

ANALISIS PENERAPAN *TOKEN ECONOMY* TERHADAP SISWA SMP QUR'AN AR-ROUDLOH SINGOSARI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Fakhrina Hanum¹, Zulfia Amalia Alwi², Muhammad Jamaluddin³

Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang

E-mail: 220401110160@student.uinmalang.ac.id¹, 220401110152@student.uinmalang.ac.id²

jamaluddin@psi.uin-malang.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini mencoba melihat bagaimana penerapan *token economy* yaitu sistem pemberian penghargaan sederhana seperti stiker dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa kelas VII C dan VII D SMP Qur'an Ar-Roudloh Singosari dalam pelajaran Matematika. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta hasil akademik yang belum memenuhi standar. Melalui pendekatan kuantitatif dan percobaan terbatas, siswa diberi penghargaan atas perilaku belajar yang positif. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan nilai belajar yang cukup besar setelah strategi ini diterapkan. Temuan ini mendukung teori Bandura bahwa penghargaan eksternal bisa mendorong perubahan dalam sikap dan motivasi belajar. Selain membantu siswa lebih aktif dalam belajar, strategi ini juga tetap selaras dengan nilai-nilai religius yang dianut sekolah, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, bermakna, dan membentuk karakter yang lebih baik.

Kata kunci

Token Economy, Motivasi Belajar, Matematika, Siswa SMP, Penghargaan

ABSTRACT

This study tries to see how the application of token economy, which is a simple reward system such as stickers, can help improve the learning spirit of students in class VII C and VII D of Ar-Roudloh Singosari Qur'anic Junior High School in Mathematics. This study was motivated by students' low motivation and engagement in the learning process, as well as academic results that have not met the standards. Through a quantitative approach and a limited experiment, students were rewarded for positive learning behaviors. The results showed a considerable increase in learning scores after this strategy was implemented. The findings support Bandura's theory that external rewards can promote changes in attitude and motivation to learn. In addition to helping students be more active in learning, this strategy also remains aligned with the school's religious values, making the learning process more enjoyable, meaningful, and shaping better characters.

Keywords

Token Economy, Learning Motivation, Mathematics, Junior High School Students, Rewards

1. PENDAHULUAN

Matematika sering kali menjadi mata pelajaran yang dianggap menantang di kalangan siswa SMP, terutama karena kompleksitas konsep abstrak seperti aljabar, geometri, dan logika matematis. Di SMP Qur'an Ar-Roudloh Singosari, tantangan ini semakin terasa karena sekolah tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga pengembangan karakter religius. Rendahnya motivasi belajar siswa kelas VII C dan VII D pada mata pelajaran matematika tercermin dari partisipasi yang minim dalam diskusi, ketidakteraturan pengumpulan tugas, dan hasil evaluasi yang belum memenuhi standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk

menerapkan strategi pembelajaran inovatif yang mampu menyelaraskan tujuan akademik dengan nilai-nilai keislaman yang menjadi fondasi sekolah.

Token economy, sebagai salah satu pendekatan psikologis berbasis *behavioral reinforcement*, menawarkan solusi potensial. Metode ini menggunakan pemberian token (poin atau simbol) sebagai *reward* atas *positive behavioral*, yang kemudian dapat ditukar dengan insentif bermakna. Penelitian sebelumnya membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, seperti studi oleh Kazdin (2012) yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kedisiplinan dan produktivitas belajar di lingkungan sekolah menengah. Namun, penerapannya di lembaga pendidikan berbasis agama terutama yang mengintegrasikan reward dengan nilai spiritual masih sangat terbatas.

Konteks SMP Qur'an Ar-Roudloh Singosari memberikan landasan unik bagi penelitian ini, terutama dalam kaitannya dengan teori motivasi Albert Bandura yang menekankan interaksi antara faktor intrinsik dan ekstrinsik. Sebagai sekolah yang mengintegrasikan kurikulum ilmu umum dan agama, penerapan token economy dirancang tidak hanya untuk memacu prestasi akademik matematika, tetapi juga membangkitkan motivasi intrinsik siswa melalui nilai-nilai keislaman yang selaras dengan identitas diri mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan secara akademik, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang luas. Keberhasilannya dapat menjadi acuan bagi pendidik di lingkungan religius untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika tanpa mengabaikan misi pembentukan akhlak mulia, sekaligus membuktikan bahwa integrasi sains modern dan nilai spiritual bukanlah hal yang kontradiktif, melainkan sinergis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, teridentifikasi bahwa mayoritas peserta didik Kelas VII C dan VII D SMP Qur'an Ar-Roudloh Singosari mengalami kendala signifikan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika. Analisis menunjukkan bahwa penerapan metode ceramah secara monoton dan dominan dalam kegiatan belajar-mengajar menimbulkan kejenuhan pada siswa. Dampaknya, siswa cenderung kehilangan fokus dan lebih memilih untuk berinteraksi dengan teman sebangku, melakukan aktivitas non-akademik, atau menimbulkan distraksi di dalam kelas. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, yang terlihat dari ketidakmampuan mereka dalam merespons pertanyaan refleksi dari guru meskipun pertanyaan tersebut dirancang untuk menguji daya serap dan konsentrasi mereka selama pembelajaran.

permasalahan kedua menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa, terutama dalam aspek keterlibatan interaktif. Hal ini terlihat jelas ketika guru membuka sesi tanya jawab tidak ada satu pun siswa yang mengacungkan tangan untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan gagasan. Demikian pula, ketika guru memberikan pertanyaan untuk memancing respons, tidak terlihat inisiatif dari siswa untuk menjawab. Fenomena ini mengindikasikan lemahnya keterlibatan kognitif dan keengganan siswa dalam membangun dialog interaktif, yang menjadi penghambat proses pembelajaran dua arah.

Berdasarkan data hasil evaluasi pembelajaran, mayoritas siswa kelas VII C dan VII D belum mencapai standar kompetensi minimum yang ditetapkan sekolah (KKM). Dominasi nilai di bawah KKM pada mata pelajaran matematika mencerminkan ketidaktuntasan pemahaman konseptual maupun kemampuan aplikatif. Kondisi ini menguatkan temuan bahwa metode pembelajaran yang kurang variatif dan minimnya motivasi intrinsik siswa berkontribusi pada kegagalan pencapaian target kurikulum.

Penelitian yang dilakukan oleh Elizabeth Prima dan Putu Indah Lestari mengungkap fenomena menarik terkait efektivitas token economy dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Studi ini dirancang dengan pendekatan action research dua siklus, di mana teknik token economy diimplementasikan secara bertahap untuk mengatasi rendahnya keterlibatan belajar siswa. Pada tahap observasi awal, hanya 25% siswa yang menunjukkan motivasi belajar sesuai kriteria ketuntasan. Angka ini mencerminkan tantangan serius dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang partisipatif dan menyenangkan.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada anak usia dini, penelitian ini mengaplikasikan token economy pada siswa SMP dengan kompleksitas materi matematika yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian ini tidak hanya mengukur motivasi, tetapi juga mengaitkan reward dengan pembentukan karakter religius, sehingga memperluas dimensi teori motivasi Bandura (intrinsik-ekstrinsik) dalam lingkungan pendidikan berbasis agama.

Penelitian ini mengkaji tiga permasalahan inti terkait implementasi token economy dalam pembelajaran matematika. Pertama, bagaimana proses penerapan strategi token economy pada siswa kelas VII C dan VII D SMP Qur'an Ar-Roudloh Singosari dalam konteks pembelajaran matematika, termasuk mekanisme pemberian reward, kriteria penilaian, dan integrasinya dengan nilai-nilai keislaman. Kedua, sejauh mana pengaruh intervensi token economy terhadap peningkatan motivasi belajar siswa yang tercermin dari partisipasi aktif, kedisiplinan pengumpulan tugas, dan keterlibatan kognitif selama proses pembelajaran. Ketiga, bagaimana efektivitas strategi ini dalam meningkatkan hasil belajar matematika yang diukur melalui capaian akademik, ketuntasan KKM, dan retensi pemahaman konseptual siswa.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan sistem token economy dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada siswa kelas VII C dan VII D SMP Qur'an Ar-Roudloh. Analisis ini mencakup tahapan implementasi, tantangan yang dihadapi selama proses, serta respons siswa terhadap penerapan sistem tersebut. Selanjutnya, penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh penerapan token economy terhadap motivasi belajar siswa melalui observasi langsung terhadap perilaku belajar, tingkat partisipasi, dan hasil wawancara siswa. Terakhir, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur efektivitas token economy dalam meningkatkan hasil belajar matematika dengan membandingkan capaian akademik siswa sebelum dan sesudah intervensi, serta menelaah signifikansi perubahannya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan siswa kelas VII C dan D SMP Qur'an Ar-Roudloh Singosari dengan total sebanyak 25 orang. Dari jumlah tersebut, sebanyak 4 siswa dipilih sebagai subjek utama menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan antara lain adalah rendahnya motivasi belajar matematika yang ditunjukkan melalui kurangnya partisipasi dalam diskusi kelas, keterlambatan atau ketidakteraturan dalam mengumpulkan tugas, serta nilai akademik yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan metode *behavior checklist*. *Behavior checklist* adalah alat observasi berupa daftar yang mencantumkan nomor subjek serta perilaku-perilaku yang diharapkan muncul. Penggunaan checklist ini bertujuan untuk mempermudah dan menstrukturkan pencatatan hasil observasi.

Lembar observasi tersebut terdiri dari beberapa kolom dengan tanda centang pada nomor kursi siswa serta indikator-indikator perilaku yang mencerminkan motivasi belajar, seperti minat belajar, konsentrasi, ketekunan, dan perhatian terhadap pelajaran. Alat ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa, baik melalui aktivitas mereka di dalam kelas maupun di luar kelas. Setiap perilaku yang muncul diberi skor 1, sedangkan perilaku yang tidak tampak diberi skor 0.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode statistik parametrik. Teknik analisis yang digunakan adalah uji-t, yaitu *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. *Paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest dalam masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil *Paired Samples Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre - Post	-4.75000	3.59398	1.79699	-10.46882	.96882	-2.643	3	.077

Setelah dilakukan pretest dan posttest terhadap siswa kelas VII C dan VII D yang menjadi kelompok eksperimen, data dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 17.0. Tujuannya adalah untuk melihat signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya strategi token economy.

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 61,80, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 78,40. Hasil pengujian menunjukkan nilai $t = -9,327$ dengan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000$, yang berarti nilai signifikansi $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa token economy. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pemberian token secara konsisten sebagai bentuk reinforcement terhadap perilaku belajar yang positif mampu meningkatkan pencapaian akademik siswa secara signifikan. Penemuan ini selaras dengan pendapat Kazdin (2012) yang menyatakan bahwa strategi token economy efektif dalam meningkatkan kedisiplinan dan produktivitas belajar siswa melalui penguatan positif yang sistematis.

Secara teoritis, hasil ini memperkuat prinsip teori motivasi sosial-kognitif dari Bandura (1986), di mana reinforcement eksternal seperti token dapat membentuk perilaku belajar yang positif, terutama ketika dikaitkan dengan nilai-nilai personal dan spiritual siswa. Dalam konteks sekolah berbasis keislaman seperti SMP Qur'an Ar-Roudloh, token yang diberikan bukan sekadar bentuk reward materialistik, melainkan simbol apresiasi terhadap usaha dan akhlak baik dalam proses belajar. Dengan demikian, data kuantitatif melalui uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa strategi token economy tidak hanya berdampak pada perubahan perilaku, tetapi juga secara nyata meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini menegaskan urgensi untuk mengintegrasikan strategi penguatan berbasis nilai keislaman dalam praktik pembelajaran yang selama ini terlalu dominan dengan pendekatan ceramah satu arah.

Sebelum pelaksanaan program *token economy*, kami merasa penting untuk terlebih dahulu memberikan penjelasan kepada para siswa mengenai apa itu *token economy* agar mereka memahami konsep dan tujuannya secara utuh. *Token economy* merupakan sebuah sistem pemberian penguatan berupa benda simbolik dalam hal ini

stiker yang diberikan setiap kali seseorang menunjukkan perilaku positif yang diharapkan. Stiker yang terkumpul nantinya dapat ditukarkan dengan hadiah tertentu. Dengan penjelasan yang diberikan di awal, kami berharap siswa tidak hanya menerima stiker sebagai benda semata, tetapi juga memahami bahwa stiker tersebut adalah bentuk apresiasi atas usaha dan perilaku positif mereka selama kegiatan belajar berlangsung.

Setelah para siswa memahami konsep *token economy*, kami juga menyampaikan tujuan dari pelaksanaan program ini, yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dan efektivitas pemberian token terhadap motivasi belajar mereka. Kami ingin melihat apakah penghargaan kecil yang diberikan secara konsisten ini dapat menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan kedisiplinan, dan membentuk kebiasaan positif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi, di mana siswa merasa dihargai atas proses belajar yang mereka lakukan.

Jenis token yang digunakan dalam program ini adalah stiker. Pemberian stiker tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan berdasarkan kriteria yang jelas dan konsisten, seperti berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Dengan kriteria ini, siswa diharapkan termotivasi untuk lebih aktif, disiplin, dan bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Kegiatan ini juga mendorong terbentuknya lingkungan yang saling mendukung dan positif di dalam kelas.

Stiker yang telah dikumpulkan oleh siswa nantinya dapat ditukarkan dengan hadiah berupa barang atau materi yang bernilai bagi mereka, seperti alat tulis. Sistem penukaran ini dilakukan secara berkala agar siswa memiliki waktu untuk mengumpulkan token yang cukup dan merasakan manfaat dari usahanya. Tujuannya bukan hanya agar mereka senang mendapatkan hadiah, tetapi lebih dari itu, mereka belajar bahwa setiap usaha yang dilakukan dengan sungguh-sungguh akan membuahkan hasil.

Pendekatan ini selaras dengan teori belajar sosial dari Albert Bandura, yang menekankan pentingnya *reinforcement* dan penguatan perilaku melalui observasi serta pengalaman langsung. Dalam pandangan Bandura, motivasi belajar siswa dapat meningkat ketika mereka menyadari bahwa perilaku positif yang mereka tunjukkan mendapatkan penguatan (Bandura, 1986). *Token economy* berperan sebagai bentuk *external reinforcement* yang kemudian diinternalisasi oleh siswa sebagai bagian dari proses belajar. Ketika siswa melihat teman-temannya mendapatkan stiker karena perilaku baik, mereka terdorong untuk menirunya. Dengan begitu, program ini tidak hanya membentuk perilaku secara individual, tetapi juga menciptakan efek sosial yang mendorong budaya belajar yang lebih positif di sekolah.

Selama pelaksanaan program *token economy*, kami sebagai peneliti menghadapi beberapa tantangan di lapangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu interaksi dengan siswa. Karena padatnya jadwal kegiatan mereka di sekolah dan pondok, kami tidak bisa bertemu setiap hari dan waktu yang tersedia saat bertemu pun cukup singkat. Akibatnya, proses pemberian tugas dan pengumpulan tugas berlangsung tanpa adanya pendampingan yang optimal. Sering kali siswa hanya mengumpulkan tugas tanpa adanya refleksi atau pemahaman mendalam terhadap materi. Situasi ini menyulitkan kami untuk memberikan umpan balik langsung dan mendampingi proses belajar mereka secara lebih menyeluruh.

Tantangan lain yang kami temui adalah kesulitan dalam mengamati perilaku siswa secara menyeluruh, baik dalam keseharian maupun saat proses pembelajaran di kelas. Beberapa siswa cenderung mengerjakan tugas secara asal-asalan, bahkan ada yang tidak mengumpulkan tugas sama sekali. Kami juga menemukan bahwa ketika mengalami

kesulitan, siswa cenderung pasif dan tidak menunjukkan inisiatif untuk bertanya atau mencari bantuan, baik kepada teman maupun guru. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran sosial dari Albert Bandura, yang menekankan pentingnya pengamatan, model sosial, dan *self-efficacy* dalam proses belajar (Bandura, 1997; Schunk & DiBenedetto, 2020). Rendahnya inisiatif siswa untuk bertanya dapat mengindikasikan rendahnya *self-efficacy* mereka, yaitu keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri untuk menyelesaikan tugas. Padahal, interaksi sosial dan observasi terhadap model yang efektif merupakan aspek penting dalam membentuk perilaku belajar yang positif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa yang memiliki motivasi belajar rendah sebelum diterapkannya metode token economy, ditemukan beberapa faktor utama yang memengaruhi kondisi tersebut. Salah satu penyebab yang paling dominan adalah proses pembelajaran yang dirasakan monoton dan kurang menyenangkan. Siswa menyampaikan bahwa kegiatan belajar di kelas cenderung berulang, kurang interaktif, dan tidak memberi ruang bagi kreativitas atau keterlibatan aktif. Hal ini membuat mereka merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara maksimal. Pembelajaran yang tidak bervariasi dapat menurunkan semangat siswa, karena mereka tidak merasakan tantangan maupun penghargaan terhadap usaha belajar yang mereka lakukan (Dewi & Widodo, 2021).

Selain itu, faktor psikologis dari lingkungan keluarga juga turut memberikan dampak besar terhadap motivasi belajar siswa. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa ia sedang mengalami masa sulit karena baru saja kehilangan ayahnya. Kondisi ini tentu berdampak pada keadaan emosional dan psikologisnya, sehingga sulit untuk fokus dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Dukungan emosional dari keluarga sangat penting dalam proses belajar anak, dan kehilangan figur penting dalam keluarga dapat menyebabkan trauma yang memengaruhi motivasi serta prestasi akademik (Maulidya & Maulina, 2022).

Tidak hanya itu, rendahnya latar belakang pendidikan dalam keluarga juga menjadi salah satu penyebab lemahnya dorongan belajar siswa. Banyak siswa yang berasal dari keluarga yang kurang memberikan dukungan akademik karena minimnya pemahaman orang tua tentang pentingnya pendidikan. Hal ini membuat siswa tidak memiliki panutan atau dorongan dari lingkungan terdekatnya untuk meraih prestasi atau merancang masa depan yang lebih baik. Keluarga dengan tingkat pendidikan rendah cenderung kurang mampu menanamkan nilai pentingnya pendidikan pada anak-anaknya (Putri & Kurniawan, 2023).

Kurangnya motivasi intrinsik juga menjadi masalah yang terlihat jelas dalam wawancara ini. Beberapa siswa mengaku tidak tahu mengapa mereka harus belajar dan apa tujuan mereka ke depan. Mereka menjalani proses pendidikan hanya sebagai kewajiban, bukan sebagai kebutuhan atau cita-cita. Tanpa adanya tujuan yang jelas, proses belajar menjadi aktivitas yang hampa makna. Oleh karena itu, intervensi seperti token economy menjadi penting untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih positif dan menumbuhkan rasa pencapaian dalam diri siswa (Rahmawati & Fitria, 2020; Sari & Hartati, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengajar di kelas tersebut, ditemukan bahwa terdapat beberapa siswa yang menunjukkan perilaku kurang mendukung proses pembelajaran. Beberapa siswa terlihat cukup bandel dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Mereka sering kali kurang fokus ketika mengikuti pelajaran di kelas dan lebih memilih untuk mengobrol dengan teman sebangku daripada memperhatikan penjelasan guru. Sikap seperti ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Selain itu, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah juga cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Mereka jarang menunjukkan inisiatif sendiri, terutama saat mengalami kesulitan dalam memahami materi atau mengerjakan tugas. Sering kali mereka hanya diam dan tidak berusaha mencari bantuan, bahkan dari guru sekalipun. Dalam kondisi seperti ini, mereka baru menunjukkan respons belajar jika mendapat dorongan atau motivasi dari teman atau orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa regulasi diri mereka dalam belajar masih cukup lemah (Zimmerman, 2020).

Namun demikian, tidak semua siswa berada dalam kondisi yang sama. Beberapa di antaranya justru menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Mereka memiliki inisiatif untuk bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan, serta menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa seperti ini cenderung memiliki kesadaran akan pentingnya belajar dan mampu mengelola proses belajarnya secara lebih mandiri. Perilaku tersebut mencerminkan keberadaan motivasi intrinsik yang kuat dalam diri mereka (Ryan & Deci, 2020).

Perbedaan motivasi belajar antar siswa ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari lingkungan keluarga, dukungan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, hingga pendekatan mengajar dari guru. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung serta memberikan stimulasi positif yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Interaksi yang positif antara guru dan siswa juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan belajar (Wentzel, 2018).

Oleh karena itu, penting bagi guru dan pihak sekolah untuk lebih memperhatikan kebutuhan individual siswa dalam proses pembelajaran. Dukungan emosional dan strategi pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dengan motivasi rendah untuk lebih terlibat. Sementara itu, siswa yang sudah menunjukkan motivasi tinggi perlu terus difasilitasi agar potensi mereka berkembang secara optimal. Pendidikan yang inklusif dan responsif terhadap keragaman karakteristik siswa adalah kunci dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna (Boekaerts, 2016).

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi token economy mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika yang kerap dianggap menantang. Melalui pemberian token berupa stiker sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi aktif, ketepatan waktu, dan kesungguhan dalam belajar, siswa merasa dihargai dan terdorong untuk terlibat lebih dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memberi mereka pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi, serta memperkuat kebiasaan positif di kelas. Dengan memahami bahwa setiap usaha mereka dihargai, siswa mulai memandang proses belajar sebagai sesuatu yang berarti.

Namun, penerapan strategi ini juga menghadapi tantangan. Keterbatasan waktu interaksi antara peneliti dan siswa karena padatnya aktivitas sekolah dan pondok menjadi kendala dalam pendampingan pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa masih menunjukkan perilaku pasif, tidak percaya diri, dan kurang inisiatif ketika menghadapi kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa selain strategi penghargaan eksternal, penguatan kepercayaan diri dan dukungan emosional juga sangat diperlukan untuk meningkatkan self-efficacy siswa dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti bahwa token economy merupakan strategi yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, terlebih jika disesuaikan dengan nilai-nilai

religius dan konteks psikososial siswa. Hasil ini memberi harapan bahwa dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran matematika tidak hanya bisa menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk membentuk karakter dan membangkitkan semangat belajar siswa secara berkelanjutan. Strategi ini dapat menjadi referensi penting bagi para pendidik di sekolah berbasis agama dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih manusiawi, adaptif, dan bermakna.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bhati, K., & Sethy, T. P. (2022c). Self-Efficacy: Theory to Educational Practice. *Article in International Journal of Indian Psychology*. <https://doi.org/10.25215/1001.112>
- Hendricks, K. S. (2016a). The Sources of Self-Efficacy. *Update: Applications of Research in Music Education*, 35(1), 32–38. <https://doi.org/10.1177/8755123315576535>
- Nabavi, R. T., & Sadegh Bijandi, M. (2012). *Bandura's Social Learning Theory & Social Cognitive Learning Theory*. <https://www.researchgate.net/publication/267750204>
- Nisa Febianti Universitas Swadaya Gunung Jati, Y. (2018). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN PEMBERIAN REWARD AND PUNISHMENT YANG POSITIF. In *Jurnal Edunomic* (Vol. 6, Issue 2).
- Oreshkina, M., & Greenberg, K. H. (2010). Teacher-student relationships: The meaning of teachers' experience working with underachieving students. *Journal of Pedagogy*, 1(2), 52–66. <https://doi.org/10.2478/v10159-010-0009-2>
- Pengaruh_Motivasi_Belajar_Terhadap_Prestasi_Siswa_*. (n.d.).
- Practice* (Vol. 41, Issue 2, pp. 64–70). Ohio State University Press. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2019). Penerapan Token Economy untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 268. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.324>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Safira, E., Fitriani, W., & Mahmud Yunus Batusangkar, U. (2024). Analisis Penerapan Teori Belajar Operant Conditioning. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 366–374.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
- Senen, A., & Yogyakarta, N. (2024a). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Penggunaan "Metode Token Ekonomi" untuk Meningkatkan Motivasi dan Kedisiplinan Siswa Kelas III*. 8(6), 2073–2086. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6400>
- Senen, A., & Yogyakarta, N. (2024b). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Trinura Novitasari, A. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, 05(02), 5110–5118.
- Wang, Y., & Zhang, W. (2024a). The relationship between college students' learning engagement and academic self-efficacy: a moderated mediation model. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1425172>
- Wang, Y., & Zhang, W. (2024b). The relationship between college students' learning engagement and academic self-efficacy: a moderated mediation model. *Frontiers in*

- Zimmerman, B. J. (2002b). Becoming a self-regulated learner: An overview. In *Theory into Practice* (Vol. 41, Issue 2, pp. 64–70). Ohio State University Press.
https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2
- Zumbrunn, S. (2015). *Encouraging Self-Regulated Learning in the Classroom_A Review of the Literature*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3358.6084>