

Kuliah Kerja Nyata Penerapan Teknik Token Economy untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Program Rumah Belajar Desa Pasa Kubang, Kecamatan Lembah Segar, Kota Sawahlunto

by Anggra Ghifari

Submission date: 08-Aug-2024 08:14AM (UTC+0700)

Submission ID: 2428810315

File name: EDUKASI_ELITA_VOL._1_NO._4_OKTOBER_2024_HAL_237-241.pdf (426.97K)

Word count: 1670

Character count: 10749

Kuliah Kerja Nyata Penerapan Teknik *Token Economy* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Program Rumah Belajar Desa Pasa Kubang, Kecamatan Lembah Segar, Kota Sawahlunto

Anggra Ghifari¹, Dwi Rahayu², Hafidzh Sukri A³, Ilhamdi Fatihah⁴, Khoirunnisa Salsabila Trianti⁵, Melsi Wulandari⁶, Nuzul Rizki Rahmadani⁷, Ratih Novita Sari⁸, Ririn Aprilia⁹, Ririn Julia¹⁰, Siti Zahra Zafira¹¹, Viona Deswan Wulandari¹², Winda Aprilia Sari¹³, Wulan Tri Iswandi¹⁴, Zizi Khairunisa¹⁵, Eval Edmizal¹⁶

¹⁻¹⁶Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat : Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kota Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Korespondensi Penulis : kubangpasa@gmail.com

Abstract The application of token economy techniques in education has received significant attention because of its ability to increase students' interest in learning. This technique functions by providing rewards in the form of tokens to students as incentives for positive behavior and academic achievement. The benefits of using a token economy are not only limited to increasing motivation, but also creating a more fun and interesting learning atmosphere. In the context of home learning programs, this technique is implemented by providing a conducive learning environment, where students can earn tokens as recognition for their efforts. The results of this implementation show a positive impact on students' interest in learning, with more students being active and involved in learning activities. Evaluation of the effectiveness of the home learning program shows that the application of token economy techniques can be an effective solution for improving the quality of education in schools. Home learning is one solution to boredom in the current learning situation. Through this activity, children will gain new insights and knowledge and hone their creativity.

Keywords: *Interest in Learning, Motivation to Learn, Token Economy Technique*

Abstrak Penerapan teknik token economy dalam pendidikan telah mendapatkan perhatian yang signifikan karena kemampuannya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Teknik ini berfungsi dengan memberikan penghargaan berbentuk token kepada siswa sebagai insentif untuk perilaku positif dan prestasi akademik. Manfaat penggunaan token economy ini tidak hanya terbatas pada peningkatan motivasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Dalam konteks program rumah belajar, teknik ini diimplementasikan dengan menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana siswa dapat memperoleh token sebagai pengakuan atas usaha mereka. Hasil dari implementasi ini menunjukkan dampak positif terhadap minat belajar siswa, dengan lebih banyak siswa yang aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi efektivitas program rumah belajar ini memperlihatkan bahwa penerapan teknik token economy dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah. Rumah belajar menjadi salah satu solusi kejenuhan dalam situasi pembelajaran saat ini. melalui kegiatan ini anak – anak akan memperoleh wawasan dan pengetahuan baru serta mengasah kreativitas mereka.

Kata Kunci: Minat Belajar, Motivasi Belajar, Teknik Token Economy

1. PENDAHULUAN

Program Rumah Belajar merupakan salah satu program kerja yang diadakan oleh Tim Mahasiswa KKN. Kehadiran sebuah kegiatan rumah belajar ini dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Pentingnya minat belajar peserta didik tidak dapat dipandang sebelah mata, karena merupakan salah satu faktor kunci dalam mencapai keberhasilan akademik. Program rumah belajar sendiri berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung dan menyenangkan bagi peserta didik, dimana mereka bisa belajar secara

efektif. Melalui penerapan Teknik Token Economy ini, diharapkan peserta didik akan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat dan motivasi belajar mereka.

Minat belajar adalah ketertarikan dan perhatian peserta didik terhadap usaha memperoleh ilmu pengetahuan. Didukung oleh pendapat Susanto (Dalam Hurriyati et al, 2022) yang menyatakan bahwa minat merupakan faktor penting yang berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan belajar. Adapun motivasi merupakan suatu yang membuat individu bergerak, memunculkan tingkah laku untuk berbuat sesuatu dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Sobur, 2003). Pada dasarnya motivasi itu terjadi karena adanya keinginan untuk memenuhi faktor-faktor yang belum terpenuhi (Schiffman, 2007).

Dalam kata lain teknik pembelajaran dengan memberikan penghargaan disebut Token Economy. Token Economy dipandang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sehingga mereka lebih terpacu lagi dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Secara sederhana Token Economy merupakan sistem perlakuan pemberian penghargaan kepada peserta didik yang diwujudkan secara visual. Token Economy adalah sistem perlakuan kepada tiap individu untuk mendapatkan bukti target perilaku setelah mengumpulkan sejumlah perilaku tertentu sehingga mencapai kondisi yang diharapkan. Contoh seperti pada lembar bukti prestasi, peserta didik mendapatkan bukti dalam bentuk reward atau hadiah dari usaha yang dapat ditunjukkannya, (Jason, 2009: 35). Menurut Wallin (1991), Token Economy yang diberikan kepada siswa merupakan dukungan sekunder untuk memperkuat suasana belajar supaya lebih kondusif.

Oleh karena itu, penghargaan harus menjadi rangsangan yang netral atau tidak berpihak. Peserta didik berkompetisi untuk memperolehnya dengan cara mengumpulkan token sebanyak-banyaknya dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hadiah dikumpul selanjutnya setelah hadiah terkumpul ditukar dengan penghargaan yang bermakna.

Rumah Belajar yang diadakan oleh Tim Mahasiswa KKN UNP di Desa Pasa Kubang, Kecamatan Lembah Segar ini menggunakan teknik pembelajaran Token Economy. Rumah Belajar berupaya menerapkan teknik pembelajaran yang efektif, pembelajaran yang efektif semacam ini harus diterapkan setiap hari dalam proses pembelajaran tersebut. Melalui Rumah Belajar yang diadakan diharapkan peserta didiknya dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga secara tidak langsung ini akan berdampak positif terhadap pemahaman materi yang didapatkannya.

Waktu dan Tempat

Program kerja Rumah Belajar ini dilaksanakan selama KKN berlangsung, dimulai dari tanggal 27 Juni s/d 27 Juli 2024. Tempat dilaksanakannya rumah belajar di Mushola Dusun Dalimo Gadang, Desa Pasa Kubang, Kecamatan Lembah Segar, Kota Sawahlunto. Rumah belajar ini dilaksanakan dua kali dalam seminggu yaitu pada hari Rabu dan Sabtu.

2. PEMBAHASAN

Pada dasarnya tujuan melaksanakan rumah belajar didasari dengan menurunnya motivasi belajar serta minimnya minat belajar dari anak-anak Desa Pasa Kubang. Salah satu Faktor penyebabnya adalah kurangnya kesadaran masyarakat khususnya yang mempunyai anak-anak yang masih duduk dibangku sekolah, selain itu maraknya kasus pembullying dari beberapa oknum, serta akses yang susah menjadi penyebab minimnya minat belajar di desa Pasa Kubang.

Oleh karena itu mahasiswa KKN berinisiatif mengadakan kegiatan belajar yaitu kegiatan “rumah belajar” yang mana dalam rangka membangun minat belajar anak-anak dengan mengembangkan literatur anak serta menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman untuk anak belajar. Penggunaan metode token economy untuk rumah belajar menjadi pemantik minat belajar anak - anak.

Keberhasilan belajar anak dipengaruhi oleh minat belajarnya. Minat belajar merupakan faktor penting yang berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan belajar anak. Anak yang memiliki minat belajar akan melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dengan anak yang kurang termotivasi dalam belajar. Salah satu metode yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar anak-anak adalah metode pemberian reward dengan Teknik Token Economy. Hadiah merupakan alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatan dan pekerjaannya mendapatkan penghargaan (Purwanto, 2017). Menurut Miltenberger (Lalitya & Handayani, 2020) token adalah suatu benda yang diberikan kepada individu setelah dia menunjukkan target perilaku, yang nantinya diakumulasi hingga mencapai jumlah tertentu dan dapat ditukarkan dengan backup reinforcement.

3. GAMBARAN KEGIATAN



Gambar 1

Untuk rangkaian ²⁰ kegiatan yang kami lakukan adalah mengajar anak – anak dari anak usia dini sampai anak masuk sekolah menengah pertama. Rumah Belajar ini dilaksanakan dengan sistem pembagian bidang, yaitu bidang bahasa inggris, membaca, dan berhitung. Pada setiap bidang terdapat pembagian kelas baik itu bahasa inggris untuk anak SD maupun SMP, terhitung 6 kali pertemuan. Pada proses pembelajaran diterapkan metode token economy yang mana anak – anak mengumpulkan bintang yang akan di jumlahkan total keseluruhan bintang yang didapatkan di pertemuan terakhir.

Kesulitan yang dihadapi selama rumah belajar berlangsung adalah sulitnya menghadapi berbagai macam karakter anak sehingga pada saat rumah belajar berlangsung banyak dari anak-anak yang susah untuk di kondisikan.

4. KESIMPULAN

Penerapan token economy dalam program Rumah Belajar di Desa Pasa Kubang berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Teknik ini memberikan penghargaan berupa token sebagai intensif untuk perilaku positif dan prestasi akademik, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Program ini

dilaksanakan selama KKN dari 27 Juni s/d 27 Juli 2024, dengan pelaksanaan kegiatan dua kali dalam seminggu.

Dalam penerapan teknik token economy pada bidang pendidikan telah terbukti menjadi metode efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Teknik ini umumnya didefinisikan sebagai sistem insentif yang memberikan token atau poin kepada peserta didik sebagai penghargaan atas perilaku positif atau pencapaian tertentu. Sebagai contoh dalam program rumah belajar ini, anak-anak dapat diberikan token setiap kali mereka menyelesaikan tugas dengan baik atau aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dampak dari penggunaan teknik ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menstimulasi. Meskipun terdapat kesulitan terkait keberagaman karakter anak. Program kerja ini menunjukkan bahwa teknik token economy dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

REFERENSI

- Sardiman, A. M. (2000). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Purwanto, N. (2017). *Psikologi pendidikan* (Cetakan ke-28). Remaja Rosdakarya.
- Mufidah, U. (2012). Efektivitas pemberian reward melalui metode token ekonomi untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 1(2).
- Hurriyati, D., Butar Butar, N., & Arisandy, D. (2022). Penerapan metode reward teknik token economy untuk meningkatkan minat belajar anak di TK Melati Desa Air Rupik. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 38–44.
- Aprilianti, D., Heryanto, D., & Mulyasari, E. (2017). Penerapan teknik modifikasi perilaku token ekonomi untuk meningkatkan kedisiplinan siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 63–75.
- 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.
- Amalo, I. G., & Widiastuti, A. A. (2020). Pengaruh penggunaan token ekonomi dalam menurunkan perilaku disruptif anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 500–507.

Kuliah Kerja Nyata Penerapan Teknik Token Economy untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Program Rumah Belajar Desa Pasa Kubang, Kecamatan Lembah Segar, Kota Sawahlunto

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.uksw.edu

Internet Source

1%

2

jurnal.um-palembang.ac.id

Internet Source

1%

3

files1.simpkb.id

Internet Source

1%

4

journal.widyakarya.ac.id

Internet Source

1%

5

geograf.id

Internet Source

1%

6

ojs.iainbatusangkar.ac.id

Internet Source

1%

7

mafiadoc.com

Internet Source

1%

8

fr.slideshare.net

Internet Source

1%

9	larassatybrindilz.blogspot.com Internet Source	1 %
10	ensani.ir Internet Source	1 %
11	apji.org Internet Source	1 %
12	beritajateng.net Internet Source	1 %
13	downloadptkptssdsmpsma.blogspot.com Internet Source	1 %
14	eprints.umm.ac.id Internet Source	1 %
15	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	1 %
16	mulok.library.um.ac.id Internet Source	1 %
17	repository.usu.ac.id Internet Source	1 %
18	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
19	repository.unri.ac.id Internet Source	1 %
20	trickychandra.wordpress.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Kuliah Kerja Nyata Penerapan Teknik Token Economy untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Program Rumah Belajar Desa Pasa Kubang, Kecamatan Lembah Segar, Kota Sawahlunto

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5