

Pengaruh Pemberian *Token Economy* terhadap *Behavioral Engagement* Siswa SMP Taman Siswa Tanjung Sari dalam Belajar

¹Nasywa Kamilah Siregar, ²Haura Athaya Barqah, ³Nadya Ariqah, ⁴Mahdina Fachraini,
⁵Suci Rahmawati Siregar, ⁶Safa Athaya Intan Khaanu, ⁷Desvi Yanti Mukhtar
¹Program Studi Psikologi, Universitas Sumatera Utara, Medan

E-mail: ¹nasywasrg7@gmail.com, ²hauraathayaabarqah@gmail.com,
³ariqahnadya@gmail.com, ⁴fachrainimahdina@gmail.com, ⁵ucheey2711@gmail.com,
⁶intankhaanu40@gmail.com, ⁷desvi.ym@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh pemberian *token economy* terhadap peningkatan *behavioral engagement* siswa yang ditunjukkan dalam bentuk partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas VIII SMP Taman Siswa Tanjung Sari yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *randomized two-groups posttest only design*. Data *behavioral engagement* dikumpulkan menggunakan lembar observasi dan dianalisis menggunakan uji *Mann-Whitney U*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($W = 222.0, p < 0.001$). Kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan *token economy* menunjukkan tingkat *behavioral engagement* yang lebih tinggi ($M = 27.53$) dibandingkan kelompok kontrol ($M = 17.27$). Nilai *effect size* sebesar 0.973 menunjukkan bahwa *token economy* memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan *behavioral engagement* siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *token economy* secara terstruktur dan konsisten dapat meningkatkan keterlibatan perilaku siswa dalam pembelajaran terutama dalam aspek partisipasi, ketekunan, dan kepatuhan selama kegiatan belajar berlangsung.

Kata kunci : *behavioral engagement, token economy, positive reinforcement, partisipasi aktif siswa*

ABSTRACT

This study aimed to examine the effect of token economy on students' behavioral engagement in the learning process. The participants were 30 eighth-grade students from SMP Taman Siswa Tanjung Sari who were assigned to an experimental group and a control group. The study employed an experimental method using a randomized two-groups posttest only design. Data on behavioral engagement were collected using observation sheets and analyzed with the Mann-Whitney U test. The results revealed a significant difference between the experimental and control groups ($W = 222.0, p < 0.001$). Students in the experimental group who received the token economy intervention demonstrated higher behavioral engagement ($M = 27.53$) than those in the control group ($M = 17.27$). An effect size of 0.973 indicated that the token economy had a very large effect on improving students' behavioral engagement. These findings demonstrate that a structured and consistent implementation of token economy can effectively enhance behavioral engagement in learning, particularly in terms of participation, persistence, and compliance during classroom activities.

Keyword : *behavioral engagement, token economy, positive reinforcement, junior high school students, active participation, learning*

1. PENDAHULUAN

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) umumnya berada pada rentang usia 12-15 tahun dan termasuk ke dalam fase remaja awal (*early adolescence*). Fase ini merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai oleh perubahan pada aspek kognitif, emosional, dan sosial. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, pada usia tersebut individu mulai memasuki tahap operasional formal, yaitu tahap ketika seseorang telah mampu berpikir secara abstrak, melakukan penalaran hipotetis, serta mempertimbangkan berbagai kemungkinan dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Santrock, 2019).

Seiring dengan perkembangan tersebut, siswa SMP juga mulai menghadapi tuntutan akademik yang lebih tinggi dibandingkan saat berada di jenjang sekolah dasar. Mereka tidak hanya dihadapkan pada jumlah mata pelajaran yang lebih banyak, tetapi juga materi pembelajaran yang semakin kompleks dan abstrak serta target pencapaian akademik yang lebih tinggi. Symonds (2015, dalam Jaruseviciute et al., 2023) menyatakan bahwa masa transisi menuju sekolah menengah menuntut remaja untuk beradaptasi dengan gaya mengajar yang baru, jadwal belajar yang lebih padat, lingkungan pertemanan yang berbeda, serta sistem pembelajaran yang mengharuskan mereka berpindah-pindah kelas. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan tekanan akademik, sehingga sebagian siswa merasa bahwa tuntutan yang mereka hadapi melebihi kemampuan maupun waktu yang dimiliki (Zimmer-Gembeck et al., 2023).

Tingginya tuntutan akademik dapat membuat siswa merasa kewalahan, mengurangi motivasi belajar, dan mendorong munculnya sikap pasif selama proses pembelajaran (Hillert, 2020). Kondisi ini berkaitan dengan menurunnya

keterlibatan siswa (*student engagement*) di sekolah. Wang dan Eccles (2012) menemukan bahwa keterlibatan siswa mengalami penurunan yang signifikan pada masa transisi dari sekolah dasar menuju sekolah menengah. Temuan tersebut diperkuat oleh Macklem (2015, dalam Aripin et al., 2023) yang menyatakan bahwa penurunan *engagement* tidak hanya terjadi pada masa transisi tersebut, tetapi terus berlanjut hingga jenjang berikutnya, yaitu dari kelas VIII sampai kelas X.

Student engagement merupakan konstruk multidimensional yang mencakup tiga komponen utama, yaitu *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement* (Fredricks et al., 2004; Wang & Eccles, 2012). Penelitian ini berfokus pada *behavioral engagement*, yaitu keterlibatan siswa yang tampak melalui perilaku nyata selama proses pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, mengikuti aturan kelas, aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, serta tekun menyelesaikan tugas (Fredricks et al., 2004). Keterlibatan siswa menjadi aspek penting dalam pembelajaran karena berkaitan dengan prestasi akademik, ketekunan belajar, dan rendahnya kemungkinan siswa mengalami *dropout*. Sebaliknya, rendahnya keterlibatan perilaku dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Fredricks et al., 2004).

Salah satu faktor yang berperan dalam membentuk keterlibatan siswa adalah lingkungan sekolah dan hubungan siswa dengan guru. Lingkungan belajar yang tertib, aturan kelas yang jelas, dan penerapan aturan yang konsisten dapat mendorong munculnya perilaku belajar yang positif. Selain itu, perhatian, bimbingan, dan respons positif dari guru juga dapat meningkatkan partisipasi siswa

dalam proses pembelajaran (Fredricks et al., 2004).

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah penerapan *token economy*. *Token economy* merupakan teknik modifikasi perilaku yang menggunakan token atau simbol penghargaan sebagai bentuk *reinforcement* terhadap perilaku yang diharapkan. Melalui sistem ini, siswa memperoleh konsekuensi positif secara langsung ketika menunjukkan perilaku belajar yang sesuai, seperti memperhatikan penjelasan, aktif menjawab pertanyaan, mengikuti aturan kelas, dan menyelesaikan tugas. Token yang diberikan berfungsi sebagai *conditioned reinforcer*, yaitu penguat yang memperoleh nilainya karena dikaitkan dengan penguat lain (*backup reinforcer*) yang lebih bermakna bagi siswa (Kazdin, 1977). Secara teoretis, efektivitas *token economy* didasarkan pada prinsip *positive reinforcement* dalam *operant conditioning*, yaitu bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh konsekuensi yang mengikutinya (Kazdin, 1977).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *token economy* memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek perilaku belajar siswa. Penerapan *token economy* dilaporkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Muriyawati & Rohmah, 2023) serta motivasi belajar melalui layanan konseling kelompok (Wulansari, Purwati, & Indiati, 2023). Selain itu, teknik ini juga terbukti efektif meningkatkan atensi belajar siswa SMP (Setyani & Mulawarman, 2023), motivasi dan kedisiplinan belajar siswa kelas IX SMP (Jamaluddin, Azzahra, & Aditya, 2023), serta disiplin belajar siswa sekolah dasar (Putri, Indriyani, & Jamaluddin, 2025).

Namun, berdasarkan hasil observasi di SMP Taman Siswa Tanjung Sari, masih ditemukan rendahnya

behavioral engagement siswa selama proses pembelajaran, seperti sikap pasif, keengganan bertanya, dan konsentrasi yang terganggu. Kondisi tersebut paling banyak terlihat pada siswa kelas VIII, yang berada pada fase ketika antusiasme belajar mulai menurun namun belum memiliki tuntutan akademik yang mendesak seperti siswa kelas IX. Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas *token economy* dalam meningkatkan perilaku belajar, namun implementasinya sebagai upaya intervensi untuk meningkatkan *behavioral engagement* di lingkungan sekolah ini belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menguji penerapan *token economy* sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan *behavioral engagement* siswa SMP Taman Siswa Tanjung Sari dalam belajar.

2. LANDASAN TEORI

Student Engagement

Student engagement atau keterlibatan siswa merujuk pada sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan sekolah dan proses pembelajaran. Keterlibatan ini tidak cukup hanya diukur dari kehadiran siswa di kelas, melainkan mencakup perilaku, perasaan, dan usaha berpikir siswa ketika mengikuti kegiatan belajar. Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004) menjelaskan bahwa *student engagement* merupakan konstruk multidimensional yang terdiri dari tiga aspek utama, yaitu *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*.

Behavioral engagement berkaitan dengan partisipasi aktif dan nyata siswa dalam kegiatan akademik maupun sosial di sekolah, yang mencakup perilaku positif, ketiadaan perilaku mengganggu, keterlibatan dalam tugas akademik, serta partisipasi dalam kegiatan kelas. *Emotional engagement* mengacu pada reaksi emosional siswa terhadap guru, teman sekelas, kegiatan akademik, dan

sekolah secara keseluruhan, meliputi minat, kebahagiaan, maupun kecemasan yang dirasakan selama proses belajar. Sementara *cognitive engagement* berkaitan dengan investasi mental siswa dalam proses belajar, yaitu kesediaan untuk mengerahkan usaha dalam memahami ide yang kompleks serta menguasai keterampilan yang sulit.

Keterlibatan siswa memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar karena terbukti berkaitan dengan peningkatan prestasi akademik, ketekunan belajar, serta rendahnya angka putus sekolah. Rendahnya keterlibatan, terutama pada aspek perilaku, bahkan dapat menjadi tanda awal terjadinya *dropout*. Penelitian Wang dan Eccles (2012) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa mengalami penurunan signifikan saat transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah, dan penurunan tersebut diketahui terus berlanjut hingga jenjang berikutnya (Macklem, 2015 dalam Aripin et al., 2023).

Behavioral Engagement

Dalam konteks penelitian ini, *behavioral engagement* dipilih sebagai variabel tergantung karena perilaku siswa dapat diamati secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Secara konkret, *behavioral engagement* terlihat melalui perilaku memperhatikan penjelasan guru, mengikuti aturan kelas, mengerjakan tugas, menunjukkan ketekunan, bertanya ketika belum memahami materi, serta terlibat aktif dalam aktivitas diskusi dan pembelajaran. Siswa yang memiliki *behavioral engagement* tinggi tidak sekadar hadir secara fisik di kelas, tetapi juga menunjukkan keterlibatan aktif dalam setiap kegiatan belajar.

Beberapa faktor diketahui memengaruhi *behavioral engagement* siswa. Hubungan yang positif antara guru dan siswa menjadi salah satu faktor kunci karena guru yang memberikan perhatian dan umpan balik positif mampu

menciptakan suasana belajar yang nyaman serta mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi (Fredricks et al., 2004). Selain itu, lingkungan pertemanan yang suportif juga turut meningkatkan partisipasi siswa, karena dukungan teman sebaya membuat siswa merasa lebih diterima dan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Dukungan keluarga berupa perhatian orang tua, pengawasan belajar, dan ekspektasi akademik yang positif pun berperan dalam mendorong siswa menjadi lebih disiplin dan bertanggung jawab (Reschly & Christenson, 2006b, dalam Christenson et al., 2012). Lingkungan sekolah yang tertib dan kondusif, motivasi belajar yang tinggi, serta adanya dukungan terhadap otonomi siswa juga terbukti berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan perilaku siswa secara keseluruhan.

Keterlibatan siswa bersifat *malleable*, artinya dapat berubah sesuai kondisi lingkungan. Hal ini berarti bahwa dengan intervensi yang tepat dan terstruktur, *behavioral engagement* siswa memiliki peluang untuk ditingkatkan.

Token Economy

Token economy merupakan salah satu bentuk program modifikasi perilaku yang cara kerjanya mengikuti prinsip dasar *operant conditioning*, yakni bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh konsekuensi yang mengikutinya. Kazdin (1977) mendefinisikan *token economy* sebagai sistem di mana konsekuensi berupa hadiah atau poin diberikan secara terencana dan teratur sebagai respons atas perilaku tertentu, dengan tujuan mendorong perilaku tersebut terus muncul dan dipertahankan.

Dalam praktiknya, token dapat berupa berbagai bentuk benda seperti keping, koin, poin, stiker bintang, atau kartu plastik yang bersifat unik dan tidak mudah dipalsukan. Token ini tidak memiliki nilai intrinsik, melainkan memperoleh nilainya karena dapat ditukarkan dengan *back-up reinforcers*, yaitu hadiah atau

keistimewaan yang bermakna bagi individu. Dalam setting kelas, *back-up reinforcers* dapat berupa tambahan waktu istirahat, permainan, makanan ringan, perlengkapan sekolah, atau berbagai hadiah menarik lainnya. Penggunaan variasi *back-up reinforcers* ini bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan motivasi siswa dalam menampilkan perilaku yang diharapkan (Kazdin, 1977).

Agar sistem ini berjalan efektif, terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan. Pertama adalah aspek *token* itu sendiri sebagai simbol penguatan yang diberikan setelah perilaku target muncul. Kedua adalah *back-up reinforcer* sebagai tujuan penukaran yang memotivasi siswa. Ketiga adalah *contingencies*, yaitu aturan yang jelas mengenai perilaku apa yang akan mendapatkan token serta mekanisme pemberiannya, sehingga siswa memahami hubungan antara perilaku yang ditampilkan dengan konsekuensi yang diterima. Keempat adalah *administration of consequences*, yaitu konsistensi pemberian token segera setelah perilaku yang diharapkan muncul. Kelima adalah *response cost*, yaitu pengurangan token ketika siswa menampilkan perilaku yang tidak sesuai aturan, yang berfungsi membantu siswa meningkatkan pengendalian diri. Keenam adalah *self-administration*, yaitu kemampuan siswa untuk memantau dan mengatur perilakunya sendiri secara bertahap selama program berlangsung.

Token economy memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya relevan untuk diterapkan di berbagai setting. Sistem ini mampu meningkatkan berbagai perilaku positif, seperti keterampilan akademik, keterampilan sosial, dan perawatan diri. Selain itu, *token economy* dapat diterapkan pada berbagai usia dan kondisi individu, mulai dari anak-anak di lingkungan sekolah hingga populasi khusus di institusi rehabilitasi. Sistem ini juga terbukti memberikan motivasi melalui penguatan positif yang

mendorong siswa untuk terus menampilkan perilaku yang diharapkan (Kazdin, 1977).

3. METODOLOGI

3.1 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Taman Siswa Tanjung Sari. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang berasal dari kelas VIII-1 dan VIII-2. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara *purposive* berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah yang menunjukkan adanya indikasi rendahnya *behavioral engagement* siswa kelas VIII dalam proses pembelajaran.

Teknik pengambilan sampel dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, kelas VIII dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* karena sesuai dengan tujuan penelitian. Kedua, sebanyak 30 siswa dipilih secara acak menggunakan teknik *simple random sampling*. Ketiga, subjek yang terpilih dibagi ke dalam dua kelompok melalui *random assignment*, yaitu 15 siswa pada kelompok eksperimen dan 15 siswa pada kelompok kontrol. Randomisasi dilakukan untuk meminimalkan bias dan meningkatkan validitas internal penelitian.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *randomized two-groups design, posttest only* dengan pendekatan *between-subject design*. Dalam desain ini, subjek penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa *token economy*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran biasa tanpa pemberian token atau *reward*. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok diukur menggunakan lembar observasi *behavioral engagement*.

3.3 Prosedur Penelitian

- a. Menentukan 30 siswa SMP Taman Siswa Tanjung Sari sebagai sampel penelitian.
- b. Melakukan *random assignment* untuk membagi peserta ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- c. Menyiapkan instrumen observasi *behavioral engagement* dan media *token economy*.
- d. Memberikan penjelasan mengenai aturan pelaksanaan *token economy* kepada kelompok eksperimen.
- e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kedua kelompok.
- f. Memberikan token berupa stiker bintang kepada siswa kelompok eksperimen yang menunjukkan perilaku target.
- g. Mengizinkan siswa kelompok eksperimen untuk menukarkan hadiah melalui *mystery box*.
- h. Melakukan observasi *behavioral engagement* selama pembelajaran.
- i. Mengumpulkan seluruh data observasi.
- j. Melakukan uji asumsi dan hipotesis.
- k. Menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan analisis yang diperoleh.

3.4 Instrumen dan Akuisisi Data

Data penelitian diperoleh melalui observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen yang digunakan adalah Lembar Observasi

Behavioral Engagement Siswa. Instrumen ini digunakan untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa melalui perilaku yang dapat diamati secara langsung di kelas.

Instrumen disusun berdasarkan tiga bentuk utama *behavioral engagement*, yaitu perilaku positif dan tidak mengganggu pembelajaran, keterlibatan dalam tugas akademik, serta partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dilakukan menggunakan *rating scale* 0–3. Skor 0 menunjukkan bahwa perilaku tidak muncul sama sekali, skor 1 menunjukkan bahwa perilaku muncul sangat rendah atau jarang terlihat, skor 2 menunjukkan bahwa perilaku muncul cukup sering, dan skor 3 menunjukkan bahwa perilaku muncul secara konsisten selama pembelajaran berlangsung.

3.5 Cek Manipulasi

Cek manipulasi dilakukan untuk memastikan bahwa perlakuan *token economy* benar-benar diterima dan dipahami oleh siswa pada kelompok eksperimen. Cek manipulasi dilakukan secara lisan pada akhir kegiatan pembelajaran melalui tiga pertanyaan singkat. Pertanyaan tersebut berkaitan dengan apakah fasilitator memberikan bintang ketika siswa bertanya, menjawab, dan mencatat, apakah dua bintang dapat ditukarkan dengan hadiah, serta apakah aturan pemberian bintang telah dijelaskan sebelum pembelajaran dimulai.

3.6 Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan program JASP. Diawali dengan analisis deskriptif untuk memperoleh gambaran umum skor *behavioral engagement* kedua kelompok. Kemudian dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk Test*. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Apabila kedua asumsi tersebut terpenuhi, uji hipotesis dilakukan

menggunakan *independent sample t-test*. Namun apabila asumsi normalitas tidak terpenuhi, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Mann-Whitney U Test* sebagai alternatif non-parametrik. Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. *Effect size* juga dihitung menggunakan *rank biserial correlation* (r) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian *token economy* terhadap *behavioral engagement* siswa dalam belajar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai skor *behavioral engagement* siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah pelaksanaan penelitian. Hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

	Skor	
	Eksperimen	Kontrol
Mean	27.53	17.27
Std. Deviation	2.696	3.240

Berdasarkan Tabel 1, kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor *behavioral engagement* sebesar 27.53 (SD = 2.696), sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor sebesar 17.27 (SD = 3.240). Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh perlakuan *token economy* memiliki tingkat *behavioral engagement* yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak memperoleh perlakuan. Selain itu, nilai standar deviasi pada kelompok eksperimen lebih rendah dibandingkan kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa skor *behavioral engagement* pada kelompok eksperimen cenderung lebih homogen.

4.1.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Shapiro-Wilk	p
Eksperimen	0.815	.006
Kontrol	0.971	.879

Berdasarkan Tabel 2, kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0.006 ($p < 0.05$), sehingga data kelompok eksperimen tidak berdistribusi normal. Sementara itu, kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0.879 ($p > 0.05$), yang menunjukkan bahwa data kelompok kontrol berdistribusi normal. Karena terdapat data yang tidak memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik *Mann-Whitney U*.

4.1.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

F	df ₁	df ₂	p
0.545	1	28	.467

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.467 ($p > 0.05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki keragaman data yang relatif sama.

4.1.4 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Mann-Whitney U Test*

untuk mengetahui pengaruh pemberian *token economy* terhadap *behavioral engagement* siswa SMP Taman Siswa Tanjung Sari dalam belajar. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Mann-Whitney U

Statistic	df	p	Effect Size
222.0	28	<.001	0.973

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai signifikansi $p < 0.001$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan *token economy* memiliki skor *behavioral engagement* yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, diperoleh nilai *effect size* sebesar $r = 0.973$ yang menunjukkan ukuran efek sangat besar. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh pemberian *token economy* terhadap *behavioral engagement* siswa SMP Taman Siswa Tanjung Sari dalam belajar diterima.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh pemberian *token economy* terhadap *behavioral engagement* siswa SMP Taman Siswa Tanjung Sari dalam belajar. Hasil analisis menggunakan uji *Mann-Whitney U* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($W = 222.0$; $p < 0.001$). Rata-rata skor *behavioral engagement* kelompok eksperimen ($M = 27.53$; $SD = 2.696$) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ($M = 17.27$; $SD = 3.240$), dengan selisih 10.26 poin. Nilai *effect size* sebesar $r = 0.973$ tergolong sangat besar, mengindikasikan bahwa hampir seluruh subjek kelompok eksperimen memiliki skor lebih tinggi dibandingkan subjek

kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Keberhasilan perlakuan ini dapat dijelaskan melalui mekanisme kerja *token economy* yang mengikuti prinsip *operant conditioning*. Kazdin (1977) menjelaskan bahwa sistem ini dirancang untuk mengubah perilaku dengan memberikan konsekuensi positif secara terencana dan konsisten atas perilaku yang diharapkan, sehingga mendorong perilaku tersebut terus muncul. Dalam pelaksanaannya, seluruh komponen utama *token economy* bekerja secara optimal. Aturan perolehan token yang dikomunikasikan secara jelas sebelum sesi dimulai (*contingencies*) membantu siswa memahami perilaku yang diharapkan. Pemberian stiker bintang secara segera setelah perilaku target muncul (*administration of consequences*) memperkuat hubungan antara perilaku dan konsekuensinya. Pencabutan bintang apabila siswa menampilkan perilaku yang tidak dikehendaki (*response cost*) melatih kontrol diri. Sementara mekanisme penempelan bintang secara mandiri di papan tulis (*self-administration*) mendorong siswa memantau dan mengevaluasi perilakunya sendiri. Komponen *back-up reinforcer* dalam bentuk *Mystery Box* berhasil mempertahankan motivasi siswa sepanjang sesi berlangsung. Bekerjanya seluruh komponen ini menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur dan kondusif bagi munculnya keterlibatan aktif siswa.

Peningkatan *behavioral engagement* mencakup ketiga bentuk yang dikemukakan oleh Fredricks et al. (2004): perilaku positif di kelas, keterlibatan dalam tugas akademik, dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sangat relevan bagi siswa yang berada pada fase *early adolescence*, di mana meningkatnya tuntutan akademik tanpa disertai pengelolaan kelas yang memadai rentan menyebabkan penurunan motivasi dan sikap pasif dalam belajar (Wang &

Eccles, 2012; Pascoe et al., 2020). Temuan ini sejalan dengan penelitian Hapsari (2017) yang menemukan peningkatan signifikan *behavioral engagement* siswa SD melalui *token economy*, serta Mutiarini et al. (2025) yang memperoleh hasil serupa menggunakan uji Mann-Whitney U pada subjek siswa TPQ ($W = 100.000$; $p < 0.001$). Kusumawardani et al. (2024) turut membuktikan efektivitas *token economy* dalam meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa sebesar 27.82%. Kesamaan arah hasil di berbagai jenjang pendidikan ini mempertegas bahwa *reinforcement* positif yang terstruktur, konsisten, dan segera berlaku efektif di berbagai konteks pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian *token economy* berpengaruh terhadap *behavioral engagement* siswa SMP Taman Siswa Tanjung Sari dalam belajar. Siswa yang memperoleh perlakuan *token economy* menunjukkan tingkat *behavioral engagement* yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak memperoleh perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *token economy* efektif dalam meningkatkan perilaku positif selama pembelajaran, keterlibatan dalam tugas akademik, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, *token economy* dapat menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Aripin, N. A., Savitri, J., & Megarini, M. Y. (2023). Pelatihan Strategi Self-Regulated Learning Fase Forethought Untuk Student Engagement Siswa Smp. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 15(2).

Christenson, S. L., Reschly, A. L., & Wylie, C. (Eds.). (2012). Handbook

of research on student engagement. Springer New York, NY: Springer.

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of educational research*, 74(1), 59-109.

Hapsari, A. M. (2017). Keefektifan Teknik Token Economy Untuk Meningkatkan Student Engagement Pada Siswa Kelas Iv Sd N Plalangan 1 Kota Semarang. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*, 1-9.

Hillert, A., Albrecht, A., & Voderholzer, U. (2020). The burnout phenomenon: A résumé after more than 15,000 scientific publications. *Frontiers in psychiatry*, 11, 519237.

Jamaluddin, M., Azzahra, S. S., & Aditya, D. R. (2025). Penerapan token ekonomi untuk meningkatkan motivasi belajar dan kedisiplinan siswa kelas 9 SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 330-340.

Jaruseviciute, V., Silinskas, G., & Kiuru, N. (2023). Socioemotional functioning across the transition to lower secondary school: The role of temperament and relationships with mothers and teachers. *Journal of Research on Adolescence*, 33(4), 1143-1163.

Kazdin, A. E. (1977). *The token economy: A review and evaluation*. Plenum Press.

Kusumawardani, N., Kurniasih, A. N. T., & Jamaluddin, M. (2024). Efektivitas Token Economy untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 11.

Muriyawati, M., & Rohmah, F. A. (2016). Pengaruh pemberian token ekonomi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(2), 58-72.

Mutiarini, A. N., Idelitarahma, K. F., Jamalludin, M., & Kusumasari, F.

- (2025). The Effectiveness of Token Economy to Improve the Discipline of TPQ Students. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 16(03), 262-269.
- Myers, A., & Hansen, C. (2012). *Experimental psychology* (7th ed.). Wadsworth, Cengage Learning.
- Pascoe, M. C., Hetrick, S. E., & Parker, A. G. (2020). The impact of stress on students in secondary school and higher education. *International journal of adolescence and youth*, 25(1), 104-112.
- Putri, S., Nissa Indriyani, Q. D., & Jamaluddin, M. (2025). Token Economy dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 2(4), 14.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar metodologi penelitian*. Antasari Press.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (17th ed.). McGraw-Hill.
- Seniati, L. Yulianto, Aries. Setiadi, Bernadette. 2009. *Psikologi Eksperimen*.
- Setyani, A., & Mulawarman, M. (2020). Keefektifan pendekatan behavior menggunakan teknik token economy untuk meningkatkan atensi belajar siswa kelas VIII Di SMP N 29 Semarang. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 152-163.
- Wang, M. T., & Eccles, J. S. (2012). Adolescent behavioral, emotional, and cognitive engagement trajectories in school and their differential relations to educational success. *Journal of research on adolescence*, 22(1), 31-39.
- Wulansari, S. D., Purwati, P., & Indiati, I. (2021). Pengaruh layanan konseling kelompok dengan teknik token economy untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Borobudur Counseling Review*, 1(2).
- Zimmer-Gembeck, M. J., Skinner, E. A., Scott, R. A., Ryan, K. M., Hawes, T., Gardner, A. A., & Duffy, A. L. (2023). Parental support and adolescents' coping with academic stressors: A longitudinal study of parents' influence beyond academic pressure and achievement. *Journal of Youth and Adolescence*, 52(12), 2464-2479.