

IMPLIKASI TOKEN EKONOMI TERHADAP PENGUASAAN PELAJARAN

Yeni Satroma Dewi

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar

E-mail: satromadewi@konselor.org

Abstract

Teachers in elementary school (SD) play an important role in giving experiences for students which then may determine their future. The teachers should not give up to deal with the students having problems with task accomplishment in Mathematics unless token economy was applied. This research was then intended to describe the implementation of token economy in accomplishing the students' task in Mathematics in the fifth grade of SD Negeri 16 Kecamatan Sungayang, Batu Sangkar, West Sumatera. This qualitative research took the strategy of case study involving three students having problems to accomplish their tasks. The data were collected through observation, document review, and interview. The result of this research indicates that the use of token economy could help teachers to deal with the students' problems. It motivates them to improve the quality of their tasks and to manage time in completing their tasks. Besides, it supports the content mastery service program in tasks accomplishment and other guidance and counseling services. The counselors could collaborate with the subject teachers to develop the students' behavior and learning quality. This article recommends to the further research concerning the application of token economy in different contexts.

Keywords: *Elementary school; token economy; and guidance and counseling.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) memiliki keunikan tersendiri. Ia dapat diartikan sebagai proses membimbing, mengajar dan melatih peserta didik yang berusia 6-13 tahun untuk memberi bekal kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial dan personal yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Pembinaan pemahaman dasar dan seluk beluk ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan untuk belajar pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan hidup dalam masyarakat. Untuk itu, Barr (1961) mengemukakan bahwa:

Maksudnya adalah kebanyakan anak akan bertahan tumbuh-proses mereka dan

menjadi individu dewasa jika diberi cukup banyak perawatan dan lingkungan bagus. Anak-anak akan mengembangkan potensi mereka jika kondisi optimum disediakan (p.7).

Pemberian perawatan dan lingkungan bagus itu untuk mengembangkan potensi dan menjadikan anak lebih dewasa tentu saja dari orang tua dan guru di sekolah. Sebagaimana yang dikemukakan Prayitno (1997, p.61) bahwa “peserta didik usia SD memerlukan perhatian khusus dari orang tua dan para guru-gurunya yang diharapkan dapat sebesar-besarnya menunjang bertingkah laku yang dapat diterima dan sesuai dengan tujuan pendidikan”.

Dimana, “selain melaksanakan program pengajaran, guru kelas merangkap sebagai ‘Guru Pembimbing’ yang melaksanakan program bimbingan dan konseling” (p.154). Selanjutnya Barr (1961) menguraikan posisi guru SD:

Guru SD paling menguntungkan untuk mempengaruhi dan mengubah perilaku. Karena dia dan anak sehari-hari berada di sekolah, guru SD dapat mempelajari dan memahami perilaku serta mengontrol emosional anak memiliki pekerjaan nanti... Dari semua guru, guru SD di posisi paling efektif untuk membangun pola perilaku. (p.16)

Guru menginginkan setiap peserta didiknya menciptakan kondisi belajar yang optimal, yaitu bertingkah laku sesuai dengan aktivitas kelas agar mereka berhasil belajar. Namun yang terjadi di sekolah peserta didik bertingkah laku bermasalah dalam belajar. Misalnya melanggar disiplin belajar, menyontek, tidak mengerjakan tugas, suka berjalan dan berpindah-pindah tempat duduk, keluar tanpa permisi ketika jam pelajaran berlangsung, bolos dan sering absen. Penelitian para pakar pendidikan dan psikologi, seperti Merland, Achir & Yusuf, (dalam Yusuf, Legowo, Djatun & Gunarhadi, 2012) antara lain ditemukan bahwa cukup banyak anak-anak yang tidak mampu mencapai prestasi yang optimal karena memiliki kebiasaan buruk dalam belajar. Selanjutnya hasil penelitian Yusuf, Legowo, Djatun & Gunarhadi menemukan bahwa peserta didik yang memiliki potensi unggul dalam belajar tetapi nilai akademiknya rendah adalah peserta didik yang kebiasaan bertingkah laku buruk.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 16 Kec.

Sungayang terungkap bahwa mereka merasa kewalahan dan bosan menghadapi perilaku anak yang bermasalah. Mereka justru berharap peserta didik yang bermasalah tersebut menjadi jera karena selalu tinggal kelas lalu berhenti dengan sendirinya.

Berbagai usaha telah dilakukan guru untuk menyelesaikan masalah belajar. Menentukan pendekatan pengajaran yang tepat dalam belajar adalah untuk menarik perhatian peserta didik dan menjadikan mereka senang belajar. Memberi petunjuk, menasehati, merubah strategi mengajar dan belajar yang konkret merupakan pendekatan yang sering dilakukan guru untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar dengan baik.

Piaget (dalam Mayer, 1987) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir peserta didik usia SD berada pada periode berpikir konkret, proses pembelajaran beranjak dari hal yang nyata. Periode berpikir konkret ini disebut juga sebagai periode simbolis. Beberapa kemampuan yang dimiliki mereka di antaranya menggunakan simbol-simbol, seperti huruf, angka, maupun simbol-simbol dalam Matematika. Sebagai pengetahuan, Matematika mempunyai ciri-ciri khusus antara lain abstrak, deduktif, konsisten, hirarkis dan logis. Ciri-ciri yang tidak sederhana tersebut, menyebabkan Matematika tidak mudah untuk dipelajari dan pada akhirnya banyak peserta didik yang kurang tertarik terhadap Matematika.

Kenyataannya, dari hasil wawancara tentang penyelesaian tugas-tugas belajar dengan guru kelas V SD Negeri 16 Kec. Sungayang terungkap bahwa, dari sekian banyak mata pelajaran dan tugas yang harus dikerjakan, peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan tugas pada mata pelajaran Matematika. Ketika guru memberikan tugas,

peserta didik tidak memanfaatkan waktu yang disediakan dengan sebaik-baiknya. Padahal setelah guru menjelaskan, guru mengevaluasi; peserta didik menunjukkan bahwa mereka sudah mengerti dan paham. Sehingga sering tugas yang semestinya dikerjakan di kelas, akhirnya menjadi Pekerjaan Rumah (PR).

Dalam Matematika ada masalah yang tidak rutin (*non-routine problem*). Masalah seperti ini dirancang atau dibuat agar peserta didik tertantang untuk menyelesaikan. Meskipun peserta didik awalnya mengalami kesulitan mengerjakannya, mereka menjadi terbiasa dan cerdas memecahkan masalah setelah mereka memperoleh banyak tugas. Prayitno (2012, p. 89) mengemukakan bahwa, “untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar, peserta didik diberikan ‘Layanan Penguasaan Konten (PKO)’.” Untuk mengetahui penguasaan peserta didik dalam proses belajar, mereka diberikan tugas. Hergenahn, dan Olson (2008) mengemukakan bahwa tugas itu penting; tugas memberi umpan balik (*feedback*) bagi pembelajaran dan guru mengenai proses belajar. Jika peserta didik menguasai pelajaran dengan baik, mereka akan dengan cepat diperkuat. Jika peserta didik mempelajari sesuatu secara salah, kesalahan itu harus dikoreksi secepatnya.

Namun, seperti apa yang dikemukakan Prayitno (2009, p. 138-39), bahwa “dalam praktik pendidikan sehari-hari banyak sekali kesalahan peserta didik yang menjadi perhatian guru dari pada kebaikan peserta didik”. Agar peserta didik benar-benar belajar, sekolah menerapkan sistem poin untuk menghitung tingkah laku peserta didik yang bermasalah. Misalnya, banyak

guru-guru peserta diklat sertifikasi guru profesional pada tahun 2010-2011 pada berbagai kuota mengakui bahwa di sekolah mereka menerapkan sistem pemberian poin terhadap tingkah laku peserta didik yang bermasalah. Namun tetap saja tingkah laku peserta didik yang bermasalah tidak berubah, bahkan peserta didik yang mendapatkan poin tersebut memunculkan tingkah laku bermasalah yang baru.

Thornburg (1984, p. 425) mengemukakan bahwa “para peneliti menemukan peserta didik tidak menyukai guru yang terang-terangan mengkritik dan memuji pribadi mereka.” Hal tersebut terbukti juga dengan pengakuan peserta didik yang pernah mendapatkan poin atas tingkah laku buruknya yang pernah peneliti wawancarai pada bulan Mei 2012, bahwa mereka merasa kecewa, malu, mendongkol dan sangat tidak menyukai tingkah laku buruknya menjadi perhatian guru piket, bahkan menganggap guru yang memberi poin berlebihan terhadap kesalahan mereka, meskipun itu tidak disengaja. Begitu juga pengakuan alumni, meskipun mereka sudah dua tahun tamat, hal yang paling tidak disenangi masih teringat oleh dia ketika di sekolah lamanya adalah memperoleh poin atas kesalahan yang ia lakukan meskipun itu tidak disengaja.

Peristiwa di atas jelas menggambarkan bahwa sesungguhnya penguatanlah yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam belajar. Pemberian penguatan dapat mendorong peserta didik belajar bertingkah laku lebih baik lagi atau setidaknya mempertahankan tingkah laku yang sudah baik. Kalau sering diberi penguatan terhadap apa yang dilakukan maka akan menjadi kebiasaan bagi dia. Walaupun untuk pertama kali kita memberi poin. Seandainya peserta didik

diberi penguatan terhadap penguatan maka itu akan menjadi pengalaman peserta didik.

Kenyataannya, bahwa peserta didik SD Negeri 16 Kec. Sungayang berada pada periode berpikir konkret, kesulitan dalam mengerjakan tugas pada mata pelajaran Matematika dan ia memerlukan penguatan. Diasumsikan sistem *token economy* efektif bagi mereka. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Thornburg (1984, p. 63 & 440) bahwa “jenis lain untuk memperkuat perilaku yang sangat efektif bagi peserta didik yang tidak berlaku lagi bagi mereka penguatan yang ‘biasa’ adalah sistem *token economy*.” Pada dasarnya, sistem ini berkaitan dengan penggunaan penguatan yang netral, tetapi hal itu memperoleh penguatan ketika penguatan itu dibina menjadi rangsangan yang mengarah kepada penyokongan penguatan (tadinya netral, tapi bisa dibina menjadi penguatan yang menyokong). Penguatan ini bisa diraba dan tidak bisa diraba, seperti hadiah istimewa atau suatu penguatan “nyata”: contohnya uang, makanan, mainan dan sebagainya.

Bentuk *token* berupa uang atau mainan bisa dimodifikasi dalam bentuk uang mainan, peserta didik mengumpulkannya lalu ditukar (perilaku *economy*) dengan penguatan apa yang mereka inginkan. Ada bentuk *token* yang lain yang sudah diterapkan adalah penggunaan kertas *puzzle* yang berisi 12 potong, berakhir di sebuah gambar, warna-warni yang berarti. Setelah bingkai *puzzle* penuh, lalu ditukar dengan acara khusus (Thornburg, 1984).

Pada awalnya sistem *token* berkenaan dengan pemulihan tingkah laku tertentu, yaitu tingkah laku menyelesaikan tugas akademik, bertingkah laku sosial yang pantas dengan memberikan *token* itu dalam

bentuk yang bermakna seperti lembaran kartu, tanda cek, bintang, uang mainan. Prosedur ini diadakan dengan cara peserta didik ‘dibayar’ (diberikan) *token* yang dikumpulkan, tanda cek, bintang ditukarkan dengan penguatan pendukung.

Anak yang mengerjakan tugas, ia distimulus dengan *token*, reaksinya ia akan sering mengerjakan tugas. Setiap ia melakukan tingkah laku baik diberi respon, lama-lama ia akan menjadi miliknya tanpa dihubungkan dengan stimulus asli (*token*). Ada pun bentuk *token* tersebut adalah pertukaran antara bintang, potongan kertas teka-teki, permen atau permen karet dan sebagainya dengan berbagai bentuk tingkah laku yang diharapkan perubahannya.

McLeod (2008) mengemukakan bahwa *token economy* dapat menjadikan perilaku peserta didik dikuatkan secara konsisten kearah yang diinginkan. Kenyataan yang terjadi di SD Negeri 16 Kec. Sungayang, guru belum pernah menerapkan sistem *token economy* dalam proses pembelajaran, termasuk untuk mendorong peserta didiknya senang menyelesaikan tugas Matematika yang dianggap bermasalah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa guru SD sangat menentukan pengalaman peserta didik terhadap masa depannya. Maka mengapa guru SD harus menyerah dan merasa kawalahan menghadapi tingkah laku peserta didik yang bermasalah dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Matematika, jika *token economy* belum dicobakan? Diharapkan, peserta didik SD yang memperoleh *token economy* tidak akan kehilangan motivasi belajar pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Apalagi peserta didik SD berada pada periode industri, penerapan *token economy*

yang bervariasi dan menarik semoga dapat merangsang tumbuh dan kembangnya ide kreatifitas peserta didik tersebut. Oleh karena itu, perlu dipelajari lebih lanjut tentang *token economy* dalam menyelesaikan tugas Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 16 Kec. Sungayang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan perumusan masalah, maka penelitian ini termasuk penelitian kualitatif jenis studi kasus, karena penelitian ini akan menjawab pertanyaan “bagaimana penerapan *token economy* dalam membantu pemecahan masalah penyelesaian tugas mata pelajaran Matematika di kelas V SD Negeri 16 Kec. Sungayang?” Pertanyaan tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Gay, Mills & Airasian (2009, p. 427) tentang kapan menggunakan pendekatan penelitian studi kasus. Menurut mereka, suatu metode penelitian studi kasus tepat ketika peneliti ingin menjawab pertanyaan deskriptif (misal: Apa yang terjadi?) atau pertanyaan yang jelas (misal: Bagaimana atau mengapa sesuatu terjadi?). Oleh karena itu, penelitian ini akan mencoba mendeskripsikan jawaban dari pertanyaan di atas.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 16 Kec. Sungayang. Keputusan mengadakan penelitian di sana adalah berdasarkan observasi dan wawancara sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah. Oleh karena itu, sekiranya penting untuk dilakukan penerapan *token economy*.

Subjek penelitian ini adalah tiga orang kasus. Dimana, penelitian ini ingin mendeskriptifkan penerapan *token economy* dalam penyelesaian tugas. Untuk itu, agar lebih terfokus dan dapat dipelajari secara

intensif dan mendalam, akan dipilih tiga orang peserta didik yang paling bermasalah dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Matematika di kelas. Hal tersebut berdasarkan dari apa yang dikemukakan Gay, Mills & Arasian (2009, p.429) bahwa “dalam penelitian studi kasus bentuk paling umum dari pengambilan sampel adalah *purposive purposeful sampling*. Selanjutnya Yusuf (2007, p. 205) menjelaskan bahwa penentuan sampel secara purposif (maksud, tujuan, atau kegunaan) dilandasi tujuan atau pertimbangan-pertimbangan tertentu, didasarkan pada maksud yang telah ditetapkan sebelumnya.

Adapun tujuan atau pertimbangan dan maksud penelitian ini adalah berpedoman kepada apa yang telah dikemukakan Thornburg (1984) di atas. Jadi penerapan *token economy* akan diberikan kepada peserta didik yang paling bermasalah dalam penyelesaian tugas Matematika di kelas. Kasus dalam penelitian ini adalah yang paling bermasalah saja, karena paling bermasalah, tentu jumlah ini tidak banyak, maka dibatasi hanya untuk tiga orang kasus saja untuk lebih memfokuskan, intensif dan mendalam tentang pemanfaatan *token economy* terhadap perubahan tingkah laku kasus dalam penyelesaian tugas. Maka, berdasarkan ketiga kasus tersebut akan dideskriptifkan pemanfaatan *token economy*.

Ada beberapa prosedur yang harus dilakukan dalam penelitian studi kasus, misalnya Nisbet dan Watt (1994) mengemukakan prosedur penelitian studi kasus adalah sebagai berikut.

1. Mencatat/merekam segala apa yang terjadi.
2. Mengelompokkan peristiwa yang seragam.

3. Fokus kepada apa yang kita cari.
4. Simpulkan; diskusi dengan lingkungan/informan tentang apa yang sudah diperoleh.
5. Laporkan! Terima saran dan kritikan.

Sejalan dengan uraian di atas, Yusuf (2007) menguraikan langkah utama yang perlu mendapat perhatian dalam melakukan penelitian kasus.

1. Rumuskan tujuan yang akan dicapai secara jelas.
2. Tetapkanlah cara pendekatan yang akan digunakan (unit yang akan dipilih, sumber data yang tersedia, dan metode yang digunakan).
3. Kumpulkan data yang diperlukan sesuai dengan rancangan yang telah disediakan.
4. Data-data yang telah dikumpulkan diorganisasikan menjadi rekonstruksi unit studi yang koheren, yang terpadu secara baik dan utuh.
5. Susun laporan penelitian.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, karena penelitian ini bermaksud menerapkan *token economy* dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Matematika di kelas. Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah dengan jelas, langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan kepada Kepala Sekolah dan guru kelas dengan menjelaskan bahwa peneliti akan mengadakan penelitian di kelas V fokus kepada tiga orang peserta didik yang dirasa paling bermasalah dalam penyelesaian tugas Matematika di kelas.
2. Menjelaskan di depan kelas, tentang pelaksanaan penelitian pada ketiga orang peserta didik yang ditunjuk

oleh guru kelas untuk perapan *token economy* pada mata pelajaran Matematika.

3. Menjelaskan secara detail kepada ketiga peserta didik (seterusnya menjadi kasus dalam penelitian ini) yang telah ditunjuk oleh guru kelas tentang pelaksanaan penelitian. Selanjutnya masing-masing mereka menyetujui perjanjian dalam penyelesaian tugas. Isi dari perjanjian tersebut menjadi fokus penelitian dalam format observasi.
4. Jika salah satu atau lebih aspek yang dimunculkan pada format observasi selama penyelesaian tugas, peserta didik yang menjadi objek penelitian akan menerima *token* untuk mereka kumpulkan.
5. Untuk mengetahui ketetapan perubahan tingkah laku, kasus akan diberi *token* sampai tiga kali berturut-turut memunculkan aspek yang sama. Jika sudah tiga kali, dianggap perubahan tingkah laku tidak lagi membutuhkan *token*. Untuk itu pemberian *token* dihentikan pada aspek tersebut. Selanjutnya lebih difokuskan pada tingkah laku yang belum tetap perubahannya atau masih membutuhkan *token* yang diharapkan terjadi perubahan. Hal ini terkait dengan waktu pemberian *token economy*.
6. Setelah *token* terkumpul semua, mereka boleh menukarnya dengan memilih salah satu hadiah yang mereka inginkan sesuai dengan ketersediaan hadiah.
7. Data yang terkumpul menggunakan format observasi selanjutnya peneliti tabelkan.
8. Untuk mengetahui tingkat kualitas tugas yang dikerjakan oleh kasus,

peneliti menggunakan rubrik.

9. Pelaksanaan penelitian melalui pengamatan/observasi dan pemeriksaan dokumentasi serta wawancara dengan guru kelas dideskripsi dalam bentuk laporan penelitian bagian temuan penelitian.

Data dikumpulkan dengan beraneka ragam teknik dalam penelitian studi kasus. Sebagaimana yang dikemukakan Gay, Mills & Arasian (2009), Soewadji (2012) bahwa dalam studi kasus data dapat dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara dan pemeriksaan dokumen. Meskipun demikian, cara pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui pengamatan dan pemeriksaan dokumentasi. Terkait dengan hal tersebut, Nisbet dan Watt (1994) mengemukakan bahwa ada jenis studi kasus lain yang kurang cocok untuk menggunakan wawancara, penelaahan proses interaksi di dalam kelas, atau penelaahan kelompok informal, biasanya harus didasarkan pada pengamatan, sebab pengamatan langsung dapat lebih terandalkan daripada apa yang dikatakan orang. Oleh karena itu, penelitian ini lebih banyak mengandalkan pengamatan/observasi.

Untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam dari pemanfaatan *token economy* dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Matematika di kelas. Oleh karena itu, instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik pengamatan/observasi. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah format observasi.

Observasi merupakan kegiatan merumuskan pemusatan perhatian terhadap objek dengan menggunakan seluruh indra. Pengamatan dilakukan terhadap kasus

dalam mengerjakan tugas pada mata pelajaran Matematika di kelas. Yusuf (2007) mengemukakan bahwa beberapa alat yang dapat digunakan untuk observasi ialah daftar cek (*checklist*) yang merupakan sejumlah daftar pertanyaan dengan alternatif “ya” atau “tidak” yang disusun sesuai dengan apa yang diamati. Untuk memudahkan pengumpulan data dengan pengamatan, peneliti menggunakan format observasi berupa daftar cek (√).

Analisa data merupakan unsur yang sangat penting dalam setiap melakukan penelitian. Semua data yang telah terkumpul tidak akan berarti kalau tidak dilakukan penganalisisan. Hasil analisa akan memberikan arah serta tujuan dan maksud penelitian. Teknik analisa data untuk melihat gambaran penerapan *token economy* dalam penyelesaian tugas.

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan penelitian secara deskriptif untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Matematika di kelas. Aspek yang dianalisa adalah penerapan *token economy* dalam penyelesaian tugas Matematika di kelas.

Menurut Gay, Mills & Arasian (2009) teknik khusus analisis data yang digunakan untuk menganalisis data studi kasus adalah dengan menunjukkan bukti yang kuat melalui tabel, gambar dan sebagainya, sehingga dapat membangun narasi yang menarik untuk menginformasikan dan melibatkan pembaca. Selanjutnya Soewadji (2012) mengemukakan bahwa data yang diperoleh dalam studi kasus dikumpulkan dan dikaji dengan cara saling memperhubungkan kait-kaitannya untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam.

Analisa dilakukan dengan intensif dan mendalam mengenai unsur-unsur yang tercakup dalam penerapan *token economy* dalam penyelesaian tugas Matematika di kelas. Analisa data dilakukan mulai sejak pengumpulan data dilakukan.

Untuk pemeriksaan keabsahan data yang diperoleh, maka dilakukan observasi berulang kali dan wawancara dengan guru kelas. Observasi dilakukan 19 kali dalam penyelesaian tugas dan 8 kali wawancara kepada guru kelas. Hal ini berpedoman kepada yang dikemukakan oleh Emzir (2011) bahwa untuk pemeriksaan keabsahan data diantaranya dapat dilakukan dengan cara melakukan observasi secara tekun dan melakukan wawancara teman sejawat. Agar diskusi lebih terarah dan terfokus, wawancara dilakukan dengan berpedoman pada pedoman wawancara. Supaya hasil wawancara dapat terekam dengan baik, dan peneliti memiliki bukti telah melakukan wawancara, Sugiyono (2011) mengemukakan beberapa alat bantuan yang diperlukan adalah buku catatan: berfungsi untuk mencatat semua percakapan, dan camera: dengan adanya foto, ini dapat meningkatkan keabsahan penelitian akan lebih terjamin, karena peneliti betul-betul melakukan pengumpulan data.

3. PEMBAHASAN

Temuan penelitian mengungkapkan penerapan *token economy* dimodifikasi dengan pemberian kepingan *puzzle* untuk merespon kecenderungan yang terjadi dalam perubahan tingkah laku selama menyelesaikan tugas pada mata pelajaran Matematika di kelas. *Token* dapat menjadi salah satu alasan peserta didik mengerjakan tugas. *Token* yang mereka kumpulkan

seiring dengan dipenuhinya apa yang diharapkan dalam mengerjakan tugas pada mata pelajaran Matematika di kelas. Peserta didik yang memunculkan sejumlah tingkah laku yang diharapkan selama penyelesaian tugas mereka akan menerima sejumlah *token*. Pemberian *token* disini mencoba menerapkan bahwa anak belajar karena bagaimana lingkungan bisa mempengaruhi mereka, bukan karena motivasi intrinsik. tingkah laku yang muncul karena sering dikuatkan pada masa lalu (Thornburg, 1984, Santrock & Yussen, 1997, McLeod, 2008, Hackenberg, 2009).

Penerapan *token economy* diawali dengan penjelasan secara klasikal dan secara detail difokuskan kepada peserta didik yang menjadi objek penelitian. Kepada mereka diberikan masing-masing selebar kertas perjanjian: penyelesaian tugas atau latihan yang berisikan aspek yang diobservasi, selanjutnya mereka tandatangani. Hal tersebut mencoba menerapkan apa yang diilustrasikan Thornburg (1984) tentang bagaimana sebuah strategi praktis untuk pengendalian diri, yaitu kontrak perilaku antara peserta didik dengan guru, di dalamnya peserta didik menerima persetujuan untuk mencapai tugas-tugas tertentu. Kontrak harus fokus secara khusus pada daerah perubahan perilaku yang diinginkan berubah.

Pernyataan Thornburg di atas, bermula dari apa yang dikemukakan oleh para teori respon bersyarat, tingkah laku yang terbentuk harus dapat diamati (Thornburg, 1984, Santrock & Yussen, 1997, McLeod, 2008, Hackenberg, 2009). Dalam penelitian ini tingkah laku yang diamati selama penyelesaian tugas Matematika di kelas.

3.1. Kehadiran Ketika Penugasan

Dari temuan penelitian, diketahui ada kasus yang bermasalah dengan kehadiran selama penyelesaian tugas, ada yang hadir tapi tidak mengerjakan tugas dan ada yang sering tidak hadir baik ketika ada pelajaran Matematika maupun pada hari-hari lain. Berdasarkan informasi yang diberikan oleh guru kelas, kasus memang selalu ada tidak hadir ke sekolah dalam satu minggu sehari, dua dan tiga hari, meskipun hal tersebut sudah pernah dibicarakan bersama kepala sekolah dan orang tuanya. Pada minggu keempat, peneliti memutuskan akan memberikan *token* untuk kehadirannya, hal ini peneliti berikan setiap hari selama 3 kali berturut-turut. Pada pertemuan keempat sejak pemberian *token* untuk kehadiran kasus tidak lagi diberi *token* namun tetap hadir ke sekolah sampai penelitian ini berakhir. Begitu juga pada hari bukan hari penelitian.

Kehadiran perlu diperbaiki. Pemberian *token* dapat memperbaiki hal tersebut. Slameto (2013) mengemukakan mengenai petunjuk pelaksanaan tugas diantaranya adalah tentang kehadiran lebih awal dari waktu yang sudah ditentukan. Hal tersebut jelas memperkuat alasan tentang pentingnya kehadiran termasuk dalam penyelesaian tugas.

3.2. Membaca/mendengarkan Soal Tugas dengan Baik

Dari temuan penelitian, diketahui membaca/mendengarkan soal tugas dengan baik sering tidak dilakukan oleh kasus. Padahal ini sangat penting dan menjadi pondasi dalam keberhasilan tugas. Guru tidak memperhatikan hal tersebut, sehingga kasus belum memperoleh *token* terkait item

ini. Pada minggu kedua, peneliti mencoba memberi perhatian kepada kasus dengan mengatakan kepada dia bahwa guru baru saja menugaskan untuk membuat catatan atau membuat bangun datar lengkap dengan nama sudut dan nama bangun datar. Ketika peneliti memberikan *token* terkait item lain, peneliti juga mengatakan bahwa terkait item ini kasus belum memperoleh *token*. Pada minggu kedua, kasus mulai memperhatikan permintaan tugas, ketika hal tersebut ia tunjukkan peneliti langsung memberi ia *token* dengan mengatakan “Kasus bagus telah mendengarkan apa yang dikatakan guru barusan tentang tugas, ini untuk Kasus” (sambil memberikan *token*). Kasus berusaha mempertahankan hal ini sampai beberapa hari ia selalu mendapat *token* terkait item ini. Akhirnya pada minggu ketiga pemberian *token* dihentikan namun observasi tetap dilakukan, terkait item ini kasus tetap melakukannya.

Membaca/mendengarkan soal tugas dengan baik perlu dilakukan, untuk itu penerapan *token economy* mencoba untuk mempengaruhinya. Prayitno, Alizamar, Taufik, Syahril & Prayitno (2002) mengemukakan terkait mutu tugas diantaranya adalah penyelesaian tugas harus sesuai dengan soal. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Slameto (2013) bahwa agar berhasil dalam menyelesaikan tugashendaknya duduk dengan tenang sambil menunggu soal dibagikan, mulai membaca (jika soal tertulis) atau dengarkanlah (jika tugas diberikan dalam bentuk lisan), pahami dengan baik untuk memperoleh gambaran menyeluruh pertanyaan guru dengan baik, teliti dan penuh perhatian. Oleh karena itu, membaca/mendengarkan soal tugas dengan baik perlu menjadi perhatian guru.

Penerapan *token economy* dapat membantu guru memperbaiki hal tersebut.

a. Kelengkapan dan pemanfaatan bahan tugas

Dari temuan penelitian diketahui ketidak tersediaan atau tidak lengkap bahan tugas dapat mengganggu penyelesaian tugas. Ada kasus tidak lengkap bahan tugasnya pada minggu pertama dan hari pertama di minggu kedua. Sehingga ia tidak menerima *token*. Pada hari-hari berikutnya kasus selalu lengkap membawa bahan tugas. Karena pada hari pertama di minggu kedua peneliti mengatakan “terkait kelengkapan bahan tugas kasus belum menerima *token* karena kasus tidak memiliki (misalnya gunting/ pensil/ penghapus) sedangkan Kasus harus menggunakan itu untuk menyelesaikan tugas”. Pada hari kedua di minggu kedua kasus sudah meletakkan semua bahan tugas yang mungkin akan digunakan nanti dalam penyelesaian tugas pada hari itu sebelum jam pelajaran Matematika dimulai. Melihat hal tersebut, peneliti langsung meresponnya dengan mengatakan “Kasus, kamu bagus telah melengkapi bahan tugasnya dan langsung merapkannya di meja, ini untuk Kasus (sambil memberikan *token*).

Meskipun bahan tugasnya lengkap, namun sering dipinjam oleh temannya. Kasus sering menunggu temannya selesai menggunakan sambil mencoba menyelesaikan tugas tanpa memanfaatkan bahan tugas. Kasus sering tidak memanfaatkan bahan tugas, misalnya, Kasus membuat sebuah gambar persegi hanya dengan

mengikuti garis buku. Kasus sering tidak menerima *token* terkait item ini, sampai ia sadar bahwa, ia harus mengumpulkan *token* sebanyak-banyaknya dan secepat mungkin. Akhirnya, kasus memutuskan harus menyembunyikan semua bahan tugasnya di laci atau dalam tas setelah guru meminta penyelesaian tugas. Ketika kasus mulai memanfaatkan bahan tugas untuk penyelesaian tugas, ia pun mulai menerima *token* terkait item ini.

Pada hari dan minggu berikut kasus menjadikan kejadian dihari kedua di minggu kedua ini sebagai kebiasaan. Sehingga ia selalu mendapat *token* terkait item ini untuk beberapa hari berturut-turut, sampai akhirnya pemberian *token* dihentikan terkait item ini. Namun kasus tetap membiasakan meletakkan semua bahan tugas yang mungkin akan diperlukan nanti ketika penyelesaian tugas.

Ada juga kasus yang sering tidak lengkap bahan tugas, akibatnya ia harus menunggu pinjaman dari teman, mengganggu teman, tidak konsentrasi, tugas menjadi tidak rapi, tidak bersih dan lain sebagainya. Selama penelitian, ketidak lengkapan bahan tugas oleh kasus terjadi hingga tiga minggu lagi jadwal ujian akhir semester pun akan tiba, dua minggu untuk melanjutkan bahan pelajaran dan satu minggu lagi waktu untuk *mereview* pelajaran. Akhirnya peneliti meminjamkan salah satu bahan tugas yang ia perlukan. Besoknya kasus sudah memiliki bahan tugas dengan lengkap. Melihat kelengkapan tersebut,

peneliti langsung memberi kasus *token*. Peneliti mendiskusikan hal ini dengan guru kelas, ternyata dua hari sebelum ia menerima *token* untuk item ini, kasus telah menjual dua ekor ayam peliharaannya untuk kelengkapan bahan pelajaran dan keperluan sekolah lainnya.

Bahan tugas dapat menjadi salah satu hal dan kondisi yang mempengaruhi penyelesaian tugas. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan Prayitno, Alizamar, Taufik, Syahril, dan Prayitno (2002). Selanjutnya didukung oleh Slameto (2013) bahwa agar peserta didik mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya perlu dilaksanakan persiapan segala alat/perengkapan-perengkapan yang diperlukan seawal mungkin. Oleh karena itu, ketersediaan dan pemanfaatan bahan tugas memang perlu menjadi perhatian.

b. Kejelasan, kerapian, dan kebersihan jawaban tugas

Jawaban tugas hendaklah jelas, rapi dan bersih. McLaughlin & Malabi (1972) memberikan *token* kepada subjek yang mengerjakan tugas dengan rapi. Selanjutnya Prayitno, Alizamar, Taufik, Syahril & Prayitno (2002) mengemukakan salah satu hal dan kondisi yang mempengaruhi penyelesaian tugas adalah kejelasan tugas dan hal penting yang perlu diperhatikan dalam penyelesaian tugas adalah mutu tugas, misalnya kebersihan dan kerapian tugas. Berikut Slameto (2013) mengemukakan salah satu petunjuk agar dapat berhasil dalam menyelesaikan tugas adalah

tugas harus jelas, baik dan rapi. Namun yang terjadi, dari temuan penelitian diketahui ada kasus yang menyelesaikan tugas menjadikan guru bingung memeriksanya karena tidak jelas. Tugas menjadi tidak menarik untuk dibaca karena tidak bersih dan tidak rapi. Ada kasus yang mengotori tugasnya dengan mencoret kesalahan sampai hitam dan tidak dapat dibaca. Kalau tugas sudah banyak coretan hitam, tentu saja tugas menjadi tidak rapi.

c. Kesungguhan, tidak mengganggu teman, dan konsentrasi dalam penyelesaian tugas

Dari temuan penelitian diketahui ada kasus yang suka mengganggu temannya. Kasus baru mulai menerima *token* terkait item ini ketika ia sakit. Kasus hanya duduk di mejanya memperhatikan kelasnya tanpa melakukan apapun, termasuk mengganggu temannya. Melihat kejadian ini peneliti memberi kasus *token* karena tidak mengganggu teman. Mulai dari kejadian ini, kasus menunjukkan perubahan yang sangat luar biasa pada pertemuan berikutnya. Kasus mulai berubah. Sehingga ia mulai sering dan banyak menerima *token*.

Hal ini menunjukkan bahwa dia tidak sungguh-sungguh dan mudah terpengaruh atau tidak konsentrasi dalam menyelesaikan tugas. Padahal untuk menyelesaikan tugas Slameto mengemukakan salah satu langkah persiapan dalam menghadapi tugas adalah konsentrasikan seluruh perhatian terhadap tugas yang

dihadapi. Selanjutnya, agar berhasil jangan terpengaruh oleh teman lain. Ini menggambarkan bahwa dalam penyelesaian tugas dibutuhkan kesungguhan.

- d. Ketepatan jawaban tugas, kecepatan menyelesaikan tugas dan menyerahkan tugas tepat waktu

Ada kasus yang menyelesaikan tugas asal cepat mengumpulkannya tanpa memperhatikan ketepatan jawaban tugas. Ada juga kasus yang menyerahkan tugas tepat namun lalai dan menyerahkan lewat batas waktu yang telah ditentukan. McLaughlin & Malabi (1972) memberikan *token* untuk semua jumlah item yang dijawab dengan benar. Selanjutnya Prayitno, Alizamar, Taufik, Syahril & Prayitno (2002) mengemukakan hal penting yang perlu diperhatikan dalam penyelesaian tugas adalah tugas perlu dikerjakan dalam waktu yang cukup dan sesuai dengan batas masa berakhirnya penugasan tersebut. Pendapat tersebut juga didukung oleh apa yang dikemukakan Slameto (2013) bahwa, agar dapat berhasil dalam penyelesaian tugas perhitungkan waktu yang disediakan untuk mengerjakan tugas. Sebaiknya dikerjakan soal yang mudah dulu dan jawablah dengan tepat, padat dan jelas. Akhirilah tepat pada waktunya tugas itu dan serahkan. Oleh karena itu, perlu sekiranya agar peserta didik memperhatikan ketepatan jawaban tugas dan perhitungan waktu untuk menghasilkan tugas yang baik.

Dari temuan penelitian dapat dipahami bahwa banyak persoalan tingkah laku kasus yang perlu diperbaiki agar berhasil dalam

menyelesaikan tugas. Penerapan *token economy* dapat memperbaiki hal tersebut. Termasuk memperbaiki ada kasus yang sering mendapat perhatian guru, namun ia tetap dengan tingkah laku buruknya, hal tersebut dapat dikatakan bahwa perhatian guru itu sudah menjadi biasa bagi kasus tersebut, sehingga itu sudah tidak berpengaruh lagi bagi dia dalam memperbaiki tingkah lakunya. Melalui penerapan *token economy* ini, tingkah laku kasus dapat dipengaruhi. Hal tersebut sama dengan apa yang dikemukakan Thornburg (1984) sebelum ini bahwa sistem *token economy* merupakan jenis perlakuan berbeda yang sangat efektif bagi peserta didik yang tidak mempan dengan perlakuan biasa.

Berdasarkan deskripsi temuan penelitian, pada tiga minggu pertama *token* diberikan langsung oleh guru kelas untuk merespon tingkah laku yang diharapkan. Namun guru memberikan dengan menghitung berapa jumlah *token* yang didapat oleh peserta didik, atau bukan mengatakan ia memperoleh *token* untuk apa. Sehingga yang terjadi pemberian *token* tidak jelas oleh peserta didik akibatnya tingkah laku yang diharapkan berubah atau diharapkan bertahan tidak terjadi.

Pada awal minggu keempat, pemberian *token* langsung peneliti yang memberikan untuk merespon tingkah laku yang diinginkan, karena pada minggu ini peneliti merasa sudah akrab dengan peserta didik yang ditandai dengan senangnya mereka meminta penjelasan lebih lanjut tentang tugas yang harus mereka kerjakan. Awalnya mereka hanya mengumpulkan beberapa saja, namun akhirnya mereka berusaha untuk memperoleh *token* lebih banyak untuk tugas berikut.

Terkait tingkah laku peserta didik dalam menyelesaikan tugas dari temuan penelitian yang telah dijelaskan, dapat dipahami bahwa penerapan *token economy* dapat mendorong peserta didik untuk memperbaiki tingkah lakunya. Hasil tugas dapat meningkat dan dapat dipertahankan jika alasan perolehan *token* jelas oleh mereka. Selanjutnya yang memberi *token* pun harus benar-benar sudah akrab atau dekat dengan penerima *token*. Ini membuktikan apa yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Mayer, 1987) bahwa kemampuan berpikir peserta didik usia SD berada pada periode berpikir konkret, proses pembelajaran beranjak dari hal yang nyata. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Jamaris (2014) bahwa dalam usaha menanggulangi kesulitan belajar Matematika yang dialami peserta didik di SD, maka hal yang penting adalah memberikan pengalaman belajar secara konkret. Penerimaan *token* adalah nyata, tampak dan dapat dirasakan langsung oleh kasus, ia juga mengerti mengapa ia memperoleh *token*.

Oleh karena itu, dapat dirasakan manfaat *token economy* bagi kasus dalam penyelesaian tugas Matematika. Hal tersebut sama dengan apa yang dikemukakan oleh Hackenberg (2009) tentang manfaat *token economy* sebagai manajemen tingkah laku dan alat motivasi dalam bidang pendidikan. Sejalan dengan data yang dipaparkan Birnbrauer, Wolf, Kidder, & Tague; McKensie, Clark, Wolf, Kothera, & Benson; O'Leary, Becker, Evans, & Saudargas (dalam McLaughlin & Malabi, 1972) tentang efektivitas *token economy* untuk pengubahan berbagai perilaku pendidikan dalam kelas. Penelitian McLaughlin & Malabi tentang efek *token*

economy pada penyelesaian tugas untuk seluruh kelas, menghasilkan bahwa *token economy* secara signifikan dapat membantu penyelesaian tugas.

Berdasarkan kegiatan tersebut, dapat dipahami betapa *token* dapat menjadi salah satu alasan peserta didik menyelesaikan tugas. *Token* yang mereka kumpulkan seiring dengan dipenuhinya apa yang diharapkan dalam penelitian ini dalam menyelesaikan tugas pada mata pelajaran Matematika di kelas.

Terkait penyelesaian tugas pada uraian temuan penelitian, dapat dipahami bahwa penerapan *token economy* dapat mendorong peserta didik untuk memperbaiki tingkah lakunya dalam penyelesaian tugas. Penerimaan *token* oleh peserta didik dapat merubah kebiasaannya. Hasil tugas dapat meningkat dan dapat dipertahankan jika alasan perolehan *token* jelas oleh mereka. Selanjutnya yang memberi *token* pun harus benar-benar sudah akrab atau dekat dengan penerima *token*.

Dari hasil temuan penelitian ditemukan ada kasus yang suka mengganggu atau mengusili temannya, ia mudah terpengaruh oleh keadaan disekitar, melalui penerapan *token economy* hal tersebut dapat diatasi. Temuan penelitian ini sama dengan hasil penelitian oleh Zlomke & Zlomke (2003) tentang efektivitas *token economy* untuk mengurangi perilaku agresif yang sangat mengganggu di dalam kelas, menunjukkan bahwa penurunan jumlah perilaku yang ditargetkan melampaui pengurangan penggunaan *token economy*.

Peningkatan jumlah pengumpulan *token* seiring dengan meningkatnya kualitas nilai tugas karena kejelasan pemberian

token. Hal tersebut membuktikan apa yang dikemukakan Prayitno (2009) bahwa tingkah laku peserta didik yang hendak diperkuat (dalam hal ini, yang diberi *token*) hendaklah jelas; bentuk tingkah laku yang baik itu, jelas pula apanya yang baik. Hal ini senada dengan yang dikemukakan Johnson (2005) bahwa guru harus fokus menghargai perilaku baik dalam bentuk memberikan hadiah. Oleh karena itu, dengan kejelasan tingkah laku yang direspon dengan *token* dan alasan mengapa peserta didik menerima *token* akan terasa betapa manfaatnya *token* mempengaruhi tingkah laku peserta didik.

Dari uraian temuan penelitian terkait waktu pengerjaan dan penyelesaian tugas, bahwa penerapan *token economy* dapat mempengaruhi peserta didik dalam mengatur waktu pengerjaan dan penyelesaian tugas. Penerimaan *token* oleh peserta didik dapat merubah kebiasaannya. Hal tersebut sama dengan temuan penelitian Hackenberg (2009) mengemukakan bahwa banyak penelitian tentang pemanfaatan *token economy* diantaranya sebagai koordinasi terhadap tingkah laku ketepatan waktu. Terpenuhinya petunjuk agar berhasil menyelesaikan tugas yang dikemukakan oleh Slameto (2013) perhitungkan waktu yang disediakan untuk mengerjakan, akhirilah tepat pada waktunya tugas itu dan serahkan.

Berdasarkan deskripsi temuan penelitian dan pembahasan dengan hasil penelitian terdahulu dan pendapat ahli lainnya, dapat dipahami bahwa *token economy* dapat memberikan manfaat dalam penyelesaian tugas Matematika di kelas. Penerapan *token economy* sangat disenangi oleh kasus dan peserta didik yang tidak menjadi objek penelitian pun menyukai hal tersebut.

3. PENUTUP

Di bagian akhir ini dikemukakan kesimpulan, implikasi, dan saran. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan *token economy* dimodifikasi dengan pemberian kepingan *puzzle* untuk merespon kecenderungan yang terjadi dalam perubahan tingkah laku selama menyelesaikan tugas pada mata pelajaran Matematika di kelas. *Token* dapat menjadi salah satu alasan peserta didik mengerjakan tugas.
2. Penerapan *token economy* dapat membantu pemecahan masalah tingkah laku peserta didik dalam penyelesaian tugas. Karena *token* diberikan hanya untuk merespon tingkah laku yang diinginkan selama penyelesaian tugas Matematika di kelas.
3. Penerapan *token economy* dapat mendorong peserta didik untuk memperbaiki kualitas tugasnya. Kualitas tugas dapat meningkat dan dapat dipertahankan jika alasan perolehan *token* jelas oleh mereka. Selanjutnya yang memberi *token* pun harus benar-benar sudah akrab atau dekat dengan penerima *token*.
4. Penerapan *token economy* dapat mempengaruhi peserta didik dalam mengatur waktu pengerjaan dan penyelesaian tugas. Penerimaan *token* oleh peserta didik dapat merubah kebiasaannya.

Sebagai implikasi, penerapan *token economy* dapat membantu pemecahan masalah tingkah laku peserta didik dalam penyelesaian tugas. Prosedur ini sangat disenangi oleh para peserta didik. *Token* dapat dimodifikasi dengan berbagai bentuk permainan yang menarik peserta didik,

mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam berbagai bentuk kegiatan. Begitu juga dalam kegiatan bimbingan konseling, konselor dapat menjadikan penerapan *token economy* dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling, tidak hanya pada layanan penguasaan konten tentang konten dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar saja, tapi juga pada praktik kegiatan layanan lainnya. Selanjutnya konselor dapat berkolaborasi dengan guru matapelajaran untuk memperbaiki tingkah laku atau dalam rangka meningkatkan mutu belajar peserta didik dengan menerapkan *token economy*.

Setelah memperhatikan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka selanjutnya dikemukakan saran-saran berikut:

1. Bagi para peserta didik yang menjadi fokus penelitian ini diharapkan mempertahankan tingkah laku yang sudah diperbaiki melalui penerapan *token economy* tidak hanya dalam penyelesaian tugas Matematika di kelas saja, juga dalam proses belajar lain. Bagi peserta didik lain yang tidak memperoleh penerapan *token economy* agar dapat mempertahankan tingkah laku positif dalam proses belajar.
2. Bagi guru-guru kelas agar dapat menerapkan *token economy*, yang dapat dimodifikasi dengan bentuk *token* lain dan tingkah laku lain yang dapat diharapkan perubahannya dalam proses pembelajaran. Jelas dalam penerapan *token* untuk memperbaiki tingkah laku itu.
3. Bagi konselor sekolah agar dapat menerapkan *token economy* untuk mendukung pelaksanaan pemberian layanan bimbingan dan konseling, tidak hanya pada layanan penguasaan konten tentang konten dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar saja, tapi juga

pada praktik kegiatan layanan lainnya. Konselor hendaknya berkolaborasi dengan guru matapelajaran untuk memperbaiki tingkah laku atau dalam rangka meningkatkan mutu belajar peserta didik dengan menerapkan *token economy*.

4. Bagi pimpinan Program Studi Bimbingan Konseling di setiap perguruan tinggi, agar dapat memberikan khasanah terhadap hasil penelitian ini untuk praktik kegiatan bimbingan konseling dan pedoman atau dasar penelitian berikutnya melalui penerapan *token economy* yang dimodifikasi dengan pemberian jenis permainan lain yang disenangi oleh peserta didik untuk merespon kecenderungan yang terjadi dalam perubahan tingkah laku lainnya dalam kegiatan belajar yang lain pada mata pelajaran selain Matematika di kelas maupun di luar kelas.
5. Kepada peneliti selanjutnya, dapat menerapkan *token economy* dalam konteks yang berbeda untuk memperoleh gambaran lebih luas tentang *token economy*.

Referensi

- Barr, J. A. (1961). *The Elementary Teacher and Guidance*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Emzir (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gay, L.R., Mills, G E., & Airasian, P. (2009). *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications (9th ed.)*. New Jersey: Pearson.
- Hackenberg, T.D. (2009). "Token Reinforcement: a Review and Analysis".

- Journal of The Experimental Analysis of Behavior*, 91 (2): 257–286.
- Hergenhahn, B.R., & Olson, M.H. (2008). *Theories of Learning (Teori Belajar)* (Edisi Ketujuh). Terjemahan oleh Tri Wibowo B.S. 2008. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jamaris, M. (2014). *Kesulitan Belajar: Prespektif Asesmen, dan Penanggulangannya bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah*. Jakarta. Ghalia Indonesia.
- Johnson, L. (2005). *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik: Cara Membangkitkan Minat Siswa Melalui Pemikiran*. Terjemahan oleh Dani Dharyani. 2009. Jakarta: PT Indeks.
- Mayer, R.E. (1987). *Educational Psychology: a Cognitive Approach*. Boston: Little, Brown and Company.
- McLaughlin, T.F., & Malaby, J. (1972). "Intrinsic Reinforcers In a Classroom Token Economy: Sponkane School District 81 and Eastern Washington State College". *Jurnal of Applied Behavior Analisis*, 5 (3): 263-269.
- McLeod, J. (2003). *An Introduction to Counseling (Pengantar Konseling: Teori dan Studi Kasus)*. Terjemahan oleh A. K. Anwar. 2008. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nisbet, J., & Watt, J. (1994). *Studi Kasus: Sebuah Panduan Praktis*. (Disadur oleh L. Wilardjo). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Prayitno (1997). *Pelayanan Bimbingan dan Konseling (Buku I Seri Pemandu Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di SD)*. Jakarta: PT. Ikrar Mandiriabadi.
- Prayitno (2009). *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta. Grasindo
- Prayitno (2012). *Seri Panduan Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling (Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling)*. Padang. PPK Jurusan BK FIP UNP.
- Prayitno, Alizamar, Taufik, Syahril, & Prayitno, E. (2002). *Seri Latihan Keterampilan Belajar (Program Semi Que IV)*. Padang: BK FIP UNP.
- Santrock, J.W., & Yussen, S.R. (1987). *Child Development: An Introduction*. Amerika: WM. C. Brown Publishers.
- Slameto (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soewadji, J. (2012). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Thornburg, H.D. (1984). *Introduction To Education Psychology*. New York: West Publishing Company.
- Yusuf, A.M. (2007). *Metodologi Penelitian: Dasar-dasar Penyelidikan Ilmiah*. Padang: UNP Press.
- Yusuf, M., Legowo, E., Djatun, R., & Gunarhadi (2012). Pengembangan Model Modifikasi Perilaku melalui 'Continuous Reinforcement' dan 'Partial Reinforcement' untuk Mengatasi Kebiasaan 'Buruk' Anak dalam Belajar. *Jassi-AnakKu*. Diakses dari <http://jasianakku-sampel.blogspot.com/2012/01/pengembangan-model-modifikasi-perilaku.html/> (28 Februari 2012).
- Zlomke, K., & Zlomke, L. (2003). Token Economy Plus Self-Monitoring to Reduce Disruptive Classroom Behaviors. *Jurnal The Behavior Analyst Today*, 4 (2), pp. 177-181.