

Token Ekonomi Dengan Papan Misi Digital Untuk Disiplin Waktu Belajar Siswa SMPN 37 Semarang

Septi Restu Anggraini¹, Maryatul Kibtyah², Kristina Yuliati³

Universitas Ivet

e-mail: *septirestu59@gmail.com

Abstract. Discipline has an influence on student learning outcomes or academic achievement. Students with high discipline tend to be able to improve their academic achievement compared to students with low discipline. This study aims to describe the application of the Token Economy technique combined with digital mission board media in an effort to improve the study time discipline of seventh-grade students at SMP Negeri 37 Semarang. The study employs a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. Subject selection was conducted using purposive random sampling. Data were collected via questionnaires and analyzed using the T-Test statistical test. The analysis results showed a significance value (2-tailed) of 0.000 in the comparison between post-test I and post-test II, which is less than 0.05. This indicates that H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that the use of the Token Economy technique with digital mission board media is effective in improving the study time discipline of seventh-grade students at SMP Negeri 37 Semarang.

Keywords: Token Economy technique, digital mission board, study time discipline.

Abstrak. Disiplin sangat mempengaruhi hasil belajar atau prestasi akademik siswa. Siswa yang memiliki kedisiplinan tinggi cenderung mampu meningkatkan pencapaian akademiknya dibandingkan dengan siswa yang kurang disiplin. Penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan penerapan teknik Token Economy yang dipadukan dengan media papan misi digital dalam upaya meningkatkan disiplin waktu belajar peserta didik kelas VIIC di SMP Negeri 37 Semarang. Metode penelitian yang digunakan bersifat kuantitatif dengan model pre-eksperimen one group pretest-posttest sebagai rancangan penelitiannya. Penentuan sampel dilakukan dengan pendekatan purposive random sampling, dan data diperoleh melalui penyebaran angket, kemudian dianalisis dengan uji statistik T-Test. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 pada perbandingan post-test I dan post-test II, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik Token Economy dengan media papan misi digital efektif dalam meningkatkan kedisiplinan waktu belajar peserta didik kelas VIIC SMP Negeri 37 Semarang.

Kata kunci: teknik Token Economy, papan misi digital, disiplin waktu belajar.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal penting yang dibutuhkan setiap manusia diberbagai generasi terutama generasi muda yang akan melanjutkan tongkat perjuangan untuk membangun masa depan. Oleh sebab itu, generasi muda harus menempuh pendidikan untuk menjadi pegangan membangun masa depan kelak. Pentingnya pendidikan, dimana pendidikan memiliki peran penting dalam rangka membangun kepribadian dan peradaban bangsa yang berintegritas di masa depan tercermin dalam tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab" (Pemerintah Indonesia, 2003). Dilihat dari pentingnya pendidikan, upaya yang dilakukan untuk menempuh pendidikan harus dilaksanakan dengan seefektif mungkin untuk memastikan bahwa tujuan pendidikan nasional dapat direalisasikan secara efektif.

Hasil belajar memiliki hubungan dengan pendidikan dimana pendidikan yang berhasil dilihat dari hasil belajar yang dijadikan sebagai acuan (Malik et al., 2020). Hasil belajar atau hasil akademik dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam Pendidikan. Pernyataan tersebut juga sesuai dengan pernyataan dari Mutiaramses et al., (2021) yang menyampaikan bahwa bentuk tercapainya atau tidak dari sebuah tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil akademik atau hasil belajar. Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar atau hasil akademik dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui tercapai tidaknya keberhasilan dalam pendidikan.

Kedisiplinan peserta didik memiliki dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar atau hasil akademik dari peserta didik. Individu yang disiplin belajar cenderung lebih dapat meningkatkan hasil belajar dibanding dengan individu

yang kurang disiplin. Hal ini sejalan dengan pemaparan Awaludin (2021) yang mengatakan bahwa peningkatan hasil belajar dapat dicapai melalui peningkatan disiplin belajar dan motivasi belajar, baik secara terpisah maupun secara bersamaan. Disiplin belajar sendiri adalah bagian dari faktor yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik. (Malik, 2021).

Dalam pembelajaran, disiplin waktu belajar berdampak pada proses serta hasil dari peserta didik dalam menguasai materi yang diajarkan (Maharani et al., 2023). Dengan adanya disiplin waktu akan membantu peserta didik akan menjadikan peserta didik mengalami pengalaman belajar yang terstruktur dan produktif, sehingga prestasi akademik peserta didik akan semakin meningkat (Hasibuan, 2019). Selain itu, peserta didik yang mampu disiplin dalam mengatur waktu belajar akan cenderung menunjukkan kualitas belajar yang maksimal daripada peserta didik yang belum disiplin dalam mengelola waktu. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat (Rahayu, 2021) yang memaparkan bahwa bagi peserta didik mempunyai tingkat disiplin waktu belajar yang baik cenderung mengalami peningkatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran maupun prestasi akademiknya. Sebaliknya, peserta didik dengan sikap kurang disiplin mengatur waktu belajar biasanya menunjukkan kualitas belajar yang rendah dan perkembangan prestasinya berlangsung lebih lambat. Oleh karena itu, kedisiplinan dalam mengelola waktu belajar memegang peranan penting dalam mendorong pencapaian akademik peserta didik.

Berdasarkan asesmen angket kebutuhan peserta didik di SMP Negeri 37 Semarang, peneliti menemukan bahwa terdapat 47% peserta didik kelas VIIC dari sekolah tersebut tidak disiplin waktu belajar. Hal tersebut diindikasikan dengan adanya sejumlah peserta didik masih belum mengumpulkan tugas tanpa melebihi waktu yang telah ditentukan, belum siap menerima pelajaran waktu bel sudah berbunyi, menunda masuk waktu bel berbunyi, sering keluar kelas ketika waktu jam pelajaran, dan tidak rutin belajar ketika dirumah.

Berdasarkan indikator menurut Slameto peserta didik yang disiplin belajar adalah peserta didik yang menunjukkan ketepatan waktu dalam kehadiran di sekolah serta ketepatan dalam menyelesaikan tugas sesuai jadwal yang

ditentukan, dan mengikuti pelajaran dengan tertib sesuai jadwal. Berdasarkan indikator tersebut dan informasi yang didapatkan maka dapat diketahui bahwa indikasi peserta didik SMP Negeri 37 Semarang kelas VIIC yang telah disebutkan diatas merupakan indikasi perilaku tidak disiplin waktu belajar yang harus diupayakan untuk ditingkatkan.

Di antara berbagai teknik yang bisa diimplementasikan sebagai upaya dalam peningkatan kedisiplinan belajar, pendekatan yang berpeluang untuk digunakan yakni teknik *Token Economy*. Teknik ini digunakan untuk meningkatkan kemungkinan terjadinya suatu perilaku dengan pemberian *reinforcement* positif. Hal ini sejalan dengan pandangan B.F. Skinner dalam (Erford, 2016) yang mengemukakan bahwa konsekuensi yang diterima akan mempertahankan perilaku. Erford juga mengemukakan bahwa *reinforcer* merupakan konsekuensi yang meningkatkan kemungkinan terjadinya pengulangan suatu perilaku (Erford, 2016).

Menurut Erford dalam bukunya mengemukakan *Token Economy* merupakan bentuk *reinforcement* positif yang dimana peserta didik mendapatkan token atau tanda ketika peserta didik menunjukkan perilaku positif yang diinginkan (Erford, 2016). Pada buku tersebut dijelaskan bahwa setelah peserta didik mendapatkan token dengan jumlah tertentu yang telah disepakati, peserta didik dapat menukarkan token tersebut dengan *reinforcer* yang telah disepakati bersama. Token ini memiliki fungsi untuk memperkuat perilaku tertentu dengan cara memberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi yang telah disepakati pada perilaku yang telah ditentukan.

Pada penelitian ini menggunakan media papan misi digital. Menurut Mahnun media merupakan alat perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar, di mana pesan tersebut disalurkan dari sumber kepada penerima pesan (Qur'ani et al., 2023). Menurut Surayya, media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mendukung jalannya proses belajar mengajar serta berperan dalam memperjelas isi pesan yang diajarkan, agar proses belajar dapat mencapai tujuannya secara maksimal (Qur'ani et al., 2023). Dengan adanya hal tersebut dapat diketahui bahwa media menjadi salah satu

elemen penting yang berkontribusi terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal sehingga pada penelitian ini menggunakan media.

Media papan digital yang digunakan pada penelitian ini merupakan papan khusus yang berisi tentang misi-misi yang harus dijalankan atau dilaksanakan oleh peserta didik dengan menggunakan platform web. Perkembangan teknologi yang begitu cepat kini merambah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, bahkan ditingkat sekolah dasar sekalipun (Hidayat et al., 2021). Selain itu, dalam era modern yang ditandai oleh kemajuan teknologi yang cepat dapat memudahkan para pengajar dalam mengembangkan atau menyusun materi pembelajaran. (Siregar & Hasanah, 2023). Sehingga pada penelitian ini media papan misi yang digunakan berbasis dengan teknologi sebagai strategi dalam menanamkan sikap disiplin belajar yang terjadi pada peserta didik.

Layanan yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah layanan bimbingan klasikal. Pemilihan layanan bimbingan klasikal ini dilakukan dikarenakan peserta didik kelas VIIC dengan tingkat disiplin waktu belajar yang masih rendah adalah 65,6% dari jumlah peserta didik dikelas VIIC. Mukhtar dkk (dalam Imaghfiroh, 2023) menjelaskan mengenai bimbingan klasikal yang merupakan layanan yang diselenggarakan untuk seluruh peserta didik dalam satu kelas yang dilakukan secara langsung oleh konselor maupun guru bimbingan dan konseling di ruang kelas. Bimbingan klasikal ditujukan bagi seluruh peserta didik dengan tujuan membantu mereka dalam mengembangkan perilaku yang positif serta keterampilan hidup, sesuai dengan tahapan tugas perkembangan yang sedang mereka jalani. (Aryani et al., 2022).

Berkaitan pemaparan mengenai disiplin belajar tersebut, peneliti bermaksud untuk mengkaji penerapan *Token Economy* dengan media papan misi digital sebagai upaya dalam memperkuat perilaku disiplin waktu belajar melalui penelitian tindakan bimbingan konseling dengan judul "Penerapan Token Ekonomi Dengan Media Papan Misi Digital Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Peserta Didik SMP Negeri 37 Semarang Kelas VIIC". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan bagaimana penerapan token ekonomi dengan

media papan misi digital untuk meningkatkan disiplin waktu belajar peserta didik.

B. LANDASAN TEORI

1. Teknik *Token Economy*

Teknik *token Economy* merupakan teknik yang berasal dari pendekatan behavioristik, khususnya teori pengondisian operan yang dikemukakan oleh B.F. Skinner. Teknik ini adalah salah satu teknik dalam modifikasi perilaku yang penerapannya didasari oleh pendekatan behavioristik dengan memanfaatkan *reinforcement* positif. (Erford, 2016). Teknik ini merupakan program perilaku di mana individu menerima token khusus sebagai imbalan terhadap perilaku yang diharapkan. Token ini kemudian diberikan kepada individu sebagai hadiah atas keberhasilan mereka dalam mengubah perilaku mereka. Hal ini sesuai dengan pemaparan (Rohmaniah et al., 2016) yang menyatakan *Token Economy* adalah bentuk modifikasi perilaku untuk mendorong perilaku yang diharapkan melalui penggunaan token yang diperoleh setelah perilaku yang diinginkan ditunjukkan.

Menurut (Soares et al., 2016) *Token Economy* ialah bentuk penguatan positif dilaksanakan dengan cara memberikan token ketika suatu individu melaksanakan perilaku yang diharapkan. Token-token ini kemudian dikumpulkan hingga mencapai jumlah tertentu dan bisa ditukar dengan reward yang relevan dengan minat pribadi dan sasaran perilaku yang berhasil dicapai. Kemudian menurut Edi Purwanta (Prima & Lestari, 2018) *Token Economy* adalah teknik yang memodifikasi suatu perilaku dimana sebuah token diberikan setiap kali suatu perilaku yang diinginkan tersebut terjadi. Token-token ini dapat stiker, bintang, gambar, koin, tutup botol, atau sejenisnya yang kemudian dapat dikumpulkan dan ditukarkan dengan suatu hadiah sebagai bentuk insentif nonverbal.

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa *Token Economy* merupakan suatu metode penguatan positif yang dapat meningkatkan, mengurangi, ataupun mempertahankan perilaku tertentu dengan memberikan token sebagai bentuk penguatan terhadap perilaku yang diinginkan. Token tersebut bisa berupa poin, kartu, stiker, koin, kupon, atau benda lainnya

yang bernilai simbolis. Setelah terkumpul dalam jumlah yang telah ditentukan, token tersebut bisa digunakan sebagai alat tukar untuk memperoleh hadiah atau kegiatan yang disukai, sesuai kesepakatan yang telah dibuat sebelumnya.

Pendekatan *Token Economy* mengutamakan pemberian reward yang memiliki tujuan memberikan motivasi peserta didik untuk membentuk perilaku yang sesuai dengan harapan (Tan et al., 2022). Selain itu, menurut Miltenberger (dalam Prima & Lestari, 2018) tujuan teknik *Token Economy* adalah untuk memperkuat perilaku yang diinginkan muncul, dalam proses pembelajaran pemberian hadiah ditunjukkan untuk meningkatkan motivasi belajar. Diharapkan dengan penerapan *Token Economy* memotivasi peserta didik.

Boeree juga berpendapat bahwa tujuan dari *Token Economy* yaitu memberhentikan perilaku-perilaku yang tidak diharapkan dengan mengubahnya menjadi perilaku baru yang diharapkan melalui penguatan dalam bentuk hadiah atau *reward* (Boeree, 2016). *Token Economy* menekankan bahwa pemberian *reward* bertujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik supaya berperilaku sesuai dengan yang diinginkan (Ulfa & Sadif, 2020). *Token Economy* diterapkan untuk menekan perilaku negatif yang diharapkan tidak muncul pada waktu atau situasi tertentu di masa depan. Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari *Token Economy* ialah mendorong munculnya perilaku yang diharapkan serta menekan perilaku yang tidak diharapkan. (Aprilia, 2022)

Token Economy (Dalam Rosdiana, 2022) menyebutkan bahwa tahapan *Token Economy* memiliki enam tahapan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan perilaku secara spesifik yang ditargetkan atau diinginkan.

Perilaku yang menjadi sasaran harus bersifat teramati dan terukur. Serta perilaku tersebut dirumuskan secara spesifik agar peserta dapat melatih diri untuk berfokus pada perilaku yang dimaksud.

- 2) Menghubungkan token dengan penguatan sosial

Penguatan sosial berperan penting dalam mempercepat proses pembentukan perilaku. Hadiah sebagai bentuk penguatan sebaiknya disampaikan secara lisan dan jelas kepada peserta didik, bahwa setelah

mengumpulkan sejumlah token, mereka berhak memperoleh hadiah. (Tan et al., 2022).

3) Menentukan penguatan positif berupa *reward*

Tingkat keberhasilan token bergantung pada motivasi individu dalam meraih penguat yang bisa ditukarkan. Guru bisa memilih penguat informal atau prosedural, kemudian dilanjutkan dengan melakukan penilaian preferensi (Ackerman, 2020).

4) Menentukan jadwal pemberian token

Pelaksanaan program mengenai *Token Economy* penting untuk menyampaikan kepada peserta syarat atau kriteria yang perlu dipenuhi agar bisa mendapatkan token. (Ivy et al., 2017). Pelaksana program perlu menyusun perencanaan, termasuk di dalamnya penjadwalan pembagian token.

5) Merencanakan waktu pelaksanaan penukaran token dengan hadiah yang diminati.

Jadwal memungkinkan peserta didik dapat dengan mudah mengakses pengukuh idaman atau hadiah yang dipersiapkan. Pelaksana dapat mengatur atau menetapkan peningkatan jumlah token yang dibutuhkan untuk melakukan penukaran.

6) Menetapkan total token yang perlu dikumpulkan sebagai “harga” untuk memperoleh penguat yang diinginkan.

Menetapkan total token yang perlu dikumpulkan untuk memperoleh penguatan atau hadiah yang diinginkan dengan menukar token untuk suatu penguat atau hadiah, atau satu aitem aktivitas (Ivy et al., 2017). Memulai program *Token Economy* perlu diawali dengan pemahaman bahwa peserta didik harus merasakan keberhasilan dalam memperoleh token dan menukarkannya dengan hadiah atau penguat yang diinginkan.

Berikut merupakan implementasi *Token Economy* yang terdiri dari tiga langkah, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama, peserta didik menunjukkan perilaku yang menjadi sasaran untuk memperoleh token.
- 2) Selanjutnya, peserta didik diberikan token setiap kali perilaku yang ditargetkan berhasil ditampilkan.
- 3) Langkah terakhir, pada waktu yang telah ditetapkan sebelumnya, peserta didik dapat menukarkan token dengan hadiah atau aktivitas pengukuhkan yang telah disepakati sebelumnya. (Ivy, 2017)

Hal ini sesuai dengan pemaparan Reid dalam (Erford, 2016) yang mengemukakan bahwa implementasi pelaksanaan *Token Economy* meliputi tiga langkah utama, yakni :

- 1) Langkah Pertama, yaitu mengidentifikasi perilaku-perilaku yang perlu untuk diubah.
- 2) Langkah kedua, yaitu membuat kesepakatan dan aturan kepada peserta didik mengenai pelaksanaan *Token Economy*.
- 3) Langkah ketiga, yaitu menetapkan “harga” dengan Menetapkan jenis atau bentuk token yang perlu untuk dikumpulkan oleh peserta didik sebelum dapat menukarkannya dengan penguat pengganti (backup reinforcer).

Merujuk pada implementasi pelaksanaan *Token Economy* menurut beberapa ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa implementasi pelaksanaan *Token Economy* dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasikan perilaku yang ditargetkan. Dalam hal ini, identifikasi perilaku apa saja yang akan diubah adalah mengenai disiplin waktu belajar.
- 2) Membuat kesepakatan dan aturan terkait pelaksanaan *Token Economy* dan bagaimana prosedur untuk mendapatkan token tersebut. Kesepakatan dalam pelaksanaan teknik *Token Economy* ini akan ditentukan dari banyaknya kupon yang didapatkan. Peserta didik yang dapat menyelesaikan 1 misi yang dibuat oleh peserta didik sendiri akan mendapatkan satu kupon.

- 3) Langkah ketiga, yaitu menetapkan “harga” dengan menentukan bentuk token yang harus dimiliki peserta didik yang dapat ditukar dengan hadiah (gift) yang telah disepakati atau disiapkan. Ketentuan yang diterapkan dalam teknik Token Economy pada kesempatan ini, peserta didik akan memperoleh kupon sebagai bentuk tokennya, dimana peserta didik mendapatkan 1 apabila peserta didik melaksanakan satu misi yang telah dibuatnya sendiri. Kemudian setelah peserta didik mengumpulkan kupon sebanyak 20 kupon, maka kupon dapat ditukar dengan *reward* yang telah disiapkan peneliti.

2. Media Papan Misi Digital

Media Menurut Mahnun merupakan saran Perantara dalam penyampaian pesan atau informasi selama proses pembelajaran, yang digunakan oleh sumber pesan untuk disampaikan kepada penerima pesan (Qur'ani et al., 2023). Menurut Surayya, media pembelajaran adalah perangkat yang digunakan untuk memfasilitasi kelancaran kegiatan pembelajaran dan berperan dalam mempermudah penyampaian isi pesan yang disampaikan, dengan demikian capaian pembelajaran dapat diraih sesuai rencana (Qur'ani et al., 2023). Pembelajaran memiliki berbagai macam media untuk menjadi sarana proses belajar sehingga lebih mudah untuk dipahami. Salah satu media pembelajaran adalah media papan.

Papan (media papan) adalah permukaan tampilan yang dirancang untuk komunikasi visual sementara, di mana guru dan peserta didik berinteraksi melalui simbol atau diagram dalam ruang visual bersama (Heinich et al., 2002). Sedangkan menurut (Arsyad, 2011) media papan adalah alat bantu visual berupa permukaan datar yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui teks, visual, atau simbol-simbol yang dapat diamati selama aktivitas belajar berlangsung oleh para peserta didik.

Pada penelitian ini menerapkan media papan berupa papan misi. Media papan misi merupakan alat bantu visual berupa permukaan datar yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui teks, ilustrasi, atau lambang-lambang yang dapat diamati oleh peserta didik selama kegiatan

pembelajaran, dan memuat serangkaian misi yang harus dilaksanakan oleh peserta didik. Papan misi yang digunakan memanfaatkan teknologi sesuai dengan pembelajaran abad 21 yaitu menggunakan papan misi digital. Media papan digital yang digunakan pada penelitian ini merupakan papan khusus yang berisi tentang misi-misi yang harus dijalankan atau laksanakan oleh peserta didik dengan menggunakan platform web. Kemajuan teknologi yang begitu cepat dimasa sekarang ini telah merambah pada segala aspek kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan, bahkan hingga ke jenjang sekolah dasar (Hidayat et al., 2021). Selain itu, dengan adanya kemajuan teknologi pengajar kini lebih dimudahkan dalam mengembangkan materi pembelajaran. (Siregar & Hasanah, 2023). Sehingga pada penelitian ini media papan misi yang digunakan berbasis dengan teknologi dalam rangka mendorong peningkatan kedisiplinan waktu belajar pada diri peserta didik.

Papan misi digital pada penelitian ini menggunakan bantuan web yaitu padlet. Pada padlet tersebut berisi laman kosong yang dapat diisi dengan postingan yang bisa diisi oleh semua orang yang memiliki linknya. Pada penelitian ini padlet diisi daftar nama-nama peserta didik satu per satu sehingga peserta didik memiliki tempat masing-masing untuk mengisi misi-misi yang akan ddijalannya dalam kehidupan sehari-hari. Misi-misi tersebut diisi oleh peserta didik sendiri dengan mempertimbangkan waktu peserta didik melakukan misi-misi tersebut. Pemilihan misi tersebut harus disertai waktu yang wajib dipatuhi oleh peserta didik sehingga mereka harus manajemen waktunya sendiri sesuai kebutuhannya. Dalam menyiapkan misi-misi tersebut secara tidak langsung peserta didik diminta untuk manajemen waktunya dalam belajar.

3. Disiplin Waktu Belajar

Disiplin sangat diperlukan selama menjalani kehidupan sehari-hari supaya didapatkan individu yang berkarakter. Disiplin adalah pembentukan karakter moral peserta didik melalui rangkaian perilaku yang mencerminkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan, dan ketertiban yang berlandaskan pada prinsip-prinsip moral (Musbikin, 2021). Disiplin belajar merupakan kemampuan serta kepatuhan peserta didik dalam mengontrol diri secara sadar dan sukarela

untuk menghargai, mematuhi, serta menjalankan aturan yang ditetapkan, baik oleh diri sendiri maupun oleh pihak lain, baik dalam bentuk aturan tertulis maupun tidak tertulis, mencakup aspek kedisiplinan waktu maupun tindakan selama proses pembelajaran (Naibaho et al., 2020).

Arikunto dalam (Dwiva & Setyaputri, 2022) menyatakan bahwa disiplin belajar merupakan suatu keadaan yang tercipta sebagai hasil dari berbagai perilaku individu yang selaras dengan aturan atau tata tertib, dengan tujuan untuk mencapai perubahan perilaku yang positif atau baru yang diperoleh melalui pengalaman langsung yang dialami dalam hubungan dengan lingkungan. Sedangkan pengelolaan waktu belajar adalah kemampuan seseorang dalam mengatur waktu yang dimiliki untuk kegiatan belajar dengan efektif dan efisien, sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara optimal (Mudhofir, 2006).

Berdasarkan berbagai definisi disiplin belajar yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa disiplin waktu belajar merupakan suatu keadaan yang terbentuk melalui proses sejumlah perilaku peserta didik yang dilakukan secara sadar, sukarela, dan penuh tanggung jawab dalam mengelola waktu yang dimiliki untuk kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara optimal dan terarah, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara menyeluruh.

Disiplin belajar diperlukan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Peserta didik yang disiplin belajar cenderung lebih mudah untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Penerapan disiplin belajar sangat penting bagi peserta didik, karena kedisiplinan menjadi faktor kunci dalam menentukan tercapai atau tidaknya visi dan misi sekolah, serta secara lebih luas berperan dalam keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan nasional (Dakhi, 2020). Hal ini berlaku juga untuk disiplin waktu belajar, peserta didik yang memiliki kedisiplinan dalam mengatur waktu belajar cenderung memperoleh capaian akademik lebih baik dibandingkan peserta didik yang belum mampu menerapkan disiplin waktu dalam kegiatan belajarnya. Ketepatan waktu dalam belajar, menyelesaikan tugas, dan hadir di sekolah berdampak langsung pada keberhasilan akademik (Slameto, 2010). Disiplin waktu belajar dapat menjaga konsistensi belajar sehingga dapat mencapai tujuan dari pendidikan. Hal ini

sejalan dengan pemaparan (Arikunto, 2009) bahwa waktu belajar yang tertata membantu siswa dalam memusatkan perhatian dan menjaga konsistensi dalam belajar, yang akan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Dari beberapa uraian di atas, didapatkan kesimpulan bahwa disiplin waktu belajar merupakan komponen vital dalam diri peserta didik yang tidak bisa diabaikan karena berperan langsung dalam meningkatkan hasil belajar, menjaga konsistensi belajar, dan membantu pencapaian tujuan pendidikan baik di tingkat individu maupun nasional. Dengan membiasakan ketepatan waktu dalam belajar, menyelesaikan tugas, dan kehadiran di sekolah, peserta didik akan lebih terarah, bertanggung jawab, serta memiliki peluang lebih besar untuk meraih prestasi akademik yang optimal. .

Disiplin memegang peranan yang sangat vital baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia pendidikan. Disiplin berperan sebagai sarana pendidikan untuk memengaruhi, membentuk, membina, serta mengarahkan perilaku agar selaras dengan nilai-nilai yang telah ditetapkan dan diajarkan (Musbikin, 2021).

Berikut ini merupakan fungsi disiplin menurut Imam Musbikin yaitu antara lain sebagai berikut :

- 1) Kedisiplinan merupakan syarat utama dalam membentuk sikap, perilaku, dan tata kehidupan yang tertib, yang pada akhirnya dapat mengantarkan peserta didik menuju keberhasilan dalam proses belajar.
- 2) Kedisiplinan yang dimiliki peserta didik akan berkembang menjadi kebiasaan perilaku sehari-hari, baik di dalam maupun di luar lingkungan pendidikan.
- 3) Sebagai sarana pendidikan, kedisiplinan diterapkan untuk membentuk, membina, dan mengembangkan sikap serta perilaku yang positif.
- 4) Kedisiplinan juga berfungsi sebagai sarana untuk menyesuaikan diri, membantu individu agar dapat beradaptasi dengan aturan dan ketertiban yang berlaku di lingkungannya.

- 5) Kedisiplinan berpengaruh terhadap proses belajar mengajar; ketika peserta didik menerapkan disiplin, maka kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara tertib, sistematis, dan terarah (Musbikin, 2019).

Merujuk pada berbagai pendapat yang telah disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa fungsi disiplin belajar yaitu pertama, sebagai sarana pendidikan yang berperan dalam memengaruhi, mengarahkan, membimbing, membentuk, serta mengembangkan perilaku agar sejalan dengan nilai-nilai yang dianut. Kedua, disiplin waktu belajar sebagai penghantar peserta didik menuju kesuksesan dalam belajar. Ketiga, disiplin waktu belajar dapat menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Keempat, menjadi pengarah untuk menyesuaikan diri. Dan terakhir, dengan disiplin waktu kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan tertib, teratur, serta terarah.

Menurut (Moenir, 2010) indikator kedisiplinan adalah disiplin waktu dalam belajar mencakup kedatangan dan kepulangan dari sekolah yang tepat waktu, tidak meninggalkan kelas selama pelajaran, serta menyelesaikan tugas sesuai batas waktu yang telah ditentukan. Indikator-indikator ini dapat mendukung terbentuknya disiplin belajar pada diri peserta didik.

Menurut Slameto, terdapat beberapa indikator yang menunjukkan tingkat kedisiplinan peserta didik dalam mengatur waktu belajarnya, antara lain sebagai berikut :

- 1) Tepat waktu datang ke sekolah
- 2) Mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang diberikan
- 3) Mengikuti pelajaran dengan tertib sesuai jadwal (Kurniawati et al., 2024)

Kemudian indikator disiplin waktu belajar menurut (Widodo, 2012) terdiri dari empat hal yaitu sebagai berikut :

- 1) Membiasakan untuk datang sesuai waktu yang ditentukan.
- 2) Membiasakan diri untuk mengikuti dan mentaati peraturan yang berlakun.

Indikator menurut Daryanto tersebut sejalan dengan indikator disiplin belajar menurut Arikunto (Arif, 2022) yang mengatakan bahwa terdapat tiga macam indikator kedisiplinan yaitu sebagai berikut :

- 1) Berperilaku disiplin belajar di dalam kelas
- 2) Berperilaku disiplin diluar kelas dan dilingkungan sekolah
- 3) Berperilaku disiplin dirumah.

Berdasarkan indikator yang telah dikemukakan dan identifikasi perilaku yang muncul, maka peneliti membagi dan memerinci indikator-indikator tersebut menjadi 2 aspek beserta indikator-indikator yaitu :

- 1) Disiplin waktu belajar dirumah, yang terdiri dari rutin belajar disetiap harinya.
- 2) Disiplin waktu belajar disekolah, yang terdiri dari mengumpulkan tugas tepat waktu, siap mengikuti pelajaran ketika bel berbunyi, tidak menunda waktu masuk waktu bel berbunyi, dan tidak keluar kelas waktu bel istirahat belum berbunyi.

Ketidakdisiplinan peserta didik dalam mengatur waktu belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor internal meliputi aspek-aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti pengetahuan, kesadaran, kepatuhan, motivasi untuk berprestasi, serta kebiasaan yang diperoleh melalui latihan. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sekitar, sarana pendidikan, pengaruh teman dan keluarga, norma-norma yang berlaku, serta proses pembinaan yang mendorong kepatuhan dalam menjalani perubahan yang dimulai dari ketidakmampuan menjadi mampu, dari ketidaktahuan menjadi memahami. Faktor-faktor tersebut berperan dalam membentuk perubahan perilaku secara menetap yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. (Dwiva & Setyaputri, 2022).

Selain itu, masih banyak faktor yang mempengaruhi disiplin waktu belajar peserta didik, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Keteladanan, Sikap disiplin anak sangat dipengaruhi oleh keteladanan dari orang tua. Anak cenderung meniru perilaku dan tindakan orang tua karena mereka adalah figur panutan pertama sejak anak lahir.
- 2) Kewibawaan, Orang tua yang memiliki wibawa dapat memberikan pengaruh positif terhadap anak. Sikap dan nilai-nilai unggul yang

ditampilkan akan menjadi contoh yang mendorong anak untuk menirunya, sehingga membentuk perilaku yang baik.

- 3) Kesadaran Anak, Diharapkan anak memiliki kesadaran pribadi dalam menumbuhkan kedisiplinan. Anak perlu memahami pentingnya disiplin baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain agar mampu hidup secara teratur.
- 4) Hukuman dan Penghargaan, Merupakan sarana untuk memengaruhi perilaku anak. Jika anak melakukan kesalahan tanpa adanya teguran, maka kebiasaan buruk dapat terbentuk. Sebaliknya, jika sejak dini anak dibina dan ditegur saat melakukan kesalahan, hal ini akan membantunya menjadi lebih teratur dalam bersikap.
- 5) Lingkungan, Lingkungan yang terdiri dari keluarga, masyarakat, dan teman sebaya sangat memengaruhi pembentukan karakter anak. Lingkungan bisa berdampak positif maupun negatif tergantung bagaimana anak mampu menyaring pengaruh yang ada di sekitarnya. (Darmadi, 2017).

Berdasarkan berbagai faktor yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan dalam belajar dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal peserta didik. Faktor internal mencakup pengetahuan, kesadaran, kepatuhan, motivasi untuk meraih prestasi, serta kebiasaan melalui latihan. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan sekitar, sarana pendidikan, teman, keluarga, norma sosial, pemberian hukuman, serta keteladanan dari orang-orang di sekitarnya.

4. Penerapan *Token Economy* Dengan Media Papan Misi Digital Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Dengan Layanan Bimbingan Klasikal.

Menurut (Soares et al., 2016) *Token Economy* merupakan salah satu bentuk penguatan positif, di mana individu memperoleh token setiap kali menunjukkan perilaku yang diharapkan. Token tersebut kemudian dikumpulkan hingga mencapai jumlah tertentu untuk ditukarkan dengan hadiah yang sesuai dengan minat atau keinginan individu, serta relevan dengan perilaku target yang telah dicapai.

Menurut (Arsyad, 2011) media papan adalah alat bantu visual berupa permukaan datar yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui tulisan, gambar, atau simbol yang dapat dilihat oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini menggunakan media papan berupa papan misi. Media papan misi merupakan alat bantu visual berupa permukaan datar yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui tulisan, gambar, atau simbol yang dapat dilihat oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yang berisi misi-misi yang harus dijalankan oleh peserta didik.

Papan misi yang digunakan memanfaatkan teknologi sesuai dengan pembelajaran abad 21 yaitu menggunakan papan misi digital. Media papan digital yang digunakan pada penelitian ini merupakan papan khusus yang berisi tentang misi-misi yang harus dijalankan atau laksanakan oleh peserta didik dengan menggunakan platform web. Teknologi yang berkembang semakin pesat di banyak bidang kehidupan saat ini, termasuk pendidikan, bahkan ditingkat sekolah dasar (Hidayat et al., 2021). Selain itu, penciptaan materi pembelajaran saat ini lebih mudah bagi pengajar karena kemajuan teknologi yang begitu pesat (Siregar & Hasanah, 2023). Sehingga pada penelitian ini media papan misi yang digunakan berbasis dengan teknologi sebagai upaya untuk meningkatkan disiplin waktu belajar peserta didik.

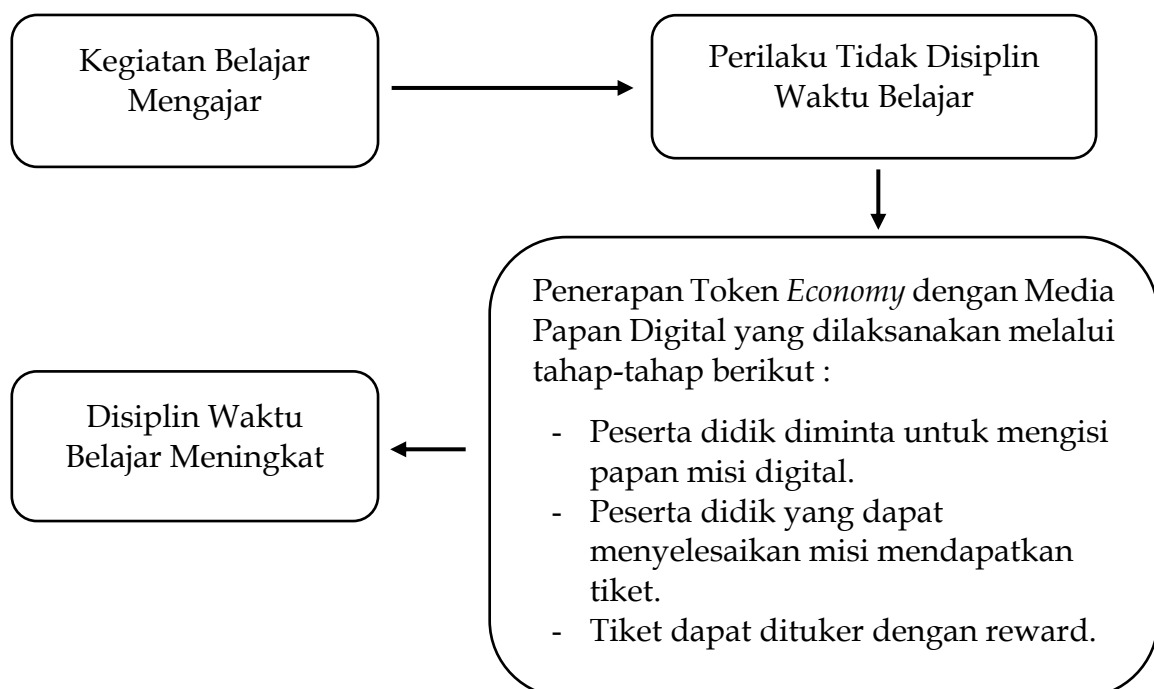
Awaludin (2021) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan dengan meningkatkan disiplin belajar dan motivasi belajar secara masing-masing maupun bersama-sama. Hasil belajar atau hasil akademik tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam Pendidikan. Maka dari itu, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional peserta didik diharapkan memiliki disiplin belajar sebagai salah satu upaya peningkatan hasil belajar atau hasil akademik siswa.

Mukhtar dkk (dalam Imaghfiroh, 2023) menyatakan bahwa bimbingan klasikal adalah bentuk layanan bimbingan yang ditujukan kepada peserta didik dalam satu kelas, di mana layanan ini diberikan oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor kepada sekelompok siswa secara langsung di dalam

ruang kelas. Menurut Nurihsan dkk (dalam Aryani et al., 2022) bimbingan klasikal adalah layanan bimbingan dasar yang bertujuan membantu semua peserta didik dalam mengembangkan perilaku yang positif dan keterampilan hidup, sesuai dengan tahapan tugas perkembangan yang mereka hadapi. Layanan ini diperuntukkan bagi seluruh peserta didik tanpa kecuali (Aryani et al., 2022).

Berdasarkan teori dan temuan yang telah dipaparkan, dapat diasumsikan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan penggunaan *Token Economy* dan media papan misi digital dapat menjadi strategi yang efektif untuk peningkatan kedisiplinan waktu belajar siswa. Teknik *Token Economy* mendorong peserta didik untuk menunjukkan perilaku positif secara konsisten melalui sistem penghargaan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Di sisi lain, media papan misi digital menyediakan alat bantu visual yang interaktif dan kontekstual sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman peserta didik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan bertanggung jawab dalam menjalankan misi-misi disiplin waktu belajar. Integrasi antara pendekatan teknologi dan teknik penguatan positif ini di dalam layanan bimbingan klasikal diharapkan mampu mengembangkan keterampilan manajemen waktu dan meningkatkan disiplin belajar sebagai fondasi pencapaian hasil belajar yang optimal.

5. Kerangka Pikir



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Pikir

6. Hipotesis

Berdasarkan hal tersebut maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Penerapan teknik *Token Economy* dengan media papan misi digital dapat meningkatkan disiplin waktu belajar peserta didik SMP Negeri 37 Semarang kelas VIIC.

H0 : Penerapan teknik *Token Economy* dengan media papan misi digital tidak dapat meningkatkan disiplin waktu belajar peserta didik SMP Negeri 37 Semarang kelas VIIC.

C. METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif diterapkan dalam penelitian ini, berdasarkan paradigma positivisme yang menekankan objektivitas dan pengukuran terhadap gejala sosial. Proses pengumpulan data dilakukan melalui instrumen yang telah dirancang khusus, kemudian dianalisis secara statistik guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya dan memperoleh kesimpulan yang dapat digeneralisasikan pada populasi atau sampel penelitian.

Pada penelitian ini, berdasarkan masalah dan tujuan penelitian jenis penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian pre-eksperimental dengan One Group Pretest-Posttest Design. Design ini terdapat satu kelompok kelas yang diberikan suatu perlakuan tertentu. Pada design ini dapat membandingkan satu kelompok kelas sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sehingga dapat diketahui apakah perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh terhadap satu kelompok kelas tersebut (Sugiyono, 2017).

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, dimana siklus pertama layanan yang diberikan tanpa menggunakan metode khusus sedangkan pada siklus kedua menggunakan metode atau media khusus yang akan diteliti. Dengan menggunakan dua siklus pada penelitian ini, satu kelas yang telah dipilih harus melakukan tiga kali tes yaitu sebelum diberikan perlakuan

(pre-test), sesudah diberikan perlakuan siklus 1 (post-test), dan sesudah diberikan perlakuan siklus 2 (post-test).

Pertama, kelas tersebut diberikan tes pengukuran sebelum diberikan perlakuan (pre-test). Kemudian kelas tersebut diberikan perlakuan pada siklus 1 yang tidak menggunakan metode atau media khusus. Setelah pemberian perlakuan, kelas tersebut diberikan tes pengukur setelah diberikan perlakuan siklus 1 (post-test). Kemudian kelas tersebut diberikan perlakuan siklus 2 dan setelahnya diberikan tes pengukur lagi (post-test). Setelah dilakukannya siklus 1 dan siklus 2 beserta pre-test dan post-test. kemudian dilakukan perbandingan diantara ketiga tes pengukuran tersebut untuk melihat perubahan-perubahan pada kelas yang telah dipilih.

Pada penelitian ini subjek diambil dengan menggunakan teknik purposive random sampling dimana pengambilan subjek atau sample berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan peneliti. Dalam teknik ini, peneliti terlebih dahulu menentukan kriteria khusus yang relevan dengan tujuan penelitian, lalu dari kelompok yang memenuhi kriteria tersebut, sampel dipilih secara acak. Subjek yang akan diambil pada penelitian tindakan kelas ini adalah kelas VIIC SMP Negeri 37 Semarang. Berdasarkan hasil dari angket disiplin belajar yang telah dilaksanakan menunjukan bahwa kelas VIIC menjadi kelas terendah dalam disiplin belajar. Hal ini didasarkan pada hasil pre-test yang dilakukan sebelum pelaksanaan layanan bimbingan klasikal. Diketahui bahwa kelas VIIC menunjukkan persentase disiplin waktu belajar yang paling rendah dibandingkan dengan kelas lainnya, yaitu sebesar 47%. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah angket. Pengukuran angket pada penelitian ini disusun menggunakan skala Likert dimana jawaban setiap aitem mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial (Sugiyono, 2017).

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji beda atau t-test untuk melihat bagaimana penerapan *Token Economy* dengan media papan misi digital sesudah diberikannya perlakuan. Pada penelitian ini jenis uji t akan dilakukan

adalah paired samples t-test. Paired samples t-test yaitu membandingkan hasil pre-test post-test peningkatan disiplin belajar peserta didik antar siklus (Tugiono, 2023).

D. HASIL PENELITIAN

Hasil *pre-test* yang telah dilakukan kepada peserta didik kelas VIIC sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik token *economy* dan media papan misi digital maupun layanan klasikal tanpa teknik khusus diperoleh nilai minimum sebesar 31, nilai maksimum sebesar 48, nilai mean atau rata-rata sebesar 37.78, dan nilai median sebesar 37.5. Adapun penyebaran data *pre-test* kelompok eksperimen adalah sebagai berikut ini :

Tabel 1 Sebaran pre-test Kelas VIIC

Kelas VIIC	<i>Pre-test</i>
Nilai Minimum	31
Nilai Maksimum	48
Mean	37,78
Median	37,5

Hasil *post-test* siklus I yang telah dilakukan kepada peserta didik kelas VIIC setelah diberikan layanan klasikal tanpa teknik khusus diperoleh nilai minimum sebesar 41, nilai maksimum sebesar 58, nilai mean atau rata-rata sebesar 49.5, dan nilai median sebesar 49.5. Adapun penyebaran data *post-test* siklus I kelompok eksperimen adalah sebagai berikut ini :

Tabel 2 Sebaran post-test siklus I

Kelas VIIC	<i>Post-test I</i>
Nilai Minimum	41
Nilai Maksimum	58
Mean	49,5
Median	49,5

Hasil *post-test* siklus I yang telah dilakukan kepada peserta didik kelas VIIC setelah diberikan layanan klasikal dengan teknik token *economy* dan media papan misi digital diperoleh nilai minimum sebesar 60, nilai maksimum sebesar 75, nilai mean atau rata-rata sebesar 65.94, dan nilai median sebesar 65. Adapun

penyebaran data *post-test* siklus II kelompok eksperimen adalah sebagai berikut ini:

Tabel 3 Sebaran *post-test* siklus II

Kelas VIIC	<i>Post-test</i>
Nilai Minimum	60
Nilai Maksimum	75
Mean	65.94
Median	65

Dari hasil *pre-test*, *post-test* I, dan *post-test* siklus II peserta didik kelas VIIC didapatkan bahwa setiap peserta didik mengalami peningkatan disiplin waktu belajar setelah mendapatkan layanan bimbingan klasikal dengan ceramah maupun layanan bimbingan klasikal dengan teknik token *economy* dan media papan misi digital.

Dari hasil *pre-test*, *post-test* I, dan *post-test* siklus II didapatkan bahwa disiplin waktu belajar peserta didik kelas VIIC sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal baik tanpa teknik khusus maupun menggunakan teknik *economy* dan media papan digital dibandingkan dengan disiplin waktu belajar setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan tanpa teknik khusus mengalami peningkatan. Kemudian setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *economy* dan media papan digital, disiplin waktu belajar peserta didik kelas VIIC semakin meningkat dibandingkan dengan disiplin waktu belajar peserta didik setelah mendapatkan layanan klasikal tanpa teknik khusus. Indikasi ini dapat terlihat dari rata-rata nilai *pre-test* yang diperoleh peserta didik sebelum mendapatkan layanan apapun yaitu sebesar 37,78 dan rata-rata nilai *post-test* siklus I setelah mendapatkan layanan bimbingan klasikal adalah 49,5. Sedangkan dari hasil *post-test* siklus II didapatkan nilai rata-rata yaitu sebesar 65.94.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa implementasi layanan bimbingan klasikal, baik yang menggunakan teknik *token economy* dan papan misi digital maupun tanpa teknik tertentu, mampu meningkatkan disiplin waktu belajar peserta didik. Namun, layanan bimbingan klasikal yang dilengkapi dengan teknik *token economy* dan media papan misi digital menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan terhadap disiplin waktu

belajar. Hal ini terlihat dari selisih rata-rata antara hasil pre-test dan post-test pada siklus I sebesar 11,72, sedangkan selisih antara post-test siklus I dan post-test siklus II mencapai 16,44. Untuk informasi yang lebih rinci, dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut.

Tabel 4 Pre-test, Post-test I, Post-Test II

Siklus	Perlakuan	Test	Rata-Rata	Selisih
Pra-Siklus	-	Pre-Test	37,78	-
Siklus 1	Tanpa Metode Khusus	Post-Test	49,5	11,72
Siklus 2	Dengan Metode Khusus	Post-Test	65.94	16,44

Setelah dilakukan *Independent Sample T-Test*, maka didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							Sig.
		Mean	Std. Devia	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	(2-tailed)
			tion	Mean	Lower	Upper			
Pair 1	PostTest1	11,688	4,028	,712	10,235	13,140	16,415	31	,000
	PreTest								
Pair 2	PostTest2	16,500	5,902	1,043	14,372	18,628	15,813	31	,000
	PostTest1								

Pada *Paired Sample T-Test* pengambilan keputusan adalah jika *Sig. (2-tailed)* kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan nilai rata-rata antara dua sampel yang saling berhubungan. Sedangkan jika *Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05 maka tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata antara dua sampel yang tidak saling berhubungan. Berdasarkan tabel hasil *Paired Sample T-Test* diatas, maka dapat dideskripsikan sebagai berikut :

- Pre-test* dan *post-test I* terdapat adanya selisih nilai rata-rata. Hal ini dapat dilihat dari mean yang bernilai sebesar 11. 68.
- Post-test I* dan *post-test II* terdapat adanya selisih nilai rata-rata. Hal ini dapat dilihat dari mean yang bernilai sebesar 16.50.

- c. Nilai *Sig. (2-tailed)* dari tiga pasangan adalah 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan dari tiga pasangan data yaitu *Pre-test* dan *post-test I*, *Post-test I* dan *post-test II*

Dalam pengambilan keputusan, selain dengan membandingkan nilai *sig. (2-tailed)* dengan 0.05, terdapat cara lain untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata yaitu dengan membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung} . Dikatakan terdapat adanya perbedaan nilai rata-rata jika t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , dan sebaliknya jika t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} maka tidak ada perbedaan nilai rata-rata. Untuk mendapatkan nilai t_{tabel} dapat dilihat dalam tabel distribusi nilai t_{tabel} dengan taraf kesalahan $0,05/2 = 0,025$ dan *df* (degree of freedom) atau *dk* (derajat kebebasan) sebesar 31 sehingga didapatkan t_{tabel} dengan nilai 2,040. Berdasarkan tabel diatas pada tabel hasil *Paired Sample T-Test* yang dilihat dari nilai t_{hitung} didapatkan sebagai berikut.

- Pre-test* dan *post-test I* memiliki t_{hitung} sebesar 16.415 dan t_{tabel} yaitu 2,040. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil *Pre-test* dan *post-test I*.
- Post-test I* dan *post-test II* memiliki t_{hitung} sebesar 15.813 dan t_{tabel} yaitu 2,040. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *Post-test I* dan *Post-test II*.

Untuk mengetahui secara rinci perbedaan nilai antara *Pre-test* dengan *Post-test I*, *Pre-test* dengan *Post-test II*, serta *Post-test I* dengan *Post-test II*, disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 6 Hasil Statistik Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PostTest1	49,47	32	5,358	,947
PreTest	37,78	32	4,528	,800
Pair 2 PostTest2	65,97	32	4,721	,835
PostTest1	49,47	32	5,358	,947

Berdasarkan informasi pada tabel, diperoleh nilai rata-rata (mean) *Pre-test* sebesar 37,78 dan *post-test I* adalah 49,47, sedangkan *post-test II* adalah 65,97. Dari

hal tersebut dapat diketahui perbedaan nilai rata-rata antara hasil pre-test dan post-test I tercatat sebesar 11,68, sementara antara post-test I dan post-test II tercatat selisih sebesar 16,50.

Dari hasil *Paired Sample T-Test* diatas, nilai signifikansi (2-tailed) yang berada di bawah 0,05 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu juga dapat diketahui bahwa rata-rata nilai peserta didik sebelum memperoleh layanan klasikal tanpa metode khusus dan sesudah diberikan metode khusus memiliki selisih sebesar 11.688. Sementara itu, rata-rata nilai peserta didik setelah memperoleh layanan klasikal tanpa penerapan metode khusus dan setelah diberikan layanan dengan teknik *token economy* dengan media papan misi sebesar 16.500, dimana nilai tersebut ($16.50 > 11.68$). Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan *token economy* dengan media papan misi digital dalam layanan klasikal lebih dapat meningkatkan disiplin waktu belajar peserta didik dibandingkan penerapan layanan bimbingan klasikal tanpa metode khusus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *token economy* dengan media papan misi dapat meningkatkan disiplin waktu belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi teknik *token economy* yang dipadukan dengan media papan misi digital mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam mengelola waktu belajar.

E. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang telah dilakukan, didapatkan bahwa terdapat adanya peningkatan disiplin waktu belajar peserta didik baik dengan menggunakan layanan bimbingan klasikal tanpa metode khusus dan dengan teknik *Token Economy* dan media papan misi digital. Berdasarkan pre-test, post-test I dan post-test II yang telah dilakukan didapatkan bahwa sebelum mendapatkan layanan bimbingan klasikal nilai rata-rata peserta didik adalah 37.78, kemudian setelah mendapatkan layanan klasikal tanpa metode khusus mengalami peningkatan sebesar 11. 68 atau 30,94% menjadi

sebesar 49.47, sedangkan setelah mendapatkan layanan klasikal dengan teknik *Token Economy* dan media papan misi digital mengalami peningkatan sebesar 16.50 atau 48,15% menjadi sebesar 65,97.

Berdasarkan hasil Paired Sample T-Test pada pre-test dan post-test I didapatkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh berada di bawah 0,05, yang mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan dari sebelum dilakukan layanan klasikal dan setelah diberikan layanan klasikal tanpa metode khusus. Hasil uji *Paired Sample T-Test* pada post-test I dan post-test II menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan dari sesudah dilakukan layanan klasikal tanpa metode khusus dan setelah dilakukan layanan klasikal dengan teknik *Token Economy* dan media papan misi digital.

Selain itu, hasil analisis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} antara hasil pre-test dan post-test I adalah sebesar 16,415. Dengan taraf signifikansi 0,05 dibagi dua (0,025) dan derajat kebebasan (df) sebesar 31, diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,040. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test I.

Kemudian dari hasil post-test I dan post-test II memiliki t_{hitung} sebesar 15.813 dimana taraf kesalahan $0,05/2 = 0,025$ dan df (degree of freedom) atau dk (derajat kebebasan) sebesar 31 sehingga didapatkan t_{tabel} sebesar 2,040. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan atau perbedaan skor antara pelaksanaan Post-test I dan Post-test II. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa nilai t_{hitung} hasil post-test I dan post-test II melebihi nilai t_{tabel} , hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 tidak terbukti, sementara H_a mendapat dukungan yang signifikan yang artinya penerapan teknik *Token Economy* dengan media papan misi digital dapat meningkatkan disiplin waktu belajar peserta didik.

Dukungan terhadap temuan ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata pada hasil post-test I dan post-test II yang telah dilakukan setelah

diberikan layanan klasikal tanpa metode khusus dan setelah diberikan layanan klasikal dengan teknik *Token Economy* dan media papan misi digital. Hasil dari post-test I dan post-test II menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat setelah mendapatkan layanan bimbingan klasikal yang menerapkan teknik *Token Economy* dan media papan misi digital lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata peserta didik setelah diberikan layanan klasikal tanpa metode khusus. Hasil post-test I setelah dilakukan layanan klasikal tanpa metode khusus adalah sebesar 49.47, sedangkan hasil post-test II setelah diberikan layanan klasikal dengan teknik *Token Economy* dan media papan misi digital adalah sebesar 65,97. Berdasarkan hasil analisis Paired Sample T-Test serta perbandingan nilai pre-test, post-test I, dan post-test II, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor peserta didik meningkat secara signifikan setelah memperoleh layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Token Economy* dan media papan misi digital, dibandingkan dengan layanan klasikal tanpa penerapan metode khusus. Dengan demikian, hasil uji statistik mendukung diterimanya H_a dan penolakan terhadap H_0 . yang berarti penerapan teknik *Token Economy* dengan media papan misi digital dapat disiplin waktu belajar peserta didik. Dengan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a membuktikan dan disimpulkan bahwa penerapan teknik *Token Economy* dengan media papan misi digital dapat disiplin waktu belajar peserta didik SMP Negeri 37 Semarang kelas VIIC.

F. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian penerapan teknik *Token Economy* dengan media papan misi digital untuk meningkatkan disiplin waktu belajar peserta didik SMP Negeri 37 Semarang kelas VIIC didapatkan bahwa terdapat peningkatan antara sebelum dilakukannya penerapan teknik *Token Economy* dengan media papan misi digital dan sesudah penerapan teknik *Token Economy* dengan media papan misi digital. Selain itu juga terdapat perbedaan peningkatan disiplin belajar yang signifikan antara sesudah dan sebelum penerapan teknik *Token Economy* dengan media papan misi digital. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata akhir posttest I dan posttest II yaitu sebesar $(65,97 > 49.47)$. Hasil uji *Paired Sample T-test* antara posttest I dan posttest II menunjukkan bahwa nilai

signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *Token Economy* yang didukung oleh media papan misi digital efektif dalam meningkatkan disiplin waktu belajar peserta didik kelas VIIC SMP Negeri 37 Semarang.

Berdasarkan penelitian penerapan teknik *Token Economy* dengan media papan misi digital untuk meningkatkan disiplin waktu belajar peserta didik SMP Negeri 37 Semarang kelas VIIC, maka ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan adalah sebagai berikut :

1. Guru BK (Bimbingan dan Konseling)

Teknik *Token Economy* dan media papan misi digital diharapkan dapat diimplementasikan dalam layanan bimbingan klasikal sebagai strategi untuk meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam mengatur waktu belajar.

2. Pihak Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media dan teknik yang bervariasi dan kreatif, seperti papan misi digital, dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling guna meningkatkan efektivitas program layanan.

3. Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat memiliki motivasi yang lebih tinggi dan menunjukkan konsistensi dalam menerapkan kedisiplinan waktu belajar sebagai wujud tanggung jawab serta kemandirian dalam mengikuti proses pembelajaran.

4. Peneliti Berikutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan dengan pendekatan, media, atau subjek yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif, serta memperluas jangkauan pada aspek-aspek lain dalam kedisiplinan belajar seperti manajemen tugas atau konsentrasi belajar.

G. DAFTAR RUJUKAN

Ackerman, K. B. (2020). Practical Components for Getting the Most from a Token Economy. *Teaching Exceptional Children*, 52(3).

- Aprilia, M. R. (2022). Penerapan teknik token economy untuk meningkatkan perilaku positif peserta didik. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam (BKI)*, 3(2), 45–56.
- Arif, T. (2022). *Cerpen Berbasis Nilai Karakter* (Junaedi, Ed.). CV Haura Utama.
- Arikunto. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Aryani, F., Saman, A., & Bakhtiar, M. I. (2022). Klasikal Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kepercayaan Diri Peserta didik. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 69–82.
- Awaludin. (2021). *Hubungan Disiplin dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik*. 69–73.
- Boeree, C. G. (2016). *Personality Theories: Erikson & Skinner*. (I. Wibowo, Ed.). Prentice Hall.
- Dakhi, A. S. (2020). *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa*. Deepublish Publisher.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Dwiva, T. T., & Setyaputri, N. Y. (2022). "Strategi Menghadapi Sistem Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 Untuk Generasi Indonesia yang unggul dan Tangguh" *Upaya Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa dengan Teknik Modelling*.
- Erford, B. T. (2016). *40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor* (Edisi Kedua). PUSTAKA BELAJAR.
- Hasibuan, R. (2019). *Manajemen Waktu dalam Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Hidayat, Sukmawati, & Suwanto. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10.
- Imaghfiroh, I. (2023). Efektivitas Bimbingan Klasikal Metode Problem Based Learning Terhadap Kontrol Diri Peserta didik SMP N 34 Semarang. *Doctoral Dissertation, Universitas PGRI Semarang*.
- Ivy, J. W. (2017). Creating and Maintaining a Token Economy . *National Autism Conference, Penn State Outreach*.

- Ivy, J. W., Meindl, J. N., Overley, E., & Robson, K. M. (2017). Token Economy: A Systematic Review of Procedural Descriptions. *Behavior Modification*, 41(5), 708–737.
- Kurniawati, Sutisnawati, & Maula, L. H. (2024). Penerapan Manajemen Kelas Untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa di Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary Education*, 7(2).
- Maharani, A. P., Asafina, G. C., Natania, N., & Barsah, A. (2023). Pengaruh Disiplin Waktu Terhadap Kualitas Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen*, 2(2), 381–385.
- Malik, A. (2021). *Efektivitas Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Nahdhotut Tholabah Kecamatan Kampar Kiri Tengah*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Malik, A., Nyoto, A., Arismunandar, Susetyo, B., Anjaya, C., Chodidjah, I., Marjuki, Maskuri, Muchlas, Nur, M., Sayuti, M., Yusro, M., Surapranata, S., P. Soetantyo, S., & Toharudin, T. (2020). *Pedoman Akreditasi Sekolah/Madrasah Tahun 2020*. Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah.
- Moenir. (2010). *Manajemen Pelayanan Umum Indonesia*. Bumi.
- Mudhofir. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Musbikin, I. (2019). *Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)* (Rizal, Ed.). Penerbit Nusa Media.
- Musbikin, I. (2021). *Pendidikan Karakter Disiplin* (Rizal, Ed.). Nusamedia.
- Mutiaramses, Neviyarni S, & Irda Murni. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 06, 43–48.
- Naibaho, D. E., Sipayung, R., & Tanjung, D. S. (2020). Hubungan Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di SD Negeri 24 Tanjung Bunga. In *SEJ (School Education Journal)* (Vol. 10, Issue 4).
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2018). The Improvement of The Discipline for Early Childhood Through Token Economy Technique. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 245–252.
- Qur'ani, B., Ashadi, N. R., Vitalocca, D., Ali, A. M. T., Nurhijrah, & Nuridayanti. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN KEJURUAN*. Rizmedia Pustaka Indonesia.

- Rahayu, I. (2021). *Faktor-Faktor Penunjang Kualitas Belajar Siswa*. Deepublish.
- Rohmaniah, D., Gunawan, & Anni, C. T. (2016). Penerapan Teknik Token Economy untuk Meningkatkan Perilaku Positif Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 45–52.
- Rosdiana, A. M. (2022). Teknik Token Ekonomi: Teori dan Aplikasi. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 42–52.
- Siregar, L. F., & Hasanah. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Matematika Papan Musi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi KPK Dan FPB di Kelas V SD Negeri 064986 Medan Amplas. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(2), 191–198.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Fakto-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Soares, D. A., Harrison, J. R., Vannest, K. J., & Sarah S. McClelland. (2016). Effect Size for Token Economy Use in Contemporary Classroom Settings: A Meta-Analysis and Moderator Analysis of Single-Case Research. *School Psychology Review*, 45(4), 379–399.
- Tan, K. H., Kasiveloo, M., & Abdullah, I. H. (2022). Token Economy for Sustainable Education in the Future: A Scoping Review. *Sustainability*, 14(2).
- Ulfa, N., & Sadif, M. (2020). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Token Economy. *Jurnal Bimbingan Konseling Ar-Rahman*, 6(2), 101–110.
- Widodo. (2012). *Membangun Karakter Siswa: Panduan Praktis Pendidikan Karakter di Sekolah*. Ar-Ruzz Media.