih menekankan pada keaktifan, dan keleluasaan anak untuk bergerak, bersemangat serta lebih bergairah untuk belajar (Jones, 2016). Pembelajaran aktif (*active learning*) diharapkan dapat mempertahankan fokus peserta didik selama proses belajar. Guru yang bertindak sebagai fasilitator harusnya memiliki persiapan mengajar yang matang serta keterampilan mengajar yang baik agar pembelajaran lebih terorganisir dan lebih bermakna. Pendidikan hendaknya memotivasi anak untuk lebih aktif, karena strategi pembelajaran aktif (*active learning*) dianggap penting bagi anak usia dini (Hafizah & Hartati, 2021, p. 3).

Salah satu fokus tujuan pembelajaran aktif (*active learning*) yaitu untuk memotivasi anak dan pengoptimalan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik agar capaian hasil belajar anak memuaskan (Moh. Mofid, 2019). Dua komponen utama *active learning* menurut L. Dee Fink, yaitu pertama pengalaman (*experience*) yang meliputi kegiatan pembelajaran, kedua yaitu pengamatan (*observing*) dan dialog, meliputi berdialog dengan orang lain dan dengan diri sendiri. Dalam prosesnya, *active learning* secara aktif melibatkan peserta didik dengan keterlibatan secara mental, intelektual dan emosional yang diikutsertakan dengan kegiatan aktif fisik. Jadi tampak jelas peran guru dan kedudukan peserta didik dalam strategi *active learning* (Journal et al., 2020).

Peran guru dalam *active learning* secara efektif dan efisien sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip dalam pembelajaran yang menuntut guru untuk bersikap profesional. Salah satu peran sebagai guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan *active learning* pada anak adalah dengan menerapkan satu metode yang akan menjadi penguatan bagi anak dalam proses pembelajaran agar menjadi aktif dan ikut berperan langsung adalah dengan metode model *token economy* (Prima et al., 2017).

Token economy atau disebut dengan tabungan keping merupakan suatu bentuk media yang membantu prosedur pemberian bintang kepada anak yang memunculkan perilaku baik dan mengurangi perilaku buruk. *Token economy* juga bisa ditukar dengan sesuatu hal yang akan menjadi penunjang meningkatnya perilaku baik pada anak sesuai dengan yang diinginkan oleh guru (Soekadji, 1983). Menurut Chang dan Daly bahwa *token ekonomi* adalah suatu konsep yang digunakan untuk memberikan hadiah kepada anak setelah memperlihatkan perilaku positif. Adapun beberapa bentuk dari *token ekonomi* yang dikemukakan oleh Djiwandono dapat berupa uang, mainan, makanan, kartu, angka serta semua hal yang dapat dimiliki anak (Handayani & Hidayah, 2014).

Dari berbagai penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa sebenarnya tujuan utama dari *token ekonomi* adalah untuk memberikan penguatan atas perilaku positif dan mengurangi perilaku yang kurang baik pada anak, serta bagaimana anak dapat mengumpulkan banyak bintang ataupun istilah lain dari tabungan keping untuk mendapatkan hadiah atas perilaku yang nampak baik pada anak. Program *token economy* terbukti memberikan dampak positif dan dinilai efektif bagi intervensi

pengurangan perilaku anak yang tidak baik di dalam kelas. *Token economy* merupakan salah satu program atau prosedur penguatan yang efektif karena dapat diterapkan pada anak dari yang berkebutuhan khusus (tidak normal) sampai anak normal, dan anak yang memiliki kecacatan mental, fisik dan anak yang mengalami penyimpangan pribadi. Adapun yang perlu diperhatikan dalam penerapan *token economy* adalah mengetahui bagaimana perilaku anak dan memahami kekurangan anak (Handayani & Hidayah, 2014).

Istilah lain dari pengurangan perilaku ialah modifikasi perilaku dengan teknik pemberian satu bintang terhadap satu perubahan perilaku yang telah ditargetkan dari awal. Sama halnya dengan *token economy* yang merupakan juga sebagai bentuk pengurangan perilaku disruptif yaitu tindakan merusak dan menentang yang dilakukan oleh anak. Disruptif juga biasa disebut sebagai suatu pola perilaku yang terus berulang dilakukan anak yang berdampak akan mengganggu proses belajar dan interaksi sosial anak. Maka dari itu perlu adanya suatu *reinforcement* yang merupakan respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya kembali perilaku tersebut. Oleh karena itu setiap anak yang melakukan perilaku baik maka ia akan mendapatkan *reward* yang merupakan *reinforcement* agar perilaku baik tersebut dapat berulang secara terus menerus (Amalo & Widiastuti, 2020).

Penerapan *token economy* pada anak yang aktif dalam pembelajaran dengan pemberian *reward* sebagai penguatan. Untuk mendapatkan *reward* tersebut terdapat batasan waktu pengumpulan bintang yang harus terpenuhi. Oleh karena itu ketika anak memperlihatkan keaktifan mereka selama proses pembelajaran maka akan diberikan satu bintang. Apabila anak

tidak berperan dan ikut serta selama proses pembelajaran maka anak tidak akan mendapatkan bintang. Sama halnya dengan anak yang tidak mempertahankan keaktifan mereka selama proses pembelajaran tersebut tidak akan berpengaruh terhadap bintang yang telah didapatkan. Artinya tidak ada pengurangan poin bagi anak yang tidak mengulangi perilaku tersebut. Hal tersebut dilakukan agar perilaku negatif anak dapat berkurang (Handayani & Hidayah, 2014).

Terbukti dari beberapa penulisan mengenai penerapan *token economy* untuk mengurangi perilaku negatif sangat efektif penggunaannya salah satunya yaitu *Madrasah Principal Leadership in Digital Transformation at Madrasah Ibtidaiyah*. Dimana sangat jelas dengan transformasi teknologi dan komunikasi berjalan dan berkembang sangat cepat dan disesuaikan dengan kebutuhan. Perbedaan yang sangat signifikan dalam meningkatkan *active learning* pada anak yang dibutuhkan penerapan yang berinteraksi langsung pada anak. Maka dari itu penting bagi guru mempersiapkan media dan rencana pembelajaran harian yang akan menstimulus terjadinya keaktifan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk lebih mengoptimalkan perkembangan anak dalam pembelajaran aktif hal yang perlu dipersiapkan guru ialah strategi pembelajaran. *Active learning* dalam hal ini dimaksudkan untuk lebih mengutamakan keterlibatan anak serta fokus dan konsentrasi anak tetap terjaga selama proses pembelajaran berlangsung. (Hafizah & Hartati, 2021)

Media yang digunakan dalam menstimulus anak agar lebih mengutamakan keterlibatannya dan tetap fokus yaitu mendongeng. Media mendongeng dapat memberikan tingkat kefokusannya kepada anak dan konsentrasi yang tinggi karena

adanya proses menyimak. Proses menyimak tentunya penting dalam mendengarkan dongeng karena menjadi salah satu penunjang yang akan membantu dalam menstimulus *active learning* anak. Sesuai dengan indikator *active learning* yaitu 1). Pembelajaran berpusat pada anak, sebab tujuan utama dari penerapan *active learning* yaitu menumbuhkan minat serta *life skill* anak, 2). Mengkomunikasikan tujuan yang jelas dari pembelajaran agar dapat dipahami oleh anak, 3). *Active learning* diterapkan apabila terdapat suatu masalah yang tergolong berat dan tidak dapat dipecahkan oleh anak itu sendiri, 4). Kegiatan penemuan yang dioptimalkan, 5). anak dapat mengaitkan pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dimiliki, 6). Memungkinkan tumbuhnya perspektif baru dan landasan berpikir dari berbagai disiplin ilmu, 7). Mengembangkan *open mindset* anak terhadap hasil pembelajarannya, 8). Menggunakan media pembelajaran yang layak, 9). Melibatkan aktivitas fisik, mental dan keseluruhan indra, 10). Selain aktivitas fisik, juga melibatkan aktivitas penggunaan otak kanan dan kiri, 11). Terjadi dalam interaksi sosial yang sehat, aktif serta bersemangat, 12). Terdapat umpan balik selama proses berlangsung. Indikator diatas dapat tercapai dengan menggunakan salah satu media yaitu mendongeng, sebagai kegiatan belajar anak agar penilaian mengenai keaktifan dapat dilakukan dengan efektif (Fahmi, 2013)

Setelah melakukan observasi di TK Fadilah menunjukkan bahwa anak didik di TK tersebut menonjolkan perilaku yang pemalu dalam mengeluarkan pendapat, kurang fokus dan terganggu konsentrasinya dalam belajar dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. TK Fadilah belum pernah menerapkan konsep *token economy* dalam meningkatkan *active learning* pada

anak selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis akan melakukan penulisan mengenai Penerapan Model *Token Economy* Dalam Meningkatkan *Active Learning* Pada Anak di TK Fadilah Parepare.

Metode Penelitian

Metode penelitian berisi tentang pendekatan dan jenis penulisan, populasi dan sampel atau subjek dan objek penelitian, instrumen penelitian /teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penulisan kualitatif deskriptif. penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang merujuk untuk memahami sesuatu. Pendekatan yang digunakan yaitu jenis penelitian studi kasus yang merupakan sebuah pendekatan yang mencakup dan menggali suatu fenomena dan kasus yang terjadi dengan mengumpulkan data secara mendalam dan terperinci.

Penelitian dilaksanakan di TK Fadilah Parepare pada tahun ajaran 2022. Lokasi penulisan berada di Soreang. Adapun subjek penelitian ini adalah anak dari kelompok B dengan usia 5-6 tahun yang berjumlah 7 orang anak yang termasuk 3 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi yaitu proses mengamati yang dilakukan penulis dengan menyimak agar penulis dapat mendeskripsikan mengenai keterangan tingkah laku subjek yang akan diteliti. Teknik wawancara yaitu proses tanya-jawab dengan seseorang yang dianggap mengetahui situasi dan kondisi beberapa subjek dan proses interview untuk mengumpulkan keterangan mengenai suatu masalah. Teknik

dokumentasi yaitu alat sebagai proses menganalisis data, bagaimana sistem bekerja, dan sistem pengendali. Alat pengumpulan data informasi dalam proses penelitian ini adalah lembar wawancara untuk guru yang berisi instrumen yang akan memberikan informasi mengenai kondisi perilaku anak. Adapun teknik perhitungan yang dilakukan penulis yaitu analisis deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

1. Perencanaan Kegiatan *Active Learning*

Kegiatan *active learning* merupakan kegiatan menyenangkan, menarik, serta mendukung aktivitas dan minat anak. *Active learning* mempunyai berbagai aktivitas untuk membuat anak aktif dalam proses belajar. Dalam belajar aktif terdapat berbagai metode, teknik-teknik dan strategi. Strategi pembelajaran harus sesuai agar pembelajaran bisa menjadi efektif. *Active learning* membuat anak bebas berfikir, semangat serta memberikan kesenangan kepada anak. *Active learning* lebih berfokus pada keaktifan anak, dengan anak aktif dalam proses belajar tujuan pendidikan dapat berjalan secara efisien (Syafri, 2013).

Dapat dipahami bahwa dalam strategi *active learning* anak berperan sebagai objek dan berinteraksi dengan ide maupun objek pada kegiatan untuk membangun pemahaman baru (Dirgahayuning, 2017). Dalam mencapai hasil belajar yang optimal dan mempertahankan fokus anak pada pembelajaran, *active learning* berperan aktif dalam mengoptimalkan setiap potensi yang dimiliki oleh anak sehingga mereka dengan mandiri dapat menentukan apa yang akan dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya. Dalam pembelajaran *active learning* perlu

diperhatikan juga prinsip di dalam *active learning* salah satunya ialah Respon dan Penguatan (Hasanah, 2018)

Respon, di dalam proses belajar *active learning* anak harus bisa terlibat secara aktif baik itu dalam kegiatan belajar maupun saat pembelajaran berlangsung. Dengan anak memberikan respon yang diberikan guru maka hal ini bisa menjadi penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Juga mampu mengubah perilaku atau sifat anak sesuai dengan tujuan pembelajaran. agar anak bisa memberikan respon harus adanya penguatan. Penguatan, diperlukan agar anak bisa mengulangi tngkah laku tersebut melalui respon yang ia berikan. penguatan bisa berupa pemberian nilai, reward, pemberian bintang, ataupun hal-hal lainnya. Salah satu contoh penguatan adalah dengan menggunakan metode *token economy* (Hasan, 2015 : 38).

Token economy merupakan salah satu metode penguatan dengan memberikan *reward* atau hadiah. Melalui model *Token economy* anak akan diberikan tugas, apabila anak mampu dan bisa menyelesaikannya ia akan diberikan bintang sebagai tanda atas penyelesaian tugas yang ia lakukan. Dengan tanda yang anak kumpulkan akan ditukarkan dengan hadiah sesuai dengan keinginan anak. Adanya reward ini akan memberikan perasaan senang pada anak karena hal yang ia lakukan mendapat respon balik yang positif. (Muryawati, 2016 : 64)

Token economy memberikan tanda kepada anak apabila ia berhasil menunjukkan perilaku yang ingin dicapai, tanda tersebut akan dikumpulkan sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan untuk ditukar dengan hadiah. Dengan pemberian hadiah akan meningkatkan perilaku positif pada anak. Dengan menggunakan *Token economy* dapat menumbuhkan serta

mengembangkan perilaku yang ingin dicapai. (Heryanto & Mulyasari, 2017)

Token economy sendiri dapat membantu dalam membentuk perilaku yang ingin dicapai pada penerapannya untuk anak usia dini dan sudah banyak digunakan untuk mengubah dan meningkatkan perilaku anak. Dengan adanya *Token economy* sebagai stimulus maka akan menimbulkan respon yang diinginkan. Pelaksanaan untuk *Token economy* perlu adanya kegiatan untuk menunjang terlaksana *Token economy* tersebut. Salah satunya bisa dengan kegiatan mendongeng untuk anak. (Ramadhani & Aulia, 2020)

Untuk menerapkan *token economy* tentunya diperlukan kegiatan yang dapat menstimulus. Dalam hal ini penulis menyiapkan rencana pembelajaran dan media pembelajaran berupa kegiatan mendongeng. Sebelum masuk pada kegiatan inti, anak diminta melakukan kegiatan pembuka yang akan dipimpin oleh guru mereka. Setelah kegiatan pembuka berlangsung maka penulis mengambil alih kelas dan melaksanakan kegiatan mendongeng yang disertai dengan beberapa hal sebelum kegiatan mendongeng dimulai. Selama proses mendongeng berlangsung penulis mengamati perubahan perilaku pada anak yang sedang menyimak jalan cerita dongeng tersebut. penulis melakukan pengamatan dengan berfokus pada indikator *active learning* (Yeni Devita, 2019)

Adapun indikator *active learning* yaitu 1) *active learning* dapat berfungsi apabila adanya permasalahan yang menjadi pusat untuk diselesaikan, 2) pembelajaran memiliki tujuan dan dapat dipahami dengan sederhana, 3) *active learning* hendaknya memberikan pandangan baru kepada anak tentang topik yang dibahas, 4) pembelajaran bersifat umpan balik, dan 5) *active*

learning memberikan anak kesempatan untuk mengembangkan sikap terbuka terhadap hasil pembelajaran. Adapun penjelasan lebih lanjut ada pada tabel 1. (Fahmi, 2013)

Tabel 1. Indikator Pembelajaran *Active Learning* anak usia 5-6 tahun

No	Indikator	Perilaku	Sebelum	Sesudah
1	<i>Active learning</i> dapat berfungsi apabila adanya permasalahan yang menjadi pusat untuk diselesaikan.	a. Anak mengikuti arahan Guru.	4	7
		b. Anak mampu mengklasifikasikan bentuk permasalahan dan solusi dalam cerita dongeng tersebut.	3	5
2	Pembelajaran memiliki tujuan dan dapat dipahami dengan sederhana.	a. Anak mampu menghitung gambar yang ada didongeng.	5	7
3	<i>Active learning</i> hendaknya memberikan pandangan baru kepada anak tentang topik yang dibahas.	a. Anak mampu mengemukakan pendapatnya mengenai cerita yang didengar.	3	5
4	Pembelajaran bersifat umpan balik.	a. Anak mampu menceritakan kembali dongeng yang telah merak dengar.	3	5
5	<i>Active learning</i> memberikan anak kesempatan untuk mengembangkan sikap terbuka terhadap hasil pembelajaran.	a. Anak percaya diri.	3	5

2. Pelaksanaan Kegiatan *Active Learning*

Hasil penulisan dengan penerapan *token economy* yaitu terdapat 7 orang anak diantaranya 3 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan yang terlibat dalam proses pembelajaran dalam bentuk kegiatan mendongeng tersebut. Masing-masing anak memiliki kantong bintang yang telah disiapkan penulis dan

kepingan bintang yang akan ditukarkan dengan *reward* setelah kegiatan mendongeng selesai.

Pada indikator pertama yang terdapat pada tabel 1 dapat dilihat bahwa sebelum penerapan *token economy* pada kegiatan mendongeng untuk meningkatkan *active learning* terdapat 4 anak yang mampu mengikuti arahan guru untuk tetap fokus dan konsentrasi pada kegiatan tersebut dan 3 orang lainnya tetap fokus pada kegiatan lain diluar pembelajaran. Setelah penerapan terdapat 7 anak yang mampu mengikuti arahan guru agar tetap fokus dan konsentrasi pada kegiatan pembelajaran. Selanjutnya pada perilaku anak dapat mengklasifikasikan bentuk permasalahan dan solusi melalui cerita dongeng sebelum penerapan *token economy* ada 3 anak yang mampu menemukan bentuk permasalahan dan solusi dari cerita dongeng, setelah penerapan *token economy* pada kegiatan *practical life* ada 5 anak yang sudah mampu mengklasifikasikan bentuk permasalahan dan solusi melalui cerita. Terlihat pada kegiatan mendongeng anak mampu menemukan masalah dalam gambar dongeng berupa jembatan yang rusak dan solusinya mengganti dengan ranting pohon. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Fahmi, 2013) bahwa *active learning* dapat berfungsi apabila adanya permasalahan menjadi pusat untuk diselesaikan dengan permasalahan yang menarik minat anak sebab jika permasalahannya mudah diselesaikan maka anak akan kehilangan minat dan tidak lagi termotivasi.

Pada indikator kedua yang terdapat pada tabel 1 dapat dilihat bahwa sebelum penerapan *token economy* pada kegiatan mendongeng untuk meningkatkan *active learning* terdapat 5 anak mampu menghitung gambar yang ada di dongeng, setelah penerapan ada 7 anak mampu menghitung gambar yang ada di

dalam dongeng tersebut. Berdasarkan dalam kegiatan mendongeng terdapat beberapa gambar semut dan anak mampu menghitung jumlah semut tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Jean Piaget (Farihah, 2017) bahwa masa berhitung permulaan pada anak usia dini dapat diperkenalkan dengan pemberian rangsangan secara efektif dan dapat disesuaikan dengan kondisi lingkungan.

Pada indikator ketiga yang terdapat pada tabel 1 tersebut dapat dilihat bahwa sebelum penerapan *token economy* terdapat di kegiatan mendongeng untuk meningkatkan *active learning* terdapat 3 orang anak yang mampu mengemukakan pendapatnya mengenai cerita yang didengar, setelah diterapkan *token economy* tersebut terjadi peningkatan menjadi 5 orang anak yang mampu mengemukakan pendapatnya mengenai cerita yang telah mereka dengar. Berdasarkan pada kegiatan mendongeng anak mampu mengemukakan pendapatnya mengenai bagaimana cara para semut dalam membangun jembatan menggunakan ranting pohon. Hal tersebut sesuai dengan hasil penulisan (Fahmi, 2013) bahwa *active learning* hendaknya memberikan pandangan baru kepada anak tentang topik yang dibahas. Dimana anak mampu untuk menceritakan kembali apa yang mereka dengar dengan kalimat mereka sendiri.

Pada indikator keempat yang terdapat pada tabel 1 tersebut dapat dilihat bahwa 3 orang anak yang dapat menceritakan kembali dongeng yang telah diceritakan sebelum penerapan *token economy*. Anak masih terkesan malas dan tak bergairah dalam mengikuti pembelajaran. Setelah penerapannya, adanya peningkatan sejumlah 5 anak yang berani untuk menceritakan kembali kisah yang telah didengarnya. Dengan

memperlihatkan *reward* yang akan didapatkan, anak jadi termotivasi, bersemangat dan saling berlomba untuk mendapat giliran. Dengan pemberian *reward* sebagai motivasi, akan tumbuh daya penggerak dalam diri anak untuk melakukan sesuatu demi mencapai apa yang diinginkan. Seperti yang disampaikan oleh Sumadi Suryabrata, motivasi adalah sebuah keadaan dalam diri seseorang yang menjadi pendorong untuk melakukan suatu kegiatan tertentu dalam mencapai tujuannya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Freud (Resita, 2018) bahwa motivasi adalah energi *physic* yang memberi kekuatan kepada manusia untuk melakukan tindakan. Dapat diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan yang dikehendakinya.

Pada indikator kelima yang terdapat pada tabel 1 tersebut dapat dilihat bahwa sebelum penerapan *token economy* pada kegiatan mendongeng untuk meningkatkan *active learning* terdapat 3 anak yang percaya diri tampil depan temannya, setelah penerapan mengalami peningkatan menjadi 5 orang anak percaya diri tampil depan temannya. Peningkatan perilaku tersebut sesuai dengan indikator kelima yaitu *active learning* memberikan anak kesempatan untuk mengembangkan sikap terbuka mereka terhadap hasil pembelajaran berdasarkan pada kegiatan mendongeng anak merasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Lauster (Fransisca et al., 2020) bahwa percaya diri adalah perasaan yakin yang dimiliki seseorang terhadap kemampuan untuk melakukan sesuatu yang disukai dan bertanggung jawab terhadap hal tersebut.

Dapat dilihat setelah penerapan *token economy* jumlah anak yang mendapatkan kepingan bintang dalam proses kegiatan pembelajaran mendongeng untuk meningkatkan *active learning* anak dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Nama Anak dan Jumlah Perolehan Bintang

Nama Anak	Jumlah Bintang
Aqila Azzahra	1 bintang
Moh. Faris	2 bintang
Raodah	4 bintang
Arsyilah Farsana	3 bintang
Hazal	2 bintang
Vivi Humairah	1 bintang
A. Fadyatunnida	1 bintang

Penerapan *token economy* untuk memunculkan perilaku *active learning* pada anak di TK Fadilah Parepare menunjukkan terdapat 2 orang anak yang mendapat bintang yang lebih banyak dari temannya yang lain. Selain itu ada 4 orang anak yang hanya mendapatkan bintang antara 2 dan 1. Untuk anak yang mendapatkan bintang 4 dan 3 tentunya diberikan hadiah atau *reward* sebagai penguatan dalam *token economy*. Demikian pula untuk anak yang hanya mendapatkan 1 dan 2 bintang saja mereka juga diberikan hadiah sebagai penguatan agar lebih memunculkan lagi perilaku aktif mereka dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penulisan yang dilakukan di TK Fadilah Parepare menunjukkan adanya perubahan perilaku anak dalam hal *active learning* selama proses pembelajaran dalam bentuk kegiatan mendongeng. Terdapat peningkatan dari kelima indikator tersebut yaitu berjumlah 7 orang anak yang menunjukkan *active learning* dalam pembelajaran di TK Fadilah tersebut. Anak juga lebih antusias dalam mengikuti proses

pembelajaran. Dalam penulisan ditemukan bahwa adanya *reward* sebagai penguatan perlakuan positif menunjukkan perubahan yang cukup signifikan terhadap keaktifan anak dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa *token economy* sebagai penguatan dalam meningkatkan *active learning* anak di TK Fadilah Kota Parepare.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt karena atas limpahan rahmat-Nya sehingga jurnal penulisan ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam tak lupa pula penulis kirimkan shalawat kepada Baginda Nabi Muhammad Saw. Penulisan artikel ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam penyelesaian mata kuliah *Micro Teaching*. Penulis menyadari tanpa partisipasi, bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak sehingga kendala-kendala yang dihadapi dapat teratasi. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Novita Ashari, M.Pd.
2. Guru-guru TK Fadilah Parepare

Penulis menyadari dalam penulisan artikel ini masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Daftar Pustaka

Amalo, I. G., & Widiastuti, A. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Token Ekonomi dalam Menurunkan Perilaku Disruptif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 500. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.622>

- Dirgahayuning, A. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Learning Start With Question Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Termokimia Kelas Xi Ipa 6 Sma Negeri 5 Pekanbaru. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan, VIII*(2), 13–19.
- Fahmi, Z. (2013). Indikator Pembelajaran Aktif Dalam Konteks Pengimplementasian Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (Pakem). *Al-Ta Lim Journal, 20*(1), 278–284. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i1.24>
- Fariyah, H. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka. *Jurnal Teladan, 2*(1), 1–20.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi Abstrak. 4*(2), 630–638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hafizah, Y., & Hartati, S. (2021). Analisis Strategi Pembelajaran Active Learning Terhadap Perkembangan Sains Anak Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Universitas Hamzanwadi, 5*(02), 238–254.
- Handayani, D., & Hidayah, N. (2014). Pengaruh Token Ekonomi Untuk Mengurangi Agresivitas Pada Siswa Tk. *Empathy: Jurnal Fakultas Psikologi, 2*(2), 44–52.
- Hasanah, U. (2018). Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 23*(2), 204–222. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2291>
- Heryanto, D., & Mulyasari, E. (2017). Penerapan Teknik Modifikasi Perilaku Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2*(4), 63–75.
- Jones, A. H. S. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Binatang dan Alat Transportasi untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun. *Jurnal Teknologi, 9*(1), 78–82.
- Journal, I., Golden, I., & Education, A. (2020). *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAEEd) Vol 1 No 1 Desember 2020 ISSN: 2746-2269* <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/IJIGAEEd>. 1(1).
- Moh. Mofid. (2019). Strategi Pembelajaran Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren Darul Lughah Waddirasatil Islamiyah (DALWI) Pamekasan. *Studi Arab, 10*(2), 173–188. <https://doi.org/10.35891/sa.v10i2.1862>
- Prima, E., Lestari, P. I., Studi, P., Anak, P. G., Dini, U., Pura, U. D., & Economy, T. (2017). *Implementasi Token Economy*

Dalam Meningkatkan. 1, 47–55.

- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id, 02*.
- Ramadhani, J. S., & Aulia, P. (2020). Keunggulan Token Economy untuk Meningkatkan Perilaku Antri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 4, 1111–1119*.
- Resita, D. (2018). *PENGUATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI PENGGUNAAN HADIAH DAN HUKUMAN DI TK PERTIWI 1 DUKUH WALUH KECAMATAN KEMBARAN KABUPATEN BANYUMAS*.
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva, 2(1), 99*. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi \& Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media.
- Syafri, F. (n.d.). *Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Active Learning (Studi Komparasi Aktif Learning, Sistem Area dan Pendekatan BCCT)*.
- Yeni Devita, R. M. (2019). *Efektivitas Terapi Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kepatuhan Mengerjakan Tugas Pada Anak Tahap Usia Sekolah. 3(1), 51–56*.