

IMPLEMENTASI *TOKEN ECONOMY* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI

Oleh :

Elizabeth Prima¹, Putu Indah Lestari²

Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ekonomika dan Humaniora
Universitas Dhyana Pura
Badung, Indonesia

Email: elizabethprima@undhirabali.ac.id

Abstrak

Motivasi merupakan dorongan yang bisa datang dari dalam diri maupun dari luar anak sehingga menimbulkan gairah, usaha, perasaan senang, dan semangat untuk melakukan sebuah kegiatan dengan lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui *Token Economy*. Penelitian ini dilaksanakan pada anak usia dini di PAUD Sayang Ibu, Denpasar. Jenis penelitian merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan metode observasi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A PAUD Sayang Ibu, dengan objek penelitian meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui *Token Economy*. Hasil yang diperoleh pada pengukuran motivasi belajar anak pada observasi awal menunjukkan ketuntasan sebesar 25%. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan *Token Economy* terjadi peningkatan ketuntasan 68,75% pada Siklus I dan kembali meningkat 87,5% pada Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Token Economy* dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak Kelompok A di PAUD Sayang Ibu, Denpasar.

Kata Kunci : anak usia dini, motivasi belajar, *Token Economy*

Abstract

Motivation is an encouragement that appear from inside and outside of the child so as to generate passion, effort, feelings of pleasure, and spirit to perform a better activity. This study aims to improve the motivation of early childhood learning through Token Economy. This study was conducted at early childhood at PAUD Sayang Ibu, Denpasar. The type of this research is Classroom Action Research conducted in 2 cycles by using observation method. The subjects of this study are children of group of PAUD Sayang Ibu, with the object of research to improve the motivation of early childhood learning through Token Economy. The results obtained on the measurement of children's learning motivation on preliminary observation showed a completeness of 25%. After the implementation of learning with Token Economy there is an increase in completeness 68.75% in Cycle I and increased once more 87.5% in Cycle II. The results showed that the implementation of Token Economy can raise the motivation of studying children of Group A in PAUD Sayang Ibu, Denpasar.

Keywords : early childhood, motivation to learn, *Token Economy*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi dasar pembelajaran yang akan mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki anak. Hal tersebut sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu usaha pembinaan yang

ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Belajar merupakan aktivitas individu dalam rangka mengembangkan potensi dirinya. Sedangkan motivasi diartikan sebagai suatu

kondisi dalam diri individu yang dapat mendorong atau menggerakkan seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan (Sukmadinata, 2005:61). Anak yang memiliki motivasi tinggi, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan kata lain bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang bisa datang dari dalam diri maupun dari luar anak sehingga menimbulkan gairah, usaha, perasaan senang, dan semangat untuk belajar.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar bagi anak usia dini diperlukan suatu teknik pembelajaran yang tepat. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah *Token Economy*. *Token Economy* adalah salah satu teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian satu kepingan atau satu tanda, satu isyarat) sesegera mungkin setiap kali setelah perilaku sasaran muncul. Menurut Tarbox, Ghezzi, Wilson (dalam Nurawati, 2013) *Token Economy* merupakan salah satu contoh dari perkuatan ekstrinsik yang menjadikan seseorang melakukan sesuatu untuk diraihnya yakni dapat meningkatkan perhatiannya baik dari tingkat intensitas maupun dari tingkat validitas, tujuannya adalah mengubah motivasi yang ekstrinsik menjadi motivasi yang intrinsik, dengan cara ini diharapkan bahwa perolehan tingkah laku yang diinginkan dapat menjadi ganjaran untuk memelihara tingkah laku yang baru.

Token Economy menurut Miltenberger (2008: 83) merupakan suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian token (tanda- tanda). Tingkah laku yang diharapkan muncul dapat diperkuat dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak, sehingga hasil perilaku yang diharapkan oleh kita bisa ditukar dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak. Menurut Edi Purwanta (2005:174), *Token Economy* merupakan salah satu teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian kepingan atau tanda dengan segera setiap setelah perilaku sasaran muncul. Kepingan tersebut (dapat berbentuk stiker, gambar bintang, koin, tutup botol, dan lain sebagainya) selanjutnya setelah terkumpul, token ditukarkan dengan hadiah sebagai wujud dari motivasi nonverbal. Token dipasang atau ditempel pada papan token yang disediakan

peneliti, supaya anak dapat melihat perolehan token sebagai wujud keberhasilan anak dalam mencapai perilaku positif yang telah dilakukan. *Token Economy* ini dilakukan dengan maksud agar anak berperilaku sesuai yang diharapkan pendidik dengan dorongan hadiah konkret yang sesuai kebutuhan anak. Dengan melihat hasil pencapaian yang diperoleh anak lain, sehingga membuat anak yang belum berhasil menjadi termotivasi.

Tujuan *Token Economy* menurut Miltenberger (2008: 498) adalah untuk menguatkan perilaku yang diinginkan. Hal ini dilakukan untuk mengurangi perilaku yang tidak menyenangkan melalui sebuah lingkungan terstruktur dengan memberikan suatu perlakuan. Selain memiliki tujuan tersebut, manfaat pemberian penghargaan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dapat membangkitkan motivasi anak. Pemberian *Token Economy* diharapkan mampu menarik perhatian anak karena *Token Economy* merupakan teknik pemberian penghargaan yang diberikan langsung sesuai dengan kebutuhan dan kesukaan anak.

Runtukahu, 2013 menjabarkan langkah-langkah implementasi *Token Economy* sebagai berikut:

- 1) Menentukan perilaku target.
- 2) Menentukan program.
- 3) Memilih *back up reinforce*.
- 4) Memilih tipe token yang akan digunakan.
- 5) Mengidentifikasi sumber-sumber yang bisa membantu.
- 6) Memilih lokasi yang tepat.
- 7) Menyiapkan manual/pedoman *Token Economy* pada siswa.

Terdapat dua jenis motivasi menurut teori motivasi belajar dari Bandura (Sardiman, 2010: 89), yakni:

- 1) Motivasi intrinsik, motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Misalnya aktif dalam proses pembelajaran, dorongan untuk mencari tahu hal-hal yang berhubungan dengan pelajaran, dan dorongan untuk belajar mandiri.
- 2) Motivasi ekstrinsik, adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya

perangsang dari luar. Misalnya dorongan untuk menghindari hukuman guru, dorongan untuk mendapatkan pujian dari guru, dorongan untuk menyenangkan hati

orang tua, dorongan untuk mendapatkan nilai yang bagus dan dorongan mendapatkan pengakuan dari teman-teman

Tabel 1 Dimensi Motivasi Belajar

Dimensi	Indikator
1. Intrinsik	1. Aktif dalam pembelajaran di kelas 2. Menunjukkan minat dalam proses pembelajaran 3. Kemandirian 4. Inovatif 5. Mencari hal-hal yang berhubungan dengan pelajaran 6. Memiliki keyakinan tinggi dalam pelajaran 7. Mampu memecahkan masalah
2. Ekstrinsik	1. Mendapat penghargaan 2. Menghindari hukuman 3. Guru mengucapkan selamat/pujian 4. Menjadi kebanggaan guru dan orang tua

(Sumber: Sardiman, 2010)

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis ada atau tidaknya peningkatan motivasi belajar anak usia dini setelah dilaksanakannya *Token Economy*.
2. Untuk menganalisis kendala yang dihadapi saat menerapkan *Token Economy* bagi anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan di TK ada beberapa tahapan yang tempuh, yakni: 1) Menyusun konsep penelitian, 2) Menyusun rancangan pembelajaran dengan implementasi *Token Economy*, 3) Membuat angket observasi, 4) Melaksanakan proses pembelajaran, 5) Observasi evaluasi hasil pembelajaran, 6) Merangkum data observasi, 7) Analisis data, dan 8) Membuat kesimpulan.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan (action research) karena memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Problem yang dipecahkan merupakan persoalan praktis yang dihadapi peneliti dalam kehidupan sehari-hari; 2) Peneliti memberikan perlakuan atau *treatment* yang berupa tindakan yang terencana untuk memecahkan permasalahan dan sekaligus meningkatkan kualitas yang dapat dirasakan implikasinya oleh subjek yang diteliti; 3) Langkah-langkah penelitian yang direncanakan selalu dalam bentuk siklus, tingkatan atau daur yang memungkinkan terjadinya kerja kelompok

maupun kerja mandiri secara intensif; dan 4) Adanya langkah berpikir reflektif atau *reflective thinking* oleh peneliti baik sesudah maupun sebelum tindakan (Sukardi, 2005: 38).

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok A PAUD Sayang Ibu yang ada di wilayah Denpasar Barat. Jumlah siswa TK A ada 16 siswa, yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi proses perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, partisipasi anak dalam tindakan dan iklim kelas secara utuh dalam pelaksanaan pembelajaran.

Data-data tersebut diperoleh melalui observasi dengan panduan rubrik untuk merekam data mengenai motivasi belajar yang ditunjukkan anak usia dini. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur. Proses observasi pemahaman motivasi anak terstruktur dibantu dengan instrumen berupa angket observasi. Sedangkan dalam melaksanakan observasi tidak terstruktur, pengobservasi tidak menyediakan daftar terlebih dahulu tentang aspek-aspek yang akan diobservasi. Dalam hal ini, pengobservasi mencatat semua tingkah laku yang dianggap penting dalam suatu periode observasi. Penyusunan format observasi dilakukan berdasarkan definisi operasional variabel dan indikator yang digunakan.

Data peningkatan motivasi belajar anak yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis

dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu dengan mencari angka rata-rata (M), median (Md) dan modus (Mo) yang dilanjutkan dengan menggambar dalam grafik dan membandingkan pada setiap siklus. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini, apabila minimal 80% dari jumlah peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan yang sudah ditentukan oleh peneliti (Dimiyati, 2013). Hal ini berarti keberhasilan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila 80% dari 16 anak-anak kelompok A telah memenuhi kriteria ketuntasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di PAUD Sayang Ibu secara keseluruhan sesuai

hasil pengamatan berjalan dengan baik. Namun selama kegiatan pembelajaran berlangsung masih terlihat anak yang kurang semangat saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Hal ini terlihat dari sebagian besar anak masih ada yang bercanda, mengobrol dengan teman sebangku, dan berjalan-jalan dikelas saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi untuk melihat motivasi belajar anak di PAUD Sayang Ibu.

Persentase penguasaan motivasi belajar anak pada observasi awal anak-anak kelompok A di PAUD Sayang Ibu dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 2. Rata-rata Nilai Motivasi Belajar Observasi Awal

No	Sub yek	Indikator						Jml	Rata- rata	Presen tase	Kategori	Ketuntasan
		I	II	III	IV	V	VI					
1	A	2	2	2	2	3	2	13	2.17	43.33	Sangat rendah	Blm Tuntas
2	B	3	3	3	2	4	3	18	3	60	Rendah	Blm Tuntas
3	C	3	3	3	3	4	3	19	3.17	63.33	Rendah	Blm Tuntas
4	D	3	3	3	3	3	3	18	3	60	Rendah	Blm Tuntas
5	E	4	4	3	3	4	3	21	3.5	70	Sedang	Tuntas
6	F	4	3	4	3	4	4	22	3.67	73.33	Sedang	Tuntas
7	G	3	2	2	2	4	2	15	2.5	50	Sangat rendah	Blm Tuntas
8	H	3	2	2	2	3	2	14	2.33	46.67	Sangat rendah	Blm Tuntas
9	I	4	4	4	3	4	3	22	3.67	73.33	Sedang	Tuntas
10	J	4	4	4	3	3	3	21	3.5	70	Sedang	Tuntas
11	K	2	2	1	2	4	2	13	2.17	43.33	Sangat rendah	Blm Tuntas
12	L	2	2	3	2	4	2	15	2.5	50	Sangat rendah	Blm Tuntas
13	M	4	3	3	3	3	3	19	3.17	63.33	Rendah	Blm Tuntas
14	N	2	3	3	2	4	2	16	2.67	53.33	Sangat rendah	Blm Tuntas
15	O	3	3	3	3	2	2	16	2.67	53.33	Sangat rendah	Blm Tuntas
16	P	2	2	2	2	3	2	13	2.17	43.33	Sangat rendah	Blm Tuntas

Dari Tabel 1, diperoleh gambaran secara umum tentang motivasi belajar anak kelompok A yang masuk kategori sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari presentase penguasaan yang diperoleh dari 16 anak adalah sebagai berikut: yang mendapat kategori sangat rendah sebanyak 50% (8 anak), dengan kategori rendah sebanyak 25% (4 anak), dan dengan kategori sedang sebanyak 25% (4 anak).

Dilihat kriteria ketuntasan dalam motivasi belajar anak pada pelaksanaan observasi awal. Kategori yang termasuk dalam kriteria tuntas adalah kategori sedang dengan jumlah 4 anak (25%), sedangkan yang termasuk dalam kriteria belum tuntas adalah anak yang berada pada

kategori rendah dan sangat rendah dengan jumlah keseluruhan 12 anak (75%). Rendahnya motivasi belajar anak-anak kelompok A di PAUD Sayang Ibu berdasarkan kesimpulan awal bahwa perlu dilakukan penanganan lebih lanjut yaitu dengan menggunakan teknik yang lebih dimodifikasi agar motivasi belajar anak semakin meningkat. Teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Token Economy*.

Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan dalam Siklus I akan dilakukan secara bertahap yang dimulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan diakhiri dengan refleksi.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan maka didapatkan nilai rata-rata motivasi belajar anak dalam implementasi teknik *Token Economy*

secara lebih rinci dapat dilihat dalam Tabel 2 dibawah ini.

Tabel.3 Rata-rata Nilai Motivasi Belajar Siklus I

No	Sub yek	Nilai Pertemuan ke-					Jml	Rata- rata	Presenta se	Kategori	Ketuntasan
		1	2	3	4	5					
1	A	16	18	18	18	19	89	17.8	59.33	Rendah	Blm Tuntas
2	B	19	19	20	20	21	99	19.8	66.00	Sedang	Tuntas
3	C	19	20	21	22	22	104	20.8	69.33	Sedang	Tuntas
4	D	20	21	22	23	24	110	22	73.33	Sedang	Tuntas
5	E	23	23	24	24	26	120	24	80.00	Tinggi	Tuntas
6	F	21	21	22	23	24	111	22.2	74.00	Sedang	Tuntas
7	G	18	19	21	22	22	102	20.4	68.00	Sedang	Tuntas
8	H	18	18	19	20	20	95	19	63.33	Rendah	Blm Tuntas
9	I	22	24	24	26	26	122	24.4	81.33	Tinggi	Tuntas
10	J	20	20	20	23	23	106	21.2	70.67	Sedang	Tuntas
11	K	18	20	20	20	21	99	19.8	66.00	Sedang	Tuntas
12	L	17	19	18	19	21	94	18.8	62.67	Rendah	Blm Tuntas
13	M	18	21	21	22	23	105	21	70.00	Sedang	Tuntas
14	N	19	19	21	20	22	101	20.2	67.33	Sedang	Tuntas
15	O	17	19	19	20	20	95	19	63.33	Rendah	Blm Tuntas
16	P	18	19	19	19	19	94	18.8	62.67	Rendah	Blm Tuntas

Dari Tabel 2, diperoleh gambaran tentang motivasi belajar anak pada Siklus I. Hasil yang diperoleh pada Siklus I menunjukkan bahwa anak yang memperoleh kategori rendah sebanyak 5 anak (31,25%), anak yang memperoleh kategori sedang sebanyak 9 anak (56,25%), dan dengan kategori tinggi sebanyak 2 anak (12,5%). Penguasaan tertinggi motivasi belajar anak mencapai 81,33% yang diperoleh anak I dan yang rendah mencapai 59,33% yang diperoleh anak A. Anak yang memperoleh kategori tinggi dalam peningkatan motivasi belajar adalah anak dengan kode E dan I. Sedangkan anak yang memperoleh nilai dengan kategori rendah yaitu anak dengan kode A, H, L, O, dan P.

Anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 5 anak (31,25%) masuk dalam kriteria belum tuntas, sedangkan anak yang

berada pada kategori sedang dan tinggi sebanyak 11 anak (68,75) masuk dalam kriteria tuntas. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penelitian ini harus dilanjutkan ke Siklus II karena belum mencapai ketuntasan minimal 80% dari jumlah peserta didik.

Siklus II

Pada Siklus II ini dilaksanakan pemantauan dengan menggunakan lembar observasi pada setiap pertemuan, sedangkan sesudah tindakan dilakukan dengan pengumpulan data dan analisis Siklus II secara keseluruhan terhadap motivasi belajar anak.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan maka didapatkan nilai rata-rata motivasi belajar anak dalam implementasi teknik *Token Economy* secara lebih rinci dapat dilihat dalam Tabel 3 dibawah ini.

Tabel 4. Rata-rata Nilai Motivasi Belajar Siklus II

No	Sub yek	Nilai Pertemuan ke-					Jml	Rata- rata	Presen tase	Kategori	Ketuntasan
		1	2	3	4	5					
1	A	18	18	19	20	20	95	19	63.33	Rendah	Blm Tuntas
2	B	20	22	23	25	25	115	23	76.67	Sedang	Tuntas
3	C	23	24	25	25	26	123	24.6	82.00	Tinggi	Tuntas

4	D	24	24	23	25	26	122	24.4	81.33	Tinggi	Tuntas
5	E	26	27	27	27	28	135	27	90.00	Sangat Tinggi	Tuntas
6	F	25	28	28	27	29	137	27.4	91.33	Sangat Tinggi	Tuntas
7	G	20	20	21	24	24	109	21.8	72.67	Sedang	Tuntas
8	H	19	21	23	23	24	110	22	73.33	Sedang	Tuntas
9	I	27	26	27	28	28	136	27.2	90.67	Sangat Tinggi	Tuntas
10	J	24	24	24	24	25	121	24.2	80.67	Tinggi	Tuntas
11	K	19	21	22	22	23	107	21.4	71.33	Sedang	Tuntas
12	L	19	19	22	23	23	106	21.2	70.67	Sedang	Tuntas
13	M	24	27	28	27	29	135	27	90.00	Sangat Tinggi	Tuntas
14	N	19	19	21	20	22	101	20.2	67.33	Sedang	Tuntas
15	O	20	22	22	23	23	110	22	73.33	Sedang	Tuntas
16	P	20	19	19	19	19	96	19.2	64.00	Rendah	Blm Tuntas

Dari Tabel 3, diperoleh gambaran tentang motivasi belajar anak pada Siklus II. Hasil yang diperoleh pada Siklus II menunjukkan bahwa anak yang memperoleh kategori rendah sebanyak 2 anak (12,5%), anak yang memperoleh kategori sedang sebanyak 7 anak (43,75%), dengan kategori tinggi sebanyak 3 anak (18,75%), dan kategori sangat tinggi sebanyak 4 anak (25%). Persentase tertinggi motivasi belajar anak mencapai 91,33% dan yang rendah mencapai 63,33%. Pada motivasi belajar anak ini, dapat diperhatikan bahwa ada 2 anak (A dan P) yang memperoleh nilai dengan kategori rendah dengan persentase 12,5%. Sementara anak yang memperoleh nilai kategori sangat tinggi sebanyak 4 anak (E, F, I, dan M) dengan persentase 25%.

Jadi dapat dilihat bahwa motivasi belajar anak pada Siklus II ada 2 anak (12,5%) mendapat kategori rendah, 7 anak (43,75%) mendapat kategori sedang, 2 anak (12,5%) mendapat kategori tinggi dan 4 anak (25%) mendapat kategori sangat tinggi. Pada grafik tersebut juga dapat dilihat kriteria ketuntasan dan belum tuntas. Anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 2 anak masuk dalam kriteria belum tuntas, sedangkan anak yang berada pada kategori sedang, tinggi dan sangat tinggi sebanyak 12 anak masuk ke dalam kriteria tuntas.

Pada Tabel 3, dilihat bahwa persentase ketuntasan pada motivasi belajar Siklus II menunjukkan bahwa 14 anak (87,5%) telah mencapai kriteria ketuntasan dan 2 anak (12,5%) masih dalam kategori belum tuntas. Sehingga dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar anak pada Siklus II sebesar 75% dibandingkan Siklus I.

Pembahasan Hasil Penelitian

Bagian ini akan menyajikan pembahasan dengan membandingkan penelitian terdahulu terhadap temuan-temuan penelitian dan tentang upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Temuan yang akan dipaparkan akan dibahas secara berurutan mulai dari: 1) Orientasi awal implementasi *Token Economy*, 2) Peningkatan motivasi belajar anak usia dini, dan 3) Faktor pendukung dan penghambat.

Orientasi Awal Implementasi *Token Economy*

Keberhasilan implementasi *Token Economy* tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, khususnya dukungan dari kepala sekolah dan guru PAUD Sayang Ibu. Pada orientasi awal dalam rangka studi pendahuluan, Kepala PAUD memberi izin dan dukungan terhadap rencana penelitian tindakan ini. Menurut Kepala Sekolah dan guru PAUD Sayang Ibu, implementasi *Token Economy* dalam pembelajaran di PAUD belum pernah dilakukan. Mereka mengharapkan melalui hasil penelitian ini dapat membuka dan memperkaya wawasan guru dan anak akan banyaknya teknik yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan motivasi belajar anak sehingga dapat dibina dan dikembangkan sebagai bekalnya pada tingkat pendidikan selanjutnya. Kedua, antusiasme siswa PAUD Sayang Ibu kelompok A selama proses penelitian berlangsung selama dua siklus dalam menggunakan teknik *Token Economy* pada proses pembelajaran.

Peningkatan Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Temuan empiris yang diperoleh peneliti dilapangan terhadap aspek motivasi belajar anak kelompok A PAUD Sayang Ibu, pada orientasi awal menunjukkan bahwa ada 8 anak (50%)

yang memperoleh nilai motivasi belajar rata-rata dengan kategori sangat rendah, sedangkan anak dengan kategori rendah ada 4 anak (25%) dan ada 4 anak (25%) yang memperoleh nilai dengan kategori sedang. Anak yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah yakni 12 orang anak (75%) masuk ke dalam kriteria belum tuntas, sedangkan sisanya 4 anak (25%) yang memperoleh kategori sedang masuk ke dalam kriteria tuntas.

Anak banyak mengalami kesulitan pada beberapa indikator yaitu aktif dalam pembelajaran di kelas, kemandirian dan inovatif, serta kurang menunjukkan minat dalam proses pembelajaran saat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru. Secara kematangan anak-anak kelompok A terlihat perlu terus dibimbing karena ini awal pertama anak masuk sekolah, sehingga masih perlu banyak bimbingan dan arahan serta motivasi untuk membangkitkan semangat anak bahwa mereka mampu untuk menyelesaikan tugas mereka.

Temuan empiris pada Siklus I untuk aspek motivasi belajar anak Kelompok A PAUD Sayang Ibu menunjukkan bahwa ada 5 anak (31,25%) yang memperoleh nilai motivasi belajar rata-rata dengan kategori rendah, sedangkan anak dengan kategori sedang ada 9 anak (56,25%), dan ada 2 anak (12,5%) yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi. Anak yang berada pada kategori rendah yakni 5 orang anak (31,25%) masuk dalam kategori belum tuntas, sedangkan sisanya 11 anak (68,75%) yang memperoleh kategori sedang dan tinggi masuk ke dalam kriteria tuntas.

Pada Siklus I ini terdapat peningkatan motivasi belajar pada anak kelompok A, namun anak juga banyak mengalami kesulitan pada indikator kemandirian dan inovatif saat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru. Anak merasa kurang yakin dengan apa yang dikerjakan sehingga anak lebih banyak bertanya dan meminta bantuan guru. Tingkat inovatif anak masih rendah karena anak terbiasa dengan hal-hal yang prosedural, anak kurang mau mencoba hal-hal baru karena takut salah.

Temuan empiris pada Siklus II untuk aspek motivasi belajar menunjukkan peningkatan yaitu dengan rata-rata kriteria ketuntasan minimal telah mencapai 80% anak pada kategori keberhasilan yaitu sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hasil ini bila dibandingkan kriteria ketuntasan motivasi belajar anak pada Siklus I

yaitu 68,75% sedangkan pada Siklus II kriteria ketuntasan motivasi belajar yaitu sebesar 87,5%. Artinya terjadi peningkatan aspek motivasi belajar anak yaitu sebesar 18,75%. Setiap aspek dalam motivasi belajar anak pada Siklus II juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah melampaui indikator keberhasilan 80% dari jumlah anak didik.

Salah satu kesimpulan dalam penelitian ini yaitu adanya peningkatan motivasi belajar pada anak PAUD Kelompok A, melalui pengimplementasian *Token Economy*. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Muriyawati (2016), yang menyatakan bahwa metode *Token Economy* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, khususnya minat dalam belajar, konsentrasi terhadap pelajaran, ketekunan dalam belajar, dan perhatian terhadap pelajaran. *Token Economy* dapat dijadikan sebagai bentuk penguatan positif (positive reinforcement) yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

Berdasarkan deskripsi landasan operasional teoretik tersebut, dapat dipahami bahwa pengimplementasian *Token Economy* dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada anak Kelompok A PAUD Sayang Ibu terdapat beberapa faktor yang dipandang sebagai faktor pendukung maupun faktor penghambat, seperti yang dapat diuraikan berikut ini.

1. Faktor-Faktor Pendukung

Faktor-faktor yang dipandang sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan *Token Economy* dapat dilihat dari dua segi, yaitu:

a. Dalam diri anak

Tingkat usia anak akan menentukan kesiapan dan kesanggupan anak dalam mengikuti pembelajaran, pemahaman materi yang diberikan, dan dapat mengikuti instruksi guru.

b. Guru

Dukungan dan partisipasi guru selama proses perencanaan dan pelaksanaan tindakan ditunjukkan dengan antusiasme mereka dalam memberi motivasi kepada anak-anak sampai dengan keterlibatan aktif mereka di dalam kelas. Guru mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan bagaimana memotivasi anak,

sehingga anak dapat melakukan tugasnya dengan senang dan tanpa beban.

2. Faktor-faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat yang mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran anak diantaranya adalah:

- a. Anak mengalami kesulitan berinovasi dan mandiri. Hal ini disebabkan anak kurang yakin akan apa yang dikerjakan sehingga anak lebih banyak bertanya dan meminta bantuan guru, anak kurang mau mencoba hal-hal yang baru karena takut salah.
- b. Terdapat beberapa anak yang masih kurang aktif dan kurang menunjukkan minat dalam pembelajaran dikelas sehingga guru harus berupaya lebih aktif lagi untuk menghampiri dan memberikan pengertian serta pemahaman pada anak agar mau aktif dan semangat untuk mengerjakan setiap tugas yang ada.
- c. Ruang kelas yang hanya disekat dengan kelas sebelahnya membuat ruangan begitu ramai, sehingga anak-anak kurang fokus saat melakukan kegiatan.

SIMPULAN

1. Terdapat peningkatan motivasi belajar anak usia dini setelah dilaksanakannya dalam 2 siklus dengan menggunakan Teknik *Token Economy*. Hasil yang diperoleh pada pengukuran motivasi belajar anak pada observasi awal menunjukkan ketuntasan sebesar 25%. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan teknik *Token Economy* di Siklus I terjadi peningkatan motivasi belajar dengan ketuntasan sebanyak 68,75% dan kembali meningkat 87,5% pada Siklus II.
2. Proses pembelajaran dengan mengimplementasikan *Token Economy* mampu meningkatkan motivasi belajar anak Kelompok A PAUD Sayang Ibu, memiliki beberapa faktor pendukung dan penghambat diantaranya:
 - a. Faktor pendukung yaitu kesiapan anak serta dukungan dan partisipasi guru.
 - b. Faktor penghambat antara lain anak mengalami kesulitan berinovasi dan mandiri, terdapat beberapa anak yang masih kurang aktif dan kurang menunjukkan minat dalam pembelajaran, dan ruang kelas yang hanya disekat dengan kelas sebelahnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, AAG. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Damanik. 2010. Hubungan Persepsi Tentang Keterampilan Guru Mengajar Dengan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Akselerasi Untuk Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Swasta Al-Azhar Medan. <http://www.repository.usu.ac.id>
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian: Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Edi Purwanta. 2005. *Modifikasi perilaku untuk mengatasi anak berkebutuhan khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Kurniawati, Yuli. 2010. *Modifikasi Perilaku Anak Usia Dini*. Semarang: UNNES.
- Miltenberger, R. G. 2008. *Behavior modification principles and procedures*. Singapura: Wadsworth.
- Muriyawati & Faridah A. R. 2016. Pengaruh Pemberian *Token Economy* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. http://journal.uad.ac.id/index.php/JPSD/article/view/5535/pdf_24# Diakses pada tanggal 18 Agustus 2017.
- Nurmawati, Eka Indah. 2013. Penerapan Metode Modifikasi Perilaku *Token Economy* untuk Mengurangi Conduct Disorder. Tersedia pada: <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/pskip/article/viewFile/1373/1467>. Diakses pada tanggal 12 Juni 2016.
- Rahmat, Firlia. 2004. *Token Ekonomi*. Tersedia pada: <http://lib.uin-malang.ac.id/>

[thesis/chapter ii/07620004-firlia-rachmat.](#)

Diakses pada tanggal 28 Februari 2017.

- Runtukahu, Tombokan. 2013. *Analisis Perilaku Terapan Untuk Guru*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Sardiman, A. M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soemanto, W. 2006. *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian, Petunjuk Praktis*. Yogyakarta: UGM Pers.
- Sukmadinata, N. S. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Uno, H.B. 2009. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.