

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN MELALUI *TOKEN ECONOMY*
PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Dwi Rifti Amelia

Guru, Sekolah Dasar Negeri Klender 13 Jakarta Timur
dwiriftiamelia10@gmail.com

Riana Bagaskorowati

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta
riana_gunadi@yahoo.com

Sarkadi

Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta
sarkadi09@yahoo.com

***Abstract:** This study aims to improve the learning outcomes of civic education through token economy techniques on students of grade V A Klender 13 State Elementary School in East Jakarta. This research is an action research using Kemmis and Mc Taggart model, this action research is done in two cycles, subject in this research is all students of class V A Klender 13 State Elementary School in East Jakarta. From the data obtained from cycles I and II learning outcomes of citizenship education class V A State Elementary School Klender 13 East Jakarta has increased. It can be concluded that the use of token economy improves learning outcomes of citizenship education of class V A State Elementary School 13 East Jakarta.*

***Keywords:** Outcomes of civic education, token economy, action research*

Abstrak: penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan melalui teknik *token economy* pada siswa kelas V A SDN Klender 13 Jakarta Timur. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus, Subyek dalam penilitan ini yaitu seluruh siswa kelas V A SDN Klender 13 Jakarta Timur. Dari data yang diperoleh dari siklus I dan II hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas V A SDN Klender Jakarta Timur mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *token economy* meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas V A SDN Klender 13.

Kata kunci : Hasil belajar pendidikan kewarganegaraan, teknik *token economy*, penelitian tindakan

Globalisasi yang terjadi saat ini memberikan perubahan yang positif dan negatif pada kehidupan dan perilaku manusia. Pada saat ini manusia cenderung individual dan saling menjatuhkan satu dengan yang lain. Nilai-nilai kearifan yang telah ditanamkan oleh orang-orang tua kita dahulu seakan hilang dari cerminan perilaku manusia saat ini. Apabila hal tersebut tidak cepat diantisipasi bukan hal yang tidak mungkin kedepannya akan menjadi ancaman bagi penerus sehingga melemahnya karakter bangsa, terutama dikalangan pelajar. Canggihnya alat komunikasi pada saat ini dampak positif dari globalisasi. Tetapi canggihnya alat komunikasi juga memberikan dampak buruk dikalangan pelajar. Mereka cenderung fokus dengan alat komunikasi mereka sehingga mereka lupa dengan tugas utama mereka yakni belajar. Dengan demikian saat mereka lalai dengan tugas utama mereka maka hasil belajar mereka juga akan menurun.

Belajar merupakan proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata, seseorang yang mengalami proses belajar biasanya mendapat sebuah perubahan yaitu dari tidak tahu menjadi tahu. Dari tidak bisa menjadi bisa, maka belajar adalah suatu proses mendapatkan pengetahuan. Secara

psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Slameto (2013;2). Dapat dipahami bahwa belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang dapat dilihat dari tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.

Oemar Hamalik (2014;36) mengemukakan bahwa “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kekuatan melalui pengalaman. (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*).” Menurut pengertian tersebut, belajar adalah suatu proses, satu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami.

Selanjutnya E.T Morgan di dalam Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno (2011;6) merumuskan “belajar sebagai suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil pengalaman yang lalu.” Dari pendapat ahli di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah sebuah perubahan yang terjadi setelah melakukan aktivitas tertentu.

Perubahan-perubahan dan dampak globalisasi dapat diantisipasi melalui pendidikan. Melalui pendidikan potensi siswa dapat berkembang, siswa memiliki kekuatan spiritual/keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan siswa dalam mengatasi perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungan siswa secara bijaksana. Tahap awal dalam pendidikan adalah sekolah dasar. Sekolah dasar memiliki tujuan yang dapat dicapai dengan cara mengajarkan berbagai mata pelajaran diantaranya pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan di dalam pembelajarannya memiliki tujuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembentukan kepribadian siswa yang bermoral. Hal ini sepadan dengan yang diutaran Rachmadtullah dan Wardani (2016) menyatakan bahwa “Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi siswa dalam kehidupan berbangsa, dan bernegara.”

Achmad Sanusi dalam Mardenis (2016;4) menjelaskan “Pendidikan kewarganegaraan, sesuai dengan predikatnya bukan atau program studi, melainkan program

pendidikan yang kepentingannya terletak pada sistem nilai-nilai dan dengan demikian cita-cita, emosi, sikap, cara dan tingkah laku menurut keharusan/kepatuhan sebagaimana warga negara yang baik.” Jadi pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang harus diberikan kepada siswa karena di dalam materinya terkandung nilai-nilai sehingga dapat membentuk tingkah laku yang sesuai dengan cerminan bangsa Indonesia. Sejalan dengan Wirman Burhan yang menyatakan “Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio kultural, bahasa, suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.” Sehingga dapat dipahami dari pengertian tersebut bahwa pendidikan kewarganegaraan yang mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai agama, sosio kultural dan bahasa sehingga menjadi pribadi yang cerdas serta berakhlak mulia yang sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Di dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan tidak hanya mengutamakan hasil dari pengetahuan siswa saja melainkan moral dan perilaku siswa sangat diperhatikan karena diharapkan setelah siswa belajar

pendidikan kewarganegaraan siswa memiliki moral dan perilaku yang sesuai dengan cerminan bangsa negara Indonesia yang arif dan bijaksana. Hal ini dipertegas oleh Rachmadtullah dan Wardani (2016) “Melalui Pendidikan Kewarganegaraan, siswa dan warga negara Republik Indonesia seluruhnya diharapkan mampu memahami, menganalisis, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa, dan negaranya secara konsisten dan berkesinambungan dengan cita-cita dan tujuan nasional yang seperti digariskan dalam pembukaan Undang-Undang Tahun 1945.”

Menurut Nawawi dalam K. Brahim (2014;224) “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.” hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah belajar. Karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Dari

pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Asep Jihaad dan Abdul Haris (2012;15)

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar, karena hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan seorang guru yang telah melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Sehingga dapat diketahui apakah siswa telah menguasai mata pelajaran dengan baik atau tidak yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

Berdasarkan kondisi di lapangan dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V A menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan hanya mencapai rata-rata 62 sedangkan nilai yang harus dicapai siswa minimal sesuai dengan KKM yaitu 70. Selain hasil belajar yang rendah, sikap siswa dalam kegiatan belajar amat tidak baik karena ada beberapa siswa diantaranya: (NPM) yang selalu mengeluarkan kata kasar saat

berbicara dengan teman-temannya. (DAD) yang selalu mengeluarkan kata kasar dan tak enggan memukul teman yang mengejeknya. (MRA) yang pasif saat kegiatan pembelajaran. (DR) yang acuh dan tidak memiliki semangat saat mengikuti pembelajaran. (SSY) yang tertutup dengan teman-temannya.

Sehubungan dengan keadaan yang terdapat di SDN Klender 13 Jakarta Timur terkait rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa serta perilaku yang tidak baik yang dicerminkan oleh beberapa siswa, maka perlu adanya perubahan yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan harapan hasil belajar serta perilaku siswa dapat lebih baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam melakukan perubahan dalam kegiatan proses belajar mengajar dengan cara memilih teknik yang sesuai dengan keadaan siswa dan cara belajar siswa. Penggunaan teknik pembelajaran yang tepat dengan keadaan siswa dapat membuat siswa fokus dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru diterima dengan baik oleh siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *token economy*. Teknik *token economy* di dalam pembelajaran diterapkan dengan cara memberikan *token* sebagai penguat

terhadap hal-hal yang diinginkan. *Token* yang digunakan dapat berupa kepingan uang mainan dan lain-lain sehingga membuat siswa termotivasi. Hal ini dipertegas Garry Martin dan Joseph Pear (2015;10) menjelaskan “*Token economy* adalah sebuah program behavioral dimana individu dapat memperoleh ‘*token*’ untuk beragam perubahan yang diinginkan kemudian dapat menukarkan penanda tersebut demi memperoleh penguat pendukung disebut ‘ekonomi penanda’ (*token economy*)”. Jadi *token economy* adalah penguat pendukung yang diberikan sebagai penguat terhadap perubahan yang diinginkan. Pengertian lain menurut Ibrahim dan Rohana Aldy (2015;149) “*Token economy* adalah suatu teknik untuk pengukuhan terhadap perubahan yang ditunjukkan seseorang anak yang sesuai dengan target yang telah disepakati, dengan menggunakan hadiah untuk penguatan secara simbolik”. Jadi setiap siswa yang sudah menunjukkan perubahan segera diberi hadiah agar perubahan tersebut terus melekat pada siswa. *Token* sebaiknya berupa sesuatu yang dapat dilihat, disentuh, dan dihitung oleh siswa dan harus dapat ditukarkan dengan hadiah yang telah ditentukan. Kepingan yang diberikan harus berupa benda yang dapat disimpan oleh siswa. Tempat menyimpan

kepingan bisa berupa semacam dompet, raport, papan tulis, kartu yang ditempelkan di meja belajar, atau poster yang ditempel di dinding kelas.

Penggunaan *token economy* memiliki dua manfaat utama yaitu: a) *token economy* dapat diberikan langsung setelah perilaku yang diinginkan muncul dan diuangkan di waktu berikutnya untuk mendapat penguat-penguat pendukung, b) *token economy* yang dipasangkan dengan banyak penguat terkondisikan umum yang karenanya tidak lagi bergantung pada operasi motivasi tertentu untuk memperoleh kekuatannya. Ini memudahkan pemberian penguat-penguat yang konsisten dan efektif ketika menangani sekelompok individu yang jelas berbeda taraf motivasinya.

Untuk membangun dan meningkatkan hasil belajar siswa, maka penerapan teknik *token economy* dapat dilakukan oleh guru. Teknik *token economy* merupakan pemberian *token* dalam hal ini adalah kancing yang kemudian dapat dikumpulkan dan ditukar dengan penguat atau hadiah yang diinginkan. *Token* ini diberikan kepada siswa yang memenuhi peraturan yang telah disepakati sebelumnya yang terdapat dalam pedoman teknik *token economy*. Rohmaniah, Tegeh

dan Magta menjelaskan bahwa “*Token economy* merupakan salah satu contoh dari perkuatan ekstrinsik yang menjadikan seseorang melakukan sesuatu untuk diraihinya yakni bisa meningkatkan perhatiannya.”

METODE

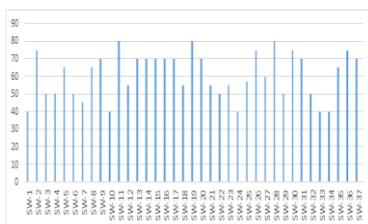
Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan (*action research*) dengan model Kemmis dan Mc Taggart, dimana alternatif tindakan yang dipilih adalah teknik *token economy* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas V A SDN Klender 13 Jakarta Timur.

Pada penelitian ini disetiap siklusnya akan menggunakan teknik *token economy*. Berikut ini langkah-langkah dalam penerapan teknik *token economy*; (1) mengelompokkan siswa; (2) diskusi kelompok; (3) membuat pertanyaan; (3) memberikan soal latihan; (4) menyimpulkan materi yang dipelajari dan (5) menghitung jumlah *token* yang telah diperoleh selama kegiatan pembelajaran.

HASIL

Pada Hasil dari tes awal prasiklus belum menggunakan teknik *token economy* siswa yang memperoleh nilai di atas KKM

hanya 16 siswa atau 43,24%. Berikut ini gambar grafik data yang diperoleh.

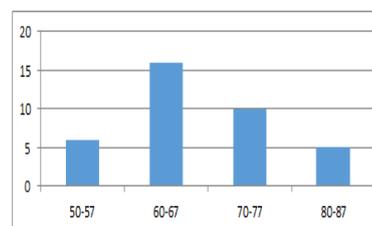


Dari grafik di atas terlihat bahwa nilai terendah yaitu 40 dan nilai yang tertinggi yaitu 80. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM ada 16 siswa atau 43,24%. Sedangkan siswa yang memperoleh di bawah KKM ada 21 siswa atau 56,75%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM karena kurangnya pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari.

Dari grafik di atas juga dapat terlihat untuk siswa dengan nomer absen 12 hanya mendapatkan nilai 5,5. Nomer absen 12 adalah nomer absen (DAD) untuk tes awal tidak lulus, (NPM) memiliki nomer absen 25, dari grafik dapat terlihat bahwa (NPM) untuk tes awal hanya memperoleh nilai 5,7 dan tidak mencapai ketuntasan. Untuk (MR) dengan nomer absen 22 memperoleh nilai 50, (DR) dengan nomer absen 10 memperoleh nilai 40 dan (SSY) memperoleh nilai 40. Nilai yang diperoleh (MR), (DR) dan (SSY) masih di bawah KKM sama seperti (DAD) dan (NPM) dan masuk kategori tidak tuntas.

Pada tahap prasiklus untuk kelima siswa yang menarik perhatian peneliti yaitu (DAD), (NPM), (MRA), (DR), dan (SSY) belum optimal dalam menguasai pembelajaran dan belum baik pada aspek sosialnya. Sehingga perlu dilakukan perbaikan.

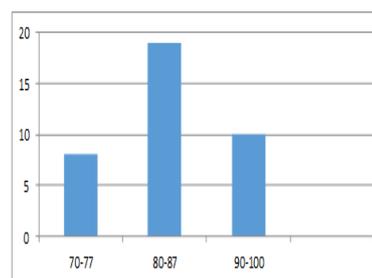
Pada siklus I yang sudah menggunakan teknik *token economy* nilai rata-rata hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa sebesar 66,02 dimana masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal dan dapat dinyatakan bahwa penerapan teknik *token economy* belum berhasil memenuhi harapan KKM. Berikut ini gambar grafik data yang diperoleh pada siklus I.



Dari grafik di atas dapat terlihat, sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai 50-57, 16 siswa mendapatkan nilai 60-67, 10 siswa mendapatkan nilai 70-77 dan hanya 5 siswa saja yang memperoleh nilai 80-87. Dari grafik di atas jika dihitung siswa yang sudah mencapai ketuntasan KKM (70) hanya 15 siswa. Berdasarkan grafik di atas jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 22 siswa. Artinya bahwa hasil pembelajaran pada siklus I belum

maksimal. Sehingga perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Pada siklus I (DAD) memperoleh nilai 55, (NPM) memperoleh nilai 57, MRA memperoleh nilai 50, DR memperoleh nilai 50 dan (SSY) memperoleh nilai 67. (DAD), (NPM), (MRA), (DR) dan (SSY) pada siklus satu belum mencapai KKM sehingga dikatakan tidak tuntas.

Seiring dengan perbaikan pada pelaksanaan siklus II yang juga menggunakan teknik *token economy* yakni perbaikan pelaksanaan teknik *token economy* siswa banyak yang telah mencapai ketuntasan minimal dan memiliki rata-rata nilai hasil belajar pendidikan kewarganegaraan sebesar 83,38 yang mana telah mencapai target. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pendidikan kewarganegaraansiswa pada siklus II ini menjadi indikasi bahwa perbaikan terhadap pelaksanaan teknik *token economy* yang dilakukan oleh guru berhubungan dengan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa. Berikut ini gambar grafik data yang diperoleh pada siklus II.



Dari grafik di atas bahwa siswa yang paling banyak mendapatkan nilai antara 80-87 terdapat 19 siswa. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai 70-77 sebanyak 8 siswa sedangkan siswa yang memperoleh nilai 90-100 sebanyak 10 siswa. Artinya bahwa hasil pembelajaran pada siklus II sudah mencapai target, sehingga tidak perlu adanya perbaikan proses berikutnya.

Pada siklus II (DAD) memperoleh nilai 90. (DAD) mengalami peningkatan yang cukup signifikan baik dari aspek pengetahuan dan sikap. (NPM) memperoleh nilai 70, (NPM) sudah mengalami peningkatan walaupun untuk aspek pengetahuan tidak terlalu signifikan tetapi pada siklus II ini (NPM) untuk nilai hasil belajar pendidikan kewarganegaraannya sudah lulus. Sikap (NPM) juga sudah mengalami perubahan lebih baik.

(MRA) memperoleh nilai 70 sedangkan (DR) memperoleh nilai 70. Nilai yang mereka peroleh masih di bawah KKM dan mereka dikategorikan tidak lulus. Tetapi nilai mereka tidaklah jelek akan tetapi

kepercayaan diri dan keberanian (MRA) dan (DR) sudah amat baik dibandingkan sebelumnya. Sedangkan (SSY) pada siklus II memperoleh nilai 82. Selain peningkatan nilai keberanian dan kepercayaan diri (SSY) sudah lebih baik dari sebelumnya.

Perbandingan pada kegiatan pembelajaran pada prasiklus kondisi kelas secara keseluruhan amatlah ramai bukan dengan aktivitas belajar melainkan dengan suara siswa yang ngobrol disaat pembelajaran dan suara (DAD) dan (NPM) yang selalu menghina teman mereka dengan menggunakan kata-kata kasar. Pada siklus I kelas masih tidak kondusif, (DAD) dan (NPM) masih terlihat menguasai kelas dan tak enggan mengina temannya dengan kata kasar, (DR), (MRA) dan (SSY) masih terlihat pasif dan setiap siswa fokus dengan tugas mereka masing-masing. Pada siklus II suasana kelas sudah kondusif, (DAD) dan (NPM) sudah tidak menghina dengan kata kasar karen sudah mulai gimbang rasa sayang terhadap *token* yang mereka peroleh, (DR), (MRA), dan (SSY) sudah mulai aktif saat kegiatan pembelajaran dan setiap anggota kelompok saling membantu teman mereka yang mengalami kesulitan.pada siklus II ini pun hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa telah mencapai ketuntasan. Berikut ini rangkuman data yang diperoleh peneliti

pada siklus I dan siklus II pada siswa kelas V A SDN Klender 13 Jakarta Timur.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data temuan saat penelitian, pembelajaran dengan *token economy* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas V A SDN Klender 13 Jakarta Timur terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Selain hasil belajar siswa yang meningkat, keterampilan siswa juga meningkat hal ini terlihat dari kegiatan siswa saat berdiskusi, kerjasama antar siswa semakin terpujuk.

Pada awal pengamatan siklus I saat pertemuan pertama, dalam pembelajaran dengan *token economy* pembelajaran dilakukan tidaklah optimal dikarenakan *token economy* hal baru bagi siswa sehingga masih banyak siswa yang bingung dan memahami tahapannya sehingga guru harus berulang-ulang menjelaskan tahapannya dan hal-hal yang dapat mengurangi dan menambah *token*. Guru secara perlahan menjelaskan tahapan yang akan dilakukan oleh siswa selama kegiatan pembelajaran seperti siswa harus berdiskusi dan membuat pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari pada hari tersebut.

Pada siklus II terjadi peningkatan yang terjadi pada siswa, seperti kelas yang

sudah kondusif saat kegiatan pembelajaran berlangsung tidak ada lagi siswa yang ngobrol disaat proses kegiatan berlangsung. Siswa mulai fokus saat guru menyampaikan materi dan menyampaikan informasi terkait materi pelajaran yang akan disampaikan. Siswa menjadi terbiasa dengan tahapan-tahapan *token economy* sehingga guru tidak perlu menjelaskan atau mengingatkan kembali, siswa pun langsung melaksanakan sesuai tahapan. Setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang harus diberi pengukuhan maka guru segera memberi *token* dengan tujuan agar hal-hal positif yang dilakukan siswa dapat melekat pada diri siswa.

Saat kegiatan pembelajaran siswa terlihat aktif saat berdiskusi di dalam kelompoknya. Saat ada siswa yang pasif dan berdiam saat kegiatan diskusi, guru segera menghampiri siswa tersebut kemudian teman kelompoknya segera mengajak untuk ikut membaur dan mengeluarkan idenya. Saat siswa diminta untuk memaparkan hasil diskusi kelompoknya seluruh siswa antusias ingin menjadi perwakilan dari kelompoknya untuk menyampaikan hasil diskusinya. Siswa yang menjadi perwakilan untuk memaparkan hasil diskusinya terlihat sangat percaya diri saat menyampaikannya. Saat kegiatan tanya

jawab setiap kelompok aktif saling membantu dalam menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga kelas menjadi hidup dan secara tidak langsung siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajarinya pada hari tersebut. Hal ini tersebut senada dengan pendapat Gerry Martin dan Joseph pear (2015;10) menjelaskan *token economy* adalah sebuah program behavioral dimana individu dapat memperoleh '*token*' untuk beragam perubahan yang diinginkan kemudian dapat menukarkan penanda tersebut demi memperoleh penguat pendukung disebut 'ekonomi penanda' (*token economy*).” Senada dengan pendapat Gerry Martin dan Joseph Pear, Edi Purwanta (2012;148) menjelaskan “*token economy* adalah salah satu teknik di dalam modifikasi perilaku. Penerapannya dengan cara pemberian satu kepingan (atau satu tanda, satu isyarat) sesegera mungkin setiap kali setelah perubahan yang diharapkan muncul, simbol atau tanda tersebut nantinya dapat ditukar dengan pengukuh berupa hadiah atau *reward* yang telah disepakati, hadiah tersebut dapat berupa benda ataupun aktivitas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terlihat adanya peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan materi

keputusan bersama melalui teknik *token economy* pada kelas V A SDN Klender 13 Jakarta Timur. Hal ini dapat terlihat dari refleksi hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas V A pada siklus I dan siklus II.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan matapelajaran yang mengajarkan berbagai materi dengan tujuan agar pengetahuan siswa semakin bertambah disisilain pendidikan kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang dapat membentuk karakter dan perilaku siswa untuk jadi lebih baik lagi. Selain itu diharapkan kepada ibu atau bapak guru terutama yang mengajar pada kelas-kelas tinggi seperti kelas V harus lebih memperhatikan perkembangan siswa dikarenakan usia kelas V masa peralihan dari masa anak-anak ke masa remaja.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* Prenadamedia. 2014
- Asep Jihaad dan Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran* Multi Pressindo 2012
- Edi Purwanta. *Modifikasi Perilaku Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus* Pustaka pelajar. 2012
- Garry Martin dan Joseph Pear. *Modifikasi perilaku Makna dan Penerapannya* Pustaka Belajar 2015
- Mardenis. *Pendidikan Kewarganegaraan* PT RajaGrafindo Persada 2016
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Pemahaman Konsep Umum & Konsep Islami* PT Refika Aditama. 2011
- Rachmadtullah, R., & Wardani, P. A. (2016). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI METODE PEMBELAJARAN CONTEXSTUAL AND LEARNING. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 116-127.
- Rachmadtullah, R. (2015). KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KONSEP DIRI DENGAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 287-298.
- Rohmaniah, N., Tegeh, I. M., & Magta, M. (2016). PENERAPAN TEKNIK MODIFIKASI PERILAKU TOKEN EKONOMI UNTUK MENINGKATAN KEDISIPLINAN

ANAK USIA DINI DI TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
SINGARAJA TAHUN
PELAJARAN 2015/2016. *Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).

Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang
Mempengaruhi* PT Rineka Cipta.
2013

Oemar Hamalik. *Kurikulum dan
pembelajaran* Bumi Aksara. 2014

Wirman Burhan. *Pendidikan
Kewarganegaraan Pancasila dan
Undang-Undang Dasar 1945* PT
RajaGrafindo Persada 2016