



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

**APLIKASI *TOKEN EKONOMY* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SEORANG ANAK DI GLADAK ANYAR
PAMEKASAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

Indah Eka Ramadhani

NIM. B93216084

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN
KONSELING ISLAM**

**JURUSAN DAKWAH
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2019

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Indah Eka ramadhani

NIM : B93216084

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam

Alamat : Jl.Pintu Gerbang gang VI/I Pamekasan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 20 Desember 2019

Yang Menyatakan,



Indah Eka Ramadhani

NIM. B93216084

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

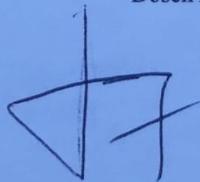
NAMA : INDAH EKA RAMADHANI
NIM : B93216084
PRODI : Bimbingan dan Konseling Islam
JUDUL : Aplikasi *Token economy* untuk meningkatkan motivasi belajar seorang anak di gladak anyar pamekasan

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan

Surabaya, 20 Desember 2019

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Lukman Fahmi S, Ag M, Pd

NIP. 197311212005011002

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Aplikasi *Token Economy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
Seorang Anak Di Gladak Anyar Pamekasan

SKRIPSI

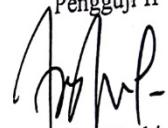
Di Susun Oleh
Indah Eka Ramadhani
B93216084

Telah diuji dan di nyatakan lulus dalam ujian sarjana strata satu
pada tanggal, 27 Desember 2019

Penguji I


Dr. Lukman Fahmi, S.Ag. M.Pd
NIP:197311212005011002

Penguji II


Mohammad Thohir, M.Pd.I
NIP:1979051722009011007

Penguji III


Dra. Faizah Noer Laela, M.Si
NIP:196012111992032001

Penguji IV


Dr. Agus Santoso, S.Ag. M.Pd
NIP:197008231998031002

Surabaya, 27 Desember 2019

Dekan




Dr. Abdul Halim, M.Ag
NIP:196307251991031003

iii

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Indah Eka Ramadhani
NIM : 893216089
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / Bimbingan dan Konseling Islam
E-mail address : Ramadhani662@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul : Aplikasi Tatan Economy Unbit meningkatkan
Motivasi Belajar Seorang Anak di Gredat Anyar Pamekasan

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 31 - Desember 2019

Penulis

(INDAH EKA RAMADHANI)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Indah Eka Ramadhani (B93216084), Aplikasi *Token Economy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seorang Anak Di Gladak Anyar Pamekasan .

Fokus penelitian ini adalah 1) Bagaimana Hasil dari Aplikasi *token economy* untuk meningkatkan motivasi belajar seorang anak ? 2) untuk menangani seorang anak yang kurang motivasi dalam belajar. Dalam menjawab permasalahan tersebut, peneliti mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi yang disajikan dalam bab hasil penelitian dan pembahasan.

Permasalahan konseli yakni kurang motivasi dalam belajar yang terjadi pada seorang ada di Gladak Anyar Pamekasan. Penerapat konseling dalam menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan Aplikasi *token economy*, dengan cara memberikan reward dan punishment agar konseli bisa semangat dalam belajarnya dan mengurangi perilaku yang negative.

Hasil dari penerapan konseling ini yakni konseli bisa merubah perilakunya yang kurang baik dan bisa mengurangi rasa malasnya dalam belajar.

Kata kunci : *Token Economy*, Motivasi belajar

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi konsep	9
F. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II.....	15
APLIKASSI <i>TOKEN EKONOMY</i> UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEORANG ANAK DI GLADAK ANYAR PAMEKASAN.....	15
A. Kajian teoritik	15
1. <i>Token economy</i>	15
2. Motivasi Belajar	24
3. Aplikasi <i>token economy</i> dalam meningkatkan Motivasi Belajar pada seorang Anak	45

B. Penelitian terdahulu yang relevan.....	49
BAB III.....	51
METODE PENELITIAN.....	51
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	51
B. Sasaran dan lokasi penelitian.....	51
C. Jenis dan sumber data	52
D. Tahap-tahap penelitian	53
1. Tahapan pra lapangan	53
2. Tahap Persiapan Lapangan	56
E. Teknik pengumpulan data	57
a. Observasi.....	57
b. Wawancara.....	58
c. Dokumentasi	58
F. Teknik Analisis Data.....	58
G. Teknik Keabsahan Data	59
a. Perpanjangan keikutsertaan.....	59
b. Meningkatkan ketekunan	60
c. Triangulasi Data.....	60
BAB IV.....	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Gambaran Umum Subjek Penelitian	62
1. konseli.....	62
2. Lokasi penelitian	63
3. Masalah.....	63

4. konselor	65
B. Penyajian data	67
1. Deskripsi Proses Pelaksanaan Aplikasi <i>Token Economy</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seorang Anak Di Gladak Anyar Pamekasan	67
2. Hasil Dari Aplikasi <i>Token Economy</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seorang Anak Di Gladak Anyar Pamekasan.....	79
C. Pembahasan hasil penelitian	80
1. Prespektif teoritis	80
2. Prespektif Islam	87
BAB V	89
PENUTUP.....	89
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam sebuah kehidupan manusia memiliki perkembangan. Kartini kartono berpendapat bahwa perkembangan merupakan perubahan-perubahan psikofisis sebagai hasil dari proses pematangan psikis dan fisik pada diri seseorang, yang ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam waktutertentu, menuju kedewasaan. Perkembangan ini mencerminkan sifat-sifat yang khas mengenai gejala-gejala psikologis yang tampak.¹

Belajar adalah sebuah aktifitas individu dalam rangka mengembangkan potensi dalam dirinya. Sedangkan motivasi diartikan sebagai suatu kondisi dalam diri seseorang yang dapat mendorong atau menggerakkan untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan. Anak yang memiliki motivasi tinggi, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar dengan kata lain bahwa motivasi belajar dalam diri maupun dari luar anak sehingga menimbulkan gairah, usaha, perasan senang, dan semangat belajar.

Untuk meningkatkan motivasi belajar bagi seorang anak diperlukan suatu terapi pembelajaran yang tepat. Salah satu terapi yang

¹ Alex sobur, *psikologi umum dalam lintas sejarah*, (bandung:cv pustaka setia,2003),hal.129

dapat digunakan adalah *Token Economy*. *Token economy* adalah salah satu terapi dengan cara pemberian satu kepingan atau satu poin yang diberikan pada seseorang yang telah melakukan suatu tindakan positif.

Menurut Tarbox, Ghezzi, Wilson berpendapat *Token Economy* merupakan salah satu contoh dari perbuatan ekstrinsik yang menjadikan seseorang melakukan sesuatu untuk diraihnya yakni dapat meningkatkan perhatiannya baik dari tingkat intensitas maupun dari tingkat validitas, tujuannya adalah motivasi yang ekstrinsik menjadi motivasi yang instrinsik, dengan cara ini diharapkan perolehan tingkah laku yang diinginkan dapat menjadi ganjaran untuk memelihara tingkah laku yang baru.

Miltenberger berpendapat bahwa *token economy* adalah suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan suatu 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.² Edi Purwanta berpendapat bahwa *Token Economy* merupakan salah teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian kepingan atau tanda dengan segera setiap setelah perilaku sasaran muncul. Kepingan

² Miltenberger.R.G. *behavior modification principles and prosedures*. Singapura: Wadsworth.2008. hal 83

tersebut dapat berbentuk stiker, gambar bintang, koin dan tutup botol. Selanjutnya setelah terkumpul token ditukarkan dengan hadiah sebagai wujud dari motivasi non verbal. Token dipasang atau ditempel pada papan token yang disediakan peneliti, supaya anak dapat melihat perolehan token sebagai wujud keberhasilan anak dalam mencapai perilaku positive yang telah dilakukan. Selain memiliki tujuan tersebut manfaat pemberian penghargaan dalam proses pembelajaran yaitu dapat membangkitkan motivasi bagi anak. Pemberian *Token Economy* diharapkan mampu menarik perhatian anak karna *Token Economy* merupakan teknik pemberian penghargaan yang diberikan langsung sesuai dengan kebutuhan dan kesukaan anak.

Dari beberapa uraian di atas dapat di pahami bahwa pemberian suatu penghargaan pada seorang anak akan meningkatkan sebuah motivasi bagi anak. *Token Economy* merupakan pendekatan atau juga terapi dalam mengubah sebuah perilaku negatif menjadi positif, yang di harapkan perubahan tersebut mampu tertanam dalam diri anak untuk selalu meningkatkan motivasi belajar anak.

Motivasi adalah salah satu syarat dalam proses belajar, maka peranannya sangat penting dalam mencapai keberhasilan belajar. motivasi belajar adalah sebuah faktor psikis yang bersifat non-intelektual, yang memiliki peran khas dalam menumbuhkan gairah, rasa senang, antusias, dan

semangat untuk belajar.³ Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap keberhasilan belajar anak.

Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai upaya untuk mendorong seorang anak dalam melakukan sesuatu. Motif itu sendiri juga merupakan sebagai daya penggerak yang berasal dari dalam maupun dari luar yang dilakukan untuk tujuan tertentu. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri anak, baik berasal dari dalam maupun luar anak yang menimbulkan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.⁴ Hal senada diungkapkan oleh Hamzah B. Uno bahwa motivasi belajar merupakan dorongan intenal (dari dalam) dan eksternal (dari luar) pada seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator dan unsur pendukung.

Menurut Mc Donald motivasi merupakan sebuah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" atau perasaan untuk mencapai suatu tujuan.⁵ dari pengertian ini terdapat tiga unsur elmen, yaitu motivasi mengawali terjadinya perubahan energi

³ Sardiman, A.M. *interaksi dan moivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT raja Grafindo Persada. 2010. Hal. 50

⁴ Ibid hal. 75

⁵ Ibid hal. 73

pada diri seseorang, motivasi ditandai dengan munculnya rasa atau “*feeling*”, dan motivasi dirangsang karna adanya tujuan. Motivasi tidak hanya berperan dalam meningkatkan semangat belajar disekolah, tetapi motivasi juga merupakan motif yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu.⁶

Menurut teori motivasi belajar dari Bandura terdapat dua jenis motivasi,⁷ yakni: 1) Motivasi intrinsik, motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karna 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 belajar untuk mandiri. 2) Motivasi ekstrinsik, merupakan 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 untuk mendapatkan pengakuan dari teman-teman.

Anak didik membutuhkan motivasi dalam proses pembelajaran, karena motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar merupakan aktivitas individu dalam rangka mengembangkan potensi dirinya.

⁶ Winkle, W.S. *psikologi pengajaran*. Jakarta: Gramedia. 2004. Hal 169

⁷.Ibid. sudirman. hal. 89

Motivasi diartikan sebagai suatu kondisi dalam diri individu yang dapat mendorong atau menggerakkan seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan⁸. 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.

Pernyataan dari orang tua anak tersebut, bahwa anak tersebut sering bermain dengan teman-temannya saat pulang sekolah sampai lupa waktu, bahkan tak jarang membuat alasan ketika diminta untuk belajar dan mengerjakan tugas. Pengawasan dan dukungan untuk berkembangnya seorang anak memang membutuhkan perhatian lebih dari orang tua. Dari kasus yang peneliti amati mengenai seorang anak yang kurang semangat dalam belajar, tentu ada beberapa faktor yang menjadi penghambat dalam perkembangannya, baik itu dari dalam diri anak itu sendiri atau dari lingkungan. Seperti yang terjadi pada anak di daerah Gladak Anyar, merupakan anak yang masih duduk dibangku sekolah dasar (SD) di kota Pamekasan. Dia bernama Rifky. Adalah anak yang kurang motivasi dalam belajar, dari pihak sekolahnya juga sering memberi dukungan untuk semangat

⁸ Nana Syaodih Sukmadinata. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosda Krysya.2005. hal. 61

belajar, akan tetapi dia tetap saja tidak mendengarkan. Seperti yang di katakan oleh orang tuanya, dia sering membuat alasan ketika diminta untuk belajar, dan alasannya itu di gunakan hanya untuk bermain bersama teman-temannya. Dari kasus yang terjadi pada anak tersebut yang mengalami malas dalam belajar, hal tersebut merupakan dampak kurangnya pendampingan yang lebih dari orang tua.

Berdasarkan kasus di atas peneliti melakukan sebuah penelitian dengan Aplikasi *Token Economy* untuk meningkatkan motivasi belajar pada seorang anak. Penggunaan metode ini di harapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini terfokus pada aplikasi *Token Economy* seorang anak untuk meningkatkan motivasi belajar. Yang di uraikan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses aplikasi *Token Economy* dalam meningkatkan motivasi belajar seorang anak di Gladak Anyar Pamekasan?
2. Bagaimana hasil dari pemberian *Token Economy* dalam meningkatkan motivasi belajar seorang anak di Gladak Anyar Pamekasan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses aplikasi *token economy* dalam meningkatkan motivasi belajar seorang anak di Gladak Anyar pamekasan.
2. Bagaimana hasil dari pemberian aplikasi *Token Economy* dalam meningkatkan motivasi belajar seorang anak di Gladak Anyar pamekasan.

D. Manfaat Penelitian

Setelah peneliti meneliti kasus ini, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Kedua manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan dan wawasan bagi peneliti lain dalam bidang bimbingan konseling islam tentang aplikasi *Token Economy* untuk meningkatkan motivasi belajar.
 - b. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi para pembaca untuk dapat memberikan saran dan masukan atas masalah-masalah yang berhubungan dengan meningkatkan motivasi belajar seorang anak.

2. Secara praktis
 - a. Diharapkan bagi peneliti, penelitian ini mampu membuka wawasan dan juga pengetahuan baru bagi peneliti terhadap Aplikasi *Token Economy* untuk meningkatkan motivasi belajar seorang anak.
 - b. Diharapkan dapat dijadikan literatur dan acuan bagi mahasiswa program studi bimbingan dan konseling islam sebagai bahan referensi ketika akan melakukan penelitian selanjutnya, khususnya mengenai aplikasi *Token Economy* untuk meningkatkan motivasi belajar seorang anak.

E. Definisi konsep

Dalam penelitian ini, barulah peneliti membatasi dari sejumlah konsep yang diajukan dalam penelitian dengan judul "*Aplikasi Token Economy Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seorang Anak Di Gladak Anyar Pamekasan*", untuk dapat lebih memahami judul di atas, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang terdapat didalamnya. Istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *Token Economy*

Token economy adalah suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian token (tanda-tanda). Seseorang dapat menerima token cepat

setelah menunjukkan perilaku yang diinginkan. Token itu dikumpulkan dan yang di pertukarkan dengan suatu objek atau kehormatan yang penuh arti. Secara singkat *token economy* merupakan sebuah sistem *Reinforcement* untuk perilaku yang dikelola dan diubah, seseorang akan diberi hadiah atau penguatan untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Miltenberger berpendapat bahwa *token economy* adalah suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan suatu 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.⁹

Token economy adalah suatu usaha konselor yang dilakukan untuk merubah suatu perilaku seseorang yang di berikan atas peningkatan terhadap perilaku yang di inginkan dan dapat mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Teknik ini di berikan untuk memberi motivasi terhadap klien dalam proses belajar.

⁹ Miltenberger.R.G. *behavior modification principles and prosedures*. Singapura: Wadsworth.2008. hal 83

Adapun dalam penelitian ini, hadiah yang diberikan kepada Rifky jika memiliki motivasi belajar antara lain :

- a. Rifky akan mendapatkan poin berupa stiker bintang setiap dia mau belajar dan mengerjakan tugas.
- b. Selanjutnya rifky harus mengumpulkan poin stiker sebanyak 6 poin dalam satu minggu.
- c. Jika rifky bisa mengumpulkan 5 poin dalam satu minggu, maka rifky akan mendapatkan hadiah berupa perlengkapan sekolah dan juga makanan kesukaannya

Jika rifky tidak mau belajar dan mengerjakan tugas maka hukuman yang diberikan adalah sebagai berikut :

- a. Teguran pertama rifky akan di beri teguran dengan kata-kata penyemangat agar termotivasi untuk belajar dan mengerjakan tugas.
- b. Peringatan kedua rifky diberikan teguran lebih keras dan tidak boleh bermain keluar rumah
- c. Peringatan ketiga rifky tidak akan mendapatkan hadiah. Dan hukumannya harus menghafal surat-surat pendek.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan landasan awal untuk mendorong anak belajar sehingga dapat tumbuh, berkembang, dan mencapai prestasi yang baik. Motivasi belajar anak

biasanya dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Sehingga setiap anak memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda. Anak-anak yang memiliki motivasi belajar adalah anak yang tekun dalam mengerjakan tugas, menunjukkan minatnya terhadap berbagai kegiatan, lebih senang bekerja mandiri, memiliki inisiatif, dan menarik perhatian yang besar terhadap pembelajaran. Apabila anak memiliki ciri-ciri tersebut, menunjukkan bahwa anak tersebut memiliki motivasi yang cukup baik.

Motivasi adalah salah satu syarat dalam proses belajar, maka peranannya sangat penting dalam mencapai keberhasilan belajar. motivasi belajar adalah sebuah faktor psikis yang bersifat non-intelektual, yang memiliki peran khas dalam menumbuhkan gairah, rasa senang, antusias, dan semangat untuk belajar.¹⁰ Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap keberhasilan belajar anak.

Hamzah B. Uno menyatakan bahwa, hakikat motivasi belajar adalah sebuah dorongan internahl dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu memiliki peranan besar

¹⁰ Sardiman, A.M. *Interaksi Dan Moivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT raja Grafindo Persada. 2010. Hal. 50

dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.¹¹ Lebih rinci Hamzah B. Uno merangkum beberapa indikator motivasi belajar sebagai berikut ;

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan skripsi ini, maka peneliti akan menyajikan pembahasan keadaan beberapa bab yang sistematika pembahasannya sebagai berikut.

BAB I. Pendahuluan. Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konsep, dan yang terakhir sistematika pembahasan

BAB II. Merupakan tinjauan pustaka yang berisi tentang kajian teoritik dan penelitian terdahulu yang relevan.

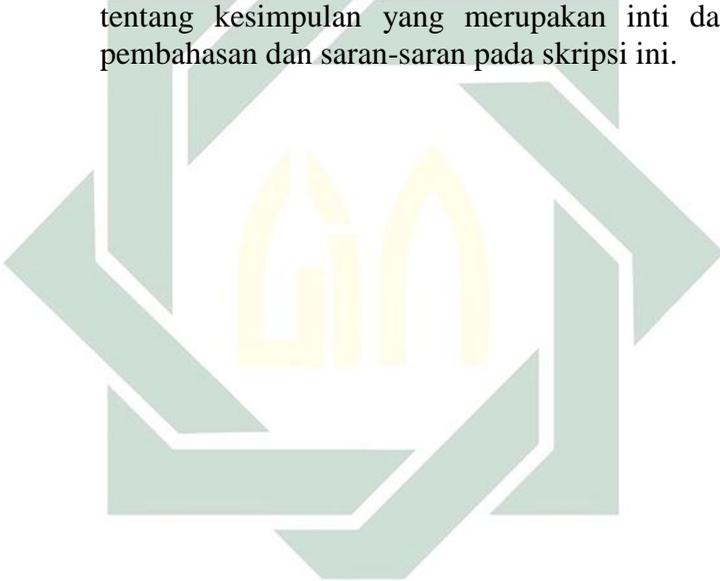
BAB III. Berisi tentang metode penelitian yang didalamnya terdapat pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, jenis dan sumber

¹¹ Hamzah B. Uno, *Teori motivasi dan pengukuran analisis di bidang pendidikan*, (jakarta: PT bumi aksara, 2009), hlm 23

data, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik pemeriksaan keabsahan data.

BAB IV. Berisi tentang hasil penelitian dan Analisis proses konseling dengan aplikasi token ekonomi untuk meningkatkan motivasi belajar seorang anak di gladak anyar pamekasan..

BAB V. Penutup. Bab lima membahas tentang kesimpulan yang merupakan inti dari pembahasan dan saran-saran pada skripsi ini.



BAB II

APLIKASI *TOKEN EKONOMY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEORANG ANAK DI GLADAK ANYAR PAMEKASAN

A. Kajian teoritik

1. *Token economy*

a) *Pengertian token economy*

Token economy merupakan aplikasi dari teori behavioristik. Teori behavioristik adalah aliran dalam psikologi yang sangat erat hubungannya dengan modifikasi perilaku. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. *Token economy* juga merupakan aplikasi dari operan kondisioning, lingkungan disusun sedemikian rupa dalam hal usaha melakukan perubahan perilaku yaitu untuk mengubah perilaku yang semula tidak diharapkan menjadi perilaku yang diharapkan.¹²

Gantina Komalasari juga mengungkapkan bahwa *token economy* (tabungan keping) adalah merupakan salah satu bentuk aplikasi pendekatan behavioristik, ng mana pendekatan behavioristik sangat erat hubungannya dengan modifikasi perilaku. *Token economy* adalah penerapan dari kondisioning operan yaitu dengan mengganti

¹² Gerald corey. *teori dan praktek konseling & psikoterapi*. (bandung: refika aditama. 2007). Hal. 125

hadiah langsung dengan sesuatu yang dapat ditukarkan kemudian. Disebut operan, karena memberikan perlakuan terhadap lingkungan yaitu berupa hadiah kepada tingkah laku.

Hal tersebut juga diungkapkan dalam Muhibbin Syah yang menyatakan bahwa, *token economy* merupakan salah satu bentuk penguatan positif yaitu sistem perilaku melalui penguatan positif yang berasal dari dasar pengondisian operan.¹³ Respon yang ada dalam pengondisian operan terjadi tanpa didahului stimulus, melainkan efek yang ditimbulkan oleh penguatan itu sendiri.

Perilaku yang terbentuk kadangkala dapat hilang, baik dalam waktu yang pendek maupun panjang. Untuk memelihara agar perilaku bertahan lama dapat diperkuat dengan sesuatu yang diinginkan anak, sehingga perilaku yang diharapkan oleh kita bisa ditukar dengan sesuatu yang diinginkan anak. Penguatan yang digunakan dapat diberikan dalam bentuk materi maupun non materi, penguatan tersebut disebut sebagai *reinforcement positive* yaitu berupa berbentuk token sebagai tanda bahwa anak telah menunjukkan perilaku yang diharapkan.

¹³ Muhibbin syah. *psikologi belajar*. (jakarta: PT raja grafindo persada.2008). hal. 98

Milten berger mengungkapkan bahwa *Token economy* merupakan suatu wujud modifikasi perilaku, yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian token (tanda-tanda).¹⁴ Tingkah laku yang diharapkan muncul bisa diperkuat dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak, sehingga hasil perilaku yang diharapkan oleh pendidik bisa ditukar dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak. *Token economy* atau tabungan kepingan merupakan salah satu teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian kepingan atau tanda sesegera mungkin setiap setelah perilaku sasaran muncul. Kepingan tersebut (berbentuk stiker, gambar bintang, koin, tutup botol, dan lain sebagainya) selanjutnya ditukarkan dengan hadiah sebagai wujud dari penghargaan non-verbal.

Token economy ini adalah salah satu cara untuk memberikan penguatan yang ditunjukkan seorang anak yang sesuai dengan target yang telah disepakati dengan menggunakan hadiah sebagai penguatan simboliknya. Tingkah laku yang diharapkan muncul bisa diperkuat

¹⁴ Milten berger, R.G. *behavior modification prinsiples and procedures*. (singapura: wadsworth.2008). hal. 83

dengan sesuatu yang diinginkan anak, sehingga hasil perilaku yang diharapkan oleh peneliti bisa ditukar dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak. Ayllon dan Azrin mengungkapkan bahwa *token economy* adalah pemberian penguatan langsung terhadap perilaku yang sesuai dengan yang telah ditentukan. Tujuan dari pengukuhan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak.¹⁵

Dari beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa token ekonomi adalah salah satu cara pembentukan perilaku yang memanfaatkan motivasi ekstrinsik berupa simbol atau tanda yang akan ditukar dengan penghargaan yang bersifat nyata agar anak mau melakukan suatu perilaku yang telah ditargetkan.

b) Tujuan *Token Economy*

Miltenberger mengungkapkan tujuan token ekonomi adalah untuk menguatkan perilaku yang diinginkan. Hal ini dilakukan untuk mengurangi perilaku yang kurang menyenangkan melalui sebuah lingkungan terstruktur dengan memberikan suatu perlakuan. Token ekonomi bertujuan mengubah motivasi

¹⁵ Heny indrijati. *studi perbedaan efektifitas antara metode manajemen kelas good behavior game dengan metode manajemen kelas profesional*. (skripsi. insan psikologi. Volume 4. Nomer 1. UNS.2002). hal. 9

eskrinsik menjadi motivasi *instrinsik*. Artinya perilaku yang sudah terbentuk melalui pemberian *token economy* secara bertahap akan dikurangi atau bahkan dihilangkan, dengan mengalihkan pemberian token dengan sesuatu yang dapat memicu motivasi belajar anak. Misalnya pemberian penghargaan verbal maupun isyarat agar anak tidak bergantung pada token yang diberikan, hal tersebut diharapkan bahwa perolehan tingkah laku yang diinginkan akhirnya dengan sendirinya akan menjadi kebiasaan anak untuk meneruskan perilaku yang baru.

Pada dasarnya tujuan dilaksanakannya *token economy* adalah untuk menguatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan sesuai dengan target perilaku yang sudah ditetapkan. Diharapkan dengan dilaksankannya *token economy* ini, dapat mendorong motivasi belajar anak baik ketika di sekolah maupun di lingkungan rumah.

c) **Langkah-langkah Pelaksanaan *Token Economy***

Dalam pelaksanaan *Token* ekonomi dibagi menjadi 3 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Masing-masing tahap ada hal-hal yang harus diperhatikan agar

pelaksanaan program token dapat berjalan dengan baik. Tiga tahapan tersebut meliputi:

a. Tahap Persiapan

Menurut Ibrahim dan Aldy, pada tahap persiapan ini ada empat hal yang perlu diperhatikan.¹⁶ yaitu:

- 1) Menetapkan tingkah laku yang akan diubah dan ditingkatkan yang disebut sebagai tingkah laku yang ditargetkan.
- 2) Menentukan benda atau kegiatan apa saja yang mungkin dapat menjadi penukar token. Pendidik harus yakin bahwa kegiatan atau barang tersebut disukai oleh anak pada umumnya. Dalam hal ini, pendidik dapat juga memilih barang atau kegiatan dengan cara menanyakan kepada anak barang atau kegiatan apa yang disukai anak sebagai hadiah yang nyata.
- 3) Memberi token setiap kegiatan atau tingkah laku yang ditargetkan dengan stiker. Misalnya apabila anak mampu mengikuti kegiatan dengan semangat dan gembira, mengerjakan tugas dengan usaha

¹⁶ Ibid. Edi purwanta. Hal 178

sendiri, aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan guru dengan semangat/sungguh-sungguh dan memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh. Masing-masing perilaku yang ditunjukkan, maka akan mendapat 1 stiker.

- 4) Menetapkan nilai tingkah laku target dengan kepingan yang diperoleh. Jika dalam satu hari anak mampu mengumpulkan 6 stiker dan pada hari ketiga anak mampu mengumpulkan token dengan jumlah banyak (15-20 token), maka anak akan mendapatkan hadiah nyata berupa benda lainnya.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan diawali dengan pembuatan kontrak antara konselor dan klien mengenai aturan yang harus disepakati dalam pelaksanaan token. Membuat kesepakatan mengenai pelaksanaan token, menyampaikan rencana yang telah dibuat, dan menjelaskan secara detail dengan bahasa yang mudah dipahami anak. Pada umumnya kontrak yang disampaikan cukup dengan lisan dan keduanya dapat saling memahami.

konselor dan klien melaksanakan kontrak mengenai perilaku yang direncanakan sesuai dengan tugas masing-masing. Apabila perilaku yang ditargetkan muncul, maka dengan segera memberikan stiker kemudian ditempelkan pada papan token yang sudah disediakan. Apabila terdapat anak yang belum menunjukkan perilaku yang ditargetkan, maka token tidak akan diberikan. Hal tersebut dilakukan supaya anak memahami kontrak yang telah disepakati di awal sebelum pelaksanaan tindakan benar-benar harus dilakukan, dan supaya anak terbiasa untuk konsisten menunjukkan perilaku baik sehingga menjadi terbiasa.

Token ekonomi diberikan jika anak menunjukkan perilaku yang baik. Anak mengumpulkan stiker dalam waktu tiga hari, kemudian pada hari ketiga anak diberi pengumuman kepada anak yang mengumpulkan token terbanyak diberikan hadiah tambahan. Token dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan agar anak tetap konsisten menunjukkan perilaku baik. Selain itu juga memberikan kesempatan pada anak yang belum menunjukkan perilaku sehingga mampu menunjukkan perilaku yang telah ditargetkan.

c. Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan setelah pelaksanaan *token economy* selesai. Pada tahap ini akan diketahui faktor-faktor apa yang perlu ditambah dan dikurangi dalam daftar pengukuhan untuk meningkatkan motivasi belajar yang dilaksanakan tersebut. Menurut Martin dan Pear mengungkapkan bahwa untuk anak yang sudah mulai tidak bergantung dengan pengukuh atau hadiah yang nyata, maka pemberian token dapat dikurangi durasinya.

Token economy merupakan pemberian penghargaan berupa benda nyata untuk meningkatkan motivasi belajar anak, dalam hal ini motivasi *ekstrinsik* (pemberian penghargaan) diharapkan bahwa nantinya akan berubah menjadi motivasi *instrinsik*. diharapkan bahwa perolehan tingkah laku yang diinginkan akhirnya dengan sendirinya akan memelihara tingkah laku yang baru.

2. Motivasi Belajar

a) Pengertian Motivasi Belajar

Belajar merupakan hal yang sudah tidak asing bagi anak, karena setiap aktivitas yang dilakukan anak sebagian dari proses belajar. Anak yang dalam tahap belajar, memerlukan suatu rangsangan untuk mencapai apa yang diinginkannya. Baik rangsangan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar, yang dapat membuat individu bergerak dan menimbulkan kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan yang diharapkan atau disebut sebagai motivasi.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap keberhasilan proses maupun hasil belajar anak. Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seorang anak untuk melakukan sesuatu.¹⁷ Motif itu sendiri dapat diartikan sebagai daya penggerak yang berasal dari dalam maupun dari luar yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Sardiman A. M mengungkapkan bahwa dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai ^{keseluruhan} daya penggerak dalam diri anak, baik berasal dari dalam maupun luar anak yang menimbulkan kegiatan

¹⁷ Suyatinah *psikologi pendidikan*. (Yogyakarta:kanisius.2000).hal.41

belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.¹⁸

Dikatakan “keseluruhan”, karena pada dasarnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan anak untuk belajar. Hal senada diungkapkan oleh Hamzah B. Uno mengungkapkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal (dari dalam) dan eksternal (dari luar) pada seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator atau unsur pendukung.¹⁹

Lebih lanjut dijelaskan bahwa motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” atau perasaan untuk mencapai suatu tujuan. Dari pengertian motivasi ini terdapat tiga unsur elemen penting, yaitu motivasi mengawali terjadinya perubahan energi dalam diri seseorang, motivasi ditandai dengan munculnya rasa atau “*feeling*” afeksi seseorang, dan motivasi dirangsang karena adanya tujuan (Mc. Donald dalam Sardiman A. M.).²⁰ Maka dapat dikatakan bahwa motivasi memiliki peranan penting memberikan semangat belajar, sehingga orang yang termotivasi memiliki energi yang banyak untuk melakukan aktivitas belajar.

¹⁸ Sardiman A.M. *interaksi dan motivasi belajar mengajar*. (Jakarta:PT raja grafindo persada.2006). hal. 75

¹⁹ Hamzah.B Uno. *Teori motivasi dan pengukurannya*. (Jakarta:Bumi Aksara.2010). hal. 23

²⁰ Ibid sardiman. Hal 73

Motivasi merupakan salah satu syarat dalam belajar, maka peranannya sangat penting dalam pencapaian keberhasilan belajar. motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual, yang memiliki peran yang khas dalam hal menumbuhkan gairah, merasa senang, antusias, dan semangat untuk belajar. Motivasi bukan hanya berperan dalam meningkatkan semangat belajar disekolah, tetapi motivasi merupakan motif yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu.²¹ Oleh karena itu peran motivasi dalam belajar sangat penting untuk dikembangkan.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang membangkitkan seseorang, baik dari dalam maupun dari luar anak yang menimbulkan kegiatan dan kebutuhan belajar untuk mencapai tujuan dan harapan yang ingin dicapai.

b) Ciri-ciri Anak yang Memiliki Motivasi Belajar

Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik, dalam memenuhi kebutuhannya atau dalam mencapai tujuannya. Motivasi belajar bukanlah sesuatu yang siap jadi, tetapi diperoleh dan ditentukan oleh lingkungan yaitu berupa rangsangan, dorongan,

²¹ Winkel, W. S. *psikologi pengajaran*. (jakarta: gramedia.2004). hal 169

atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.²²

Berikut beberapa ciri-ciri anak yang dikatakan memiliki motivasi yaitu:²³

- a. Tekun dalam menghadapi tugas (mampu mengerjakan tugas sampai selesai, belum berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet dalam menghadapi tugas (tidak mudah putus asa).
- c. Menunjukkan minatnya terhadap berbagai macam masalah (ketertarikan anak melakukan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah).
- d. Lebih senang bekerja mandiri (anak lebih senang melakukan kegiatan secara mandiri tanpa harus disuruh).
- e. Dapat mempertahankan pendapatnya (mampu mempertahankan pendapatnya ketika kegiatan bercakap-cakap, memberikan komentar mengenai berbagai hal yang dihadapinya).
- f. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- g. Anak senang mencari dan memecahkan sendiri masalah tersebut.

²² Conny R. Semiawan. *metodologi penelitian*. (jakarta: Bumi aksara. 2009). Hal 79

²³ Ibid. Sardiman. Hal 83

Apabila anak memiliki indikator atau ciri-ciri seperti diatas, berarti anak tersebut memiliki motivasi yang baik. Proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila anak tekun dalam mengerjakan tugas, dapat menunjukkan minatnya serta perhatian yang penuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu pihak sekolah dan orangtua harus bekerjasama dalam mengembangkan motivasi belajar anak, karena sangat penting untuk memacu semangat belajar anak agar dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperoleh keuntungankeuntungan dari belajar.

Dari paparan di atas maka peneliti menjelaskan bahwa anak yang memiliki motivasi belajar tinggi yaitu anak yang tekun dalam kegiatan belajar, memiliki minat terhadap kegiatan belajar, lebih suka bekerja mandiri dan memiliki perhatian yang besar terhadap kegiatan belajar.

c) Fungsi Motivasi Belajar

Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh semua orang sebenarnya dilatarbelakangi oleh sesuatu yang sering disebut dengan motivasi. Motivasi inilah yang mendorong individu melakukan suatu kegiatan dengan semangat dan penuh gairah. Telah dijelaskan bahwa motivasi merupakan salah satu syarat dalam belajar, adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang didasari motivasi maka seseorang yang

belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

Sehubungan dengan hal itu, fungsi motivasi menjadi tiga, yaitu:

- a. Mendorong seseorang untuk berbuat atau sebagai penggerak untuk melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dan telah dilakukan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang akan dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan.
- c. Menyeleksi perbuatan, yaitu dengan menentukan perbuatan apa yang harus dilakukan sesuai dengan harapan yang akan dicapai.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah bahwa fungsi motivasi dibagi menjadi tiga.²⁴ Yaitu;

- a. Sebagai pendorong yang mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak ambil dalam rangka

²⁴ Syaiful bahri djamarah. *strategi belajar mengajar*. (jakarta: rineka cipta.2002). hal. 123-124

mengikuti proses pembelajaran, karena tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.

- b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan, besar kecilnya motivasi menentukan cepat lambatnya suatu pekerjaan.
- c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan, anak yang mempunyai motivasi dapat membedakan perbuatan mana yang harus dilakukan dan perbuatan mana yang sebaiknya diabaikan.

Berdasarkan uraian di atas, fungsi motivasi dalam belajar adalah untuk mendorong anak dalam mencapai tujuan belajar, mengarahkan dalam melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan, serta mempengaruhi perkembangan anak usia dini. Belajar yang dimaksud dalam hal ini adalah belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Motivasi juga sebagai penentu keberhasilan seseorang untuk mencapai tujuan, sebab tujuan tersebut akan tercapai jika ada motivasi yang kuat sebagai pendorongnya.

d) Jenis-jenis Motivasi Belajar

Salah satu faktor psikologis dalam belajar adalah motivasi, karena dalam proses belajar motivasi sangat penting peranannya. Baik itu

berupa motivasi yang berasal dari dalam maupun berasal dari luar individu.

a. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik yaitu motivasi yang berasal dalam diri seseorang dan tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri seseorang sudah terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi ini sering disebut dengan motivasi murni, dimana motivasi ini timbul dalam diri individu itu sendiri. Contohnya minat, kesehatan rasa ingin tau yang tinggi, bakat, dan disiplin anak.

Anak yang memiliki motivasi instrinsik pada umumnya memiliki tujuan untuk menjadi anak yang terdidik. Satu-satunya jalan agar mencapai tujuan yaitu dengan belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan dan tidak mungkin dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Dorongan yang menggerakkan tersebut berasal dari suatu kebutuhan, yaitu kebutuhan yang mengharuskan anak menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang berasal dari luar, karena adanya rangsangan dari luar. Misalnya, anak mau belajar karena tahu jika dia dapat melakukan kegiatan

dengan baik dan mendapat hasil yang baik akan mendapat pujian atau penghargaan dari pendidik. Motivasi ini tetap diperlukan di sekolah, sebab kegiatan di sekolah tidak semuanya menarik minat anak atau sesuai dengan kebutuhan anak. Oleh karena itu motivasi dalam belajar dan semangat untuk melakukan aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran, perlu dibangkitkan oleh pendidik supaya anak mau belajar. Misalnya dengan memberikan kegiatan yang menarik, hadiah yang realistik, fasilitas yang memadai, serta lingkungan yang mendukung.

Bentuk penghargaan dapat diberikan dalam bentuk penghargaan verbal dan non verbal, materi maupun nonmateri. Penghargaan nonmateri berbentuk katakata pujian, pelukan, tepuk tangan, dan senyuman. Sedangkan penghargaan berupa materi berbentuk hadiah atau benda-benda yang diminati anak, salah satunya yaitu dengan *token* ekonomi (tabungan kepingan). Penghargaan merupakan cara untuk menunjukkan pada anak bahwa dia telah melakukan hal yang baik dan dapat dijadikan sebagai alat motivasi dalam membentuk perilaku positif anak. Dalam proses pembelajaran, anak-anak sangat membutuhkan motivasi, baik berupa motivasi dari dalam maupun motivasi dari luar. Kedua bentuk motivasi tersebut diperlukan guna mendorong anak untuk

teknun belajar, sehingga dapat mewujudkan apa yang diinginkan.

Pemaparan di atas mengungkapkan bahwa, motivasi belajar dapat timbul karena adanya faktor instrinsik yang berupa keinginan untuk mencapai tujuan tertentu, dan faktor ekstrinsik karena adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga anak berkeinginan untuk melakukan kegiatan belajar dengan giat dan semangat.

Adapun penelitian ini yang peneliti lakukan adalah pada anak yang membutuhkan dorongan belajar dari luar atau bisa disebut motivasi ekstrinsik, yang mana motivasi ekstrinsik adalah sebagai sarana untuk mendorong keinginan anak agar semangat belajar. Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas bahwa dengan adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif serta adanya kegiatan belajar yang menarik akan memberikan rangsangan pada anak yang kurang semangat dalam belajarnya. Sehingga peneliti melakukan terapi ini dengan menggunakan motivasi ekstrinsik sebagai bentuk dorongan bagi anak agar bisa lebih semangat dalam belajar.

e) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangat diperlukan dalam hal membangkitkan semangat dan gairah belajar seseorang, sehingga perannya begitu penting. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.²⁵

a. Internal

1. Faktor fisik

Faktor fisik yang dimaksud meliputi nutrisi, kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik lainnya (panca indera). Kekurangan gizi atau makanan akan mengakibatkan kelesuan, cepat mengantuk, cepat lelah dan lain lain. Kondisi fisik yang seperti itu akan sangat berpengaruh terhadap proses belajar anak dan juga akan rentan terhadap penyakit yang menyebabkan menurunnya kemampuan belajar berfikir dan berkonsentrasi. Serta keadaan fisik seperti panca indera juga dapat mempengaruhi proses belajar. Panca indera yang baik dapat mempermudah seorang anak dalam mengikuti proses belajar.

2. Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah faktor yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat

²⁵ Syamsu yusuf. *Program bimbingan konseling disekolah*.(bandung:rizqi press.2009).hal.23

aktifitas belajar pada anak. Faktor yang mendorong aktifitas belajar menurut arden N. frandsen adalah sebagai berikut.

- 1) Rasa ingin tau dan rasa ingin menyelidiki dunia (lingkungan yang lebih luas)
- 2) Sifat kreatif dan keinginan untuk selalu maju.
- 3) Keinginan untuk mendapat simpati dari orang tua, guru, dan teman teman.
- 4) Keinginan untuk memperbaiki kegagalan dengan usaha yang baru.
- 5) Keinginan untuk mendapat rasa aman apabila menguasai pelajaran.
- 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari proses belajar.

Sedangkan faktor psikis yang menghambat adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkat kecerdasan yang lemah.
- 2) Gangguan emosional, seperti merasa tidak aman, tercekam raa takut, cemas, dan gelisah.
- 3) Sikap dan kebiasaan belajar yang buruk, seperti tidak menyenangi mata pelajaran tertentu, malas belajar, tidak memiliki waktu belajar yang teratur, dan kurang

terbiasa membaca buku mata pelajaran.

Kedua faktor yang telah dijelaskan adalah faktor dari dalam diri anak yang dapat mempengaruhi motivasi belajar.

b. Eksternal

1. Faktor Non-sosial adalah keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi,siang,malam), tempat (sepi,rame atau kualitas tempat belajar), sarana dan prasarana atau fasilitas belajar. Ketika semua faktor dapat saling mendukung maka proses belajar akan berjalan dengan baik.
2. Faktor sosial adalah faktor manusia (guru,konselor dan orang tua), baik yang hadir secara langsung maupun tidak langsung. Proses belajar akan berlangsung dengan baik apabila guru mengajar dengan cara yang menyenangkan, seperti bersikap ramah, memberi perhatian pada semua siswa, serta selalu membantu siswa yang kesulitan belajar. Pada saat di rumah siswa tetap mendapat perhatian dari orang tua, baik perhatian material dengan menyediakan sarana dan prasarana belajar guna membantu dan mempermudah siswa belajar di rumah.

Motivasi belajar memiliki peranan yang penting dalam mendorong kesuksesan belajar pada anak. Pendidik dan konselor perlu melakukan upaya untuk mendorong semangat anak dalam belajar. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi motivasi belajar anak. Dan tidak semua anak memiliki motivasi belajar tinggi.

f) Cara Meningkatkan Motivasi Belajar Anak

Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh dorongan-dorongan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar, dorongan yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar disebut sebagai motivasi.

mengungkapkan upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah sebagai berikut:²⁶

a. Memberi Angka

Angka yang dimaksud adalah simbol berupa angka atau bintang yang secara umum diberikan sebagai hasil dari pekerjaan anak. Anak yang mendapat angka baik akan terdorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar, dan juga menjadi pendorong

²⁶ Ibid.Syaiful Bahri Djamarah.149-157

bagi anak lain yang belum mendapat angka yang baik menjadi lebih giat dalam belajar. Angka merupakan alat motivasi yang memberikan rangsangan cukup kuat kepada anak untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar anak.

b. Hadiah

Pemberian hadiah (penghargaan) dapat diberikan setelah anak berhasil menunjukkan perilaku sesuai target yang telah ditentukan. Pemberian hadiah atau penghargaan sesegera mungkin diberikan ketika anak sudah menunjukkan perilaku positif. Misalnya anak dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu, mau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik dengan sopan, tidak melamun saat pembelajaran berlangsung. Maka akan diberikan 1 bintang setiap satu target perilaku yang dilaksanakan. Pemberian hadiah diberikan dalam jangka waktu 3 hari. Hal tersebut dilakukan agar anak merasa bangga karena hasil kerjanya dihargai dan menjadi dorongan bagi anak yang lain untuk lebih giat dan semangat dalam belajar.

c. Pujian

Pujian adalah alat motivasi yang positif. Setiap orang senang dipuji baik tua maupun muda, bahkan anak-anak juga senang dipuji atas suatu pekerjaan yang telah diselesaikannya dengan baik. Orang yang dipuji merasa bangga karena hasil belajar atau kerjanya mendapat pujian dari orang lain. Kata-kata seperti "*kerjamu bagus sekali*", "*kerjamu rapi*", "*kamu hebat*", "*wah, anak rajin*", dan sebagainya adalah sejumlah kata-kata yang biasanya digunakan oleh orang lain untuk memuji orang-orang tertentu yang dianggap berprestasi.

Dalam kegiatan pembelajaran, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi yang bersifat verbal. Begitu juga pada anak usia dini, anak-anak juga senang dipuji. Selain memberikan angka dan hadiah, guru dapat menggunakan pujian untuk menyenangkan perasaan anak. Tujuannya adalah untuk menggairahkan motivasi belajar anak dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas.

- d. Gerakan tubuh (acungan jempol, tepuk tangan dan gerakan kepala).

Gerakan tubuh dalam bentuk mimik muka yang cerah dengan senyum, menganggukkan kepala, acungan jempol, tepuk tangan, menaikkan bahu, gelenggeleng kepala, menaikkan tangan, dan lain-lain adalah sejumlah gerakan fisik yang dapat memberikan umpan balik kepada anak. Gerakan tubuh merupakan penguatan yang dapat membangkitkan gairah belajar anak, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini terjadi karena interaksi yang terjadi antara pendidik dengan anak seiring untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi agar anak tidak ketergantungan terhadap penghargaan yang realistik, pendidik dapat menggantinya dengan penghargaan seperti pujian, mimik wajah senyum, atau gerakan tubuh yang membuat anak merasa dihargai.

e. Saingan atau Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar anak. Persaingan baik persaingan individual ataupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar anak dan juga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar anak.

Persaingan yang dimaksud dalam hal ini adalah persaingan untuk mencapai tujuan belajar, dengan melihat pencapaian yang diperoleh anak lain anak yang belum berhasil menjadi termotivasi.

f. Memberi Tugas

Tugas adalah suatu pekerjaan yang menuntut pelaksanaan untuk diselesaikan. Pendidik dapat memberikan tugas kepada anak sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan dari tugas belajar anak. Tugas dapat diberikan dalam berbagai bentuk, tidak hanya dalam bentuk tugas kelompok, tetapi dapat juga dalam bentuk tugas individu yang harus dipenuhi oleh anak-anak.

Tugas yang diberikan dapat berupa menjawab pertanyaan dari pendidik, mengajukan pendapat, melanjutkan cerita dan memberi contoh kepada temantemannya, dan sebagainya. Anak akan menyadari tugas yang diberikan, tentu saja mereka berusaha meningkatkan perhatian dengan konsentrasi terhadap penjelasanpenjelasan yang diberikan oleh pendidik. Sebab bila tidak, mereka akan khawatir tidak mampu

menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Motivasi anak untuk menyelesaikan tugas mulai berkembang dan tanpa disadari bahwa anakanak telah melaksanakan tugas yang sudah diberikan pendidik.

g. Memberi Ulangan

Ulangan yang diberikan kepada anak bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan anak terhadap bahan yang telah diberikan dalam kegiatan pembelajaran. Ulangan dapat dimanfaatkan guru untuk membangkitkan perhatian anak terhadap bahan yang diberikan.

h. Mengetahui Hasil

Rasa ingin tahu adalah salah satu sifat yang sudah melekat dalam diri setiap orang terutama pada anak usia dini. Jadi, setiap orang selalu ingin mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya. Dorongan ingin mengetahui membuat seseorang berusaha dengan cara apapun agar keinginannya terwujud. Jarak dan waktu, tenaga maupun materi tidak akan menjadi soal, yang penting hal-hal yang belum diketahuinya dapat dilihat secara langsung.

Karakteristik anak usia dini salah satunya adalah mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, maka dalam diri anak ada keinginan untuk mengetahui sesuatu. Guru tidak harus mematikan keinginan anak untuk mengetahui, tetapi memanfaatkannya untuk kepentingan pengajaran. Setiap kegiatan yang telah diselesaikan oleh anak dan telah diberi angka (nilai) sebaiknya pendidik memberitahu pada anak agar mengetahui hasil kerjanya. Begitu juga dengan penelitian ini, token yang diberikan kepada anak selanjutnya ditempelkan pada papan token yang disediakan. Tujuannya memberitahukan kepada anak lain yang belum mendapatkan token, termotivasi untuk mendapatkannya di lain kesempatan.

i. Hukuman

Hukuman adalah perlakuan yang negatif, tetapi kadang diperlukan dalam pendidikan. Hukuman yang dimaksud adalah hukuman yang bersifat mendidik. Kesalahan anak karena melanggar kesepakatan yang dibuat bersama dapat diberikan hukuman atau sanksi apa saja yang sifatnya mendidik.

Hukuman yang dimaksud dalam hal ini adalah mengurangi token (tabungan keping) yang sudah didapat karena sudah melakukan hal-hal yang tidak diinginkan, misalnya ada anak yang membuat keributan akan mendapat sanksi yaitu dengan mengurangi simbol yang sudah dikumpulkan. Sanksi segera dilakukan dan jangan ditunda, karena tujuannya agar anak tidak melakukan hal-hal yang dapat menghambat terjadinya proses pembelajaran dan agar anak selalu giat dan semangat dalam pembelajaran.

Dari berbagai macam cara untuk menumbuhkan motivasi belajar, pendidik diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan motivasi belajar anak supaya melahirkan hasil belajar yang lebih bermakna. Peran pendidik dalam membangun motivasi belajar anak yang terpenting adalah dengan memahami kebutuhan anak, sehingga pendidik dapat menyusun dan mengembangkan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar pada anak usia dini.

3. Aplikasi *token economy* dalam meningkatkan Motivasi Belajar pada seorang Anak

Anak yang perilakunya kurang sesuai dengan semestinya tidak dapat dibiarkan saja, perilaku tersebut akan mengganggu dirinya dalam mencapai perkembangan yang optimal. Perubahan tingkah laku yang dilakukan dalam masalah ini adalah menggunakan *token economy* atau sering disebut dengan tabungan keping. *Token economy* merupakan pemberian penghargaan yang ditujukan kepada anak yang menunjukkan perilaku yang diharapkan, misalnya dari motivasi belajar yang kurang baik menjadi motivasi belajar yang tinggi. Penghargaan atau token ekonomi ini diberikan dengan segera setelah anak menunjukkan perilaku yang ditargetkan, kemudian setelah token terkumpul sesuai jumlah yang sudah ditentukan maka anak dapat menukarnya dengan barang yang serupa dengan nilai token yang didapat atau sesuai dengan keinginan anak.

Token economy ini dapat digunakan untuk membentuk tingkah laku lama menjadi baru, dalam hal ini perilaku yang diharapkan muncul bisa diperkuat dengan penguatan yang bisa diraba. Misalnya dengan mengumpulkan stiker bintang yang nantinya akan ditukar dengan hadiah berupa benda kesukaan anak, dan hak istimewa yang diinginkan anak. Token ekonomi ini merupakan salah satu

pendekatan behavioristik, dimana aliran behavioristik berasumsi bahwa perilaku manusia dapat dibentuk dan dapat dihilangkan. Selain itu perilaku ini juga merupakan hasil dari suatu proses belajar. Setelah peneliti memperoleh data dari awal, maka data ini merupakan pijakan untuk memberikan perlakuan yang sesuai dengan kondisi anak, sehingga akan menghasilkan perilaku yang diharapkan.

Pada dasarnya terapi tingkah laku diarahkan pada tujuan-tujuan untuk memperoleh tingkah laku baru, penghapusan tingkah laku yang negatif, dan untuk memperkuat serta mempertahankan perilaku yang diinginkan. *Token economy* merupakan salah satu cara untuk penguatan tingkah laku yang ditujukan oleh seorang anak sesuai dengan apa yang telah disepakati. Dalam *token economy* tingkah laku yang diharapkan muncul dan juga bisa diperkuat dengan sesuatu yang diinginkan oleh seorang anak, sehingga hasil perilaku yang diharapkan oleh konselor bisa ditukarkan dengan suatu yang diinginkan oleh anak. Tujuan *token economy* yaitu untuk menguatkan perilaku yang diinginkan, dalam hal ini, dilakukan sebuah terapi untuk mengurangi perilaku yang tidak menyenangkan melalui sebuah lingkungan

yang terstruktur dengan memberikan suatu perlakuan.²⁷

Proses pemberian suatu motivasi atau hadiah terhadap seseorang yang bisa melakukan kebaikan itu sejalan dengan yang di firmankan oleh Allah SWT di dalam Al-Quran sebagai berikut :

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَنْبَتَتْ سَبْعَ سَنَابِلٍ فِي كُلِّ سُنْبُلَةٍ مِائَةٌ حَبَّةٌ ۗ وَاللَّهُ يُضَاعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ ۗ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ

“Perumpaan (nafkah yang dikeluarkan oleh) orang-orang yang menafkahkan hartanya dijalan Allah adalah serupa dengan sebutir benih yang menumbuhkan tujuh bulir, pada tiap-tiap bulir seratus biji. Allah melipat gandakan (ganjaran) bagi siapa yang Dia kehendaki. Dan Allah Maha Luas (karuania-Nya) lagi Maha Mengetahui.”(QS. Al-Baqarah 261).²⁸

²⁷ Nyoman Rohmaniah, I Made Tegeh dkk, “ Penerapan Teknik Modifikasi Perilaku Token Economy Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini,” Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Vol 4 No 2 (2016), hal. 3.

²⁸ M. Quraish Shihab, Tafsir Al- Mishbah Pesan, Kesan dan Keserasian Volume 2, (Jakarta : Lentera Hati, 2000), hal. 205

Berdasarkan ayat di atas dapat dipahami bahwa Allah mengajak umat manusia khususnya orang yang beriman agar berlaku dermawan terhadap sesama, karena nantinya Allah akan melipat gandakan atas kebaikan yang dilakukannya. Dalam hal ini memberikan suatu motivasi terhadap orang yang sudah melakukan kebaikan akan mendapatkan balasan yang sepadan. Untuk itu metode pemberian hadiah atau reward atas apa yang telah dikerjakan oleh seseorang adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan sebagai suatu pendorong, penyemangat dan motivasi agar anak lebih meningkatkan motivasi belajarnya. Diharapkan dari pemberian hadiah tersebut muncul keinginan dari diri anak tersebut untuk membangkitkan minat belajar yang tumbuh dari dalam diri anak itu sendiri.

Dalam ayat tersebut dapat dijelaskan bahwa pemberian hadiah atau reward, anak akan termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajarnya karena selalu berusaha menjadi yang terbaik.²⁹ Oleh karena itulah penting kiranya metode *token economy* ini

²⁹ Bambang Syamsul A, Psikologi Agama, (Bandung : CV. Pustaka Setia, 2008), hal. 57.

diterapkan dalam proses bimbingan terhadap anak-anak.

B. Penelitian terdahulu yang relevan

1. Sairotul Uly Fiyati 2019. *Konseling Islam Melalui Token Ekonomi Dalam Upaya Meningkatkan Kosentrasi Belajar Pada Seorang Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Di SLB Kemala Bhayangkari 2 Gresik*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dalam skripsi ini terdapat persamaan dalam segi teknik dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan perbedaannya terletak pada studi kasus yang diteliti .
2. Fatia Rosyida 2019. *Pengaruh Metode Token Economy Terhadap Kedisiplinan Siswa Di Raudhatul Athfal Islamiyah Karangdowo Bojonegoro*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dalam skripsi ini terdapat persamaan dalam segi teknik sama-sama menggunakan *token ekonomi* sedangkan perbedaannya terletak pada kasus yang diteliti dan metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini metode yang digunakan adalah kuantitatif.
3. Ujang Abdul Basir 2016. *Bimbingan Dan Konseling Islam Dengan Teknik Token Economy Dalam Membentuk Disiplin Shalat Pada Anak Di Sidoarjo*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dalam skripsi ini terdapat beberapa persamaan

yaitu sama-sama menggunakan teknik *Token Ekonomi* dan menggunakan metode penelitian kualitatif dan perbedaannya sudah jelas yaitu mengenai studi kasus yang dikaji.

4. Iva Umi Agustina 2018. *Pengaruh Teknik Token Economy Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Santriwati Pendidikan Diniyah Formal (PDF) Wustha Kelas Isti'dad (Persiapan) Di Pondok Pesantren Assalaifi Al Fithrah Surabaya*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dalam skripsi ini terdapat persamaan teknik sama-sama menggunakan *token ekonomi*, sedangkan perbedaan dalam skripsi ini terdapat pada studi kasus yang di teliti dan metode penelitian yang digunakan.
5. Maudhotul Chasana 2013. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Dua Angka Melalui Media Papan Magnet Di MI Darul Ulum Tambakrejo Waru Sidoarjo*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dalam skripsi ini terdapat persamaan dalam segi kasus yaitu meningkatkan Motivasi belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada metode dan teknik yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif di mana metode ini digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, objek dalam penelitian ini sering disebut sebagai metode naturalistik. Objek yang alamiah adalah objek yang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti sehingga kondisi pada saat peneliti memasuki objek, setelah berada objek dan setelah berada diluar objek relatif tidak berubah.

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dikarenakan adanya data-data yang didapatkan nantinya adalah data kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, untuk mengetahui serta memahami fenomena secara rinci, mendalam dan menyeluruh.

B. Sasaran dan lokasi penelitian

Sasaran dalam penelitian ini adalah seorang anak yang kurang termotivasi dalam belajarnya. Kemudian yang menjadi konselor adalah Indah Eka ramadhani mahasiswi bimbing dan konseling islam uin sunan ampel surabaya. Lokasi penelitian ini bertempat tinggal Gladak Anyar kota Pamekasan.

C. Jenis dan sumber data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang bersifat non statistik, dimana data yang diperoleh nantinya dalam bentuk kata verbal atau deskriptif. Adapun jenis data pada penelitian ini adalah:

- 1) Data primier yaitu data yang langsung diambil dari sumber pertama dilapangan, yang mana hal ini diperoleh dari deskripsi tentang latar belakang dan masalah klien, perilaku atau dampak yang dialami oleh klien, pelaksanaan proses konseling, serta hasil akhir pelaksanaan konseling.
- 2) Data sekunder yaitu data yang diambil dari sumber kedua atau berbagai sumber untuk melengkapi data primer. Diperoleh dari gambaran lokasi penelitian, keadaan lingkungan klien dan perilaku keseharian klien.

a. Sumber data

Untuk mendapatkan keterangan dan informasi, peneliti mendapatkan informasi dari sumber data, yang dimaksud dengan sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh.³⁰ Adapun sumber datanya adalah :

1) Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung diperoleh oleh peneliti dilapangan yaitu informasi

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), Hal.129

dari klien, yakni seorang anak di Gladak Anyar yang kurang motivasi dalam belajar serta konselor yang melakukan konseling.

2) Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dari orang lain sebagai pendukung untuk melengkapi data yang diperoleh dari data primer. Sumber ini dapat diperoleh dari orang disekitarnya seperti orang tua, teman, saudara, guru dan tetangga klien. Dalam penelitian ini data diambil dari orang tua klien, saudara klien, dan guru klien.

D. Tahap-tahap penelitian

Dalam tahapan-tahapan penelitian, peneliti menggunakan tiga tahapan sebagaimana yang ditulis dalam buku Lexy J. Moelong dalam bukunya metode penelitian kualitatif, tiga tahapan tersebut antara lain :

1. Tahapan pra lapangan

Beberapa tahapan ini digunakan untuk menyusun perancangan penelitian, memilih lapangan penelitian, mengurus perizinan, menjajaki dan menilai keadaan lapangan, memilih informan, menyiapkan perlengkapan dan persoalan ketika di lapangan. Tahapan ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh deskripsi secara umum tentang objek penelitian yang

nantinya menjadi sebuah rancangan penelitian bagi peneliti selanjutnya.

a. Menyusun rancangan penelitian

Dalam proses menyusun rancangan penelitian, terlebih dahulu peneliti membaca kasus yang ada dimasyarakat tentang perilaku anak yang malas dalam belajar. Tentu dalam kasus ini ada dampak yang menjadikan anak terlambat dalam perkembangannya yang pada dasarnya belajar merupakan suatu hal yang sangat penting bagi seorang anak. Adanya kasus tersebut peneliti tertarik untuk membantu menyelesaikannya dan selanjutnya peneliti membuat latar belakang masalah, rumusah masalah, tujuan penelitian, definisi konsep, dan membuat rancangan data-data yang diperlukan dalam penelitian.

b. Memilih lapangan penelitian

Setelah melihat kasus ini terjadi di lingkungan sekitar maka peneliti memilih lapangan penelitian di lingkungan Gladak Anyar yang bertempat di Jl.Pintu gerbang gg 6 No 01 Pamekasan.

c. Mengurus perizinan

Dalam tahap ini peneliti meminta surat perizinan kepada pihak yang berwenang untuk memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.

d. Menjajaki dan menilai keadaan lapangan

Penjajakan lapangan adalah usaha yang dilakukan untuk lebih mengetahui kondisi lingkungan sosial, fisik, serta menyiapkan perlengkapan yang diperlukan di lapangan.

e. Memilih dan memanfaatkan informan.

Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi serta latar belakang kasus tersebut. Dalam penelitian ini peneliti memilih orang tua, saudara laki-laki dan teman bermain sebagai informan.

f. Menentukan perlengkapan penelitian

Dalam menyiapkan perlengkapan penelitian, peneliti menyiapkan pedoman wawancara, alat tulis, buku, perlengkapan fisik izin penelitian dan semua yang di perlukan dalam pelaksanaan penelitian.

g. Persoalan etika penelitian

Etika penelitian pada dasarnya menyangkut hubungan baik antara peneliti dan subjek penelitian, baik secara perorangan maupun kelompok. Peneliti harus mampu memahami budaya, adat-istiadat, maupun bahasa yang digunakan. Kemudian, peneliti menerima seluruh nilai norma sosial yang ada dalam lingkup penelitiannya.

2. Tahap Persiapan Lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan untuk memasuki lapangan dan persiapan yang harus dipersiapkan adalah jadwal yang mencakup waktu, kegiatan yang dijabarkan secara rinci. Ikut serta berperan dan mengumpulkan data yang ada di lapangan.³¹

a. Tahap Pekerjaan

Dalam tahap ini peneliti menganalisis data yang telah didapatkan dari lapangan yaitu dengan menggambarkan atau menguraikan masalah yang ada sesuai dengan kenyataan.

b. Memahami latar belakang dan persiapan diri.

Untuk memasuki lapangan, peneliti perlu memahami latar penelitian terlebih dahulu. Untuk itu hendaknya ia aktif bekerja mengumpulkan informasi dan hendaknya pasif dalam pengertian tidak boleh mengintervensi peristiwa. Selain itu peneliti juga harus mempersiapkan dirinya secara fisik maupun mental.

c. Memasuki lapangan

Pada saat terjun di lapangan, peneliti perlu menjalin keakraban hubungan dengan subjek-subjek

³¹ M. Suparmoko, *Metode Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Bpfe, 1995), Hal. 5

penelitian. Agar mempermudah peneliti untuk mendapatkan data dan informasi.

- d. Berperan sambil mengumpulkan data
Sebagai peneliti harus berpartisipasi atau berperan aktif di lapangan, kemudian mencatat data yang telah didapat di lapangan lalu dianalisis. Peneliti harus terjun langsung dan bertatap muka dengan orang yang akan diwawancarai dan memberikan bimbingan konseling, guna memberikan pengarahan tentang motivasi belajar kepada anak agar dapat berkembang dengan baik. Dengan mengumpulkan data dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti menindak lanjuti dan memperdalam berbagai permasalahan yang diteliti.³²

E. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian kualitatif teknik pengumpulan data sangat penting untuk mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah :

- a. Observasi

Observasi merupakan sebuah pengamatan terhadap peristiwa yang diamati secara langsung oleh peneliti. Observasi yaitu pengamatan dan penelitian yang sistematis

³² Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A, *metode penelitian kualitatif*, (bandung: PT remaja rosdakarya, 2005), hal. 127-147

terhadap gejala yang diteliti. Diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap kasus yang tampak pada objek penelitian. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati klien meliputi: kondisi klien, kegiatan klien, dan proses konseling yang dilakukan.

b. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara (*interviewer*) kepada informan untuk memperoleh sebuah informasi dari narasumber.³³ Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang diri klien yang meliputi : identitas diri klien, kondisi keluarga, lingkungan dan ekonomi klien, serta permasalahan yang dialami klien.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, ataupun elektronik.³⁴

Metode dokumentasi digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang mendukung dengan penelitian yang peneliti lakukan.

F. Teknik Analisis Data

³³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), Hal.198

³⁴ Sudarman Damin, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Setia, 2002), Hal. 221

Menurut Lexy J Moleong analisis data adalah proses mengorganisasikan dari mengurutkan data kedalam pola, katagori dan satuan uraian dasar, sehingga dapat di temukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Dari pengertian diatas dapat di artikan bahwa analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistemasi, penafsiran, dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademik dan ilmiah. Proses analisis data peneliti melakukan klasifikasi data dengan cara memilah-milah data sesuai dengan katagori yang disepakati.

Teknik analisis data ini dilakukan setelah teknik pengumpulan data diperoleh. Penelitian ini bersifat studi kasus untuk itu analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif komparatif yaitu setelah data terkumpul dan diolah, maka langkah selanjutnya adalah menganalisa data.

G. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data merupakan faktor yang menentukan dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan kemantaban validitas data. Dalam penelitian ini peneliti harus menggunakan keabsahan data sebagai berikut :

a. Perpanjangan keikutsertaan

Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi

memerlukan perpanjangan keikutsertaan peneliti di lokasi penelitian.³⁵ Dalam konteks ini, dalam upaya menggali data atau informasi yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, peneliti ikut serta dengan informan utama dalam upaya menggali informasi yang berkaitan dengan fokus penelitian.

b. Meningkatkan ketekunan

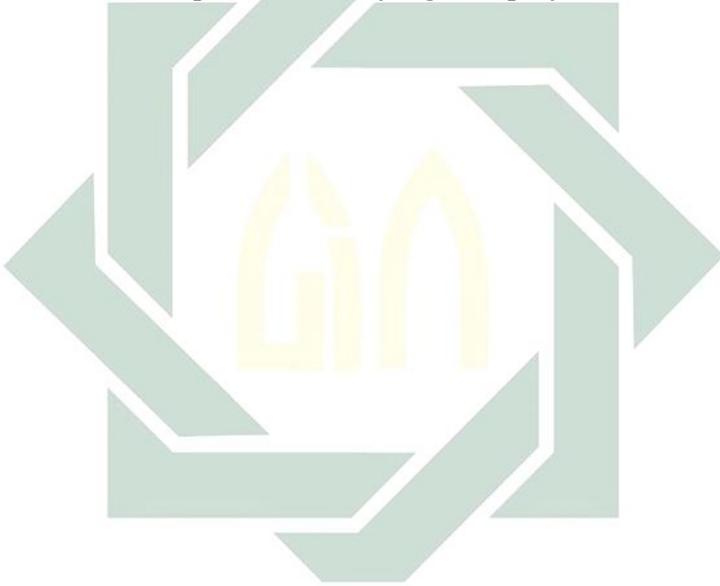
Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan data direkam secara pasti dan sistematis.

c. Triangulasi Data

Triangulasimerupakan pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu. Peneliti memeriksa data-data yang diperoleh dengan subyek peneliti, baik melalui wawancara maupun pengamatan, kemudian data tersebut dibandingkan dengan data yang ada di luar sumber lain sehingga keabsahan data bisa dipertanggungjawabkan. Dalam menguji keabsahan data melalui triangulasi ini, peneliti memfokuskan pada

³⁵ Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A, *metode penelitian kualitatif*, (bandung: PT remaja rosdakarya,2005), hal.327

penggalan data melalui pihak-pihak yang terkait dengan klien yaitu orang tua, guru, dan tante klien. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dengan jelas latar belakang kehidupan konseli, faktor yang membentuk diri konseli dan bagaimana konseli dapat menyelesaikan permasalahan yang hadapinya.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

1. konseli

Pada dasarnya konseli adalah orang yang membutuhkan bantuan atau pertolongan, dalam rangka untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Adapun data seseorang yang menjadi konseli dalam penelitian ini yang didapat dari hasil wawancara dengan orang tua klien adalah sebagai berikut

Nama	: Rifky Luthan
Alamat	: Gladak anyar
Tempat Tanggal Lahir	: pamekasan 14 mei 2009
Agama	: islam
Status	: siswa / pelajar
Jenis kelamin	: laki laki

konseli merupakan anak ke empat dari 4 bersaudara, dia memiliki 1 kakak perempuan dan 2 orang kakak laki laki. Ayah klien bekerja sebagai wirausaha yang membuka loket pembayaran listrik dirumahnya, sedangkan ibunya bekerja sebagai pegawai. Hubungan

konseli dengan keluarganya sangat harmonis sekali karena konseli adalah anak bungsu dari 4 bersaudara, jadi konseli adalah anak yang paling dimanja di antara kakak-kakaknya.

Konseli merupakan anak yang sangat kreatif dan senang bermain. Dia sekolah di SDN bugih 3 kelas 5 SD. Konseli mengalami motivasi belajar yang rendah. Karena kurangnya pengawasan yang lebih dari orang tua. Setiap pulang sekolah konseli selalu bermain dengan teman disekitar rumahnya sehingga menjadi lupa waktu dan malas untuk belajar bahkan tak jarang konseli memberikan banyak sekali alasan ketika diminta untuk belajar dan mengerjakan tugas.

2. Lokasi penelitian

konseli tinggal di Gladak Anyar. Lingkungan sekitar rumah konseli cukup banyak penduduknya. Mayoritas kondisi lingkungan konseli dikatakan baik, dan masyarakatnya sangat ramah maka tak jarang jika sepulang sekolah konseli selalu bermain dengan teman teman di sekitar rumahnya, terkadang teman teman konseli yang datang kerumah untuk bermain bersama sampai lupa waktu.

3. Masalah

Konseli bernama rifky ia tinggal bersama kedua orang tuanya dan ketiga orang kakaknya. Rifky adalah anak bungsu jadi apapun yang diminta oleh rifky selalu dipenuhi oleh orang

tuanya. Bahkan sejak kecil orang tua rifky tidak pernah memarahinya, sehingga ia tumbuh menjadi anak yang manja.

Kegiatan sepulang sekolah bermain sepak bola, bermain sepeda dan layang layang bersama teman teman disekitar rumahnya, dari siang sampai sore jadi ketika orang tuanya menyuruhnya untuk berangkat mengaji, ia selalu beralasan capek dan mengantuk, orang tuanya tidak bisa memaksa kemauan rifky. Setelah solat isya' selalu menonton Televisi meskipun orang tua konseli berkali kali menyuruh konseli untuk belajar. Konseli mengalami motivasi belajar yang rendah diantaranya jarang mengerjakan tugas, jarang mencatat pelajaran, tidak ada usaha untuk mengapai prestasi, rasa ingin tahu rendah dalam artian tidak ada keinginan untuk bertanya tentang pelajaran di kelas jika tidak paham terhadap pelajaran tersebut. Bahkan konselor juga melihat buku tugas konseli yang dimana nilai yang didapat oleh konseli kebanyakan mendapatkan nilai 20.

Faktor konseli memiliki motivasi rendah yaitu, kurangnya perhatian dari kakak-kakak konseli yang sibuk dengan kegiatan masing masing, dan kurangnya pengawasan yang lebih dari orang tua konseli. Juga faktor lingkungan teman-teman konseli yang sering mengajaknya bermain. Tidak ada motivasi dari orang tua konseli yang mana orang tua konseli hanya sesekali saja menyuruhnya belajar, namun tidak

memberikan contoh kepada konseli. Dan juga faktor karena konseli terlalu dimanja oleh orang tuanya sehingga ketika orang tua konseli menyuruhnya untuk belajar dan konseli menolak orang tuanya tidak memaksa lagi karena takut konseli marah dan menangis.

4. konselor

Konselor adalah seseorang yang memiliki atau mempunyai pengetahuan dan kewenangan untuk melakukan konseling kepada individu atau kelompok dalam mengatasi masalah yang dihadapi oleh konseli, supaya individu atau kelompok tersebut dapat menyelesaikan masalahnya sendiri, guna mencapai kehidupan yang sejahtera dan menjadi lebih baik.

Disamping itu, tugas utama konselor adalah membantu menyadarkan diri konseli untuk memperoleh pikiran-pikiran yang rasional sehingga dapat membantu dirinya dalam menyelesaikan segala macam masalahnya adapun biodata konselor pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Nama	: Indah Eka amadhani
Tempat,tanggal,lahir	:Pamekasan,10januari 1998
Agama	: Islam
Status	: Mahasiswa
semester	: VII

Adapun pengalaman-pengalaman yang didapat oleh konselor yaitu, konselor telah mengikuti mata kuliah Bimbingan dan konseling islam dengan konsentrasi Inklusi. Dalam perkuliahan tersebut konselor telah mengikuti beberapa praktek, yang diadakan oleh pihak program studi BKI pada setiap kenaikan semesternya. Dalam praktek tersebut konselor diberi pelatihan tentang bagaimana menangani permasalahan yang dihadapi oleh klien. Selain itu konselor juga mengikuti praktik pengalaman kerja lapangan (PPL) yang dilaksanakan di KUA jambangan surabaya. Tidak hanya itu konselorpun sempat mengikuti KKN nusantara di kalimantan Timur yang dimana dalam Kegiatan KKN tersebut konselor dituntut menangani anak anak kecil yang berbeda-beda karakter di desa tanjung limau tempat konselor KKN. Mulai dari anak yang malas dalam belajar sampai anak yang paling aktif dalam kelas.

Berbagai pengetahuan dan pengalaman yang didapat saat duduk di bangku kuliah maka konselor sedikit banyak mampu untuk membantu menyelesaikan masalah yang diangkatnya pada penelitian ini. Konselor juga memahami bahwa masa-masa ini adalah masa proses untuk menambah dan mengaplikasikan ilmu, maka konselor masih perlu banyak belajar untuk terus menambah wawasan dan pengalaman dalam menyelesaikan masalah-masalah, khususnya kepada orang yang membutuhkan bantuan baik itu berbentuk nasihat ataupun motivasi.

B. Penyajian data

1. Deskripsi Proses Pelaksanaan Aplikasi *Token Economy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seorang Anak Di Gladak Anyar Pamekasan

Proses pelaksanaan ini konselor membangun hubungan konseling yang akrab dan bersahabat dengan konseli saat konselor menciptakan keakraban bersama konseli dengan sering mengunjungi rumah konseli, ketika awal bertemu dengan konseli, konseli belum bisa *welcome* pada konselor dan pada akhirnya ia kabur besama temannya memakai sepeda bahkan konseli sempat marah dan mengamuk sampai merobek media *token economy* yang dibawa konselor saat berkunjung kerumahnya. Setelah beberapa kali pertemuan dengan konseli disitulah konseli mulai terbuka dan bermain bersama konselor. Konselor memang cukup sering bertemu dengan konseli karena memang rumah konselor dan konseli berdekatan.

Pertemuan selanjutnya konseli mulai menyapa ketika bertemu di jalan.bahkan tak jarang konselor sering sekali ikut bermain bersama konseli dan teman temannya agar bisa lebih dekat dengan konseli. Proses ini bertujuan agar pada saat proses konseling, konseli merasa nyaman dengan keberadaan peneliti. Setelah konseli merasa nyaman dan percaya kepada konselor maka

tahapan-tahapan proses konseling bisa dilakukan sebagai berikut :

a. Identifikasi masalah

Langkah ini konselor mengumpulkan data dari konseli maupun informan seperti keluarga, teman dan guru. Menggali permasalahan konseli, konselor melakukan wawancara observasi kepada konseli, orang tua konseli, kakak laki-laki konseli dan guru konseli, yakni sebagai berikut;

1. Hasil wawancara dengan konseli

Wawancara dilakukan dilakukan bersama konseli pada tanggal 04 november pukul 12.00 siang proses pelaksanaan konseling yang pertama konselor bertemu rifky dirumahnya. Didalam wawancara tersebut rifky menuturkan bahwa ia sangat senang sekali bermain sepeda bersama teman temannya ketika ditanya mengapa ia sangat menyukai bermain sepeda ia menjawab karena jika sudah dewasa nanti ia ingin menjadi seorang pembalap setelah mengobrol cukup lama barulah konselor bertanya mengenai mata pelajar apa yang disukai oleh konselor ia menjawab menyukai pelajar menggambar karna ia senang menggambar dan pelajar yang paling ia tidak suka adalah matematika karna ia lemah sekali dalam berhitung itu juga dibuktikan dengan buku tugas matematika yang selalu mendapatkan nilai

10, Rifky mengatakan bahwa dirinya pernah dihukum oleh gurunya karena tidak mengerjakan PR. Kegiatan rifky saat pulang sekolah yaitu bermain dengan teman-temannya ia memiliki teman dekat bernama dimas yang sama-sama senang bermain. Ketika konseli ditanya apakah ia pernah belajar bersama ia menjawab pernah tapi tidak sering.³⁶

2. Hasil wawancara dengan orant tua konseli

wawancara ini dilakukan dirumah klien pada sore hari bersama ibu konseli. Beliau menceritakan ketika konseli tidak mau belajar beliau hanya menegurnya sekali saja karena takut konseli marah dan menangis jadi beliau tidak sampai hati menegurnya berkali-kali. Beliau juga menceritakan bahwa beliau sering mengawasi konseli saat bermain di rumanhnya dan beliau juga tidak pernah marah kepada konseli saat konseli sering bermain karena bagi beliau itulah kebahagiaan konseli. Beliau juga tidak pernah menegur konseli saat konseli enggan untuk mengerjakan tugas bahkan pernah suatu ketika konseli tidak mau mengerjakan tugasnya alhasil baliaulah yang mngerjakan tugas sekolah konseli.³⁷

³⁶ Wawancara dengan konseli 04 November 2019 dirumah konseli.

³⁷ Wawancara dengan orang tua konseli (ibu) 08 November 2019 dirumah konseli.

3. Hasil wawancara dengan kakak laki-laki konseli

Wawancara ini dilakukan di rumah konseli juga menurut kakaknya konseli adalah sosok yang selalu ceria senang bermain namun ketika dimarahi konseli langsung menangis. Pernah dulu waktu kakak konseli memarahinya karena sering bermain dan jarang belajar konseli menangis dan mengamuk. Sejak saat itulah kakak konseli tidak lagi menegur atau memarahi konseli. Kakak konseli juga tidak peduli konseli mau belajar atau tidak karena kakak konseli juga sibuk dan jarang sekali berada dirumah. Dia juga mengatakan dirinya dan konseli tidak cukup dengan karena perbedaan umur yang jauh.³⁸

4. Hasil wawancara dengan guru konseli

Wawancara dengan guru konseli ini dilakukan di sekolah konseli pada jam istirahat, beliau adalah wali kelas konseli menurut gurunya ketika disekolah konseli memang anak yang pendiam dan jarang melakukan hal yang membuatnya kesal, saat pelajaran berlangsung pun konseli hanya duduk diam meskipun jarang memperhatikan guru yang menjelaskan konseli juga jarang mencatat apa yang di dicatat gurunya dipapan. Gurunya kadang juga memberikan pelajaran tambahan pada konseli saat pulang

³⁸ Wawancara dengan kakak konseli 08 November 2019 dirumah konseli.

sekolah. Menurut gurunya konseli memang selalu mengerjakan tugas yang diberikan namun jawaban yang ditulis konseli selalu salah dan hampir tidak ada yang benar setiap kali diberikan tugas. Konseli juga sering tidak masuk sekolah bahkan guru konseli sempat memanggil orang tua konseli kesekolah karena melihat konseli tidak menunjukkan perubahan.³⁹

Setelah melakukan wawancara kebeberapa informan dapat ditemukan beberapa masalah pada diri konseli, salah satunya adalah kurangnya semangat dalam belajar, dan juga gak bisa lepas dengan gadgetnya, hal tersebut terjadi karena adanya perlakuan dari orang tua yang memanjakannya, dan juga memang dari diri konseli sendiri malas dalam belajar, sehingga nilai yang didapat di sekolahpun rendah. Hal tersebut juga yang menjadi poin penting dalam penelitian ini. Dan perlu adanya usaha untuk mengubah perilaku yang kurang baik menjadi perilaku yang lebih baik.

b. Diagnosis

Diagnosis merupakan penetapan permasalahan beserta latar belakangnya, setelah diketahui tanda-tanda atau gejalanya. Dari identifikasi diatas, dapat

³⁹ Wawancara dengan guru konseli 11 November 2019 di Sekolah konseli.

didiagnosa permasalahan konseli adalah kurangnya motivasi dalam belajar. Karena banyaknya nilai-nilai jelek yang didapatkan oleh konseli saat disekolah, bahkan ia juga hampir tidak naik kelas karena nilai-nilai mata pelajaran yang tidak ada perkembangan dan selalu mendapat nilai yang jelek.

c. Prognosis

Prognosis adalah langkah untuk menetapkan jenis bantuan apa yang akan dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah konseli. Dalam hal ini konselor menetapkan jenis terapi sesuai dengan masalah konseli agar proses konseling bisa membantu konseli secara maksimal.

Selain melakukan penelitian, konselor memberikan bantuan kepada konseli, konselor menggunakan Aplikasi *Token Economy* untuk meningkatkan motivasi seorang anak yang berada di Gladak Anyar Pamekasan. Konselor juga membantu konseli agar bangkit dari rasa malasnya dengan memberikan reward (hadiah) namun, hadiah yang diberikan tidak harus selalu berupa materi atau benda. Bisa dengan sebuah pujian yang bisa membuat klien termotivasi untuk semangat belajar.

d. Treatment

Setelah konselor menetapkan jenis terapi yang sesuai dengan masalah konseli, langkah selanjutnya adalah langkah pelaksanaan bantuan apa yang telah ditetapkan dalam langkah prognosis. Konselor memulai memberi bantuan dengan jenis terapi yang sudah ditentukan. Hal ini sangatlah penting dalam proses konseling karena langkah ini menetapkan sejauh mana keberhasilan konselor dalam membantu masalah konseli.

Dalam proses konseling yang dilakukan, konselor mengajak konseli berusaha mengurangi rasa malas dalam belajar dengan memberikan nasihat dan kata kata motivasi. Proses pemberian *token economy* dilakukan hampir setiap hari sampai hari sabtu di rumah selama lima minggu. Konselor akan memberikan poin dengan tanda bintang ketika konseli mau belajar dan mengerjakan tugas, sebaliknya jika konseli tidak bisa mengurangi perilaku malasnya serta tidak mau belajar maka konseli akan mendapatkan punishment. Sebelum melakukan proses konseling konselor dan konseli membuat perjanjian tertulis agar jika konseli melanggar ia akan siap dikenkan hukuman.

Proses konseling dengan Aplikasi *Token Economy* pada seorang anak yang kurang motivasi dalam belajar dilakukan dengan memberikan reward jika mampu mengurangi rasa malas dalam dirinya sebagai berikut :

a) Pujian

Pujian adalah satu bentuk reward yang paling mudah dilakukan. Pujian berupa kata lata seperti : bagus sekali, luar biasa.

Dalam pelaksanaan reward berupa pujian diberikan jika konseli mampu mengurangi rasa malasnya dalam belajar. Maka konselor akan mengatakan : "bagus dek, pertahankan hal seperti ini, hal positif seperti ini harus dipertahankan orang tuamu juga pasti akan senang"

Reward berupa pujian sering diberikan oleh konselor kepada klien di beberapa keadaan seperti saat dia sedang mengerjakan tugasnya di malam hari konselor akan mengatakan "bagus sekali dek" (reward berupa pujian). Pujian lebih sering diberikan karna bersifat spontanitas dan diberikan langsung tanpa menunggu akumulasi.

Konselor mengatakan :

“bagus sekali dik, kalau setiap malam kamu rajin belajar dan menjejakan tugas pasti orang tuamu akan bangga”

b) Tanda penghargaan

Tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang tersebut, melainkan kesan atau nilai kenangannya. Reward simbolis yang diberikan adalah berupa tanda bintang berwarna merah. Selama pelaksanaan terapi klien harus mengumpulkan tanda bintang merah sebanyak enam bintang selama seminggu barulah konseli berhak mendapatkan hadiah. Dari sinilah terlihat perubahan yang ada di diri konseli.

Hadiah yang diberikan biasanya perkara yang disukai dan diharapkan yang berupa materi maupun non materi. Hadiah yang diberikan sesuai dengan kebutuhan sekolahnya seperti alat tulis dan buku. Ketika klien mampu mengumpulkan bintang sebanyak 6 bintang setiap minggu itu tandanya klien sudah mau belajar dan mengerjakan tugasnya maka klien mendapatkan hadiah berupa alat tulis.

Dalam proses konseling, konseli sudah mengalami perubahan dalam bentuk sikap dan perilakunya, dan konselor memberikan reward berupa alat tulis dan berupa pujian yang membuat klien semangat untuk berubah dan menghilangkan rasa malasnya dalam belajar.

Pujian yang diberikan konselor adalah : "selamat ya dek kamu berhak mendapatkan hadiah ini karna kamu sudah rajin belajar dan mengerjakan tugas setiap hari, semoga seterusnya bisa rajin seperti ini ya dek"

Selama proses konseling, ada beberapa hal yang mendapat punishment, apabila tidak mau mengerjakan tugas dan belajar, punishment yang didapat sebagai berikut :

c) Teguran

Teguran adalah pemberitahuan seseorang tentang kesalahan yang telah dilakukan, seseorang dipanggil dan diberitahu mengenai kesalahan yang telah dilakukan agar orang tersebut tidak meugulangi kesalahan yang sama.

Punishment berupa teguran diberikan ketika konseli masih tidak mau belajar dan mengerjakan PR.

Konselor menegur :

“ ayo gak boleh malas belajar nanti mama marah lo “

Teguran sering diberikan oleh konselor kepada konseli, bahkan bisa dikatakan setiap hari klien di tegur :

“ Rifky bukannya tadi kamu sudah berjanji akan mengerjakan tugas ? biar kakak bantu kalau kamu ada kesulitan “

Dalam pelaksanaan konselor akan datang kerumah konseli saat malam, mengajari konseli dan memberikan semangat agar klien mau belajar dan mengerjakan tugas serta dapat meninggalkan rasa malas belajarnya.

d) Hukuman

Hukuman diberikan kepada seseorang yang tetap melakukan pelanggaran walaupun sudah ditegur dan diperingati beberapa kali. Kesalahan konseli adalah tidak mau belajar dan mengerjakan PR. Hukuman yang diberikan adalah klien harus menghafalkan 3 surat surat pendek.

Konselor memberikan hukuman konseli :

“ rifky ayo jangan malas malasan mengerjakan tugas, sesuai perjanjian yang sudah kita buat kamu harus menghafalkan 3 surat-surat pendek dan disetor ke kakak yaa besok “

Klien akan mendapat hukuman menghafal surat surat pendek maka secara tidak langsung klien akan berfikir dan tidak akan mengulangi kesalahannya lagi agar tidak mendapatkan hukuman.

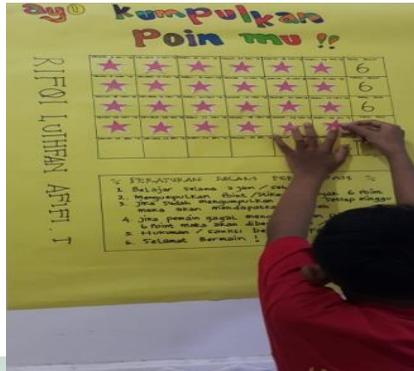
e) Follow up atau tindak lanjut

Setelah konselor memberi terapi kepada konseli, langkah selanjutnya adalah follow up yang dimaksud disini untuk mengetahui sejauh mana langkah konseling yang telah dilakukan. Dalam langkah follow up atau tindak lanjut masalah ini konselor akan tetap mendampingi konseli, melakukan hubungan lewat laporan-laporan yang diberikan dari orang tua konseli dalam rangka agar dapat melakukan peninjauan lebih lanjut tentang perkembangan atau perubahan yang dialami oleh konseli setelah konseling dilakukan.

2. Hasil Dari Aplikasi *Token Ekonomi* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seorang Anak Di Gladak Anyar Pamekasan

setelah melakukan proses bimbingan dan konseling dengan Aplikasi *Token Ekonomi* untuk meningkatkan motivasi belajar seorang anak di Gladak Anyar Pamekasan yang dilakukan konselor membawa perubahan pada diri konseli.

Untuk melihat perubahan pada diri konseli, konselor melakukan pengamatan dan wawancara. Adapun perubahan konseli sesudah proses bimbingan konseling dengan *Token Ekonomi* adalah perubahan pada perilaku dari konseli. Sekarang konseli dalam belajarnya sudah mulai ada perubahan dari yang ia malas-malasan dan tidak mengerjakan PR sekarang sudah mulai rajin belajar dan mengerjakan PR. Walaupun kadang-kadang harus dipaksa terlebih dahulu tapi sudah sedikit demi sedikit terlihat perubahannya, bahkan orang tua konseli pernah bercerita bahwa konseli pernah terbangun di malam hari karna ia belum mengerjakan PR untuk dikumpulkan besok disekolah klien juga sudah jarang bermain dengan teman temannya kecuali hari minggu. Perubahan dalam diri membuat orang tua konseli senang melihatnya. Untuk mengetahui lebih jelasnya inilah hasil sesudah proses konseling dilakukan. Maka dibawah ini adalah media yang digunakan untuk melaksanakan aplikasi token ekonomi/



Konseli sudah mampu mengurangi rasa malasnya dalam belajar yang selama ini menjadi masalah dalam dirinya. Perubahan yang terjadi pada konseli semakin rajin dalam belajar dan mengerjakan tugas yang membuat orang tuanya semakin bangga melihat perubahannya.

C. Pembahasan hasil penelitian

1. Prespektif teoritis

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis deskriptif komparatif. Analisisnya yaitu dengan cara membandingkan perilaku konseli sebelum dilaksanakan proses konseling dan sesudah dilaksanakan proses konseling. Maka hasilnya akan tampak setelah analisis dilakukan. Apakah proses konseling berpengaruh pada perubahan perilaku konseli atau tidak. Berikut adalah analisis data tentang proses Aplikasi *Token Economy* untuk meningkatkan motivasi seorang anak.

a. Proses pelaksanaan aplikasi *Token economy* untuk meningkatkan motivasi belajar seorang anak di Gladak Anyar Pamekasan

Setelah data terkumpul selanjutnya adalah menganalisis data data yang sudah terkumpul. Berdasarkan penyajian data dalam proses pelaksanaan Aplikasi *Token Economy* untuk meningkatkan motivasi belajar seorang anak di Gladak Anyar Pamekasan. Peneliti mengumpulkan data dan melakukan observasi mengenai perilaku konseli.

Pada langkah pertama, peneliti sekaligus sebagai konselor terlebih dahulu mengumpulkan data, dengan cara membangun hubungan dengan konseli untuk mendapatkan kepercayaan konseli. Setelah peneliti melakukan pengumpulan data, pada akhirnya konselor mengetahui gejala-gejala yang muncul pada diri klien, dan faktor-faktor yang menyebabkan gejala tersebut timbul. Peneliti berhasil melakukan data sebagaimana langkah pertama yaitu identifikasi masalah.

Pada langkah kedua peneliti melakukan penilaian terhadap gejala-gejala yang konseli alami dan menetapkan jenis masalah konseli. Jadi, berdasarkan pengidentifikasi masalah yang dilakukan konselor kepada konseli. Diketahui bahwa konseli termasuk memiliki motivasi belajar yang rendah yaitu malas belajar dengan lingkungan konseli yang

mendukung serta mudahnya konseli terpengaruh dengan temannya.

Pada langkah ketiga yaitu peneliti sekaligus konselor merencanakan teknik terapi yang sesuai dan relevan dengan masalah konseli. Disini konselor menggunakan Aplikasi *Token Economy* untuk meningkatkan motivasi belajar anak, karena Aplikasi *Token Economy* ini sangat cocok untuk konseli,

Pada langkah keempat adalah proses pelaksanaan treatment oleh konselor. Treatment untuk menangani perilaku negatif yang awalnya konseli senang bermain secara terus menerus tidak mengerjakan PR dan tidak mau belajar. Karena itu, konselor ingin merubah konseli menjadi seseorang yang memiliki motivasi dalam mengerjakan tugas dan belajar.

Proses konseling dengan Aplikasi *Token Economy* ini dilakukan dengan memberikan reward dan punishment jika mampu mengurangi rasa malasnya dalam belajar sebagai berikut :

a) Pujian

Pujian adalah satu bentuk reward yang paling mudah dilakukan. Pujian berupa kata lata seperti : bagus sekali, luar biasa.

Dalam pelaksanaan reward berupa pujian diberikan jika konseli mampu mengurangi rasa malasnya dalam belajar. Maka konselor akan mengatakan : ”bagus dek, pertahankan hal seperti ini,

hal positif seperti ini harus dipertahankan orang tuamu juga pasti akan senang”

Reward berupa pujian sering diberikan oleh konselor kepada klien di beberapa keadaan seperti saat dia sedang mengerjakan tugasnya di malam hari konselor akan mengatakan “bagus sekali dek” (reward berupa pujian). Pujian lebih sering diberikan karena bersifat spontanitas dan diberikan langsung tanpa menunggu akumulasi

Konselor mengatakan :

“ bagus sekali dik, kalau setiap malam kamu rajin belajar dan mengerjakan tugas pasti orang tuamu akan bangga”

b) Tanda penghargaan

Tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang tersebut, melainkan kesan atau nilai kenangannya. Reward simbolis yang diberikan adalah berupa tanda bintang berwarna merah. Selama pelaksanaan terapi konseli harus mengumpulkan tanda bintang merah sebanyak enam bintang selama seminggu barulah konseli berhak mendapatkan hadiah.

Hadiah yang diberikan biasanya perkara yang disukai dan diharapkan yang berupa materi maupun non materi. Hadiah yang

diberikan sesuai dengan kebutuhan sekolahnya seperti alat tulis dan buku. Ketika konseli mampu mengumpulkan bintang sebanyak 6 bintang setiap minggu itu tandanya konseli sudah mau belajar dan mengerjakan tugasnya maka konseli mendapatkan hadiah berupa alat tulis.

Dalam proses konseling, konseli sudah mengalami perubahan dalam bentuk sikap dan perilakunya, dan konselor memberikan reward berupa alat tulis dan berupa pujian yang membuat konseli semangat untuk berubah dan menghilangkan rasa malasnya dalam belajar.

Pujian yang diberikan konselor adalah :
“selamat ya dek kamu berhak mendapatkan hadiah ini karna kamu sudah rajin belajar dan mengerjakan tugas setiap hari, semoga seterusnya bisa rajin seperti ini ya dek”

Selama proses konseling, ada beberapa hal yang mendapat punishment, apabila tidak mau mengerjakan tugas dan belajar, punishment yang didapat sebagai berikut :

c) Teguran

Teguran adalah pemberitahuan seseorang tentang kesalahan yang telah dilakukan, seseorang dipanggil dan diberitahu

mengenai kesalahan yang telah dilakukan agar orang tersebut tidak mengulangi kesalahan yang sama.

Punishment berupa teguran diberikan ketika konseli masih tidak mau belajar dan mengerjakan PR.

Konselor menegur :

“ ayo gak boleh malas belajar nanti mama marah lo “

Teguran sering diberikan oleh konselor kepada klien :

“ Rifky bukannya tadi kamu sudah berjanji akan mengerjakan tugas ? biar kakak bantu kalau kamu ada kesulitan “

Dalam pelaksanaan konselor akan datang kerumah konseli saat malam, mengajari klien dan memberikan semangat agar klien mau belajar dan mengerjakan tugas serta dapat meninggalkan rasa malas belajarnya.

d) Hukuman

Hukuman diberikan kepada seseorang yang tetap melakukan pelanggaran walaupun sudah ditegur dan diperingati beberapa kali. Kesalahan konseli adalah tidak mau belajar dan mengerjakan PR.

Hukuman yang diberikan adalah klien harus menghafalkan 3 surat surat pendek.

Konselor memberikan hukuman konseli :

“ rifky ayo jangan malas malasan mengerjakan tugas, sesuai perjanjian yang sudah kita buat kamu harus menghafalkan 3 surat surat pendek dan disetor ke kakak yaa besok “

Konseli akan mendapat hukuman menghafal surat surat pendek maka secara tidak langsung konseli akan berfikir dan tidak akan mengulangi kesalahannya lagi agar tidak mendapatkan hukuman.

b. Hasil akhir pelaksanaan Aplikasi *Token Economy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seorang Anak Di Gladak Anyar Pamekasan

Perilaku negatif konseli yang suka bermain dan malas belajar serta mengerjakan PR hal itu disebabkan pada masa kecilnya selalu dimanja oleh kedua orang tuanya dan jarang sekali menerima teguran jika selalu bermain dan tidak mengerjakan tugas secara perlahan menunjukkan perubahan.

Untuk melihat perubahan pada diri klien, konselor melakukan observasi dan wawancara kepada orang tua dan guru di sekolahnya. Menurut guru disekolahnya konseli sudah mulai terlihat perubahannya

dilihat dari buku tugas konseli dan dari nilai nilainya yang sudah mulai meningkat. Konseli juga meminta kepada gurunya agar ia dipindahkan duduk dibangku depan agar bisa mendengar dan melihat dengan baik ketika gurunya menjelaskan. Begitu pula dengan orang tua konseli yang memaparkan bahwa sekarang konseli sudah mau belajar dan mengerjakan tugasnya sendiri meskipun terkadang harus dipaksa. Orang tua konseli juga bercerita bahwa konseli pernah terbangun dimalam hari karena teringat ia belum mengerjakan tugas sekolah yang akan dikumpulkan besok. Konseli juga sudah jarang bermain sepeda dengan teman temannya kecuali hari minggu.

Dari pelaksanaan aplikasi token ekonomi dapat dilihat dari hasil konseli yang sudah mampu mengurangi dan meninggalkan perilaku negatifnya yang selama ini menjadi masalah. Dan juga Konseli sekarang sudah bisa mengerjakan tugasnya dengan baik dari sebelumnya, dan orang tua konseli sekarang sudah tidak terlalu memanjakan konseli lagi.

2. Prespektif Islam

Hasil dari penelitian ini, terdapat perubahan perilaku dari perilaku yang negatif menjadi perilaku yang positif. Temuan dari penelitian ini di antaranya adalah berkurangnya rasa malas pada diri konseli, waktu, sudah mulai bisa

bertanggung jawab dengan kewajibannya seperti belajar dan mengerjakan tugas dan mencari ilmu.

Seperti pada ayat dibawah ini :

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَنْبَتَتْ سَبْعَ سَنَابِلٍ فِي كُلِّ سُنْبُلَةٍ مِائَةُ حَبَّةٍ وَاللَّهُ يُضَاعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ

Artinya: “*Perumpaan(nafkahyang dikeluarkan oleh) orang-orang yang menafkahkan hartanya dijalan Allah adalah serupa dengan sebutir benih yang menumbuhkan tujuh bulir, pada tiap-tiap bulir seratus biji. Allah melipat gandakan (ganjaran) bagi siapa yang Dia kehendaki. Dan Allah Maha Luas (karuania-Nya) lagi Maha Mengetahui.*”(QS. Al- Baqarah 261)

Selanjutnya perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh konseli adalah ia sudah mulai bisa patuh dengan apa yang diperintahkan oleh kedua orang tuanya dan sudah timbul dalam diri konseli untuk membuat kedua orang tuanya bahagia dan bangga terhadap dirinya

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا

Artinya, “*Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya.*” (QS al-Isra’ : 23).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “**Aplikasi *Token Economy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seorang Anak Di Gladak Anyar Pamekasan**”, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

Proses pelaksanaan Aplikasi *Token Economy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seorang Anak Di Gladak Anyar Pamekasan, dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut :

Proses pelaksanaa Aplikasi *Token Economy* ini untuk meningkatkan motivasi belajar seorang anak di Gladak Anyar Pamekasan adalah dengan melakukan identifikasi masalah dengan mencari tahu permasalahan konseli. Kemudian dilakukan diagnosis setelah identifikasi masalah untuk mengetahui masalah yang sedang dihadapi oleh konseli. Diagnosis juga dilakukan untuk mengetahui latar belakang atau faktor penyebab timbulnya masalah. Selanjutnya adalah prognosis adalah langkah untuk menetapkan bantuan apa yang cocok untuk membantu menyelesaikan masalah konseli. Dalam hal ini konselor

menetapkan Aplikasi *Token Ekonomy* karena dirasa sesuai dengan masalah konseli dan agar proses konseling dapat terlaksana sebagai mana mestinya. Selanjutnya akan dilakukan treatment disini konselor menggunakan Aplikasi *Token Ekonomy* untuk membuat konsli mengurangi perilakunya yang negatif . dan yang terakhir adalah follow up, tindak lanjut yang dilakukan oleh konselor adalah dengan menanyakan kepada orang tua konseli bagaimana perkembangan konseli selama dirumah.

1. Hasil dari pelaksanaan Aplikasi *Token Ekonomy* untuk meningkatkan motivasi belajar seorang anak Digladak Anyar Pamekasan. Perilaku negatif konseli yang suka bermain dan malas belajar serta mengerjakan PR hal itu disebabkan pada masa kecilnya selalu dimanja oleh kedua orang tuanya dan jarang sekali menerima teguran jika selalu bermain dan tidak mnegerjakan tugas.

Untuk melihat perubahan pada diri konseli, konselor melakukan observasi dan wawancara kepada orang tua dan guru di Sekolahnya. Menurut guru disekolahnya konseli sudah mulai terlihat perubahannya dilihat dari buku

tugas konseli dan dari nilai nilainya yang sudah mulai meningkat. Konseli juga meminta kepada gurunya agar ia dipindahkan duduk dibangku depan agar bisa mendengar dan melihat dengan baik ketika gurunya menjelaskan. Begitu pula dengan orang tua konseli yang memaparkan bahwa sekarang konseli sudah mau belajar dan mengerjakan tugasnya sendiri meskipun terkadang harus dipaksa. Orang tua konseli juga bercerita bahwa konseli pernah terbangun di malam hari karena teringat ia belum mengerjakan tugas sekolah yang akan dikumpulkan besok. Konseli juga sudah jarang bermain sepeda dengan teman-temannya kecuali hari minggu.

Konseli sudah mampu mengurangi dan meinggalkan perilaku negatinya yang selama ini menjadi masalah. Konseli sekarang sudah bisa mengerjakan tugasnya dengan baik dan orang tua konseli sekarang sudah tidak terlalu memanjakannya lagi.

B. Saran

1. Konseli

Sebaiknya konseli terus berusaha untuk mengurangi rasa malasnya dalam belajar dan lebih meningkatkan lagi motivasinya dalam belajar. Lebih bisa bertanggung

jawab dengan kewajibannya sebagai seorang pelajar agar membuat orang tuanya bangga .

2. Konselor

Diharapka agar bisa mengambil hikmah dan pelajaran dari permasalahan ini. Kurangnya motivasi dalam belajar sangat banyak terjadi dilingkungan sekitar tanpa disadari. Dan juga konselor harus bisa lebih kreatif dalam menggunakan treatment ini, karena treatment ini bisa dimodifikasi dengan lebih menarik lagi agar konseli tertarik sehingga dapat berjalannya proses konseling sesuai yang diinginkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Alex sobur. 2003.*psikologi umum dalam lintas sejarah*,(bandung:cv pustaka setia.)
- Miltenberger.R.G. 2008 . *behavior modification principles and prosedures*.(Singapura: Wadsworth.)
- Sardiman, A.M.2010. *interaksi dan moivasi belajar mengajar*.(Jakarta: PT raja Grafindo Persada)
- Winkle, W.S.2004. *psikologi pengajaran*. (Jakarta: Gramedia.)
- Nana Syaodih Sukmadinata.2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Bandung: Rosda Karya.)
- Hamzah B. Uno.2009,*Teori motivasi dan pengukuran analisis di bidang pendidikan*,(jakarta: PT bumi aksara,)
- Gerald corey.2007.*teori dan praktek konseling & psikoterapi*.(bandung: refika aditama.)
- Muhibbin syah.2008.*psikologi belajar*.(jakarta: PT raja grafindo persada.)
- Henry indrijati.2002.*studi perbedaan efektifitas antara metode manajemen kelas good behavior game dengan metode manajemen kelas profesional*.(skripsi. insan psikologi. Volume 4. Nomer 1. UNS.)
- Suyatinah2000 *psikologi pendidikan*, (Yogyakarta kanisius.)

- Sardiman A.M.2006.*interaksi dan motivasi belajar mengajar*. (Jakarta:PT raja grafindo persada.)
- Hamzah.B Uno.2010. *Teori motivasi dan pengukurannya* (Jakarta:Bumi Aksara.)
- Winkel, W.S.2004.*psikologi pengajaran*.(jakarta: gramedia.)
- Conny R. Semiawan.2009.*metodologi penelitian*. (jakarta: Bumi aksara.)
- Syaiful bahri djamarah.2002.*strategi belajar mengajar*. (jakarta: rineka cipta.)
- Syamsu yusuf.2009.*Program bimbingan konseling disekolah*.(bandung:rizqi press.)
- Nyoman Rohmaniah, I Made Tegeh dkk, 2016 *Penerapan Teknik Modifikasi Perilaku Token Economy Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini,*” Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Vol 4 No 2)
- M. Quraish Shihab, 2000. *Tafsir Al- Mishbah Pesan, Kesan dan Keserasian Volume 2*, (Jakarta : Lentera Hati,)
- Bambang Syamsul A,2008. Psikologi Agama,(Bandung : CV. Pustaka Setia,)
- Suharsimi Arikunto,2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,)

M. Suparmoko, 1995. *Metode Penelitian Praktis*,
(Yogyakarta: Bpfe,)

Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A,2005. *metode penelitian kualitatif*,(bandung: PT remaja rosdakarya,)

Sudarman Damin, 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*,
(Bandung:PustakaSetia)

