

**TOKEN ECONOMY SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEDISIPLINAN
SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD
BATURETNO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Nimas Rahmawati S.
NIM 08108241137

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *TOKEN ECONOMY* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD BATURETNO ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Februari 2015
Dosen Pembimbing,

A.M. Yusuf, M. Pd
NIP. 19511217 198103 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nimas Rahmawati S

NIM : 08108241137

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 28 April 2014
Yang menyatakan,



Nimas Rahmawati
NIM. 08108241137

PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul **TOKEN ECONOMY SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD BATURETNO** yang disusun oleh Nimas Rahmawati S., NIM. 08108241137 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Februari 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
A.M. Yusuf, M. Pd	Ketua Penguji		18 Maret 2015
Dr. Wuri Wuryandani, M. Pd	Sekretaris Penguji		17 Maret 2015
Dr. Mami Hajaroh, M. Pd	Penguji Utama		17 Maret 2015

Yogyakarta, 19 Maret 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta




Waryanto, M. Pd
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Manusia dengan karakter yang kokoh akan sukses dimanapun ia berada.
Sebaliknya mereka yang berkarakter lemah, tak akan meraih apapun, walaupun
ditempatkan dalam kemudahan yang melimpah.”

PERSEMBAHAN

Karya ilmiah ini sebagai ungkapan pengabdian yang tulus dan penuh kasih untuk :

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta, terima kasih atas do'a dan kasih sayang yang telah kalian berikan, pengorbanan yang tak lekang oleh waktu, rangkaian tasbih dalam setiap do'a yang tidak pernah putus, semoga tetesan-tetesan keringatmu terwujud sebagai keberhasilan dan kebahagiaanku.
2. Almamater S1 PGSD FIP UNY.
3. Nusa, Bangsa, dan Agama.

**TOKEN ECONOMY SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
KEDISIPLINAN SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS 2 SD BATURETNO**

**Oleh
Nimas Rahmawati
NIM. 08108241137**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa melalui metode *Token Economy* pada siswa kelas II SD Baturetno

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh guru sebagai peneliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIB SD Baturetno, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul sebanyak 25 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan, dan metode dokumentasi. Indikator keberhasilan siswa ditandai dengan meningkatnya kedisiplinan siswa mencapai minimal 76% (berkategori baik) dan menunjukkan perilaku yang ditargetkan yaitu siswa tidak terlambat masuk sekolah, dan mendengarkan penjelasan guru

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode token economy dapat meningkatkan kedisiplinan siswa. Meningkatnya kualitas proses pembelajaran ditandai dengan meningkatnya kedisiplinan siswa. Hasil nilai rata-rata kedisiplinan siswa pada kondisi awal sebesar 60,5% (berkategori cukup). Nilai rata-rata pada siklus I meningkat 5,75% (kondisi awal 60,5% menjadi 66,25% dengan kategori cukup) dan pada siklus II meningkat 21,75% (kondisi awal 60,5% menjadi 82,25% dengan kategori baik).

Kata Kunci : *token economy, kedisiplinan siswa*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang tak henti-hentinya melimpahkan nikmat, rahmat, serta hidayahnya, yang telah memberikan kekuatan, perlindungan dan bimbingan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **TOKEN ECONOMY SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEDISIPINAN SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD BATURETNO**. Penulisan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi sebagian prasyarat guna memperoleh mencapai gelar Sarjana Pendidikan Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan perhatian, bantuan, bimbingan, motivasi dan arahan serta nasehat kepada penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kebijakan dan kesempatan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan berbagai kemudahan.
3. Ketua Jurusan PPSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan bimbingan yang sangat bermanfaat.

4. Bapak A.M. Yusuf, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah berkenan memberikan petunjuk, bimbingan, dorongan dan nasehat dengan penuh keikhlasan dan kesabaran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Mujinem, M. Hum selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan nasehat.
6. Dosen PGSD yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama dibangku perkuliahan sebagai bekal di masa sekarang dan yang akan datang.
7. Kepala Sekolah SD Negeri Baturetno yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penelitian.
8. Bapak dan ibu guru SD Negeri Baturetno atas partisipasi dan kerjasamanya.
9. Siswa-siswi kelas II SD Negeri Baturetno atas partisipasi dan kerjasamanya.
10. Saudara-saudaraku di Prodi PGSD angkatan 2008, yang tidak dapat penulis sebutkan satu demi satu, terima kasih untuk kerjasama dan kekompakan kita.
11. Sahabat-sahabat keorganisasian dari HIMA PGSD Kampus Wates, BEM FIP, Ormawa FIP, serta relawan *recovery* Merapi yang telah memberikan inspirasi, semangat, untuk selalu berprestasi.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga amal baik yang telah mereka berikan senantiasa mendapat ridlo dari Allah SWT. Amin.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Namun, penulis bersyukur karena dengan kemampuan yang dimiliki dengan segala keterbatasan penulis dapat menyelesaikan

penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat lebih bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya. Amiin.

Yogyakarta, 28 April 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional	8
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Metode <i>Token Economy</i>	9
1. Pengertian <i>Token Economy</i>	9
2. Kelebihan <i>Token Economy</i>	11
3. Kekurangan <i>Token Economy</i>	13
4. Langkah-langkah Pelaksanaan <i>Token Economy</i>	14
5. Aturan dan Pertimbangan dalam <i>Token Economy</i>	24
B. Kedisiplinan	25
1. Pengertian Disiplin	25
2. Manfaat Disiplin	27
3. Jenis Disiplin	28
4. Cara Menanamkan Disiplin	30
C. Kajian Matematika	36
1. Pengertian Karakter	36

2. Pembelajaran Matematika	36
D. Karakter Siswa Kelas II	38
E. Kerangka Pikir	40
G. Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	42
B. Seting Penelitian	42
C. Subjek dan Objek Penelitian	43
D. Desain Penelitian	43
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Instrumen Penelitian	48
G. Teknik Analisis Data	51
H. Indikator Keberhasilan	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	54
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	54
2. Deskripsi Waktu Penelitian	55
B. Deskripsi Subjek Penelitian	55
C. Deskripsi Data Study Awal dan Pratindakan Penelitian	56
D. Deskripsi Pelaksanaan Hasil Tindakan	58
E. Rangkuman Hasil Tindakan	65
F. Pembahasan	66
G. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Target Perilaku dalam <i>Token Economy</i>	44
Tabel 2. Format Catatan Perolehan <i>Token Economy</i>	46
Tabel 3. Pedoman Penilaian Kedisiplinan Siswa.....	49
Tabel 4. Kisi-kisi Pedoman Penilaian Kedisiplinan Siswa	49
Tabel 5. Kategorisasi Kedisiplinan Siswa	53
Tabel 6. Daftar Inisial Nama Siswa Kelas II SD Baturetno	55
Tabel 7. Hasil Perolehan Observasi Kedisiplinan Siswa Pratindakan	57
Tabel 8. Persentase Kategori Kedisiplinan Siswa Pratindakan	57
Tabel 9. Hasil Perolehan Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus I.....	61
Tabel 10. Kategori Kedisiplinan Siswa Siklus I	62
Tabel 11. Hasil Perolehan Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus II	64
Tabel 12. Kategori Kedisiplinan Siswa Siklus II	65
Tabel 13. Hasil Observasi Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gasmbar 1. Proses Peneleitian Tindakan	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Pratindakan dan Pascatindakan	76
Lampiran 2. Catatan Lapangan	96
Lampiran 3. Foto Kegiatan.....	99
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian	101

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Akhir-akhir ini timbul kerisauan disebagian kalangan masyarakat terhadap perilaku manusia yang dianggap telah menyimpang dari nilai-nilai luhur agama, budaya dan falsafah bangsa. Bahkan sebagian orang mengatakan telah terjadi degradasi moral yang sangat parah pada manusia dalam pelbagai strata sosialnya.

Pada tingkat pemimpin, rusaknya moral bangsa ini ditandai dengan maraknya praktik korupsi, kolusi dan nepotisme (KKN) pada semua instansi pemerintahan. Menurut Amirulloh Syarbini (2012: 7) Indeks Persepsi Korupsi (IPK), Praktik korupsi di Indonesia tahun 2009 naik menjadi 2,8% dari 2,6% pada tahun 2008. Dengan skor ini, peringkat Indonesia terdongkrak cukup signifikan, yakni berada di urutan 111 dari 180 negara yang di survai IPK-nya oleh Transparency Internasional.

Sementara itu pada tingkat paling bawah yakni rakyat, hancurnya moral bangsa ini ditunjukkan dengan merajalelanya berbagai tindakan kejahatan dan kriminal di tengah-tengah masyarakat seperti penipuan, pencurian, perampokan, perkosaan, pembunuhan, kekerasan, dan sebagainya.

Kerusakan moral juga terjadi di kalangan pelajar dan remaja. Hal ini ditandai dengan maraknya seks bebas, penyalahgunaan narkoba, peredaran foto dan video porno, serta tawuran pada kalangan pelajar dan remaja. Direktur Remaja dan Pelindungan Hak-hak Reproduksi BKKBN, M. Masri

Muadz (Amirulloh Syarbini, 2012: 7) mengatakan bahwa 63% remaja di Indonesia pernah melakukan seks bebas. Sedangkan remaja korban narkoba Indonesia ada 1,1 juta orang atau 3,9% dari total jumlah korban.

Berbagai kerusakan moral di atas mengindikasikan telah hilangnya nilai-nilai luhur yang melekat pada bangsa kita, seperti kejujuran, kesantunan, kebersamaan, rasa malu, tanggung jawab, kepedulian sosial, dan sebagainya. Situasi ini menjadi keprihatinan kita bersama. Untuk itu perlu adanya usaha untuk menjadikan nilai-nilai positif tersebut di atas kembali dijadikan karakter utama bangsa yang kita banggakan. Salah satu upaya yang harus dilakukan sedini mungkin adalah dengan memperbaiki model pendidikan nasional kita yang lebih menitik beratkan pada pendidikan karakter. Tentu pendidikan karakter yang tidak hanya sebatas pengetahuan belaka (kognitif) melainkan juga penting menekankan pendidikan karakter yang mengacu kepada afektif dan psikomotorik siswa.

Menurut Amirullah Syarbini (2012: 17), pendidikan karakter adalah bukan jenis mata pelajaran seperti Pendidikan Agama Islam (PAI), Pendidikan Moral Pancasila (PMP) atau lainnya, tapi merupakan proses internalisasi atau penanaman nilai-nilai positif kepada peserta didik agar mereka memiliki karakter yang baik (*good character*) sesuai dengan nilai-nilai yang dirujuk baik dari agama, budaya maupun falsafah bangsa.

Pendidikan karakter bukan saja merupakan hal yang penting bagi lembaga pendidikan tetapi menjadi kebutuhan yang harus diberikan kepada peserta didik, karena kebutuhan bangsa ini bukan hanya mengantarkan dan

mencetak peserta didik cerdas dalam nalar, tetapi juga harus cerdas dalam moral. Mencetak anak yang berprestasi secara nalar memang tidak mudah, tetapi mencetak anak bermoral jauh lebih sulit dilakukan, apalagi dengan perkembangan teknologi canggih yang semakin cepat dan pesat yang tentunya akan berdampak terhadap perkembangan anak.

Adapun tujuan pendidikan karakter bagi guru diharapkan menjadi sebuah *primer effect*, yang dapat memberi serta menjadikan dirinya suri tauladan bagi semua lingkungan sekolah, terutama kepada siswa atau peserta didik, sehingga guru mempunyai profesionalisme serta tanggungjawab penuh untuk membangun peradaban bangsa melalui lembaga pendidikan. Guru akan lebih menyadari betapa keteladanan merupakan sebuah kunci utama dalam mengembangkan pendidikan nilai kepada peserta didik.

Pendidikan karakter bukan saja merupakan hal yang penting bagi lembaga pendidikan, tetapi menjadi kebutuhan yang harus diberikan kepada peserta didik, karena kebutuhan bangsa ini bukan hanya menghantarkan dan mencetak peserta didik cerdas dalam nalar, tetapi juga cerdas dalam moral. Pemerintah telah mengagendakan pentingnya pendidikan karakter diterapkan di sekolah-sekolah dan telah menjadi kebijakan nasional yang dituangkan dalam peraturan perundang-undangan yakni Peraturan Pemerintah Tahun 2005. Salah satu bagian dari pendidikan karakter tersebut adalah “kedisiplinan”.

Menurut Asadullah Al-Faruq (2012: 22) disiplin adalah ketaatan dan kepatuhan pada aturan, tata tertib, sistem atau metode tertentu, dan

sebagainya. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa mendidik dan melatih anak dalam keteraturan hidup keseharian akan memunculkan watak disiplin, sehingga melatih anak untuk menaati peraturan atau tata tertib.

Anak yang disiplin adalah anak yang memiliki karakter senantiasa teguh dalam memegang prinsip, berusaha bertindak sesuai dengan aturan yang sudah ada, tekun dalam usaha maupun belajar, sehingga selalu berusaha melakukan tindakan-tindakan yang baik. Bila hal semacam ini mendapat perhatian yang serius untuk melaksanakannya, niscaya pribadi anak akan menjadi pribadi yang disiplin.

Sebagai guru dan orang tua kita dituntut untuk dapat menanamkan kedisiplinan di dalam otak mereka, yang nantinya akan menjadi karakter utama dalam membentuk kepribadian mereka. Mengajarkan disiplin kepada anak memang bukan perkara yang mudah, tetapi jika hal itu bisa dilakukan, maka kepuasan besar akan dirasakan oleh guru dan orangtua. Karakter disiplin juga akan bermanfaat bagi masa depan anak, terutama dalam mengarungi beban kehidupan tatkala anak telah beranjak dewasa.

Pernah suatu ketika penulis alami. Penulis menugasi para siswa mengerjakan PR matematika. Besok lusa pada jam pelajaran matematika dikumpulkan. Setelah tiba hari pengumpulan pekerjaan, dari dua puluh lima anak hanya sepuluh anak yang mengumpulkan. Alasan mereka yang tidak mengumpulkan bermacam-macam. Ada yang lupa mengerjakan, ada yang tidak bisa mengerjakan, ada yang diajak mama ke tempat neneknya, ada yang kakaknya dari jauh datang, dan sebagainya.

Selain itu, peneliti mengalami masalah di saat jam pertama. Kegiatan Belajar Mengajar untuk siswa kelas 2 yaitu dimulai pukul 07.00 WIB dan berakhir pukul 11.00 WIB. Pada kenyataannya ada beberapa siswa yang masih datang terlambat. Sehingga pembelajaran pada saat jam pertama sedikit terganggu.

Dengan realita permasalahan di atas, maka diperlukan adanya *reinforcement* (penguatan) kepada siswa. Menurut Skinner (Sugihartono, dkk., 2007: 97) *reinforcement* (penguatan) yaitu memberi imbalan apapun pada perilaku yang diinginkan dan tidak memberi imbalan apapun pada perilaku yang tidak tepat.

Metode *token economy* merupakan metode yang digunakan untuk menguatkan tingkah laku positif siswa di dalam kelas. *Token economy* merupakan aplikasi dari *operan kondisioning*. Lingkungan disusun dan dikendalikan sedemikian rupa dalam hal usaha melakukan perubahan perilaku. Menurut Birnbrauer, dkk (MacMillan, 1973: 151) *token economy* mempunyai banyak keuntungan yakni sebagai berikut.

- 1) memberi penguatan dengan segera untuk semua anggota kelompok dengan objek alat yang umum,
- 2) *token* tidak dikelola oleh anak-anak sehingga pemberian penguatan tidak tertunda,
- 3) karena token seperti layaknya uang, tingkah laku secara berangsur-angsur terbawa ke alam bawah sadar dan menambah kekuatan penguatan alami, dan
- 4) karena *token* mempunyai variasi penguat yang mem-*backup* sehingga tidak jenuh.

Dengan realita permasalahan di atas, maka dicetuskanlah sebuah gagasan dalam rangka meningkatkan disiplin anak dengan menerapkan metode *token economy*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran siswa tentang kedisiplinan.
2. Siswa belum mempunyai motivasi untuk bersikap disiplin dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari baik disekolah maupun dirumah.
3. Diperlukan metode alternatif dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih berkualitas.
4. Metode *Token Economy* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran di SD Baturetno.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi penelitian ini pada proses peningkatan kedisiplinan dengan menerapkan metode *Token Economy* pada siswa kelas II SD Baturetno.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya ialah: “Sejauh mana penerapan metode *Token Economy* dapat meningkatkan karakter kedisiplinan siswa kelas II SD Baturetno?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kedisiplinan siswa melalui metode *Token Economy* pada siswa kelas II SD Baturetno.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai metode *Token Economy* ini sebagai upaya meningkatkan kedisiplinan siswa kelas II SD Baturetno dan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sumbangan pemikiran mengenai upaya peningkatan karakter kedisiplinan siswa melalui metode *Token Economy* dengan pada siswa kelas II SD Baturetno ini dapat menambah khasanah kepustakaan di bidang Bimbingan dan Konseling.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat memperluas pengalaman melalui penelitian sederhana, sehingga dapat memberikan dukungan atas profesi sebagai guru yang diemban penulis

b. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memberikan variasi metode untuk meningkatkan karakter kedisiplinan peserta didik.

c. Bagi Guru

Dapat dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan karakter kedisiplinan peserta didik bagi guru.

d. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan karakter kedisiplinan peserta didik sehingga akan berguna bagi perkembangan masa depannya.

G. Definisi Operasional

1. Metode *Token Economy*

Token economy adalah sistem perlakuan kepada tiap individu untuk mendapatkan bukti target perilaku setelah mengumpulkan sejumlah perilaku tertentu sehingga mencapai kondisi yang diharapkan, dengan cara subjek mendapat penghargaan setelah menunjukkan perilaku yang diharapkan. Hadiah dikumpul selanjutnya setelah hadiah terkumpul ditukar dengan penghargaan yang bermakna.

2. Karakter Kedisiplinan

Yang dimaksud dengan disiplin adalah metode atau cara pelatihan untuk melahirkan ketaatan dan pengendalian diri. Cara itu kadang kala berbentuk hukuman, tetapi hasil dari penerapan metode pelatihan tersebut juga disebut disiplin.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Token Ekonomi

1. Pengertian *Token Economy*

Menurut G. Corey (2007: 125) *Token economy* merupakan aplikasi dari *operan kondisioning*. Lingkungan disusun dan dikendalikan sedemikian rupa dalam hal usaha melakukan perubahan perilaku. Untuk mengubah suatu perilaku yang semula tidak diharapkan menjadi perilaku yang diharapkan, lingkungan mengatur hubungan perilaku dan akibatnya. Pengaturan perilaku dan akibatnya ini dilakukan dengan memberi penguat atau hadiah secara tidak langsung, yaitu berupa tanda atau *token* yang dapat berwujud uang. Uang yang telah terkumpul akan ditukar dengan hadiah pada waktu tertentu. Diharapkan bahwa perolehan tingkah laku yang diinginkan akhirnya dengan sendiri akan menjadi cukup mengganjar untuk memelihara tingkah laku yang baru. Sejalan dengan hal tersebut, Cliffo (1981: 248) mengungkapkan bahwa *token economy* menggunakan *token* sebagai penguat untuk membangun tingkah laku yang diharapkan. Penguat atau *token* ini dapat ditukar dengan sesuatu yang diinginkan. *Token* dapat berupa kertas slip, kepingan kartu, poin di diagram, atau lubang di kartu.

Woolfolk (2009: 333) menyatakan bahwa *token reinforcement system* merupakan sistem yang *token*-nya didapatkan untuk tugas akademik atau perilaku positif di kelas dapat ditukarkan dengan *reward*

yang diinginkan. *Token* itu dapat berupa poin, cek, lubang di kartu, *chips*, uang mainan, atau apapun yang dengan mudah diidentifikasi sebagai milik siswa. Secara periodik siswa menukarkan *token* untuk mendapatkan *reward* yang diinginkan. Sistem *token reinforcement* ini dianggap sebagai penguat sekunder seperti mata uang yang dapat ditukarkan untuk membeli kepuasan primer, hal ini dapat membantu menyelesaikan masalah dengan membiarkan semua siswa mendapatkan *token* untuk pekerjaan akademik dan tingkah laku positif di kelas. Menurut Edi Purwanta (2005: 174) tabungan kepingan adalah salah satu teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian satu kepingan (atau satu tanda, isyarat) sesegera mungkin setelah perilaku sasaran muncul. Kepingan-kepingan ini nantinya dapat ditukar dengan benda atau aktivitas penguat lain yang seringkali disebut penguat idaman.

Hampir serupa dengan Edi Purwanta, Elliot, dkk (1999: 459) mengartikan *token economy* sebagai suatu bentuk manajemen kelas di mana siswa menerima *token* untuk tingkah laku yang diharapkan. *Token* yang terkumpul tersebut lalu ditukar dengan sesuatu yang menyenangkan. Contohnya, siswa yang kurang memperhatikan dan rebut di kelas jika guru menerangkan, *token* akan diberikan apabila selama 15-20 menit siswa tenang dan memperhatikan. *Token* sebagai sebuah stimulus yang sederhana berupa kepingan plastik, tanda cek, bintang, rating nilai yang mempunyai beberapa nilai dan dapat ditukar dengan barang atau aktivitas yang diharapkan (MacMillan, 1973: 150).

Kesimpulan yang dapat diambil dari pemaparan tersebut ialah *token economy* merupakan salah satu teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian *token* atau kepingan untuk menguatkan perilaku positif. *Token* ini berupa poin, cek, lubang di kartu, kupon, *chip*, uang mainan, lubang di kartu, tanda bintang atau apapun yang bisa dengan mudah diidentifikasi sebagai milik siswa. *Token* ini bisa ditukar dengan benda atau aktivitas penguah yang sering disebut penguah idaman.

2. Kelebihan *Token Economy*

Metode *token economy* ini mempunyai beberapa kelebihan. Birnbrauer, dkk (MacMillan, 1973: 151) mengungkapkan keuntungan dari *token economy* adalah:

- a. Memberi penguatan dengan segera untuk semua anggota kelompok dengan objek alat yang umum.
- b. *Token* tidak dikelola oleh anak-anak sehingga pemberian penguatan tidak tertunda.
- c. Karena *token* seperti layaknya uang, tingkah laku secara berangsurangsur terbawa ke alam bawah sadar dan menambah kekuatan penguatan alami.
- d. Karena token mempunyai variasi penguat yang *mem-backup* sehingga tidak jenuh.

Seperti pendapat sebelumnya, Ayllon dan Azrin (Miltenberger, 2003: 486) mengungkapkan bahwa mempergunakan *token economy* mempunyai banyak keuntungan, yaitu:

- a. Memberi penguatan dengan segera untuk semua anggota kelompok dengan objek alat yang umum.
- b. *Token* tidak dikelola oleh anak-anak sehingga pemberian penguatan tidak tertunda.
- c. Karena *token* seperti layaknya uang, tingkah laku secara berangsurangsur terbawa ke alam bawah sadar dan menambah kekuatan penguatan alami.

- d. Karena *token* mempunyai variasi penguat yang *mem-backup* sehingga tidak jenuh.

 Seperti pendapat sebelumnya, Ayllon dan Azrin (Miltenberger, 2003: 486) mengungkapkan bahwa mempergunakan *token economy* mempunyai banyak keuntungan, yaitu:

- a. *Token* dapat menguatkan tingkah laku target dengan seketika setelah terjadi.
- b. *Token economy* tersusun dengan baik sehingga tingkah laku target yang diharapkan diperkuat secara konsekuen.
- c. *Token* merupakan penguat yang dikondisikan secara umum karena akan dipasangkan dengan penguat lain yang bervariasi. Sebagai hasilnya, fungsi token sebagai penguat tanpa ada ketetapan khusus dan selalu ada.
- d. *Token* mudah untuk dibagikan dan penerima mudah menjumlahkan.
- e. *Token* dapat dengan mudah diukur sehingga tingkah laku yang berbeda dapat menerima *token* lebih banyak atau lebih sedikit.
- f. Penukaran *token* mudah dilaksanakan karena penerima dapat menjumlahkan *token* yang dapat mengubah masalahnya dalam bertingkah laku.
- g. Penerima dapat belajar kemampuan-kemampuan yang terlibat dalam perencanaan ke depannya dengan menyimpan *token* untuk penukaran hal-hal yang lebih diinginkan

 Kesimpulan yang dapat diambil dari pemaparan tersebut, kelebihan dari *token economy* adalah:

- a. *Token* dapat menguatkan tingkah laku target dengan seketika setelah terjadi dan tidak ditunda-tunda.
- b. *Token* mampu menumbuhkan motivasi di alam bawah sadar sehingga memberi penguatan yang alami.
- c. *Token economy* mempunyai variasi penguat yang *mem-backup* sehingga tidak menjenuhkan.
- d. *Token economy* merupakan program yang tersusun baik sehingga perilaku target yang diharapkan diperkuat secara konsekuen.

- e. *Token* mudah dibagikan dan siswa mudah menjumlahkan.
- f. *Token* mudah diukur sehingga tiap tingkah laku mendapat jumlah *token* yang berbeda pula.
- g. Penukaran *token* mudah dilaksanakan.
- h. Siswa mampu belajar ketrampilan-ketrampilan yang terlibat dalam perencanaan memperoleh penguatan yang diinginkan.

3. Kekurangan *Token Economy*

Selain mempunyai kelebihan-kelebihan, *token economy* juga mempunyai beberapa kekurangan, yaitu:

- a. Kurangnya pembentukan motivasi intrinsik, karena token merupakan dorongan dari luar diri.
- b. Dibutuhkan dana lebih banyak untuk penyediaan pengukuh pendukung */back up reinforce*
- c. Adanya beberapa hambatan dari orang yang memberikan dan menerima token (elisa1.ugm.ac.id/files/neila_psi/zibFuhyy/Token%20Econom.doc, diakses tanggal 14-10-2013, pukul 06:14).

Sedangkan menurut Miltenberger (2003: 486) kekurangan *token economy* melibatkan dalam waktu dan usaha dalam mengorganisir serta pelaksanaan program dan harga pembelian pengukuh pendukung. Pelatihan staf dan manajemen juga dapat merupakan masalah ketika *token economy* mempunyai komponen kompleks atau ketika menyelenggarakan dalam skala besar.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pemaparan tersebut, kekurangan *token economy* adalah:

- a. Membutuhkan waktu yang cukup lama.

- b. Kurangnya pembentukan motivasi intrinsik, karena token merupakan dorongan dari luar diri.
- c. Dibutuhkan dana lebih banyak untuk penyediaan penguat pendukung */back up reinforcement*.
- d. Manajemen yang tidak mendukung akan menghambat jalannya program.
- e. Staff yang tidak terlatih akan memunculkan perilaku negatif jika perilaku positif atau perilaku yang diharapkan tidak diberikan penguatan.

4. Langkah-langkah Pelaksanaan *Token Economy*

Menurut Edi Purwanta (2005: 178) pelaksanaan tabungan kepingan dibagi dalam 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Masing-masing tahap ada hal-hal yang harus diperhatikan agar pelaksanaan program tabungan kepingan dapat berjalan dengan baik.

a. Tahap persiapan

Menurut Ibrahim dan Aldy (Edi Purwanta, 2005: 178), pada tahap persiapan ini ada empat hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Menetapkan tingkah laku atau kegiatan yang akan diubah yang disebut sebagai tingkah laku yang ditargetkan.
- 2) Menentukan barang (benda) atau kegiatan atau kegiatan apa saja yang mungkin dapat menjadi penukar kepingan. Guru atau orangtua harus yakin benar bahwa kegiatan atau barang tersebut disukai oleh anak hiperaktif pada umumnya. Dalam hal ini, guru atau orang tua

dapat juga memilih barang-barang atau kegiatan dengan cara menanyakan kepada anak barang-barang atau kegiatan apa yang disukai anak sebagai hadiah.

3) Memberi nilai atau harga untuk setiap kegiatan atau tingkah laku yang ditargetkan dengan kepingan. Misalnya, apabila anak menyerahkan PR-nya kepada guru setiap pagi sebelum masuk kelas, ia akan menerima 25 poin kepingan.

4) Menetapkan harga barang-barang atau kegiatan penukar (*reinforcers* = sebagai penguah) dengan kepingan. Misalnya, anak boleh menggunakan video game selama 15 menit dengan harga 30 kepingan.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan diawali dengan pembuatan kontrak antara subjek dengan pelaksana. Kegiatan yang sederhana, biasanya kontraknya cukup secara lisan dan keduanya dapat saling memahami. Guru dan pembimbing, serta orang yang ditugasi untuk mencatat peristiwa yang timbul dalam melaksanakan kontrak tingkah laku melaksanakan tugas sesuai dengan pos masing-masing. Bila tingkah laku yang ditargetkan muncul, maka segera subjek mendapatkan hadiah kepingan. Setelah kepingan cukup, subjek dibimbing ke tempat penukaran dengan membeli kegiatan sesuai dengan nilai kepingannya. Bimbingan perlu diberikan pada awal pelaksanaan, tetapi setelah

kegiatan berjalan beberapa kali subjek diminta melaksanakan sendiri penukaran kepingan yang ia peroleh di tempat yang telah ditentukan.

Dalam kaitannya dengan rambu-rambu bagi pelaksana program tabungan kepingan, Martin dan Pear (Edi Purwanta, 2005: 183) menyarankan:

- 1) Pelaksana perlu menyiapkan alat merekam data, siapa yang mengambil data, dan kapan data direkam.
- 2) Menentukan siapa yang akan mengelola pengukuh.
- 3) Menentukan jumlah kepingan yang dapat diperoleh setiap perilaku setiap subjek, setiap hari.
- 4) Waspada terhadap kemungkinan hukuman, seyogyanya menggunakan sedikit hukuman.

c. Tahap evaluasi

Pada tahap ini akan diketahui faktor-faktor apa yang perlu ditambahkan ataupun dikurangi dalam daftar pengukuhan ataupun pengubahan tingkah laku yang telah dilaksanakan tersebut. Keberhasilan dan kekurangan dalam pelaksanaan didiskusikan untuk merencanakan program selanjutnya.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Miltenberger (2003: 474) dalam menerapkan *token economy* melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mendefinisikan target tingkah laku

Langkah pertama dalam perencanaan program *token economy* adalah untuk mengenali dan mendefinisikan tingkah laku yang diharapkan di mana tingkah laku tersebut akan mendapat penguatan dalam program. Tujuan mendefinisikan target tingkah laku menjamin klien mengetahui tingkah laku yang diharapkan dari mereka. Memberi ketentuan target tingkah laku juga penting untuk diperhatikan sehingga perubahan dapat dicatat dan penerapan *token reinforcement* dapat dipercaya.

b. Mengenali item yang dipergunakan sebagai *token*

Token harus menjadi sesuatu agen perubahan nyata yang dapat diberikan dengan seketika setelah dari tiap contoh target tingkah laku. *Token* harus praktis dan tepat untuk dimiliki dan disalurkan dalam lingkungan *treatment* ketika target tingkah laku terjadi. *Token* dalam bentuk yang mudah dihitung dan dibawa. Ada beberapa kasus, klien bisa menghitung jumlah *token* yang diperoleh akan tetapi mereka tidak bisa menjaga *token*-nya, misalnya diagram di dinding, poin di papan tulis, dan lain-lain.

c. Mengenali penguat yang mem-*backup*

Token economy yang efektif harus memperhatikan penguat yang mem-*backup*. Dalam program ini penguat untuk setiap orang berbeda-beda sehingga pemilihan penguat yang mem-*backup* harus spesifik dan merupakan kebutuhan klien sebenarnya. Penguat yang mem-*backup*

dapat berupa sesuatu yang dapat dimakan seperti snack atau minuman, mainan atau sesuatu yang nyata, atau berupa aktivitas seperti bermain *game*, menonton video atau TV dan beberapa hak istimewa.

d. Memutuskan jadwal penguatan yang tepat

Sebelum program dilaksanakan, perlu dibuat jadwal untuk pemberian *token*. Hal ini sangat penting untuk menjamin siswa yang mempunyai cukup *token* agar bisa menukarnya dengan teratur.

e. Menetapkan tarif penukaran *token*

Penguat yang mem-*backup* harus dibeli dengan perolehan *token* untuk tingkah laku yang diharapkan hingga *token* dapat ditukar dengan penguat yang mempunyai tarif. Item yang lebih kecil ditukar dengan *token* yang lebih sedikit, sedangkan item yang lebih besar ditukar dengan *token* yang lebih banyak. Jumlah maksimum *token* dalam sehari juga perlu diperhitungkan. Sebaiknya penukaran *token* tersebut memungkinkan untuk dicapai oleh siswa akan tetapi tidak menjenuhkan.

f. Menetapkan waktu dan tempat penukaran token

Secara periodik, siswa bisa menukarkan *token* pada waktu dan tempat yang telah dijadwalkan. Tempatnya dapat berupa ruangan yang memamerkan barang yang merupakan penguat yang mem-*backup*.

g. Memutuskan apakah menggunakan balasan harga

Komponen balasan harga tidak selalu dipergunakan dalam *token economy*. Apabila *token economy* mampu menguatkan tingkah laku yang diharapkan, komponen ini tidak perlu disertakan. Apabila tingkah

laku yang tidak diharapkan muncul, komponen ini perlu dilaksanakan. Siswa akan kehilangan beberapa *token* jika siswa melakukan perilaku yang tidak diharapkan tersebut.

h. Pelatihan staff dan manajemen

- 1) Sebelum *token economy* dilaksanakan, pelatihan staf layak untuk dilaksanakan. Manajer harus mengawasi jalannya pelaksanaan dan memberikan prosedur yang tepat untuk staf manajemen (seperti pujian, timbal balik, atau latihan) untuk memastikan pelaksanaan yang konsisten dari waktu ke waktu. Tugas staf adalah:
- 2) Memisahkan tiap hal dari semua target tingkah laku.
- 3) Memberikan *token* dengan segera setelah target tingkah laku, menurut jadwal penguatan sebenarnya.
- 4) Memisahkan tiap hal dari semua dikenalnya perilaku bermasalah.
- 5) Menerapkan balasan harga dengan segera apabila perilaku yang bermasalah muncul.
- 6) Memelihara integritas *token* dan mencegah pencurian atau pemalsuan.
- 7) Mengetahui tarif penukaran dan waktu serta taat aturan penukaran.

Sejalan dengan pemaparan sebelumnya, MacMillan (1973:154) menyatakan beberapa penerapan *token economy*, yaitu:

a. Memperkenalkan system di kelas pembuatan nilai token

Guru menerapkan *token economy* di kelas mengikuti beberapa pedoman dalam memperkenalkan sistem, antara lain:

- 1) Daftar peraturan yang telah ditulis di papan, seperti : tetap tinggal di tempat duduk, mengangkat tangan, diam, menghadap ke depan, dan lain-lain.
- 2) Karena penilaian dipergunakan, guru memberitahu anak-anak bahwa mereka akan dinilai baik jika mengikuti aturan yang ada.
- 3) Guru menerangkan bahwa anak-anak dapat memenangkan hadiah dengan memperoleh poin, lalu ditunjukkan berbagai macam hadiah dan seberapa banyak poin yang dibutuhkan untuk masing-masing hadiah.

Poin terakhir dari topik ini ialah menetapkan target tingkah laku yang akan diubah. Target tingkah laku yang ingin dilemahkan atau dihilangkan bahkan terlebih dahulu ditetapkan agar memudahkan untuk menentukan langkah selanjutnya.

b. Taraf kemahiran (*acquisition stage*)

Ketika telah diperkenalkan program dan media penukaran, yang perlu diperhatikan selanjutnya ialah kemahiran tingkah laku yang baru (bidang akademik atau sosial) atau untuk mengurangi tingkah laku yang kurang layak. Selama program berjalan, guru merekam target tingkah laku lalu memberikan *feedback* sebagai balasan dari *token* yang diperoleh. Guru juga memberitahukan peraturan-peraturan sebagai peringatan dan memberikan poin untuk mendapatkan hadiah. Ketegasan perlu diberlakukan dalam hal waktu serta proses pemberian *token*. Pembagian *token* selayaknya berdasarkan prosedur yang telah

ditetapkan. Pemberian *token* lebih sering dilakukan untuk menambah rasio dasar. Jumlah pemecahan masalah (rasio) yang tak terduga, lalu jumlahnya harus menjadi sedikit sebagai awal, jumlah interval waktu yang digunakan juga lebih sedikit, mungkin tidak lebih dari 20 atau 30 menit. Poin lain yang harus diperhatikan ialah penerapan *token economy* ini bersifat sementara. Guru menerapkan *token economy* ini untuk menumbuhkan penguat sekunder lain yang dioperasikan di kelas. Oleh karena itu, guru perlu mengetahui dinamika pemberian *token* dan menganggap mudah.

Saat pemberian *token*, guru perlu memperhatikan peraturan yang berhubungan dengan target tingkah laku berdasarkan ciri-ciri tingkah laku yang ditunjukkan. Poin utama yang harus dijaga adalah:

- 1) Memastikan anak-anak mengetahui tingkah laku yang diharapkan
- 2) Memastikan anak-anak mengerti nilai penukaran *token*.
- 3) Memilih *token* yang tepat untuk anak-anak dan perilakunya.
- 4) Meneruskan mencatat target tingkah laku.
- 5) Menggunakan jadwal penguatan yang tepat untuk target tingkah laku dan menjaga rasio yang kecil serta interval yang pendek.
- 6) Pembagian *token* diiringi dengan persetujuan masyarakat.
- 7) Mungkin menjadikan positif serta menguatkan secara sering dan segera.

c. Tingkatkan Pemeliharaan (*maintenancestage*)

Tingkat pemeliharaan ini merujuk pada waktu kapan target tingkah laku terjadi. Siswa-siswa harus mampu menunjukkan target tingkah laku dan memeliharanya sesuai jadwal. Jadwal ini terwujud dari program yang sistematis. Selain waktu yang perlu diperhatikan, tingkatan ini dianggap berhasil apabila membawa perubahan dalam lingkungan sosial maupun pribadi individu tersebut.

Tujuan utama dari program ini bukanlah menciptakan lingkungan baru untuk mengubah tingkah laku yang tidak diharapkan tetapi membawa tingkah laku yang diharapkan dalam lingkungan yang alami. Lingkungan yang alami ini perlu dievaluasi secara sistematis, yaitu *token* merupakan metode yang cocok untuk mengurangi tingkah laku yang mengganggu bila tingkah laku yang diharapkan sudah meningkat. Kedua, menanamkan pada siswa bahwa kesuksesan dapat tercapai dengan bekerja keras, walaupun tanpa *token economy*. Ketiga, siswa dilibatkan dalam penentuan tingkah laku yang akan diberi penguatan. Keempat, siswa mampu berpikir untuk mengevaluasi tingkah lakunya. Kelima, perlu adanya kerjasama dengan orangtua serta lingkungan sekitar siswa agar program berjalan efektif. Penguatan-penguatan yang tersedia selayaknya mengikuti proses yang berkesinambungan, yaitu pemberian *token* yang tidak lepas dari pemberian pujian untuk siswa, pujian yang diberikan tepat, ketepatan yang berkaitan dengan kepekaan kemampuan atau penghargaan terhadap dirinya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat beberapa ahli, langkah-langkah penerapan program *token economy* yaitu:

a. Tahap persiapan

Tahap persiapan meliputi:

- 1) Menetapkan tingkah laku yang ditargetkan.
- 2) Menetapkan item yang dipergunakan sebagai *token*.
- 3) Menentukan pengukuh idaman dan tarif penukaran untuk tiap pengukuh.
- 4) Menentukan harga balasan untuk tingkah laku negatif yang muncul.
- 5) Menentukan jadwal serta tempat penukaran *token*.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi:

- 1) Perkenalan program *token economy* ini di kelas yang menjadi target.
- 2) Menetapkan aturan yang dipergunakan dalam program ini.
- 3) Pencatatan tingkah laku siswa selama program ini berlangsung, khususnya saat mata pelajaran matematika.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini melihat kembali faktor-faktor yang mempengaruhi jalannya program ini. Kelebihan serta kekurangan dari program ini akan menjadi bahan pertimbangan untuk menyusun rancangan program selanjutnya.

5. Aturan dan Pertimbangan dalam *Token Economy*

Menurut Soekadji (Edi Purwanta, 2005: 185) dalam pelaksanaan program *token economy* ada beberapa aturan dan pertimbangan agar implementasi tabungan kepingan terlaksanakan dengan efektif adalah sebagai berikut:

- a. Hindari penundaan.
- b. Berikan kepingan secara konsisten.
- c. Memperhitungkan pengukuh dengan harga kepingan.
- d. Persyaratan hendaknya jelas.
- e. Pilih pengukuh yang bervariasi dan kualitasnya memadai.
- f. Kelancaran pengadaan pengukuh idaman.
- g. Pemasaran pengukuh idaman.
- h. Jodohkan pemberian kepingan dengan pengukuh sosial positif.
- i. Perhitungkan efeknya terhadap orang lain.
- j. Perlu persetujuan berbagai pihak
- k. Perlu kerjasama subjek.
- l. Perlu latihan bagi pelaksana
- m. Perlu pencatatan.
- n. Kombinasi dengan prosedur lain.
- o. *Follow-up* dan penundaan pengukuhan

MacMillan (1973: 152) mengungkapkan beberapa aturan yang digunakan untuk menyusun program *token economy*, adalah:

- a. Menggunakan *token* yang dapat diberikan dengan mudah dan cepat.
- b. *Token* merupakan penguat yang mempelajari agar dapat diarahkan ke penguat lainnya. Penggunaan variasi hadiah untuk meningkatkan kesempatan penguat efektif untuk kebanyakan anak.
- c. Seringkali memperkuat dimulai dan berangsur-angsur dikurangi jika tingkah laku sudah membaik.
- d. *Token* diiringi dengan pujian serta kasih sayang sehingga penguat sosial akan menambah tenaga penguat.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pemaparan di atas, aturan yang perlu diperhatikan dalam menyusun program *token economy*, yaitu:

- a. Menggunakan *token* dan pengukuh idaman yang mudah dan cepat untuk diberikan.

- b. Hindari penundaan dan pemberian *token* secara konsisten.
- c. Memperhitungkan nilai untuk tiap pengukuh.
- d. Persyaratan yang diberlakukan hendaknya jelas dan mampu dipahami siswa.
- e. Memilih pengukuh yang bervariasi dan berkualitas sehingga siswa tidak jenuh.
- f. Kerjasama dan dukungan dari berbagai pihak sangat diperlukan demi kelancaran program ini.
- g. Pemberian *token* diiringi dengan pemberian pujian dan kedekatan emosional dengan siswa agar menguatkan motivasi.
- h. Jika tingkah laku yang ditargetkan sudah tercapai, maka secara berangsur-angsur *token* mulai dikurangi.

B. Kedisiplinan

1. Pengertian Disiplin

Untuk menanamkan kedisiplinan, guru hendaknya menjadi model bagi siswanya. Guru bukan hanya memiliki kedisiplinan secara kasat mata, melainkan ia harus senantiasa meningkatkan mutu diri dan profesionalisme sehingga siswa dapat mempelajari keteladanan guru. Akhirnya kelak jika memperoleh kemapanan ilmu dan materi, siswa tersebut senantiasa bangga dan ingat nilai kedisiplinan yang ia peroleh dari guru-gurunya.

Sebelum membahas bagian-bagian penting mengenai pendidikan kedisiplinan anak, tidak ada salahnya jika kita memahami terlebih dahulu pengertian dasar dari kata disiplin.

Kata disiplin diambil dari bahasa Inggris, *discipline*. Menurut Longman (1992: 362), kata *discipline* memiliki 4 makna, yaitu : (1) *a method of training to produce obedience and self-control* (satu metode pelatihan untuk menghasilkan ketaatan dan pengendalian diri); (2) *a state of order and control gained as a result of this training* (suatu keadaan teratur dan terkendali yang diperoleh sebagai hasil dari pelatihan ini); (3) *punishment that is intended to produce obedience* (hukuman yang bertujuan untuk menghasilkan ketaatan); (4) *a branch of learning studied at a university* (satu cabang ilmu yang dipelajari di universitas).

Menurut Pusat Kurikulum (2009: 9) disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Pertama, disiplin diartikan sebagai kepatuhan terhadap peraturan atau tunduk pada pengawasan, dan pengendalian. Kedua disiplin sebagai latihan yang bertujuan mengembangkan diri agar dapat berperilaku tertib. Kedisiplinan merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya termasuk melakukan pekerjaan tertentu yang menjadi tanggung jawabnya.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (2014: 123) disiplin merupakan cara masyarakat mengajarkan kepada anak-anak perilaku moral yang diterima kelompok. Tujuannya adalah memberitahukan kepada anak-anak perilaku mana yang baik dan mana yang buruk dan mendorongnya untuk berperilaku sesuai dengan standar-standar ini.

Sedangkan menurut Asadullah Al-Faruq (2012: 21) disiplin pada prinsipnya adalah ketaatan dan kepatuhan pada aturan, tata tertib, sistem atau metode tertentu dan sebagainya.

Berdasarkan definisi-definisi yang telah dipaparkan oleh para tokoh di atas, maka dapat disimpulkan bahwa disiplin adalah sikap taat terhadap peraturan atau tata tertib sebagai bentuk tanggung jawab.

Secara sederhana, anak yang disiplin adalah anak yang memiliki karakter senantiasa teguh dalam memegang prinsip, berusaha bertindak sesuai aturan yang sudah ada, tekun dalam usaha maupun belajar, sehingga selalu berusaha melakukan tindakan yang baik sesuai dengan harapan orang tua. Bila hal semacam ini mendapat perhatian yang serius dari orangtua dan anak didik untuk melaksanakannya, niscaya pribadi anak akan menjadi pribadi yang disiplin.

2. Manfaat Disiplin

Disiplin merupakan salah satu karakter kepribadian yang perlu ditanamkan kepada anak sejak dini. Disiplin bagi anak adalah salah satu kunci sukses bagi kehidupan masa depan anak. Sebab, melalui disiplin, seorang anak yang terbiasa dengan kedisiplinan akan tumbuh sifat yang teguh dalam memegang prinsip, tekun dalam usaha maupun belajar, dan jauh dari sifat putus asa.

Menurut Assaduloh Al-Faruq (2012: 23) disiplin memiliki manfaat yakni sebagai berikut.

- a) Membantu anak menjadi matang pribadinya dan merubah sifat-sifat ketergantungan yang ada pada anak menjadi sifat-sifat kemandirian,

sehingga ia mampu melaksanakan tanggung jawab yang ada pada dirinya.

- b) Membantu anak mencegah dan mengatasi permasalahan yang ada pada dirinya, sehingga ketika mengambil tindakan, ia tidak akan menyimpang dari aturan yang dipegang.
- c) Membantu anak untuk melatih dan mengenali kontrol dirinya dan membantu anak mengenali perilaku yang salah.

Hal yang senada juga diungkapkan oleh Edi Warsidi dan Chaerul Rochman (2009: 33) bahwa disiplin memiliki manfaat yaitu untuk berperilaku konsisten anak-anak akan mudah diajak kerja sama sebab mereka tahu apa yang harus mereka kerjakan.

Menurut Elizabet B. Hurlock (1978: 83) disiplin memiliki manfaat yakni sebagai berikut.

- a) Disiplin memberi anak rasa aman dengan memberitahukan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.
- b) Dengan disiplin anak belajar bersikap menurut cara yang akan mendatangkan pujian yang akan ditafsirkan anak sebagai tanda kasih sayang dan penerimaan.
- c) Disiplin sebagai motifasi pendorong ego yang mendorong anak mencapai apa yang diharapkan darinya.
- d) Disiplin membantu anak mengembangkan hati nurani (suara dari dalam) pembimbing dalam pengambilan keputusan dan pengendalian perilaku.

Berdasarkan uraian manfaat disiplin di atas dapat disimpulkan bahwa disiplin memiliki manfaat yaitu membantu mematangkan kepribadiannya, mengembangkan hati nurani dalam pengambilan keputusan, berperilaku konsisten pada peraturan yang ada, menumbuhkan rasa percaya diri, dan dengan disiplin anak akan mendapatkan pujian sebagai tanda kasih sayang.

3. Jenis Disiplin

Menurut Elisabeth B. Hurlock (1978: 125) jenis disiplin ada 3 yakni sebagai berikut.

a) Disiplin otoriter

Ini merupakan bentuk disiplin tradisional dan yang berdasarkan pada ungkapan kuno yang mengatakan bahwa “menghemat cambukan berarti memanjakan anak.” Dalam disiplin yang bersifat otoriter, orangtua dan pengasuh yang lain menetapkan peraturan-peraturan dan memberitahukan anak bahwa ia harus mematuhi peraturan-peraturan tersebut. Tidak ada usaha untuk menjelaskan pada anak, mengapa ia harus patuh padanya tidak diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang adil tidaknya peraturan-peraturan atau apakah peraturan-peraturan itu masuk akal atau tidak.

b) Disiplin yang lemah

Filsafat yang mendasari teknik disiplin ini adalah bahwa melalui akibat dari perbuatannya sendiri anak akan belajar bagaimana berperilaku secara sosial. Dengan demikian anak tidak diajarkan peraturan-peraturan, ia tidak dihukum karena sengaja melanggar peraturan, juga tidak ada hadiah bagi anak yang berperilaku sosial baik.

c) Disiplin yang demokratis

Dalam disiplin yang demokratis hukuman “disesuaikan dengan kejahatan” dalam arti diusahakan agar hukuman yang diberikan berhubungan dengan kesalahan perbuatannya, tidak lagi diberi hukuman badan. Penghargaan terhadap usaha-usaha untuk menyesuaikan dengan harapan sosial yang tercakup dalam peraturan-peraturan diperlihatkan melalui pemberian hadiah terutama bentuk pujian dan pengakuan sosial.

Menurut Edi Warsidi dan Chaerul Rochman (2009: 10) jenis disiplin ada dua macam yakni disiplin dalam tatanan masyarakat yang ditumbuhkan dengan bimbingan adat dan budaya anggota masyarakat dan disiplin bingkai (*cadaver discipline*). Disiplin bingkai ini biasanya diterapkan dalam sistem otoriter dan komunisme yang mengarah kepada aturan penguasa yang dianggap benar dan tidak boleh dibantah.

Berdasarkan orientasinya, disiplin dibagi menjadi dua yakni disiplin yang berorientasi pada hukuman (*punishment*) dan disiplin yang berorientasi pada tindakan pencegahan (Edi Warsidi dan Chaerul Rochman, 2009: 32).

4. Cara Menanamkan Disiplin

Menurut Elisabet B. Hurlocok (1978: 93) cara menanamkan disiplin anak ada tiga yakni sebagai berikut.

a) Cara Mendisiplin Otoriter

Paraturan yang keras untuk memaksakan perilaku yang diinginkan menandai semua jenis disiplin yang otoriter. Tekniknya mencakup hukuman yang berat bila terjadi kegagalan memenuhi standard dan sedikit atau sama sekali tidak adanya persetujuan, pujian, atau tanda-tanda penghargaan lainnya bila anak memenuhi standar yang diharapkan.

b) Cara Mendisiplin Permisif

Biasanya disiplin permisif tidak membimbing anak ke pola perilaku yang disetujui secara sosial dan tidak menggunakan hukuman. Beberapa orang tua dan guru menganggap kebebasan (*permissiveness*) sama dengan *laissez-faire*, membiarkan anak-anak meraba-meraba dalam situasi yang terlalu sulit untuk ditanggulangi oleh mereka sendiri tanpa bimbingan atau pengendalian.

c) Cara Mendisiplin Demokratis

Metode demokratis menggunakan penjelasan diskusi dan penalaran untuk membantu anak mengerti mengapa perilaku tertentu diharapkan. Metode ini lebih menanamkan aspek edukatif dari disiplin dari pada aspek hukumannya. Disiplin demokratis menggunakan hukuman dan penghargaan, dengan penekanan yang lebih besar pada

penghargaan. Hukuman tidak pernah keras dan biasanya tidak berbentuk hukuman badan. Hukuman hanya digunakan bila terdapat bukti bahwa anak-anak secara sadar menolak melakukan apa yang diharapkan dari mereka. Bila perilaku anak memenuhi standar yang diharapkan, orang tua yang demokratis akan menghargainya dengan pujian atau pernyataan persetujuan yang lain.

Menurut Asadulloh Al-Faruq (2012: 53-99) cara mendisiplinkan anak yakni sebagai berikut.

a) Menanamkan kaidah sebagai pondasi

Akidah yang ditanamkan sejak anak masih belia akan mengakar kuat di hati anak, sehingga kelak akan menjadi pondasi yang kokoh dalam membentuk pribadi anak tatkala beranjak dewasa.

b) Membiasakan anak rutin beribadah

Hal ini merupakan perkara yang sangat penting dan tidak bisa diabaikan. Salah satu contoh perilaku ibadah yang bisa ditanamkan kepada anak adalah shalat. Mendisiplinkan anak dalam masalah ibadah dimaksudkan agar anak tidak meremehkan beribadah kepada Allah.

c) Mengenalkan akhlak terpuji

Mendidik kedisiplinan anak selaras dengan membiasakan anak berakhlak terpuji. Anak yang terbiasa mengatakan perkataan-perkataan yang baik dan sopan, serta melakukan perbuatan-perbuatan yang mulia, niscaya akan lebih mudah dididik berdisiplin daripada anak yang jauh

dari akhlak tersebut. Kedisiplinan sendiri sebenarnya merupakan bagian dari akhlak yang terpuji

d) Menghargai pentingnya waktu

Kedisiplinan identik dengan pemanfaatan waktu yang efektif dan optimal. Secara umum masyarakat mengatakan bahwa orang yang memiliki disiplin bagus biasanya senantiasa menghargai dan memanfaatkan waktu yang dimilikinya.

e) Buatlah peraturan, kemudian konsistenlah

Peraturan dibuat dengan tujuan agar perilaku yang diinginkan menjadi tertib. Setelah membuat peraturan, peraturan tersebut harus dilaksanakan secara tertib. Jika dilaksanakan secara tertib, maka perilaku tersebut akan menjadi sebuah kebiasaan.

f) Membimbing anak memahami konsekuensi

Konsekuensi merupakan dampak dari pelanggaran suatu peraturan. Sebelum memberikan konsekuensi pada anak, anak perlu dipahamkan bahwa konsekuensi yang diambil adalah tindakan yang bermanfaat. Selain itu, perlu dijelaskan manfaat dari mematuhi aturan sehingga anak menjadi bersemangat ketika memenuhinya.

g) Menegur dengan halus namun berkesan tegas

Ketidaksiplinan menjadikan anak seringkali melakukan kesalahan atau melanggar aturan yang telah ditetapkan. Hal ini tidak boleh dibiarkan begitu saja, namun perlu memberikan teguran dengan berbagai cara yang sarat dengan kelembutan dan kasih sayang.

Meskipun mengedepankan kelembutan dan kasih sayang, hal itu tidak akan mengurangi kesan tegas dan berwibawa. Ada dua cara menegur dengan cara yang halus, tetapi masih menampilkan kesan yang tegas yakni menegur dengan perkataan lembut dan menegur dengan cara membuat contoh langsung melalui perbuatan.

h) Beri kesempatan anak untuk berargumentasi

Terkadang anak melakukan sesuatu karena ada alasan tertentu. Namun, masalahnya, ada anak yang mampu menyampaikan apa yang ada di dalam pikirannya, tetapi ada yang cenderung diam dan menyimpannya rapat-rapat. Tugas orang tua adalah memotivasi anak agar berani berargumentasi atau setidaknya menyampaikan alasan mengapa anak melakukan pelanggaran.

i) Menghukum dengan bijak

Hukuman merupakan salah satu sarana untuk meluruskan kesalahan anak, meskipun hukuman bukanlah satu-satunya cara. Ketika cara lain telah ditempuh dan tidak membuahkan hasil maka hukuman bisa menjadi Alternatif dengan tujuan mendidik dan mengarahkan. Tujuan hukuman bukanlah pembalasan terhadap anak yang melakukan kesalahan, atau menimpakan bahaya terhadapnya, atau menjadikan efek jera.

Menurut Larry J. Koenig (2003: 12), cara mendisiplinkan anak adalah sebagai berikut:

a) Mengidentifikasi perilaku yang kurang baik yang harus segera diubah.

Membuat daftar perilaku yang kira-kira membuat kesal, seperti anak susah dibangunkan pagi hari, berkata tidak sopan, tidak merapikan mainan, dll. Kemudian diidentifikasi mana perilaku anak yang harus ditangani terlebih dahulu. Untuk anak usia 3-8 tahun batasi daftarnya jangan sampai melebihi lima perilaku. Untuk anak 9 tahun ke atas, batasi daftarnya jangan sampai lebih dari sepuluh perilaku.

b) Membuat peraturan

Salah satu alasan mengapa peraturan harus ditulis adalah karena masyarakat kita bergantung pada peraturan tertulis. Tanpa peraturan tertulis kita akan terus menerus saling berdebat mengenai peraturan yang kita buat.

c) Memilih konsekuensi yang tepat

Konsekuensi yang dipilih merupakan hal-hal yang anak-anak sukai dari hal yang disukai sampai pada hal yang paling disukai. Konsekuensi tersebut disusun berdasarkan tingkat kesukaan yakni dari yang disukai sampai pada hal yang paling disukai. Misalnya bersepeda, teman, pergi bermain, televisi, dan makanan ringan. Hal yang disukai anak diletakan pada 5 kolom terakhir.

d) Membuat tabel *Smart* disiplin

Contoh tabel smart disiplin sebagai berikut.

A	B	C	Bersepeda D
Teman E	Pergi Bermain F	Televisi G	Makanan Ringan H

e) Menjelaskan cara kerja *Smart* disiplin

Tabel tersebut diletakan di tempat yang strategis, misalnya di depan pintu kulkas yang disampingnya terdapat daftar peraturan. Apabila anak melanggar peraturan, maka pada kolom A diberi tanda silang (X). Apabila anak melanggar peraturan yang sama atau yang lain, maka tanda silang (X) diberikan pada kolom B. Pada tabel tersebut ada tiga kolom kosong. Itu artinya untuk tiga pelanggaran pertama, anak tidak akan kehilangan gal yang ia sukai. Apabila anak melanggar peraturan yang keempat, maka tanda silang (X) diberikan pada kolom D. itu artinya anak mendapatkan haknya. Apabila anak melanggar lagi, maka ia akan kehilangan hal yang ia sukai, dan seterusnya.

Berdasarkan uraian cara menanamkan disiplin tersebut, penulis menanamkan disiplin siswa sebagai berikut.

a) Mengidentifikasi perilaku yang kurang baik yang harus segera diubah

Pada proses pengidentifikasian ini, perilaku yang akan diubah yakni masuk sekolah terlambat, sholat tidak 5 waktu, tidak mengerjakan PR, dan tidak membawa buku monitoring.

b) Membuat peraturan

Setiap anak berhak mendapatkan Pin Pandhawa tersebut apabila melakukan semua target perilaku kedisiplinan sesuai dengan poin-poin yang sudah ditentukan. Sebaliknya guru akan mencabut Pin Pandhawa tersebut jika siswa melanggar dari salah satu atau keseluruhan dari target perilaku disiplin di atas.

c) Membuat dan mengisi tabel

Tabel dibuat dan diisi oleh guru.

C. Kajian Matematika

1. Pengertian Matematika

Dalam Ensiklopedi Indonesia (Hassan Shadily, 1991: 56), matematika berasal dari bahasa Yunani *mathèmatikos* yang berarti secara ilmu pasti. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan tertua, terbentuk dari penelitian bilangan dan ruangan. Sejalan dengan pengertian tersebut, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Anton M. Moeliono, 1988: 98) mengartikan matematika sebagai ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Menurut Ruseffendi E. T. (1992:27-28) matematika adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat representasinya dengan simbol dan padat. Simbol tersebut bisa berupa angka serta tanda-tanda yang dipergunakan dalam menghitung.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pemaparan tersebut ialah bahwa matematika itu merupakan ilmu pasti yang mempelajari dan memahami pengetahuan yang melingkupi bilangan dan ruangan guna membantu penyelesaian masalah yang berkaitan dengan menghitung.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan

pendidikan atau pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Syaiful Sagala, 2006: 61). Sedangkan menurut Sulhan (2001: 7) makna pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuantujuan. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2006: 29) mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar.

Pembelajaran matematika diartikan sebagai kegiatan menyampaikan pesan berupa pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dari guru kepada peserta didik yang juga dipandang sebagai suatu proses penggunaan seperangkat ketrampilan (*teaching as a skill*) secara terpadu (Suharjo, 2006: 85).

Pemaparan dari para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses membelajarkan pengetahuan yang melingkupi ide-ide atau gagasan yang logis, teratur, serta berkaitan dengan konsep yang abstrak. Pembelajaran matematika ini berkaitan dengan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat representasinya dengan simbol.

D. Karakteristik Siswa kelas II

Menurut Piaget (Suharjo, 2006: 37) mengatakan bahwa tahap-tahap perkembangan anak secara hierarkis terdiri dari empat tahap yaitu tahap sensori motoris (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-6/7 tahun), tahap operasional konkret (6/7-11/12 tahun), dan tahap operasi formal. Dengan demikian, maka usia anak SD terjadi pada tahap operasional konkret.

Lebih lanjut menurut Endang Poerwanti dan Widodo (2002: 44) anak pada usia 6-12 tahun merupakan masa kanak-kanak akhir, masa ini juga disebut masa bermain. Ciri-ciri pada masa ini, anak-anak mempunyai dorongan untuk keluar rumah dan memasuki kelompok sebaya sebagai teman bermain, memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbol, dan sebagainya.

Kegiatan belajar pada fase ini menurut Endang Poerwanti dan Widodo (2002: 44-45) berfungsi dalam mengembangkan kemampuan, seperti:

- 1) belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain seperti lari, lompat, dan sebagainya,
- 2) membuka sikap positif untuk dirinya sendiri,
- 3) bergaul dengan teman sebaya sesuai dengan etika moral yang berlaku dalam masyarakat,
- 4) belajar memainkan peran sesuai dengan jenis kelamin,
- 5) mengembangkan dasar-dasar keterampilan membaca, menulis, dan matematika,
- 6) mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari,
- 7) mengembangkan kata hati, moral dan skala nilai yang selaras dengan keyakinan dan kebudayaan masyarakat,
- 8) mengembangkan sikap objektif terhadap kelompok dan lembaga kemasyarakatan, dan
- 9) belajar mencapai kemerdekaan dan kebebasan pribadi dan bertanggung jawab.

Menurut Kohnstam (Mustaqim, 2008: 16-17) periode pertumbuhan dan perkembangan peserta didik melewati empat masa, seperti:

- 1) masa vital, kira-kira 0,0 – 2,0 tahun,
- 2) masa estetis, kira-kira 2,0 – 7,0 tahun,
- 3) masa intelektual, kira-kira 7,0 – 13,0 tahun, dan
- 4) masa sosial / remaja, kira-kira 13,0 / 14,0 – 20,0 / 21,0 tahun.

Pada masa intelektual ini anak memasuki Sekolah Dasar, dengan ciri umum siswa lebih mudah dididik dari pada masa sebelumnya. Menurut Mustaqim (2008: 18-19) masa intelektual dapat dibagi menjadi dua tahap, seperti berikut.

1. Masa awal Sekolah Dasar (\pm 6 – 9 tahun)

Sifat-sifat yang dimiliki oleh siswa pada masa awal adalah sebagai berikut.

- a. Adanya korelasi tinggi antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
- b. Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan tradisional.
- c. Suka membandingkan dirinya dengan orang lain.
- d. Siswa menghendaki nilai-nilai (angka).

2. Masa kelas akhir Sekolah Dasar (\pm 9 – 13 tahun)

Sifat-sifat yang dimiliki oleh siswa pada masa akhir Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

- a. Mempunyai perhatian terhadap kehidupan praktis sehari-hari.
- b. Amat realistis, ingin tahu, ingin belajar.
- c. Telah mempunyai minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus.
- d. Membutuhkan bantuan guru atau orang tua.
- e. Senang membentuk kelompok sebaya.

Berdasarkan uraian tentang perkembangan peserta didik tersebut, maka dapat dikatakan bahwa peserta didik pada siswa kelas II berada pada tahap operasional konkret yang masuk pada masa kanak-kanak akhir atau bermain serta memasuki masa intelektual masa awal Sekolah Dasar. Siswa kelas II pada tahap ini memiliki karakteristik yaitu selalu ingin bermain, sikap tunduk pada peraturan-peraturan permainan tradisional, suka membandingkan dirinya dengan orang lain, anak menghendaki nilai (angka), anak juga ingin

mengembangkan dasar-dasar keterampilan membaca, menulis, dan matematika yang berkaitan dengan konsep, logika dan simbol. Selain itu, peserta didik pada siswa kelas II termasuk pada masa perkembangan moral.

E. Kerangka Pikir

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting karena menjadi salah satu kebutuhan manusia dalam hidupnya. Selain itu, pendidikan juga mempunyai peran yang sangat penting demi kemajuan bangsanya karena kecerdasan dan kemampuan berpikir serta kepribadian generasi yang akan datang ditentukan oleh keberhasilan dari pendidikan masa sekarang. Pendidikan mempunyai sifat holistik yakni menyeluruh baik secara akademik maupun non akademik. Apabila seseorang mempunyai prestasi yang baik dalam akademiknya, namun kurang baik dalam non akademik (kepribadiannya), maka hal ini perlu untuk diperbaiki. Kepribadian dalam hal ini adalah karakter.

Pendidikan karakter adalah sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuh kembangkan dalam kepribadian seseorang, sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu. Karakter merupakan salah satu hal yang penting diajarkan sejak dini karena akan membentuk suatu kepribadian seseorang. Salah satu nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter yakni disiplin. Apabila sejak dini anak sudah dibiasakan disiplin maka saat dia beranjak dewasa sikap disiplin menjadi hal yang terbiasa. Pendidikan tidak terlepas dari seorang guru. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru menggunakan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa agar terjadi interaksi dan proses belajar yang efektif dalam pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru yaitu metode *token economy*. Metode *token economy* merupakan aplikasi dari *operan kondisioning*. Lingkungan disusun dan dikendalikan sedemikian rupa dalam hal usaha melakukan perubahan perilaku. Untuk mengubah suatu perilaku yang semula tidak diharapkan menjadi perilaku yang diharapkan, lingkungan mengatur hubungan perilaku dan akibatnya. Pengaturan perilaku dan akibatnya ini dilakukan dengan memberi penguat. *Token* mempunyai kelebihan diantaranya yakni *token* dapat menguatkan tingkah laku target dengan seketika setelah terjadi dan tidak ditunda-tunda dan *token* mampu menumbuhkan motivasi di alam bawah sadar sehingga memberi penguatan yang alami. *Token* yang diberikan kepada siswa bisa berupa pin. Pin merupakan suatu benda yang maenarik bagi siswa. Apalagi jika pin tersebut mempunyai gambar berupa seorang tokoh. Maka siswa akan merasa seperti halnya tokoh yang berada pada pin tersebut. Adanya kelebihan metode *token economy* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran karena dalam metode ini pemberian penguatan langsung diberikan.

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka dapat diajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah metode *token economy* mampu meningkatkan kedisiplinan siswa kelas II SD Baturetno.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara harfiah, penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Classroom Action Research* yang berarti *action research* (penelitian dengan tindakan) yang dilakukan di kelas (Suyadi, 2010: 17). Menurut Zainal Aqib (2006: 13) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas. Lebih lanjut Kasihani Kasbolah (1999: 13) menambahkan penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Singkatnya, PTK merupakan penelitian praktis yang dilakukan di kelas dan bertujuan untuk memperbaiki praktek pembelajaran yang ada.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Peneliti terlibat secara langsung dari tahap perencanaan hingga selanjutnya peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data. Data yang sudah terkumpul kemudian akan dianalisis dan disusun menjadi sebuah laporan hasil penelitian.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dalam ruang kelas II yaitu pada saat proses pembelajaran di SD Baturetno. SD tersebut beralamatkan di Tegal

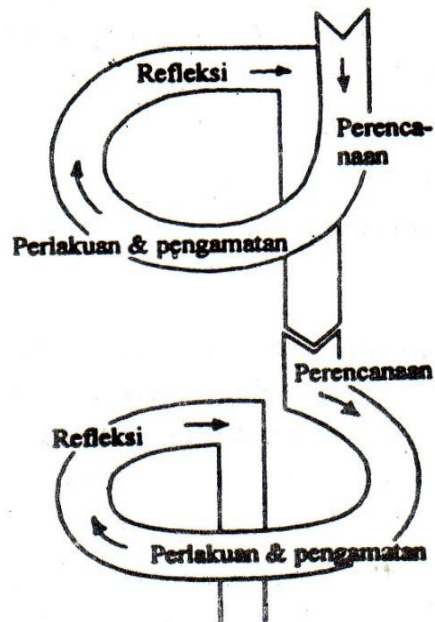
Priyan Desa Baturetno Kecamatan Banguntapan. SD tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena berdasarkan hasil prasurevei yang dilakukan peneliti di SD tersebut melalui wawancara dengan orang tua / wali siswa kelas II ditemukan adanya permasalahan dalam disiplin anak. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-April 2014 pada semester genap tahun ajaran 2013/2014.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Baturetno kelas II pada semester genap tahun ajaran 2013/2014. Jumlah subjek penelitian sebanyak 25 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah karakter kedisiplinan siswa.

D. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah prosedur yang dilakukan dalam penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 51) desain penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti, sebagai acuan-ancuan kegiatan, yang akan dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart (Zainal Aqib, 2006: 22-23) yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Model tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Keterangan :

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Observasi
4. Refleksi

Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan

Secara detail, langkah-langkah tiap tahapan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun format observasi, menyiapkan instrumen. Selain itu, tahap persiapan meliputi menentukan target perilaku yang diinginkan, menentukan jenis *token* yang digunakan, menentukan jenis penguah idaman, menentukan jadwal pemberian penguatan, menentukan nilai tukar *token*, dan menentukan waktu serta tempat untuk penukaran *token*. Adapun tentang target perilaku yang diinginkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Target perilaku dalam *Token Economy*

No	Target Perilaku	Token yang Didapatkan
1	Hadir setiap pelajaran matematika	1
2	Mengerjakan PR	1
3	Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru	1
4	Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru	1

Tabel 2 di atas menunjukkan ada 4 target perilaku yang dilaksanakan dalam *token economy*. Ketentuannya, setiap siswa yang melakukan target perilaku mendapat 1 token. Jenis token yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sticker* bintang.

Sticker yang harus dikumpulkan siswa dalam sehari ada 4 buah. Pengukuh idaman yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbagai jenis makanan ringan. Siswa dapat menukarkan kupon dengan makanan ringan, apabila sudah melakukan 4 target perilaku

Tahap persiapan lainnya adalah alat untuk merekam data perolehan jumlah token (bintang) yang diperoleh setiap siswa. Alat ini dapat digunakan untuk mengamati perilaku yang ditunjukkan oleh siswa. Alat tersebut adalah berupa catatan tentang perolehan jumlah token (bintang). Adapun tentang format catatan perolehan jumlah token dapat dilihat pada tabel 3 berikut

Tabel 2
Format Catatan Perolehan Token

No	Target Perilaku yang Diinginkan	Token yang Di dapat			
		Hr 1	H r 2	H r 3	Hr ...
1	Hadir setiap pelajaran matematika				
2	Mengerjakan tugas PR				
3	Mengerjakan soal yang diperintahkan oleh guru				
4	Mendengarkan Materi yang disampaikan oleh guru				

Tabel 3 berisi tentang format catatan yang digunakan selama program token berlangsung. Setiap siswa memiliki format catatan di atas. Dalam hal ini format, format catatan di atas dikelola oleh pelaksana program *token*. Cara pengisiannya adalah ketika siswa berhasil melakukan target perilaku yang diinginkan maka peneliti mengisi token yang didapat sesuai dengan target tersebut pada kolom hari. Misalnya pada hari pertama siswa yang berhasil mengerjakan tugas pekerjaan rumah maka peneliti mengisi 1, siswa mampu mengerjakan soal yang diperintahkan oleh guru maka pointnya 1, dan seterusnya. Token (sticker bintang) yang berhasil di dapatkan oleh siswa berdasarkan target perilaku dijumlah keseluruhan. Langkah selanjutnya, untuk mengetahui jumlah total bintang yang didapatkan siswa pada tiap harinya yaitu dengan cara jumlah bintang yang didapat dari target perilaku

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan mengacu pada skenario yang sudah disusun terlebih dahulu. Dalam pelaksanaan, peneliti dibantu oleh orang tua / wali murid. Guru dalam pelaksanaan tindakan ini berperan menjadi pemberi tindakan. Dalam pelaksanaan tindakan ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap akhir. Dalam pelaksanaan ini melibatkan guru dan siswa. Informasi mengenai

3. Observasi

Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung terhadap aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan kedisiplinan siswa, yaitu meliputi pengamatan terhadap siswa mengenai aktivitas belajar siswa dan perhatian pada waktu proses belajar mengajar, pengamatan terhadap guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas khususnya pada pelajaran matematika.

4. Refleksi

Data yang diperoleh dari tindakan dianalisis kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara guru dan peneliti. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Namun, apabila dengan tindakan yang diberikan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa, maka penelitian dihentikan.

Namun, jika belum dapat meningkatkan kedisiplinan siswa, maka dilanjutkan ke siklus II atau ke siklus berikutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang dilakukan dengan pengamatan terhadap objek. Menurut Sugiyono (2009: 203) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur. Terstruktur maksudnya observasi ini telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempatnya.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif. Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data secara objektif selama proses pembelajaran berlangsung yang tidak terekam melalui lembar observasi.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mengumpulkan hasil tes yang telah diberikan.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian yaitu lembar observasi mengenai kedisiplinan siswa dan catatan lapangan.

1. Metode Observasi

Penyusunan instrumen untuk observasi, peneliti melakukan pengembangan dengan landasan teori yang telah diuraikan di bagian terdahulu. Peneliti membuat lembar penilaian untuk mengukur kedisiplinan siswa. Dalam menilai kedisiplinan siswa tersebut, peneliti menggunakan hal-hal berkaitan dengan kedisiplinan siswa yang diuraikan dalam kisi-kisi. Dalam pemberian nilai, peneliti membuat pedoman pemberian nilai untuk mengukur kedisiplinan siswa. Untuk mengukur kedisiplinan pada siswa, maka dilakukan observasi mengenai kedisiplinan siswa yang sudah dipersiapkan oleh guru. Format penilaian kedisiplinan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3
Pedoman Penilaian Kedisiplinan Siswa

No	Unsur yang Dinilai	Nilai Maksimal
1	Hadir setiap pelajaran matematika	4
2	Mengerjakan Tugas Pekerjaan Rumah	4
3	Mengerjakan soal yang diperintahkan oleh guru	4
4	Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru	4
Jumlah		16

Sedangkan, kisi-kisi pedoman pemberian nilai kedisiplinan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4
Kisi-kisi Pedoman Penilaian Kedisiplinan Siswa

No	Unsur yang Dinilai	Keterangan	Nilai
1	Siswa hadir dan tepat waktu setiap pelajaran matematika	Siswa datang tepat waktu dalam waktu 4 hari sebanyak 4 kali	4
		Siswa datang tepat waktu dalam waktu 4 hari sebanyak 3 kali	3
		Siswa datang tepat waktu dalam waktu 4 hari sebanyak 2 kali	2
		Siswa datang tepat waktu dalam waktu 4 hari sebanyak 1 kali	1
		Siswa datang terlambat setiap hari	0
2	Siswa Mengerjakan PR	Siswa mengerjakan PR dalam waktu 4 hari sebanyak 4 kali	4
		Siswa mengerjakan PR dalam waktu 4 hari sebanyak 3 kali	3
		Siswa mengerjakan PR dalam waktu 4 hari sebanyak 2 kali	2
		Siswa mengerjakan PR dalam waktu 4 hari sebanyak 1 kali	1

		Siswa tidak pernah mengerjakan PR	0
3	Mengerjakan soal yang diperintahkan oleh guru	Siswa mengerjakan soal yang diperintahkan oleh guru sebanyak 4 kali	4
		Siswa mengerjakan soal yang diperintahkan oleh guru sebanyak 3 kali	3
		Siswa mengerjakan soal yang diperintahkan oleh guru sebanyak 2 kali	2
		Siswa mengerjakan soal yang diperintahkan oleh guru sebanyak 1 kali	1
		Siswa tidak mengerjakan soal yang diperintahkan oleh guru	0
4	Mendengarkan Materi yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru sebanyak 4 kali	4
		Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru sebanyak 3 kali	3
		Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru sebanyak 2 kali	2
		Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru sebanyak 1 kali	1
		Siswa tidak mendengarkan materi yang disampaikan guru	0

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data secara objektif selama proses pembelajaran berlangsung yang tidak terekam melalui lembar observasi. Hal tersebut akan membantu perbaikan pembelajaran selanjutnya. Informasi yang dituangkan secara deskriptif dalam catatan lapangan ini seperti aktivitas guru, aktivitas siswa, suasana pembelajaran, diskusi, keaktifan siswa dan refleksi.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Data observasi dianalisis secara

kualitatif deskriptif dimana data yang diperoleh dideskripsikan kemudian diambil kesimpulan dan untuk data kedisiplinan siswa pada akhir siklus juga dihitung persentasenya. Hasil tes pada akhir siklus I dibandingkan dengan siklus II. Jika mengalami kenaikan, maka diasumsikan penerapan metode *token economy* menggunakan Pin Pandhawa dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.

Analisis data kualitatif mulai dilakukan dari tujuan penelitian, kajian pustaka, hasil observasi lapangan dan catatan lapangan. Langkah-langkah analisis dilakukan sebagai berikut.

1. Reduksi data, dilakukan dengan menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, pelaksanaan pembelajaran dengan metode *token economy*.
2. Pengkategorian data dengan mengelompokkan data-data dalam kategori tertentu, yakni data tentang aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan metode *token economy*.
3. Penyajian data dilakukan dalam bentuk tabel dan dalam bentuk naratif.
4. Penarikan kesimpulan.

Data kuantitatif adalah berupa angka. Teknik analisis data kuantitatif berupa lembar observasi untuk mengetahui kedisiplinan siswa. Lembar observasi berupa skala Guttman. Menurut Saifudin Azwar (2011: 109), langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut:

1. Mencari skor ideal atau skor maksimum untuk kedisiplinan siswa.

2. Menjumlahkan skor yang diperoleh setiap subjek. Jumlah skor subjek merupakan penjumlahan dari skor subjek tiap item.
3. Mencari persentase hasil skala kedisiplinan siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$Skor (s) = \frac{jumlah\ skor\ tiap\ subjek \times 100\%}{Skor\ Ideal}$$

4. Berdasarkan hasil perhitungan persentase tersebut, peneliti menafsirkan ke dalam kategori sebagai berikut.

Tabel 5
Kategorisasi Kedisiplinan Siswa

No	Kriteria	Persentase
1	Baik	76% - 100%
2	Cukup	51% - 75%
3	Kurang	26% - 50%
4	Tidak Baik	< 25%

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kedisiplinan siswa adalah patokan yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui apakah penelitian yang dilakukan berhasil atau tidak. Indikator keberhasilan yang dipergunakan dalam penelitian tindakan ini ialah jika skor karakter kedisiplinan siswa mencapai minimal 76% (berkategori baik) dan 75% dari jumlah siswa menunjukkan perilaku yang ditargetkan yakni kedisiplinan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Baturetno yang terletak di Tegal Priyan, Baturetno, Banguntapan, Bantul. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Bantul. Bangunan yang ada di sekolah ini terdiri dari 19 ruang, yaitu ruang kepala sekolah, ruang guru, 12 ruang kelas, UKS, Perpustakaan, Musholla, dan koperasi sekolah. SD Baturetno diresmikan pada tahun 1959 oleh bapak Wasul. Bapak H. Jumarudin M.Pd Merupakan Kepala Sekolah SD Baturetno dengan jumlah siswa 336 dan guru sebanyak 25 orang

SD Baturetno dibangun di atas tanah seluas 2000 m² dan luas bangunan 848 m² dengan status Hak Guna Bangunan (HGB). SD Baturetno berdekatan dengan tiga sekolah dasar yaitu, SD Muhammadiyah Mertosanan, SD Muhammadiyah Karangturi, dan SD Negeri Plakaran. Jarak dengan ketiga SD tersebut kira-kira 1,5 Km

2. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2014, dengan rincian kegiatan sebagai berikut

- a. Pemberian pratindakan : 3-6 Maret 2014
- b. Pelaksanaan siklus I : 10-13 Maret 2014
- c. Pemberian pascatindakan I : 13 Maret 2014

d. Pelaksanaan siklus II : 17 – 20 Maret 2014

e. Pemberian pascatindakan II : 20 Maret 2014

B. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah sisiwa kelas II SD Baturetno yang berjumlah 25 orang yang terdiri dari 16 sisiwa perempuan dan 9 sisiwa laki-laki. Berikut ini adalah daftar nama subjek penelitian.

Tabel.6
Daftar Inisial Nama Siswa Kelas II SD Baturetno

No	Inisial Nama	Jenis Kelamin
1	SNH	Perempuan
2	KM	Perempuan
3	YFF	Laki – laki
4	ZM	Perempuan
5	EPP	Perempuan
6	LRA	Perempuan
7	MNA	Perempuan
8	MMR	Perempuan
9	MDM	Perempuan
10	MAI	Laki – laki
11	MDF	Laki – laki
12	MNAH	Laki – laki
13	MNA	Laki – laki
14	MZR	Laki – laki
15	MM	Laki – laki
16	NSF	Perempuan
17	NOCW	Perempuan
18	RGP	Laki – laki
19	RODR	Laki – laki
20	SF	Perempuan

21	SK	Perempuan
22	SRD	Perempuan
23	ZA	Perempuan
24	FLKD	Perempuan
25	NSH	Perempuan

Setelah peneliti melakukan observasi diperoleh data bahwa kedisiplinan siswa kelas II SD Baturetno masih kurang, sehingga dengan demikian diperlukan peningkatan taraf kedisiplinan para peserta didik agar bisa mencapai tingkat kedisiplinan yang unggul.

C. Deskripsi Data Study Awal dan Pratindakan Penelitian

Sebelum melaksanakan pemberian tindakan, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi pratindakan sebagai studi awal terhadap kondisi siswa di kelas II SD Baturetno Banguntapan. Kondisi awal sebelum diberi tindakan, terdapat sebagian siswa yang kurang disiplin dalam kesehariannya terutama dalam pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil pratindakan yang dilakukan oleh peneliti yakni sebagai berikut.

Tabel 7
Hasil Perolehan Observasi Kedisiplinan Siswa Pratindakan

No	Inisial Nama	Token Yang di Dapat				Jumlah
		H-1	H-2	H-3	H-4	
1	SNH	1	2	2	1	6
2	KM	1	1	1	1	4
3	YFF	1	0	0	1	2
4	ZM	1	1	1	2	5
5	EPP	4	4	4	4	16
6	LRA	4	4	4	4	16
7	MNA	2	2	2	2	8
8	MMR	3	3	3	3	12
9	MDM	3	3	4	4	14
10	MAI	3	3	3	3	12

11	MDF	2	2	2	2	8
12	MNAH	1	1	1	1	4
13	MNA	1	1	1	1	4
14	MZR	3	3	3	2	10
15	MM	2	2	1	1	6
16	NSF	4	4	4	4	16
17	NOCW	3	3	3	3	12
18	RGP	3	3	2	2	10
19	RODR	2	2	2	2	8
20	SF	2	1	0	0	3
21	SK	2	2	2	2	8
22	SRD	4	4	4	4	16
23	ZA	4	4	4	4	16
24	FLKD	2	2	3	3	10
25	NSH	4	4	4	4	16
Jumlah						242
Rata-rata						9,68

Berdasarkan tabel tersebut, hasil kedisiplinan siswa juga dapat dilihat pada tabel kategori kedisiplinan siswa sebagai berikut.

Tabel 8
Persentase Kategori Kedisiplinan Siswa Pratindakan

No	Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
1	Baik	7	28
2	Cukup	7	28
3	Kurang	6	24
4	Tidak Baik	5	20
Jumlah		25	100

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada kedua tabel di atas tampak bahwa nilai rata-rata kedisiplinan siswa sebesar 9,68 dengan kategori baik dan cukup disiplin sebanyak 7 siswa dengan persentase sebesar 28%, kategori kurang disiplin sebanyak 6 siswa dengan persentase sebesar 24%, dan kategori tidak disiplin sebanyak 5 siswa dengan persentase sebesar 20%. Hal ini menunjukkan

bahwa kondisi kedisiplinan para peserta didik masih kurang sehingga perlu untuk ditingkatkan.

D. Deskripsi Pelaksanaan dan Hasil Tindakan

1. Rencana Pratindakan

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan beberapa persiapan sebagai berikut.

- a) Membicarakan rencana tindakan yang dilakukan dengan guru kelas dalam pembelajaran matematika. Tindakan yang berupa *token economy* ini diberikan pada siswa kelas II guna meningkatkan kedisiplinan siswa. Penelitian ini berlangsung dua siklus dengan empat kali tindakan setiap siklus. Guru berperan sebagai pengajar dan observer. Pemberi tindakan bertugas mendistribusikan token (sticker bintang) dan pengukuh idaman (hadiah)
- b) Mempersiapkan angket pratindakan, angket siklus I, dan angket siklus II untuk mengukur kedisiplinan siswa
- c) Mempersiapkan pedoman observasi untuk observer, guna mengamati sikap siswa selama mengikuti kegiatan baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

Skor pra-tindakan merupakan skor yang diperoleh subjek melalui observasi yang dilakukan peneliti sebelum diberi tindakan. Presentase diperoleh dari skor yang diperoleh subjek dibagi skor ideal kemudian dikalikan 100%. Selanjutnya hasil dari presentase tersebut ditafsirkan dalam kategori. Data hasil dari pratindakan tersebut menunjukkan bahwa

ada 7 siswa yang memiliki kedisiplinan baik, 7 siswa yang memiliki kedisiplinan cukup, 6 siswa yang memiliki kedisiplinan kurang, dan 5 siswa tidak disiplin.

2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

a) Siklus I

1) Tahap persiapan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *Token Economy* mampu meningkatkan kedisiplinan siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SD Baturetno. Tahap pertama dimulai dengan menyusun aturan dalam program token economy yang menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penyusunan aturan dalam program ini selalu dirundingkan dengan guru agar pelaksanaan program ini dapat berjalan efektif.

Tahap persiapan selanjutnya adalah mempersiapkan pengukuh idaman (hadiah) serta sticker bintang (token) yang dipergunakan sebagai token. Sticker dibuat semenarik mungkin sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk bersikap disiplin. Selain itu peneliti juga menyiapkan lembar observasi yang diisi oleh observer guna pencatatan perolehan stiker (token) tiap siswa untuk setiap pertemuan.

Setelah persiapan tersebut sudah selesai, peneliti mensosialisasikan aturan-aturan yang diberlakukan dalam program ini disertai sticker dan pengukuh idamannya

2) Tahap Pelaksanaan

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti mensosialisasikan aturan-aturan yang diberlakukan dan penguah idamannya. Pelaksanaan program token economy siklus I, peneliti memberi sticker saat itu juga ketika siswa menunjukkan perilaku yang diharapkan selama pelajaran matematika. Selanjutnya sticker tersebut dapat ditukarkan ketika jam istirahat, sedangkan peneliti mencatat serta memberikan penguah idaman. Jenis penguah idaman.

Pada tindakan pertama yang dilaksanakan tanggal 10 Maret 2014, bertepatan dengan hari Senin, sehingga kegiatan rutinitas yang dilakukan siswa adalah upacara bendera. Tampak ada peningkatan, dapat dilihat dari menyusutnya siswa yang datang terlambat. Selain itu, ketika kegiatan pembelajaran, saat ditanya tentang PR, terjadi peningkatan yang luar biasa hampir semua siswa mengerjakan PR. Kemudian saat kegiatan belajar berlangsung, masih ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan guru mengajar.

3) Hasil Observasi Kedisiplinan

Peningkatan kedisiplinan siswa ditunjukkan dalam hasil observasi yang telah dilaksanakan pada siklus I, yaitu dari skor pratindakan dan skor pascatindakan I.

Tabel 9
 Hasil Perolehan Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus I

No	Inisial Nama	Pratindakan	Siklus I
1	SNH	6	10
2	KM	4	4
3	YFF	2	6
4	ZM	5	6
5	EPP	16	16
6	LRA	16	16
7	MNA	8	11
8	MMR	12	14
9	MDM	14	16
10	MAI	12	11
11	MDF	8	11
12	MNAH	4	5
13	MNA	4	5
14	MZR	10	11
15	MM	6	7
16	NSF	16	16
17	NOCW	12	12
18	RGP	10	8
19	RODR	8	10
20	SF	3	4
21	SK	8	9
22	SRD	16	16
23	ZA	16	16
24	FLKD	10	9
25	NSH	16	16
Jumlah		242	265
Rata-rata		9,68	10,6
Persentase (%)		60,5%	66,25%

Berdasarkan tabel hasil perolehan observasi kedisiplinan siswa tampak bahwa adanya peningkatan kedisiplinan siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata sebesar 0,92 atau 5,75% dari 9,68 atau 60,%% yakni pada pratindakan menjadi 10,6 atau 66,25% pada siklus I. Hasil perolehan kedisiplinan siswa juga dapat dilihat dari tabel kategori kedisiplinan siswa sebagai berikut.

Tabel 10
Kategori Kedisiplinan Siswa Siklus I

No	Kriteria	Persentase (%)	Perbandingan Frekuensi	
			Pratindakan	Siklus I
1	Baik	76-100	7	8
2	Cukup	51-75	6	9
3	Kurang	26-50	7	6
4	Tidak Baik	<25	5	2

4) Tahap Refleksi

Penerapan metode *Token Economy* pada pertemuan pertama berjalan dengan baik dimana terdapat peningkatan kedisiplinan pada diri peserta didik yang sangat menonjol. Hal ini bisa dilihat jika dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada masa pra-tindakan. Meskipun masih saja terdapat beberapa peserta didik yang belum mampu meningkat taraf kedisiplinannya sehingga cara peneliti selanjutnya adalah dengan melakukan meningkatkan hadiah yang diberikan pada murid

b) Siklus II

1) Tahap persiapan

Siklus II ini pada umumnya tindakan yang dilakukan sama dengan tindakan yang sudah dilakukan pada siklus yang I. hanya saja terdapat perbedaan sedikit dengan siklus I yakni tindakan pada siklus ini siswa tidak akan mendapatkan sticker dan pengukuh idaman. Hal ini dilakukan untuk menghindari ketergantungan siswa terhadap token (sticker) dan pengukuh idaman (hadiah) serta ingin

melihat responsiswa ketika pembelajaran matematika. Peneliti mencatat perilaku target siswa dan langsung memasukkan sticker dalam amplop yang telah disediakan.

Selain itu peneliti menyiapkan pedoman observasi untuk membantu penelitimerekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti dan teman peneliti. Peneliti juga berkoordinasi dengan guru mengenai tahapan penelitian agar program token economy dapat berjalan dengan baik. Peneliti juga mempersiapkan angket untuk pasca tindakan siklus II ini..

2) Tahap pelaksanaan

Seperti yang telah dipaparkan di atas, pelaksanaan pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan perencanaan, penerapan siklus ini dilaksanakan selama empat hari yang sama halnya dengan pelaksanaan siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2014 sampai dengan tanggal 13 Maret 2014. Pada umumnya pelaksanaan pada siklus II ini berjalan dengan lancar, namun masih saja ditemui peserta didik yang masih kurang kedisiplinannya.

3) Hasil observai kedisiplinan

Hasil angket kedisiplinan siswa pada siklus II yang telah diperoleh menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan pada karakter kedisiplinan siswa. Peningkatan tersebut dijabarkan dalam hasil pengolahan angket berikut.

Tabel. 11
 Hasil Perolehan Observasi Kedisiplinan Siswa Siklus II

No	Inisial Nama	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	SNH	6	10	14
2	KM	4	4	8
3	YFF	2	6	13
4	ZM	5	6	12
5	EPP	16	16	16
6	LRA	16	16	16
7	MNA	8	11	14
8	MMR	12	14	14
9	MDM	14	16	16
10	MAI	12	11	13
11	MDF	8	11	14
12	MNAH	4	5	10
13	MNA	4	5	8
14	MZR	10	11	16
15	MM	6	7	14
16	NSF	16	16	16
17	NOCW	12	12	14
18	RGP	10	8	14
19	RODR	8	10	14
20	SF	3	4	10
21	SK	8	9	13
22	SRD	16	16	16
23	ZA	16	16	16
24	FLKD	10	9	14
25	NSH	16	16	16
Jumlah		242	265	341
Rata-rata		9,68	10,6	13,64
Persentase (%)		60,5%	66,25%	85,25%

Berdasarkan tabel hasil perolehan observasi kedisiplinan siswa tampak bahwa adanya peningkatan kedisiplinan siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata sebesar 3,04 atau 19% dari 10,6 atau 66,25% yakni pada siklus I menjadi 13,64 atau 85,25% pada siklus II. Hasil perolehan kedisiplinan siswa juga dapat dilihat dari tabel kategori kedisiplinan siswa sebagai berikut.

Tabel 12
Kategori Kedisiplinan Siswa Siklus I

No	Kriteria	Persentase (%)	Perbandingan Frekuensi		
			Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Baik	76-100	7	8	20
2	Cukup	51-75	6	9	3
3	Kurang	26-50	7	6	2
4	Tidak Baik	<25	5	2	0

4) Tahap Refleksi

Setelah dilakukannya siklus II, terdapat peningkatan yang sangat signifikan taraf kedisiplinan siswa, namun demikian masih saja terdapat beberapa anak yang belum bisa meningkatkan kedisiplinannya. Hal tersebut kemungkinan terbesar diakibatkan ketergantungan terhadap pengukuh idaman (hadiah). Namun demikian hal itu hanya terjadi pada segelintir siswa.

E. Rangkuman Hasil Tindakan

Peningkatan kedisiplinan siswa terlihat dari hasil angket kedisiplinan yang telah diolah. Hasil pengolahan dari data angket tersebut bisa dilihat di bawah ini:

Tabel 13
Hasil Observasi Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Kriteria	Presentase		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Baik	28 %	32 %	80 %
2	Cukup	28 %	36 %	12 %
3	Kurang	24%	24 %	8 %
4	Tidak Baik	20 %	8 %	0 %

Hasil angket di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kedisiplinan siswa Kelas II SD Baturetno Bantul. Meskipun pada saat siklus I hasil kinerjanya sudah menunjukkan angka yang positif, namun hal tersebut menurut peneliti harus diperkuat lagi dengan melakukan siklus yang ke II. Hasilnya ternyata tetap positif bahkan melebihi prosentase hasil dari siklus I. Dengan demikian penerapan metode *Token Economy* dengan menggunakan “Pin Pandhawa” sangat bagus dalam rangka meningkatkan karakter kedisiplinan peserta didik, dimana peserta didik selain diajak disiplin namun juga jika dilihat dari segi nilai-nilai luhurnya mereka mau mengerjakan hal-hal positif seperti sholat, mengerjakan PR tanpa harus dipaksa dan lain sebagainya.

F. Pembahasan

Meningkatkan kedisiplinan siswa memang diperlukan suatu pendekatan yang kreatif dan tidak terkesan konvensional. Bila selama ini untuk meningkatkan kedisiplinan siswa banyak guru melakukannya dengan memberikan hukuman yang bahkan melebihi batas sehingga hasilnya keberadaan disiplin siswa malah semakin jauh dari harapan dan bahkan jikapun ada peningkatan kedisiplinan pada siswa dikhawatirkan hal tersebut dikarekan karena faktor takut pada hukuman yang diberikan oleh guru. Sehingga kedisiplinan yang demikian masih dikhawatirkan akan cepat hilang dan tidak bertahan lama.

Mengaca dari penjelasan di atas, maka sudah seharusnya dimulai bagaimana membuat metode pendekatan tentang tata cara peningkatan kedisiplinan siswa melalui cara-cara yang variatif, hal itu berguna bagi

pandangan siswa sehingga faktor membosankan dan mengkhawatirkan bagi siswa sudah tidak lagi menjadi bahan pemikirannya. Selain itu menurut Muhammad Kosim (2008: 26) keberadaan metode yang bervariasi akan membangkitkan minat siswa untuk lebih fokus menjalani setiap metode tersebut di dalam kelas. Salah satunya adalah mengembangkan pendekatan metode *Token Economy*.

Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode *Token Economy* terdapat peningkatan kedisiplinan siswa. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata pratindakan mempunyai persentase 60,5% pada dan meningkat 5,75% pada siklus I menjadi 66,25%. Jika dilihat dari kategori kedisiplinan yang mengacu pada indikator keberhasilan, kategori baik pada pratindakan sebesar 28% meningkat 4% menjadi 32% pada siklus I. Berdasarkan dari hasil siklus I, penelitian tersebut sudah menunjukkan adanya peningkatan. Namun, pemberian tindakan belum berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan sehingga dilanjutkan ke dalam siklus II.

Sebelum melaksanakan siklus II peneliti mengajak peran serta orang tua selama para putra-putrinya di rumah. Hal dipandang penting oleh peneliti demi meningkatkan perhatian para wali murid kepada para siswa selama di rumah, karena jika perhatian yang diberikan oleh orang tua kepada siswa berjalan optimal maka bisa membangun sinergi pembelajaran kedisiplinan baik selama di sekolah maupun di rumah. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat 19% dari 66,25% menjadi 85,25%. Selain itu, dilihat dari kategori kedisiplinan siswa pada kategori baik dari siklus I ke siklus II meningkat 48% dari 32% menjadi 80%.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada setiap siklus dapat dikatakan bahwa penelitian ini sudah berhasil mencapai indikator yang ditentukan yaitu sudah mencapai 75% dari jumlah siswa menunjukkan perilaku yang ditargetkan yakni kedisiplinan dan nilai rata-rata karakter kedisiplinan siswa mencapai minimal 76% (berkategori baik).

G. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dialami oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung diantaranya adalah awal mula diberlakukannya penelitian ini adalah di saat masa masuk sekolah setelah liburan, hal tersebut sangat mempengaruhi proses penelitian mengingat kondisi kedisiplinan para siswa pasca liburan tentu mengalami degradasi atau kemunduran.

Keterbatasan penelitian lainnya adalah pada indikator observasi kedisiplinan siswa. Indikator-indikator yang digunakan dalam angket penelitian ini tidak mencakup seluruh indikator penting yang telah dirangkum dari pemaparan beberapa ahli, sehingga pedoman penilaian yang digunakan kurang valid.

Selanjutnya adalah keterbatasan peneliti dalam rangka mengajak peran aktif para orang tua dalam rangka turut serta terlibat selama proses penelitian ini berlangsung, akibatnya adalah terdapat beberapa siswa yang selama proses penelitian ini berlangsung masih saja belum meningkat tingkat kedisiplinannya. Hal tersebut kemungkinan terbesar diakibatkan oleh faktor kurangnya perhatian para wali murid kepada anaknya selama di rumah, seperti bagaimana mereka tidak menanyakan masalah PR.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, penerapan metode *Token Economy* dapat meningkatkan karakter kedisiplinan pada siswa kelas II SD Baturetno. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata karakter kedisiplinan siswa tiap siklusnya. Nilai rata-rata karakter kedisiplinan pratindakan 60,5% (berkategori cukup), siklus I sebesar 66,25% (berkategori cukup) dan pada siklus II sebesar 82,25% (berkategori baik). Kenaikan presentase dari pratindakan dan setelah siklus I mencapai angka 5,75%, artinya terdapat peningkatan yang cukup baik setelah diterapkannya metode ini. Sedangkan pada siklus II peningkatan presentase dari pratindakan sebesar 21,75% sehingga menjadi 82,25%. Dengan demikian tentu hal tersebut merupakan perubahan positif yang sangat signifikan. Artinya keberadaan metode *Token Economy* jika dilakukan dengan pendekatan yang bervariasi akan sangat berdampak positif bagi siswa, terutama dalam penelitian ini adalah meningkatkan karakter kedisiplinan siswa.

B. Saran

1. Bagi guru kelas

Guru diharapkan menerapkan metode *Token Economy* dalam proses belajar mengajar dengan memperhatikan beberapa hal mengenai unsur-unsur pola pelaksanaan di kelas yang diutarakan pada Bab II. Unsur-unsur metode *Token Economy* dengan menggunakan “Pin Pandhawa” ini selayaknya disesuaikan dengan kondisi kelas sehingga tujuan pelaksanaan metode ini dapat tercapai. Metode modifikasi *Token Economy* juga diberikan bersama penjelasan atas manfaat dari perilaku yang terbentuk sehingga diharapkan siswa menyadari yang terpenting adalah perilakunya bukan pinnya. Penerapan metode metode *Token Economy* ini, memerlukan koordinasi yang baik antara guru dan siswa. Guru juga diharapkan lebih tegas terutama bagi siswa yang berperilaku tidak diharapkan harus mendapatkan konsekuensi sesuai kesepakatan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya perlu memperhatikan jadwal pemberian metode *Token economy*. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi terjadinya ketergantungan siswa untuk memperoleh hadiah. Bila yang diinginkan peningkatan kedisiplinan dengan segera, maka penerapan setiap hari dapat digunakan. Namun bila disiplin siswa sudah mulai membaik dan ingin dipelihara maka dapat dialihkan ke jadwal berselang. Selain itu, peningkatan kesepahaman dengan para wali murid akan sangat mendukung suksesnya metode metode *Token Economy* ini. Ada pendapat yang mengungkapkan bahwa pemberian benda dapat mendidik anak

menjadi materialistis. Jadi keterlibatan orang tua akan sangat membantu dalam memberikan pemahaman yang sesungguhnya tentang metode *Token Economy* kepada para peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Baturetno Banguntapan Bantul.

4. Bagi siswa

Siswa diharapkan mampu meningkatkan kedisiplinan walaupun tidak ada lagi penerapan metode *Token Economy*. Siswa mampu menanamkan pentingnya kedisiplinan bagi tumbuh kembang dirinya pribadi esok nanti agar menjadi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirulloh Syarbini. (2012). *Kiat-Kiat Islami Mendidik Akhlak Remaja* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Asadullah Al-Faruq. (2012). *Misteri Azab di Pagi Hari*. Solo: Pustaka Iltizam
- Cliffo, Margaret M. (1981). *Practicing Educational Psychology*. U.S.A : F.W. Woolworth Co.
- G.Corey. (2007). *Teori dan Praktek Konseling (terjemahan)*. Bandung : Refika Aditama.
- Doni Koesoema A. (2007). *Pendidikan Karakter: Strategi Pendidikan Anak Bangsa* Jakarta: Grasindo.
- Dharma Kesuma, dkk. (2011). *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Edi Purwanta. (2005). *Modifikasi Perilaku*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Edi Warsidi dan Chaerul Rochman. (2009). *Membangun Disiplin dalam Mendidik*. Jakarta: CV. Putera Setia.
- Elisa Neila. (2013). *Kekurangan Metode Token Economy*. Diakses dari elisa1.ugm.ac.id/files/neila_psi/zibFuhyy/Token%20Econom.doc. Pada tanggal 14-10-2013, pukul 06:14).
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- _____. (2014). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Elliot, Stephen N, dkk. (1999). *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning, Second Education International Editions 1999*. Singapore : McGraw-Hill Book Co.
- Endang Poerwanti, & Nur Widodo. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press.
- Endang Sumantri. (2011) *Pendidikan Karakter: Nilai Inti Bagi Upaya Pembinaan Kepribadian Bangsa*. Bandung: UPI Press.
- E. Mulyasa. (2007). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Harlen Wynne. (2007). *Assesment of Learning*. Endang. London: Sage Publications Company
- Hasan Shadily (1991). *Ensiklopedi Indonesia:Edisi Khusus*. Jakarta:PT.Intermasa
- Jamal Ma'mur Asmani (2011). *7 Kompetensi Guru Menyenangkan dan Profesional*. Yogyakarta: Power Book Publishing.
- J. Syahban Yasasusastra. (2011). *Ranggawarsita Menjawab Takdir*. Yogyakarta: Beranda Publishing House.
- Kasihani Kasbolah. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- Larry J. Koenig. (2003). *Menanamkan Disiplin dan Menumbuhkan Rasa Percaya Diri pada Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Longman. (1992). *Longman Dictionary Of Applied Linguistics*. Diakses dari <http://www.gobookee.net/longman-dictionary-of-applied-linguistics/>. 23 Mei 2013.
- MacMillan, Donald L. (1973). *Behaviour Modofocation in Education*. New York: Macmillan Publishing Co.,Inc.
- Manser, Martin H. 1995. *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. Poerwadaminta. Oxford University Press.
- Muhammad Kosim. (2008). *Mendidik Kesalehan Ritual dan Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muslich, M. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mustaqim. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar bekerja sama dengan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang.
- Nana Sudjana.(2006).*Penilaian Hail Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Poerwadarminta, W.J.S. (1996). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pusat Kurikulum (2009) . *Pengembangan dan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta.
- Ratna Megawangi. (2004). *Pendidikan Karakter: Solusi Tepat untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Raymond, G. Miltenberger. (2003). *Behaviour Modofication Principles and Procedures , Third Edition*. New York: Wadsworth.
- Rusefendi, E.T. (1992). *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta : Depdikbud
- Saifudin Azwar. (2011). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sulhan.(2001). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo:Masmedia Buana Pustaka
- _____. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Diva Press
- Syaiful Sagala.(2009). *Kemampuan Profesional guru dan tenaga Kependidikan*. Bandung:Alfabeta
- Wayan Sunarta. (2011). *Perempuan yang Mengawini Keris*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Woolfolk, Anita. (2009). *Educational Psycology*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (Terjemahan Helly Prajitno. S dan Sri Mulyantini. S)

Zainal Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.

LAMPIRAN

**PRATINDAKAN
DAN
PASCATINDAKAN**

LAMPIRAN PRATINDAKAN**Tabel Perolehan Skor Siswa
Tanggal : 3 Maret 2014**

No	Nama	Item				Jumlah
		1	2	3	4	
1	SNH	√				1
2	KM	√				1
3	YFF				√	1
4	ZM	√				1
5	EPP	√	√	√	√	4
6	LRA	√	√	√	√	4
7	MNA	√		√		2
8	MMR	√		√	√	3
9	MDM	√		√	√	3
10	MAI	√	√		√	3
11	MDF	√		√		2
12	MNAH	√				1
13	MNA	√				1
14	MZR	√	√	√		3
15	MM			√	√	2
16	NSF	√	√	√	√	4
17	NOCW	√		√	√	3
18	RGP	√		√	√	3
19	RODR	√			√	2
20	SF	√		√		2
21	SK	√			√	2
22	SRD	√	√	√	√	4
23	ZA	√	√	√	√	4
24	FLKD	√			√	2
25	NSH	√	√	√	√	4
Jumlah						62

Catatan :

- 1 : Hadir setiap pelajaran matematika
- 2 : Mengerjakan PR
- 3 : Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru
- 4 : Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

Tabel Perolehan Skor Siswa
Tanggal : 4 Maret 2014

No	Nama	Item				Jumlah
		1	2	3	4	
1	SNH	√			√	2
2	KM	√				1
3	YFF					0
4	ZM				√	1
5	EPP	√	√	√	√	4
6	LRA	√	√	√	√	4
7	MNA	√		√		2
8	MMR	√		√	√	3
9	MDM	√		√	√	3
10	MAI	√	√		√	3
11	MDF	√		√		2
12	MNAH	√				1
13	MNA	√				1
14	MZR	√	√		√	3
15	MM			√	√	2
16	NSF	√	√	√	√	4
17	NOCW	√		√	√	3
18	RGP	√		√	√	3
19	RODR	√			√	2
20	SF			√		1
21	SK	√			√	2
22	SRD	√	√	√	√	4
23	ZA	√	√	√	√	4
24	FLKD	√			√	2
25	NSH	√	√	√	√	4
Jumlah						61

Catatan :

- 1 : Hadir setiap pelajaran matematika
- 2 : Mengerjakan PR
- 3 : Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru
- 4 : Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

Tabel Perolehan Skor Siswa
Tanggal : 5 Maret 2014

No	Nama	Item				Jumlah
		1	2	3	4	
1	SNH	√			√	2
2	KM	√				1
3	YFF					0
4	ZM				√	1
5	EPP	√	√	√	√	4
6	LRA	√	√	√	√	4
7	MNA	√		√		2
8	MMR	√		√	√	3
9	MDM	√	√	√	√	4
10	MAI	√	√		√	3
11	MDF	√		√		2
12	MNAH	√				1
13	MNA	√				1
14	MZR	√	√		√	3
15	MM				√	1
16	NSF	√	√	√	√	4
17	NOCW	√		√	√	3
18	RGP	√			√	2
19	RODR	√			√	2
20	SF					0
21	SK	√			√	2
22	SRD	√	√	√	√	4
23	ZA	√	√	√	√	4
24	FLKD	√		√	√	3
25	NSH	√	√	√	√	4
Jumlah						60

Catatan :

- 1 : Hadir setiap pelajaran matematika
- 2 : Mengerjakan PR
- 3 : Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru
- 4 : Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

Tabel Perolehan Skor Siswa
Tanggal : 6 Maret 2014

No	Nama	Item				Jumlah
		1	2	3	4	
1	SNH	√				1
2	KM	√				1
3	YFF	√				1
4	ZM	√			√	2
5	EPP	√	√	√	√	4
6	LRA	√	√	√	√	4
7	MNA	√		√		2
8	MMR	√		√	√	3
9	MDM	√	√	√	√	4
10	MAI	√	√		√	3
11	MDF	√		√		2
12	MNAH	√				1
13	MNA	√				1
14	MZR	√	√			2
15	MM				√	1
16	NSF	√	√	√	√	4
17	NOCW	√		√	√	3
18	RGP	√			√	2
19	RODR	√			√	2
20	SF					0
21	SK	√			√	2
22	SRD	√	√	√	√	4
23	ZA	√	√	√	√	4
24	FLKD	√		√	√	3
25	NSH	√	√	√	√	4
Jumlah						60

Catatan :

- 1 : Hadir setiap pelajaran matematika
- 2 : Mengerjakan PR
- 3 : Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru
- 4 : Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

Rekapitulasi Hasil Pratindakan

No	Nama	Token Yang di Dapat				Jumlah	%
		H-1	H-2	H-3	H-4		
1	SNH	1	2	2	1	6	37.5%
2	KM	1	1	1	1	4	25%
3	YFF	1	0	0	1	2	12.5%
4	ZM	1	1	1	2	5	31.25%
5	EPP	4	4	4	4	16	100%
6	LRA	4	4	4	4	16	100%
7	MNA	2	2	2	2	8	50%
8	MMR	3	3	3	3	12	75%
9	MDM	3	3	4	4	14	87.5%
10	MAI	3	3	3	3	12	75%
11	MDF	2	2	2	2	8	50%
12	MNAH	1	1	1	1	4	25%
13	MNA	1	1	1	1	4	25%
14	MZR	3	3	3	2	10	62.5%
15	MM	2	2	1	1	6	37.5%
16	NSF	4	4	4	4	16	100%
17	NOCW	3	3	3	3	12	75%
18	RGP	3	3	2	2	10	62.5%
19	RODR	2	2	2	2	8	50%
20	SF	2	1	0	0	3	18.75%
21	SK	2	2	2	2	8	50%
22	SRD	4	4	4	4	16	100%
23	ZA	4	4	4	4	16	100%
24	FLKD	2	2	3	3	10	62.5%
25	NSH	4	4	4	4	16	100%
Jumlah		62	61	60	60	242	60.5%

Presentase Kategori Kedisiplinan

No	Kriteria	Presentase	Jumlah
1	Baik	76% - 100%	7
2	Cukup	51% - 75%	6
3	Kurang	26% - 50%	7
4	Tidak Baik	<25%	5

SIKLUS I

Tabel Perolehan Skor Siswa
Tanggal : 10 Maret 2014

No	Nama	Item				Jumlah
		1	2	3	4	
1	SNH	√			√	2
2	KM	√				1
3	YFF	√			√	2
4	ZM				√	1
5	EPP	√	√	√	√	4
6	LRA	√	√	√	√	4
7	MNA	√		√	√	3
8	MMR	√		√	√	3
9	MDM	√	√	√	√	4
10	MAI	√	√		√	3
11	MDF	√		√		2
12	MNAH	√				1
13	MNA	√				1
14	MZR	√	√		√	3
15	MM				√	1
16	NSF	√	√	√	√	4
17	NOCW	√		√	√	3
18	RGP	√		√		2
19	RODR	√			√	2
20	SF			√		1
21	SK	√			√	2
22	SRD	√	√	√	√	4
23	ZA	√	√	√	√	4
24	FLKD	√		√	√	3
25	NSH	√	√	√	√	4
Jumlah						64

Catatan :

- 1 : Hadir setiap pelajaran matematika
- 2 : Mengerjakan PR
- 3 : Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru
- 4 : Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

Tabel Perolehan Skor Siswa
Tanggal : 11 Maret 2014

No	Nama	Item				Jumlah
		1	2	3	4	
1	SNH	√			√	2
2	KM	√				1
3	YFF					0
4	ZM				√	1
5	EPP	√	√	√	√	4
6	LRA	√	√	√	√	4
7	MNA	√		√		2
8	MMR	√	√	√	√	4
9	MDM	√	√	√	√	4
10	MAI		√		√	2
11	MDF	√		√	√	3
12	MNAH	√				1
13	MNA	√				1
14	MZR	√	√	√		3
15	MM	√			√	2
16	NSF	√	√	√	√	4
17	NOCW	√		√	√	3
18	RGP	√			√	2
19	RODR	√		√	√	3
20	SF				√	1
21	SK	√			√	2
22	SRD	√	√	√	√	4
23	ZA	√	√	√	√	4
24	FLKD	√		√		2
25	NSH	√	√	√	√	4
Jumlah						63

Catatan :

- 1 : Hadir setiap pelajaran matematika
- 2 : Mengerjakan PR
- 3 : Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru
- 4 : Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

Tabel Perolehan Skor Siswa
Tanggal : 12 Maret 2014

No	Nama	Item				Jumlah
		1	2	3	4	
1	SNH	√			√	2
2	KM	√				1
3	YFF				√	1
4	ZM				√	1
5	EPP	√	√	√	√	4
6	LRA	√	√	√	√	4
7	MNA	√	√	√	√	4
8	MMR	√	√	√	√	4
9	MDM	√	√	√	√	4
10	MAI	√	√		√	3
11	MDF	√	√	√	√	4
12	MNAH	√			√	2
13	MNA	√			√	2
14	MZR	√	√			2
15	MM			√	√	2
16	NSF	√	√	√	√	4
17	NOCW	√		√	√	3
18	RGP	√	√	√		3
19	RODR	√	√		√	3
20	SF	√		√		2
21	SK	√		√	√	3
22	SRD	√	√	√	√	4
23	ZA	√	√	√	√	4
24	FLKD	√			√	2
25	NSH	√	√	√	√	4
Jumlah						72

Catatan :

- 1 : Hadir setiap pelajaran matematika
- 2 : Mengerjakan PR
- 3 : Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru
- 4 : Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

Tabel Perolehan Skor Siswa
Tanggal : 13 Maret 2014

No	Nama	Item				Jumlah
		1	2	3	4	
1	SNH	√	√	√	√	4
2	KM	√				1
3	YFF	√		√	√	3
4	ZM	√	√		√	3
5	EPP	√	√	√	√	4
6	LRA	√	√	√	√	4
7	MNA	√			√	2
8	MMR	√		√	√	3
9	MDM	√	√	√	√	4
10	MAI	√	√		√	3
11	MDF	√		√		2
12	MNAH	√				1
13	MNA	√				1
14	MZR	√	√		√	3
15	MM			√	√	2
16	NSF	√	√	√	√	4
17	NOCW	√		√	√	3
18	RGP	√				1
19	RODR	√			√	2
20	SF					0
21	SK	√			√	2
22	SRD	√	√	√	√	4
23	ZA	√	√	√	√	4
24	FLKD	√			√	2
25	NSH	√	√	√	√	4
Jumlah						66

Catatan :

- 1 : Hadir setiap pelajaran matematika
- 2 : Mengerjakan PR
- 3 : Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru
- 4 : Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

Rekapitulasi Hasil Siklus I

No	Nama	Token Yang di Dapat				Jumlah	%
		H-1	H-2	H-3	H-4		
1	SNH	2	2	2	4	10	62.5%
2	KM	1	1	1	1	4	25%
3	YFF	2	0	1	3	6	37.5%
4	ZM	1	1	1	3	6	37.5%
5	EPP	4	4	4	4	16	100%
6	LRA	4	4	4	4	16	100%
7	MNA	3	2	4	2	11	68.75%
8	MMR	3	4	4	3	14	87.5%
9	MDM	4	4	4	4	16	100%
10	MAI	3	2	3	3	11	68.75%
11	MDF	2	3	4	2	11	68.75%
12	MNAH	1	1	2	1	5	31.25%
13	MNA	1	1	2	1	5	31.25%
14	MZR	3	3	2	3	11	68.75%
15	MM	1	2	2	2	7	43.75%
16	NSF	4	4	4	4	16	100%
17	NOCW	3	3	3	3	12	75%
18	RGP	2	2	3	1	8	50%
19	RODR	2	3	3	2	10	62.5%
20	SF	1	1	2	0	4	25%
21	SK	2	2	3	2	9	56.25%
22	SRD	4	4	4	4	16	100%
23	ZA	4	4	4	4	16	100%
24	FLKD	3	2	2	2	9	56.25%
25	NSH	4	4	4	4	16	100%
Jumlah		64	63	72	66	265	66.25%

Presentase Kategori Kedisiplinan

No	Kriteria	Presentase	Jumlah
1	Baik	76% - 100%	8
2	Cukup	51% - 75%	9
3	Kurang	26% - 50%	6
4	Tidak Baik	<25%	2

SIKLUS II

Tabel Perolehan Skor Siswa
Tanggal : 17 Maret 2014

No	Nama	Item				Jumlah
		1	2	3	4	
1	SNH	√		√	√	3
2	KM	√			√	2
3	YFF			√	√	2
4	ZM			√	√	2
5	EPP	√	√	√	√	4
6	LRA	√	√	√	√	4
7	MNA	√	√	√	√	4
8	MMR	√		√	√	3
9	MDM	√	√	√	√	4
10	MAI	√	√		√	3
11	MDF	√		√	√	3
12	MNAH	√			√	2
13	MNA	√			√	2
14	MZR	√	√	√	√	4
15	MM			√	√	2
16	NSF	√	√	√	√	4
17	NOCW	√		√	√	3
18	RGP	√		√	√	3
19	RODR	√	√	√	√	4
20	SF	√		√		2
21	SK	√		√	√	3
22	SRD	√	√	√	√	4
23	ZA	√	√	√	√	4
24	FLKD	√		√	√	3
25	NSH	√	√	√	√	4
Jumlah						78

Catatan :

- 1 : Hadir setiap pelajaran matematika
- 2 : Mengerjakan PR
- 3 : Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru
- 4 : Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

Tabel Perolehan Skor Siswa
Tanggal : 18 Maret 2014

No	Nama	Item				Jumlah
		1	2	3	4	
1	SNH	√		√	√	3
2	KM	√			√	2
3	YFF	√		√		2
4	ZM		√		√	2
5	EPP	√	√	√	√	4
6	LRA	√	√	√	√	4
7	MNA	√	√	√	√	4
8	MMR	√	√	√	√	4
9	MDM	√	√	√	√	4
10	MAI	√	√	√	√	4
11	MDF	√		√	√	3
12	MNAH	√			√	2
13	MNA	√			√	2
14	MZR	√	√	√	√	4
15	MM			√	√	2
16	NSF	√	√	√	√	4
17	NOCW	√		√	√	3
18	RGP	√	√	√	√	4
19	RODR	√	√	√	√	4
20	SF	√				1
21	SK	√	√	√	√	4
22	SRD	√	√	√	√	4
23	ZA	√	√	√	√	4
24	FLKD	√	√	√	√	4
25	NSH	√	√	√	√	4
Jumlah						82

Catatan :

- 1 : Hadir setiap pelajaran matematika
- 2 : Mengerjakan PR
- 3 : Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru
- 4 : Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

Tabel Perolehan Skor Siswa
Tanggal : 19 Maret 2014

No	Nama	Item				Jumlah
		1	2	3	4	
1	SNH	√		√	√	3
2	KM	√			√	2
3	YFF	√			√	2
4	ZM		√		√	2
5	EPP	√	√	√	√	4
6	LRA	√	√	√	√	4
7	MNA	√		√	√	3
8	MMR	√	√	√	√	4
9	MDM	√	√	√	√	4
10	MAI	√	√		√	3
11	MDF	√		√		2
12	MNAH	√			√	2
13	MNA	√			√	2
14	MZR	√	√	√	√	4
15	MM				√	1
16	NSF	√	√	√	√	4
17	NOCW	√		√	√	3
18	RGP	√	√	√	√	4
19	RODR	√	√		√	3
20	SF					0
21	SK	√			√	2
22	SRD	√	√	√	√	4
23	ZA	√	√	√	√	4
24	FLKD	√	√	√	√	4
25	NSH	√	√	√	√	4
Jumlah						74

Catatan :

- 1 : Hadir setiap pelajaran matematika
- 2 : Mengerjakan PR
- 3 : Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru
- 4 : Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

Tabel Perolehan Skor Siswa
Tanggal : 20 Maret 2014

No	Nama	Item				Jumlah
		1	2	3	4	
1	SNH	√		√	√	3
2	KM	√			√	2
3	YFF				√	1
4	ZM	√			√	2
5	EPP	√	√	√	√	4
6	LRA	√	√	√	√	4
7	MNA	√		√	√	3
8	MMR	√		√	√	3
9	MDM	√	√	√	√	4
10	MAI	√	√		√	3
11	MDF	√		√		2
12	MNAH	√	√	√	√	4
13	MNA	√			√	2
14	MZR	√	√	√	√	4
15	MM	√			√	2
16	NSF	√	√	√	√	4
17	NOCW	√		√	√	3
18	RGP	√		√	√	3
19	RODR	√	√		√	3
20	SF	√				1
21	SK	√			√	2
22	SRD	√	√	√	√	4
23	ZA	√	√	√	√	4
24	FLKD	√		√	√	3
25	NSH	√	√	√	√	4
Jumlah						72

Catatan :

- 1 : Hadir setiap pelajaran matematika
- 2 : Mengerjakan PR
- 3 : Mengerjakan Soal yang diperintahkan oleh guru
- 4 : Mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

Rekapitulasi Hasil Siklus II

No	Nama	Token Yang di Dapat				Jumlah	%
		H-1	H-2	H-3	H-4		
1	SNH	3	3	3	3	12	75%
2	KM	2	2	2	2	8	50%
3	YFF	2	2	2	1	7	43.75%
4	ZM	2	2	2	2	8	50%
5	EPP	4	4	4	4	16	100%
6	LRA	4	4	4	4	16	100%
7	MNA	4	4	3	3	14	87.5%
8	MMR	3	4	4	3	14	87.5%
9	MDM	4	4	4	4	16	100%
10	MAI	3	4	3	3	13	81.25%
11	MDF	3	3	2	2	10	62.5%
12	MNAH	2	2	2	2	8	50%
13	MNA	2	2	2	2	8	50%
14	MZR	4	4	4	4	16	100%
15	MM	2	2	1	2	7	43.75%
16	NSF	4	4	4	4	16	100%
17	NOCW	3	3	3	3	12	75%
18	RGP	3	4	4	3	14	87.5%
19	RODR	4	4	3	3	14	87.5%
20	SF	2	1	0	1	4	25%
21	SK	3	4	2	2	11	68.75%
22	SRD	4	4	4	4	16	100%
23	ZA	4	4	4	4	16	100%
24	FLKD	3	4	4	3	14	87.5%
25	NSH	4	4	4	4	16	100%
Jumlah		78	82	74	72	306	76.5%

Presentase Kategori Kedisiplinan

No	Kriteria	Presentase	Jumlah
1	Baik	76% - 100%	14
2	Cukup	51% - 75%	4
3	Kurang	26% - 50%	6
4	Tidak Baik	<25%	1

Lampiran

Peningkatan Kedisiplinan Siswa pada Pratindakan dan Siklus I

No	Nama	Perbandingan Hasil Nilai	
		Pratindakan	Siklus I
1	SNH	6	10
2	KM	4	4
3	YFF	2	6
4	ZM	5	6
5	EPP	16	16
6	LRA	16	16
7	MNA	8	11
8	MMR	12	14
9	MDM	14	16
10	MAI	12	11
11	MDF	8	11
12	MNAH	4	5
13	MNA	4	5
14	MZR	10	11
15	MM	6	7
16	NSF	16	16
17	NOCW	12	12
18	RGP	10	8
19	RODR	8	10
20	SF	3	4
21	SK	8	9
22	SRD	16	16
23	ZA	16	16
24	FLKD	10	9
25	NSH	16	16
Jumlah		242	265

Kriteria Kategorisasi

No	Kriteria	Presentase	Perbandingan Frekuensi	
			Pratindakan	Siklus I
1	Baik	76% - 100%	7	8
2	Cukup	51% - 75%	6	9
3	Kurang	26% - 50%	7	6
4	Tidak Baik	<25%	5	2

Lampiran

Peningkatan Kedisiplinan Siswa pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama	Perbandingan Hasil Nilai		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	SNH	6	10	14
2	KM	4	4	8
3	YFF	2	6	13
4	ZM	5	6	8
5	EPP	16	16	16
6	LRA	16	16	16
7	MNA	8	11	14
8	MMR	12	14	14
9	MDM	14	16	16
10	MAI	12	11	13
11	MDF	8	11	14
12	MNAH	4	5	10
13	MNA	4	5	8
14	MZR	10	11	16
15	MM	6	7	14
16	NSF	16	16	16
17	NOCW	12	12	14
18	RGP	10	8	14
19	RODR	8	10	14
20	SF	3	4	10
21	SK	8	9	13
22	SRD	16	16	16
23	ZA	16	16	16
24	FLKD	10	9	14
25	NSH	16	16	16
Jumlah		242	265	341

Kriteria Kategorisasi

No	Kriteria	Presentase	Perbandingan Frekuensi		
			Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Baik	76% - 100%	7	8	20
2	Cukup	51% - 75%	6	9	3
3	Kurang	26% - 50%	7	6	2
4	Tidak Baik	<25%	5	2	0

“lho lho lho banyak sekali yang tidak membawa, RK kamu kenapa tidak membawa buku monitoringmu?” tanya guru pada salah satu siswa

“lupa bu,”sahutnya

“RL kamu juga lupa?” tanya guru pada siswa yang lain

“Bawa bu, tapi lupa nggak diisi sama bapak,” jawab RL

Tidak mau berdebat lama masalah buku monitoring, kemudian guru melanjutkan dengan pelajaran.

“Hari ini bu guru akan bercerita tentang wayang PANDHAWA,”

“Horeeeeeeeeeeeeeeeeeee,” siswa-siswa menyambut dengan sorak sorai

“Tapiiiii, sebelum ibu bercerita ibu akan cek PR kalian terlebih dahulu, siapa yang tidak mengerjakan, silakan berdiri di depan kelas.”

Dua belas siswa maju ke depan karena tidak mengerjakan PR dengan berbagai alasan. ada yang mengatakan sudah mengerjakan tapi ketinggalan. ada pula yang beralasan semalam mati listrik, jadi tidak bisa mengerjakan PR. dan tidak sedikit yang beralasan lupa.

Kegiatan Siklus I

10-13 Maret 2014

Setelah melihat dari hasil pratindakan, banyak ditemukan siswa yang perilakunya mencerminkan sikap tidak disiplin seperti, terlambat datang ke sekolah, banyak siswa yang tidak mengerjakan PR, dll. Menanggapi permasalahan tersebut akhirnya peneliti mencoba menggunakan metode token ekonomi untuk mengatasinya. Peneliti menggunakan PIN yang bergambar pandhawa sebagai reward dalam metode tersebut. Mengapa harus bergambar tokoh wayang pandhawa, karena berkaitan dengan pelajaran di kelas dua tersebut

Sebelumnya guru menjelaskan pada siswa tentang sifat-sifat atau karakter dari setiap tokoh wayang pandhawa tersebut.

“Anak-anak, siapa yang pengen punya sifat seperti tokoh-tokoh pandhawa?”tanya guru pada siswanya

“saya bu, saya bu, saya bu,” sahut anak berebutan

“oke, bu guru akan memberikan kalian pin bergambar Nakula-Sadewa apabila kalian masuk sekolah tidak terlambat. Lalu bu guru akan memberikan kalian pin bergambar Yudhistira apabila kalian melakukan sholat 5 waktu. kemudian bu guru akan memberikan kalian pin bergambar Werkudara apabila kalian mengerjakan PR, dan yang terakhir bu guru akan memberikan kalian pin bergambar Arjuna apabila kalian membawa buku monitoring.”

“horeeeeeeeeeeee,” sahut anak-anak dengan riang

“namun sebaliknya, apabila kalian tidak melakukan aturan yang dibuat oleh bu guru, ibu guru akan mengambil PIN tersebut

Dari sini, tampak antusias siswa ingin mendapatkan pin tersebut. Jumlah siswa yang tidak mengerjakan PR pun menurun, begitu juga dengan siswa yang sering terlambat sekolah.

Kegiatan Siklus II

17-20 Maret 2014

Belum puas dengan hasil siklus pertama, peneliti kemudian mengajak komunikasi dengan orangtua wali murid. dalam pertemuan ini, peneliti menjelaskan bahwa peneliti mempunyai program ingin meningkatkan kedisiplinan siswa, dengan metode token economy, menggunakan reward pin yang bergambar tokoh-tokoh Pandhawa. Harapannya orangtua wali murid dapat bekerjasama dengan peneliti. karena ada beberapa kegiatan yang tidak bisa peneliti pantau langsung,

Setelah melaksanakan komunikasi dengan orangtua wali murid peneliti menjadi terbantu. siswa yang melaksanakan kedisiplinan pun jadi meningkat

LAMPIRAN 3. FOTO KEGIATAN



Gambar Pin Pandhawa



Siswa menerima Pin Pandhawa



Siswa yang mendapatkan 4 pin



LAMPIRAN 4.

SURAT IZIN PENELITIAN