

**PENGARUH PERMAINAN JELAJAH TOKEN TERHADAP
TANGGUNG JAWAB ANAK KELOMPOK A DI TK KARTIKA
IV-73 JEMBER**

Oleh:

Lianuri Rokhmiana¹, Senny Weyara Dienda Saputri², Ahmad Afandi³

liaitthulia@gmail.com

Universitas Jember

Received: 27/11/2025	Revised: 10/12/2025	Aproved: 29/12/2025
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Abstract

This study aims to determine the effect of the Token Exploration game on the responsibility of group A children at Kartika IV-73 Jember Kindegarten. This study uses a pre-experimental research type using the One Group Pretest-Posttest Design research pattern, with 15 children as subjects. The data collection method is carried out by observation and data analysis used is the Wilcoxon Signed Ranks Test, with the help of SPSS version 25.0. The results of the study indicate that there is an effect of the Exploration game on the responsibility of group A children at Kartika IV-73 Jember Kindegarten. It is proven by significance value of 0.001 which means it is less than 0.05 so that H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keyword: *Early childhood, Responsibility, Token Exploration Game*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Jelajah Token terhadap tanggung jawab anak kelompok A di TK Kartika IV-73 Jember. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pra eksperimental dengan menggunakan pola penelitian One Group Pretest-Posttest Design, dengan subjek yakni 15 anak. Metode pengambilan data dilakukan dengan observasi dan analisis data yang digunakan yakni Wilcoxon Signed Ranks Test, dengan bantuan SPSS versi 25.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan Jelajah

¹ Lianuri Rokhmiana

² Senny Weyara Dienda Saputri

³ Ahmad Afandi

terhadap tanggung jawab anak kelompok A di TK Kartika IV-73 Jember. Terbukti dari nilai signifikansi sebesar 0,001 yang artinya kurang dari 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Anak usia dini, Tanggung jawab, Permainan Jelajah Token.

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam meletakkan dasar perkembangan sikap dan karakter anak, salah satunya adalah sikap tanggung jawab. Tanggung jawab merupakan bagian dari perkembangan sosial-emosional yang perlu ditanamkan sejak dini agar anak mampu memahami kewajiban, mematuhi aturan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Pendidikan anak usia dini ialah salah satu bentuk upaya dalam pembinaan yang ditujukan untuk anak-anak dari lahir hingga enam tahun yang memerlukan rangsangan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangannya memasuki pendidikan selanjutnya (Fiah dalam Ramadhani & Aulia, 2020:1112) Tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung dengan cepat pada masa usia dini, di mana pada masa ini sering kali disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Pada tahapan ini anak tumbuh dan berkembang disegala aspek, salah satunya adalah dalam pembentukan karakter pada diri anak. Karakter sendiri merupakan ciri khas seseorang yang menjadi perbedaan dengan orang lainnya. Pada dasarnya orang tua mengharapkan anaknya memiliki karakter yang baik seperti disiplin, tanggung jawab, jujur dan lainnya.

Tanggung jawab merupakan salah satu aspek sosial emosional yang diatur dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak Permendikbud RI No. 137 (2014:6). Hartari (dalam Irsahamida, dkk., 2022:54) mengatakan tanggung jawab yakni salah satu nilai budaya dan karakter bangsa yang diajarkan pada diri anak sejak usia dini dan sebagai suatu kewajiban agar bertindak atau melakukan sesuatu dengan cara

tertentu. Tanggung jawab adalah sikap sosial yang perlu dimiliki oleh anak usia dini sebagai salah satu kemampuan dasar (Direktorat Pembinaan PAUD, 2018:5-11). Anak yang memiliki karakter bertanggung jawab terlihat pada perilaku anak mampu menerima akibat atas tindakannya baik yang dilakukan dengan sengaja ataupun tidak disengaja, dapat meminta maaf serta mengakui kesalahan, mengembalikan alat bermain ke tempat semula, mengurus barang miliknya dan mematuhi aturan yang ditetapkan.

Pada anak usia dini, mengembangkan perasaan tanggung jawab bisa dilakukan dengan sesuatu yang sederhana. Seperti membereskan barang-barang pribadi, sisa makanan, hingga membersihkan mainannya yang telah digunakan. Tanggung jawab suatu komitmen yang mestinya dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan dengan kemampuan terbaiknya (Damayanti, dkk., 2023:16).

Menurut Direktorat Pembinaan PAUD (2018:11) dijelaskan ada beberapa perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab anak usia dini yang dipaparkan yakni: a) bersedia untuk menerima atau menanggung akibat dari tindakan yang dilakukan baik disengaja maupun tidak disengaja. Seperti anak tidak sengaja menumpahkan air minum dan makanannya dan bersedia membersihkannya, b) siap mengakui kesalahan dengan meminta maaf, misalnya saat anak bertengkar dengan teman, dan mengucapkan maaf saat melakukan kesalahan, c) merapikan atau membereskan alat permainan pada tempatnya semula. Contohnya mengembalikan alat belajar pada tempatnya, dan merapikan mainan yang telah digunakan, d) mengerjakan sesuatu sampai selesai, misalnya menyelesaikan tugas hasil karya atau mampu mengerjakan tugas sampai selesai, e) mengikuti aturan yang telah ditetapkan meskipun perlu diperingatkan dari waktu ke waktu. Seperti tidak mencoret meja dengan sengaja dan melempar mainan, f) suka melakukan kegiatan yang menjadi tugasnya yang terbukti dari tingkah lakunya. Ini seperti anak senang saat

melaksanakan tugasnya. Tanggung jawab anak dapat diajarkan sejak dini untuk membentuk perilaku tanggung jawab anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di sekolah TK Kartika IV-73 Jember pada kelompok A pada bulan agustus 2024, keterampilan tanggung jawab anak masih kurang optimal. Terdapat 1-3 anak yang menunjukkan kemampuan dalam bertanggung jawab sedangkan 13 anak masih belum menunjukkan kemampuan dalam bertanggung jawab. Dapat dilihat dari yang sederhana seperti mengurus barang pribadinya serta merapikan mainan setelah bermain di mana anak masih perlu diingatkan dan dibantu guru. Selain itu, mereka juga masih kurang optimal dalam mengakui kesalahan dan meminta maaf saat melakukan kesalahan seperti bertengkar dengan teman atau berebut dengan teman. Untuk itu perlunya adanya cara tertentu untuk memberikan perubahan serta pembiasaan pembentukan keterampilan dasar anak dalam bertanggung jawab dengan memodifikasi perilaku anak.

Token ekonomi sendiri adalah bagian dari salah satu langkah atau metode yang dapat digunakan untuk memperkuat perilaku yang diharapkan pada seorang anak sesuai dengan tujuan yang sudah disetujui dengan pemberian hadiah sebagai penguatan yang simbolik (Rohmania, dkk., dalam Ratnasari, dkk., 2020:88). Menurut Aprilia & Wardhani (2023:1789) metode token ekonomi dapat dilaksanakan dengan memberikan token (simbol) yang dapat berupa objek atau benda yang menarik, contohnya kartu bintang atau yang lainnya. Token ini kemudian akan ditukar dengan imbalan yang dimaksudkan untuk memperkuat perilaku. Untuk itu token ekonomi ini diciptakan untuk memperbaiki perilaku anak yang diharapkan dan mengurangi perilaku anak yang tidak diharapkan (Damayanti, dkk., 2023:18).

Salah satu penelitian relevan yang dilakukan oleh Damayanti, Aisiyah & Atika (2023) yang berjudul “Efektivitas Penerapan *Token*

Economy Terhadap Perilaku Tanggung Jawab Anak Usia 3-4 Tahun”, menunjukkan hasil bahwa teknik *token economy* efektif terhadap peningkatan perilaku tanggung jawab anak usia 3-4 tahun kelas A1 di TK Arni Jember. Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa teknik token ekonomi dapat mempengaruhi perilaku tanggung jawab anak. Selain itu, teknik token ekonomi dapat diinovasikan dengan permainan yang menyenangkan. Untuk itu rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh permainan jelajah token terhadap tanggung jawab anak kelompok A di TK Kartika IV-73 Jember?. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh permainan jelajah token terhadap tanggung jawab anak kelompok A di TK Kartika IV-73 Jember.

B. Pembahasan

1) Kajian Teori

Menurut Martini, dkk., (2022:951) tanggung jawab adalah kesadaran manusia terhadap perilaku dan tindakannya sebagai wujud kesadaran akan kewajibannya. Pandangan lain mengatakan, tanggung jawab terdiri dari kesungguhan dalam melaksanakan semua tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh serta siap menghadapi segala dampak akibat perbuatannya sendiri (Hasbi dkk., 2020:1). Anak yang memiliki karakter bertanggung jawab terlihat pada perilaku anak yang mana mampu menerima akibat atas tindakannya baik yang dilakukan dengan sengaja ataupun tidak disengaja, dapat meminta maaf serta mengakui kesalahan, mengembalikan alat bermain ke tempat semula, mengurus barang miliknya dan mematuhi aturan serta harapan yang telah ditetapkan. Salah satu cara membentuk perilaku tanggung jawab anak yakni menggunakan teknik token ekonomi.

Prima & Lestari (2020:259) menyebutkan token ekonomi adalah modifikasi perilaku dibuat dengan tujuan memperkuat perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan menggunakan

token berupa tanda, misalnya koin atau stiker. Aprilia & Wardhani (2023:1789) metode ini dapat dilakukan dengan token (simbol) yang dapat berupa objek atau benda yang menarik, misalnya kartu bintang atau yang lainnya. Token tersebut nanti akan ditukar dengan imbalan yang dimaksudkan untuk memperkuat perilaku. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa token ekonomi ialah satu teknik modifikasi perilaku yang dapat merubah perilaku seseorang yang diinginkan dan pengurangan perilaku yang tidak diinginkan, dengan memberikan token yang nanti ditukarkan dengan imbalan atau *reward* dan pemberian token harus segera mungkin untuk diberikan pada anak saat melakukan perilaku yang diharapkan.

Token ekonomi ini dapat diinovasikan dengan kegiatan permainan yang menyenangkan. Salah satunya dengan permainan yang menyenangkan yakni dengan permainan jelajah token. Jelajah token merupakan permainan yang menjelajah atau bepergian pada pos-pos yang telah ditentukan targetnya dan akan mendapatkan hadiah bagi yang sampai pada target yang telah ditentukan. Token tersebut nantinya akan ditukarkan pada akhir permainan atau pada waktu tertentu dengan hadiah yang telah ditentukan.

Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan token ekonomi yakni menyediakan media token ekonomi, penentuan target perilaku tanggung jawab yang akan diubah, menentukan token atau simbol yang digunakan (bintang, stiker, koin dan lainnya), menyampaikan tujuan dan aturan token ekonomi, menjelaskan aturan bermain token ekonomi, menunjukkan gambaran permainan token ekonomi, menyerahkan token kepada anak yang sudah melaksanakan perilaku tanggung jawab yang sudah ditentukan, mengevaluasi perilaku tanggung jawab anak dan menukarkan token yang sudah didapatkan dengan hadiah atau *reward* yang menarik anak dan sudah disepakati Aulia, dkk., (2022:107). Diadaptasi dari tahapan-tahapan

pelaksanaan token ekonomi tersebut, adapun langkah-langkah permainan Jelajah Token yang digunakan dalam penelitian yakni: 1) penetapan perilaku target dengan mengamati perilaku anak yang akan diubah. Perilaku tersebut yaitu tanggung jawab anak siap mengakui kesalahan dan merapikan atau membereskan alat permainan pada tempatnya; 2) persiapan dan pengenalan permainan Jelajah Token; 3) memilih jenis token yang akan digunakan (stiker bintang atau gambar kartun anak) dan pemberian token; 4) menetapkan nilai token melalui aturan perolehan token. Pelaksanaan pemberian token dilakukan saat perilaku yang diharapkan muncul; 5) ketentuan penukaran hadiah dilakukan dua kali selama masa *treatment*, yakni ketika anak mencapai langkah ke 25 (puncak pertama) dan langkah ke 50 (puncak kedua) akhir puncak dipapan permainan jelajah token; 7) akhir permainan terjadi setelah anak mencapai langkah ke 50 (puncak kedua) dan hadiah atau *reward* akan diberikan dengan kesepakatan bersama dengan anak.

Adapun gambaran permainan jelajah token yakni, Papan Jelajah Token akan dibuat dari kardus tebal atau triplek membentuk papan catur dengan dilapisi banner dan magnet, pola akan dibuat dengan bantuan media digital. Dengan ukuran panjang 62 cm dan lebar 142 cm. Jika dilipat maka ukurannya yakni panjang 62 cm dan lebar 71 cm.



Gambar 2.1 Desain Papan Jelajah Token

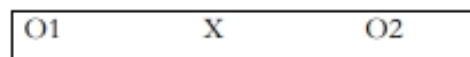
Token dibuat dari kertas bufalo dengan gambar wajah anak atau lainnya dilapisi isolasi, *double tape* dan magnet, yang berbentuk lingkaran dengan ukuran 2 cm.



Gambar 2.2 Desain Token

2) Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pra eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Pola penelitian menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*, dimana penelitian hanya menggunakan satu kelompok saja tidak ada kelompok pembandingan. Masyhud (2021:147-148) menyatakan *One-Group Pretest-Posttest Design* adalah bentuk penelitian eksperimen yang dilakukan hanya pada satu kelompok saja, dan tidak adanya kelompok kontrol atau pembandingan.



Gambar 3.3 Pola *One-Group Pretest-Posttest Design*

Penjelasan:

O1 = *Pretest*, dilaksanakan sebelum adanya perlakuan (*treatment*)

X = *Treatment* atau perlakuan yang akan diukur keberhasilannya

O2 = *Posttest*, ialah tes yang dilaksanakan setelah diberi *treatment*

Penelitian akan dilakukan di TK Kartika IV-73 Jember pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 pada kelompok A. Penelitian akan dilaksanakan selama 12 kali pertemuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yakni menggunakan *sampling* total, pada kelompok A dengan jumlah 15 anak. Metode pengumpulan data pada yang digunakan yakni metode observasi. Menurut Sugiyono (dalam Nasution & Junaidi, 2024:75) observasi merupakan suatu teknik pengamatan pada suatu benda, kondisi, situasi, proses serta perilaku. Masyhud (2021:149)

menjelaskan terdapat beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian eksperimen dengan menggunakan pola penelitian pra-eksperimental dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu:

- a. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian
- b. Melakukan studi pustaka penelitian terdahulu
- c. Merumuskan hipotesis penelitian
- d. Menyiapkan instrumen *test* atau alat yang hendak dipakai untuk *pretest* dan *posttest* kelompok A
- e. Melakukan uji validitas ahli dan empirik
- f. Melakukan uji reliabilitas
- g. Melakukan *test* awal sebelum perlakuan
- h. Menyiapkan materi perlakuan
- i. Memberikan perlakuan terhadap kelompok A
- j. Melakukan *test* akhir (*posttest*) pada kelompok yang sudah diberikan *treatment* dengan bantuan alat atau instrumen yang sama dengan *pretest*
- k. Menguji uji hipotesis penelitian
- l. Membuat kesimpulan
- m. Membuat laporan

Instrumen yang digunakan yakni instrumen penilaian berupa lembar observasi yang berisikan uraian tanggung jawab anak yang akan dinilai. Berikut kisi-kisi yang dimuat pada instrumen pengambilan data pada penelitian ini yakni:

Tabel 2.1 kisi-kisi tanggung jawab

Aspek yang Diamati	Indikator
Tanggung Jawab Anak	1. Siap mengakui kesalahan dengan meminta maaf 2. Merapikan atau membereskan alat permainan pada tempatnya semula

Validitas yang digunakan yakni validitas ahli dan empirik. Validitas konstruk adalah pengujian kelayakan instrumen penelitian dengan

menghubungkan hasil tes dengan teori yang digunakan. Kelayakan suatu instrumen yang dilakukan oleh ahli disebut pengujian validitas isi. Sedangkan validitas kriteria yakni dengan membandingkan dengan skor tes dengan acuan kriteria (Salkind dalam Puspitasari & Febrinita, 2021:78). Adapun rumus yang digunakan dalam validitas ahli yakni:

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro: Validitas produk (instrumen)

Srt : Skor rill tercapai

Smt : Skor maksimal yang dapat tercapai

Dibuktikan menggunakan kriteria hasil validitas. Kriteria validitas instrumen dapat dilihat pada tabel berikut ini (Masyhud, 2021:317).

Tabel 2.2 Kriteria Hasil Validasi Produk Oleh Validator Ahli

Kategori	Kriteria Skor
Sangat Kurang Layak	0,00-20,99
Kurang Layak	21,00-40,99
Cukup Layak	41,00 – 60,99
Layak	61,00 – 80,99
Sangat Layak	81,00 – 100

Hasil uji validitas ahli yang telah dilakukan terhadap media permainan Jelajah Token pada penelitian ini yaitu 92, dari tabel kriteria maka permiana Jelajah Token sangat layak digunakan serta memenuhi syarat penilaian. Uji validitas dinyatakan valid jika nilai r hitung > dari r tabel (0,4438) dan jika dinyatakan tidak valid yakni apabila nilai r hitung < dari r tabel. Dari hasil perhitungan r-hitung indikator siap mengakui kesalahan dengan meminta maaf yakni 0,951 dan indikator merapikan dan membereskan atau membereskan alat permainan pada tempatnya semula sebesar 0,733. Artinya instrumen penelitian perilaku tanggung jawab anak dinyatakan valid. Sedangkan reliabilitas Ghozali (dalam Forester, dkk., 2024:1817) suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai dari *Alpha Cronbach*

$>0,60$. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* $>0,06$, maka dikatakan reliabel dan apabila nilai *Cronbach's Alpha* $<0,06$, maka tidak dapat diandalkan atau tidak reliabel. Dari hasil uji yang telah dilakukan dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,764, maka dapat dikatakan reliabel sebab $0,764 > 0,06$. Analisis data yang digunakan yakni memakai bantuan SPSS versi 25.0 dengan rumus *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk mengkalkulasi hasil uji t. Tahapan menggunakan SPSS 25.0 dengan rumus *Wilcoxon Signed Ranks Test* yaitu, *analyze – nonparametric test – legacy dialogs – 2 related sample*.

Persyaratan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dapat dikaji menggunakan tingkat kepercayaan sebagai berikut: 1) Hipotesis H_a = Ada pengaruh permainan Jelajah Token terhadap tanggung jawab anak di TK Kartika IV-73 Jember. H_0 = Tidak ada pengaruh permainan Jelajah Token terhadap tanggung jawab anak di TK Kartika IV-73 Jember. 2) Pengujian hipotesis jika signifikansi F-hitung $> 0,05$ maka H_0 (Hipotesis Nihil) diterima dan H_a (Hipotesis Alternatif) ditolak. Jika signifikansi F-hitung $< 0,05$ maka H_0 (Hipotesis Nihil) ditolak dan H_a (Hipotesis Alternatif) diterima. Jika nilai signifikansi sebesar 0,05, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

3) Hasil penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Kartika IV-73 Jember pada tahun ajaran 2024/2025 dengan target yang digunakan yakni kelompok A yang berjumlah 15 anak. Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan Jelajah Token berpengaruh terhadap tanggung jawab anak kelompok A TK Kartika IV-73 Jember. Penelitian yang dilakukan dimulai dengan pemberian *pretest* dengan kegiatan mengecap kertas gambar kapal. Selanjutnya memberikan *treatment* yang dilakukan 10 kali pertemuan dan terakhir melakukan kegiatan *posttest* menggunakan kegiatan yang sama seperti kegiatan *pretest* yakni mengecap kertas gambar

kapal. Penelitian dilakukan pada bulan Mei tahun 2025. Berikut merupakan hasil penyajian data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2.3 Nilai Uji *Pretest* dan Uji *Posttest*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	AR	62,5	100
2.	EA	50	87,5
3.	GN	50	100
4.	AA	62,5	100
5.	RA	62,5	87,5
6.	RO	50	75
7.	NA	50	87,5
8.	IA	50	75
9.	KA	50	100
10.	ALA	50	87,5
11.	AL	37,5	75
12.	AN	37,5	87,5
13.	RHO	25	62,5
14.	FN	37,5	62,5
15.	KHA	50	87,5
Jumlah		725	1275
Rata-rata		48,33	85

Uji hipotesis yang digunakan untuk menjawab rumusan hipotesis yakni, menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan SPSS versi 25 dengan menggunakan data *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*:

Tabel 2.4 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Rata-rata	N	Positif ranks	Signifikansi
Pretest	48,33	15	8,00	0,001
Posttest	85	15		

Berdasarkan hasil data dari uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan SPSS versi 25, sebelum pemberian *treatment* permainan Jelajah Token terhadap tanggung jawab anak kelompok A yaitu rata-rata nilai *pretest* sebesar 48,33 dan setelah diberikan kegiatan *treatment* atau perlakuan selama 10 hari menggunakan permainan Jelajah Token terhadap tanggung jawab anak nilai rata-rata *posttest* sebesar 85. Hasil tersebut menunjukkan perbedaan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Hasil perhitungan *positif ranks* sebesar 8,00 dan nilai signifikansi sebesar

0,001 menggunakan rumus *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan SPSS versi 25. Pada tabel 4.3 diketahui bahwa nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ yang artinya 0,001 kurang dari 0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dinyatakan ada pengaruh permainan Jelajah Token terhadap tanggung jawab anak kelompok A di TK Kartika IV-73 Jember.

4) Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian pengaruh permainan Jelajah Token terhadap tanggung jawab anak kelompok A di TK Kartika IV-73 Jember tahun ajaran 2024/2025, bahwa terdapat pengaruh pada permainan Jelajah Token terhadap tanggung jawab anak. Dengan adanya pemberian *treatment* atau perlakuan dengan konsisten selama 10 kali pertemuan. Tahapana atau langkah pertama yang dilakukan yakni *pretest*. *Pretest*, yang dilakukan oleh kelompok A yakni kegiatan mengecap menggunakan media yang sudah disediakan. Dalam satu kelas dibagi menjadi 3 kelompok untuk diberikan masing-masing 3 pewarna makanan, dengan setiap kelompok terdiri dari 5 anak. Setelah pemberian *pretest*, selanjutnya pemberian *treatment* atau perlakuan dengan permainan Jelajah Token dengan permainan yang berjudul Aku Si Penjelajah.

Terdapat tiga anak yang mencapai puncak pertama (langkah ke 25) atau mendapatkan *reward* dari langkah yang telah diperoleh dan dikumpulkan yakni pada *treatment* hari keenam. *Reward* berupa makanan ringan dan bagi pemenang puncak pertama mendapatkan tambahan snack serta menonton video yang dipilih oleh pemenang. Sejalan dengan Chotim (dalam Aprilia & Wardhani, 2023:1789) token ekonomi merupakan suatu strategi penguatan perilaku dengan cara memberikan token (simbol) untuk tindakan tertentu, yang kemudian token tersebut dapat ditukarkan dengan hadiah sebagai bentuk penguatan simbolik. Pada puncak kedua (langkah ke 50) terdapat dua anak yang mencapai puncak kedua papan permainan.

Setelah permainan terselesaikan, langkah yang telah didapat anak ditukarkan dengan hadiah atau *reward* berupa makanan ringan, alat tulis dan sendok nasi (centong nasi). Reward yang diberikan membuat anak semangat menyelesaikan permainan dan



Gambar 2.5 Pemberian *reward*

meningkatkan perilaku tanggung jawab, salah satunya mendapatkan sendok nasi yang membuat anak semangat untuk dihadihkan kepada ibu mereka.

Pada penelitian ini pemberian poin agar permainan Jelajah Token berjalan lancar, dilakukan saat sebelum makan



minum dan saat mau pulang sekolah. Sebab pada hari sebelumnya token diberikan secara langsung saat perilaku target muncul, dan membuat keadaan atau suasana belajar tidak kondusif. Untuk itu token tidak diberikan secara langsung tetapi diberikan di waktu yang tidak menentu atau berubah-ubah. Sejalan dengan Riti dkk., (2019:876) bahwa kelebihan token ekonomi dapat membuat anak berkonsentrasi untuk berperan dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Namun, kekurangannya guru harus mengantisipasi dalam proses pembelajaran berlangsung. Guru harus menantisipasi keadaan jika pembelajaran tidak kondusif, di mana anak fokus dan lebih tertarik pada media yang digunakan untuk permainan Jelajah Token dari pada pembelajaran. Mempelajari suatu hal yang baru dengan cara yang menarik perhatian akan lebih mudah, sebab anak-anak

cenderung akan tertarik pada hal-hal baru yang menyenangkan (Prasetyaningrum dkk., 2022:25). Dengan inovasi adanya pemberian token melalui permainan Jelajah Token membuat anak lebih tertarik pada hal-hal yang baru dan belum pernah dilakukan.

Kelebihan dalam pelaksanaan penelitian ini yakni terdapat konsistensi dalam memotivasi anak untuk mencapai akhir permainan dan antusias untuk berperilaku bertanggung jawab yakni menggunakan permainan Jelajah Token dengan pengumpulan poin langkah untuk mencapai puncak atau tujuan permainan yang nantinya akan mendapatkan sebuah *reward*. Anak yang tadinya tidak mau meminta maaf saat berbuat kesalahan mau meminta maaf, anak yang tidak mau beres-beres menjadi semangat dan termotivasi untuk beres-beres. Menurut penelitian yang dilakukan Aulia, dkk., (2022:109) penerapan teknik token ekonomi sangat menekankan konsistensinya yang menjadikan anak termotivasi dan berungguh-sungguh menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya.

Adapun kelemahan dalam penelitian ini yaitu, menggunakan penelitian pra eksperimental dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*, di mana desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja tidak ada kelompok lain sebagai pembanding. Pada tempat penelitian kelompok hanya ada satu kelas saja dengan jumlah sampel 15 anak, perlu untuk sering mengingatkan aturan permainan setiap hari sebelum kegiatan belajar dimulai, perlu diperhatikan kondisi kelas yang kurang kondusif saat treatment berlangsung, terutama ketika pemberian token secara langsung setelah anak menunjukkan perilaku tanggung jawab. Hal ini membuat suasana kelas terganggu. Oleh karena itu, pemberian token sebaiknya dilakukan pada waktu tertentu agar tidak mengganggu kegiatan belajar, media yang digunakan untuk papan perhitungan token masih kurang lengkap. Papan masih belum memiliki kolom khusus untuk

membedakan antara hasil *tally* atau catatan perilaku yang diamati dan jumlah token yang berhasil dikumpulkan oleh anak, pion (*gaco*) yang digunakan kadang-kadang terjatuh, kurang menempel pada papan jelajah, peneliti harus sangat teliti untuk melihat perilaku tanggung jawab anak, dan diperlukan asisten penelitian untuk membantu mencatat perilaku tanggung jawab anak.

Hambatan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah terdapat anak yang hampir setiap hari saat pemberian *treatment* tidak masuk sekolah. Selain itu, terdapat anak yang tidak masuk selama seminggu karena sakit. Sehingga anak tersebut tidak bisa mengikuti kegiatan *treatment* secara maksimal.

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Jelajah Token Terhadap Tanggung Jawab Anak Kelompok A di TK Kartika IV-73 Jember” dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan Jelajah Token terhadap tanggung jawab anak kelompok A di TK Kartika IV-73 Jember. Dibuktikan dengan hasil perhitungan *positif ranks* sebesar 8,00 dan nilai signifikansi sebesar 0,001 menggunakan rumus *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan SPSS versi 25.0, yang artinya 0,001 kurang dari 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang sudah dipaparkan, maka peneliti menyampaikan saran untuk berbagai pihak, yakni: guru disarankan untuk menggunakan permainan Jelajah Token sebagai inovasi yang dapat mengubah perilaku atau sebagai metode yang menarik untuk meningkatkan tanggung jawab anak dan menerapkan permainan Jelajah Token secara konsisten, dengan memberikan token sebelum pulang sekolah untuk menjaga keadaan kelas tetap kondusif, dengan syarat mencatat perilaku target supaya pembelajaran tidak terjadi kesalahan

pemberian token. Lembaga sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penggunaan permainan Jelajah Token untuk meningkatkan tanggung jawab anak, dengan menyediakan dana untuk pembelian *reward* dan pembuatan media. Bagi peneliti lain diharapkan dapat menggunakan dua kelas sebagai kelas kontrol dan eksperimen, saat sebelum melakukan *treatment* diharapkan menjelaskan langkah-langkah permainan Jelajah Token dengan jelas setiap hari, dengan menunjukkan gambar perilaku tanggung jawab yang diharapkan, pemberian *reward* diberikan ketika anak mencapai target atau sebelum dilakukan kegiatan *posttest*, diharapkan untuk menyesuaikan pemberian token agar tidak mengganggu suasana kelas, serta mengembangkan media perhitungan token yang lebih baik untuk memisahkan catatan perilaku dan jumlah token yang diperoleh. Pada penggunaan pion (*gaco*) agar melekat pada papan, perlu menggunakan magnet yang lebih besar. Diharapkan untuk teliti dan diperlukan asisten penelitian untuk membantu mencatat perilaku tanggung jawab anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, F., & Wardhani, J. D. 2023. Efektivitas Penerapan Metode Token Ekonomi Terhadap Tingkat Kedisiplinan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (2): 1787-1798.
- Aulia, D., Yuliati, N., & Saputri, S. W. D. 2022. Pengaruh Penerapan Teknik Token Ekonomi Terhadap Tingkat Kedisiplinan Siswa. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7 (2): 104-110.
<https://doi.org/10.29210/021585jpgi0005>.
- Damayanti, Z. Z., Aisiyah, L. N., & Atika, A. N. 2023. Efektivitas Penerapan Token Economy Terhadap Perilaku Tanggung Jawab Anak Usia 3-4 Tahun: *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)* 04 (2): 15-31.
- Direktorat Pembinaan PAUD. 2018. *Pedoman Penanaman Sikap Pendidikan Anak Usia Dini*. In Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan PAUD.
- Forester, Brayen Jodi, Amna Idris, Abdallah Khater, Muhammad Win Afgani, Muhammad Isnaini, Universitas Islam, Negeri Raden, and Fatah Palembang. 2024. Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas Quantitative Research: Data Reliability Test. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 4 (3): 1812-1820.
- Hasbi, M., Maryana, M., Ngasmawi, M., Mangunwibawa, A. A., Jakino, J., & Rahmawati, D. 2020. *Membangun Tanggung Jawab Anak: Seri Pendidikan Orang Tua*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Irsahamida, Syifia, Evi Lutfiyani, and Muhammad Jamaluddin. 2022. Effectiveness of Behavior Modification through Token Economy Techniques to Increase Responsibility in Early Childhood. *TAZKIYA: Journal of Psychology* 10 (1): 53-63.
<https://doi.org/10.15408/tazkiya.v10i1.20773>.
- Martini, N., Masril, M., Dasril, D., & Nelisma, Y. 2022. Efektifitas Bimbingan Kelompok Teknik Behavior Therapy Terhadap Perilaku Tanggung Jawab Merapikan Alat Bermain Pada Anak Di TK Arruhama Kota Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (4): 951-960.
- Masyhud, M. S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. 7th ed. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Nasution, U. H., & Junaidi, L. D. 2024. *Metode Penelitian*. Serasi Media Teknologi.
- Permendikbud No. 137. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI No.137*.
- Prasetyaningrum, S, Mauliza, S, Y, Sulaiman, A. 2022. Token Ekonomi Dengan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia. *Cognicia* 10 (1): 19–27.
<https://doi.org/10.22219/cognicia.v10i1.20098>.
- Prima, E., & Lestari, P. I. 2020. Penerapan Token Economy Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (1): 258–266.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.324>.
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. 2021. Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4 (1): 77–90.
https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254.
- Ramadhani, J. S., & Aulia, P. 2020. Keunggulan Token Economy Untuk Meningkatkan Perilaku Antri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4 (2): 1111–1119.
- Ratnasari, F., Yulsyofriend, Y., & Rakimahwati, R. 2020. Pengaruh Metode Token Economy Terhadap Disiplin Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD* 7 (2): 86–99.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>.
- Riti, Y, Emmanuel, S, H, Akbar, M, R. 2019. Pendidikan Dan Pembelajaran Bagi Guru Dan Dosen Usia 4-5 Tahun Di TK Dharma Wanita 05 Pagak Kabupaten Malang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Bagi Guru Dan Dosen* 3 (2017): 874–878.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/index>.



© 2025 oleh penulis. Diserahkan untuk kemungkinan penerbitan akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).