

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru dalam pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Program ini bukanlah pengganti dari program yang sudah berjalan, namun untuk memberikan perbaikan sistem yang sudah berjalan (Aprima Sari, 2022). Hal itu sejalan dengan pendapat Nadiem Makarim (2021) yang mengatakan kurikulum merdeka adalah kebebasan untuk berinovasi, kebebasan untuk belajar dengan mandiri dan kreatif dalam mencapai kemerdekaan dalam berfikir.

Tuntutan perkembangan zaman pada kurikulum merdeka juga mendorong adanya perubahan dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia memerlukan adanya manajemen yang tepat dalam praktek perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Maka dari itu, komponen yang paling penting dalam menghadapi permasalahan fondasi pendidikan ialah peran guru dan metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan saat ini. (Susilowati, 2022). Pemilihan metode pembelajaran yang tepat bagi guru akan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien agar capaian pembelajaran yang ditentukan dapat tercapai salah satunya dengan metode *token economy* yang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. (Hernawati, 2020)

Token economy merupakan sebuah sistem modifikasi perilaku berdasarkan pengondisian operan yang memanfaatkan penguatan sistematis dari perilaku target (Estabillo et al, 2020). Hal ini sesuai dengan pernyataan Rohmaniah (2016) mengungkapkan bahwa *token economy* adalah jenis modifikasi perilaku yang menggunakan token untuk mempromosikan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Teknik memberikan satu kepingan sesegera mungkin setelah perilaku yang diharapkan muncul, dan kemudian menukar kepingan ini dengan barang atau aktivitas yang diinginkan subjek dikenal sebagai *token economy*. (Handayani & Hidayah, 2014)

Penggunaan *token economy* dimaksudkan guna mendorong perilaku yang ditargetkan sekaligus menurunkan perilaku yang tidak diharapkan (Pujiati & Dahlan, 2017). Konsep dari pembelajaran ini dapat mengembangkan dan menumbuhkan perilaku pada anak menggunakan hadiah sebagai pemicu perilaku aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Schaefer (2013) mengemukakan hadiah adalah sesuatu hal menyenangkan yang dapat memberikan dorongan bagi siswa untuk melakukan suatu perilaku tertentu, sehingga terbentuk perilaku siswa dengan diperlukannya dorongan berupa pengumpulan token yang berupa tanda yang telah disepakati dan pada akhirnya dapat ditukarkan dengan hadiah sebagai konsekuensi hasil dari perilaku seorang siswa. Semua siswa akan termotivasi dan terlibat langsung dalam perilaku aktif selama mengikuti kegiatan proses pembelajaran dikelas guna untuk mendukung tujuan akademik yang diterapkan salah satunya terdapat pada mata pelajaran IPAS.

Mata pelajaran IPAS adalah integrasi antara mapel Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang menghadirkan konteks relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sosial siswa (Purwoto, 2022). Penggunaan metode *token economy* pada mata pelajaran IPAS diharapkan dapat menjadi stimulus bagi siswa untuk dapat mempelajari dan memahami materi mengenai kondisi alam yang dikaitkan lingkungan sekitar siswa melalui pemberian *reward* yang dikumpulkan melalui kepingan token sebagai hasil dari sebuah perilaku siswa dalam proses pembelajaran. (Amelia, 2023)

Nur Meitasari, dkk (2022) dalam Jurnal Unnes vol 2 (4) Tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Metode *Token Economy* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI MI Tarub Tegal Tahun Pelajaran 2021/2022” diperoleh hasil terdapat pengaruh metode token ekonomi terhadap hasil belajar IPS dilihat dari metode yang digunakan sebelum *token economy* yaitu metode konvensional membuat siswa merasa bosan, tidak aktif di dalam kelas, dan tidak masuk sekolah. Sebelum pemberian treatment hasil belajar siswa rendah dibandingkan dengan sesudah diberikan treatment hasil belajar siswa mengalami peningkatan, meningkatnya keaktifan dan nilai hasil belajar siswa di dalam kelas maka dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik atau tinggi. Penerapan metode *token economy* dengan pemberian hadiah atau *reward* sebagai penguat dan dukungan hasil belajar siswa meningkat, dilihat dari antusias siswa mengikuti pembelajaran dengan fokus dan baik, diskusi kelompok dilakukan dengan lancar dan pemahaman tentang materi IPS dibantu dengan media pembelajaran siswa semakin termotivasi dalam pembelajaran. Terdapat

pengaruh hasil belajar kelas VI MI 01 Tarub yang menggunakan metode *token economy* lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan identifikasi awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara dan hasil observasi di SD Negeri Mojorejo 01, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan wali kelas IV mengenai problematika yang dialami siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS yakni rendahnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS dikarenakan metode pembelajaran ceramah yang diterapkan guru cenderung membosankan sehingga siswa tidak dapat memodifikasi perilaku untuk mencapai target tertentu selama proses pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan nilai harian IPAS mereka juga tergolong rendah.

Oleh karena itu, penggunaan metode *token economy* diharapkan dapat mendorong perilaku sesuai tujuan dengan menggunakan imbalan. Keping token akan dikumpulkan dan kemudian ditukarkan untuk sebuah hadiah agar siswa lebih semangat dan termotivasi mengikuti pembelajaran. Metode ini juga memberikan peluang kepada siswa kelas IV SD Negeri Mojorejo 01 untuk memperluas pengetahuannya serta melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri siswa untuk menyatakan pendapatnya di depan kelas, baik dalam diskusi kelompok maupun sesi tanya jawab. Metode pembelajaran dengan menggunakan *token economy* ini berpengaruh pada hasil belajar dan keaktifan siswa dalam memahami materi IPAS yang diajarkan oleh guru kelas IV SD Negeri Mojorejo 01 serta capaian pembelajaran yang ditetapkan dapat tuntas

dengan baik di karenakan dapat memodifikasi perilaku siswa melalui suatu *reward*.

Target capaian yang diharapkan adalah meningkatnya partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPAS melalui suatu perubahan tingkah laku. Adapun perbedaan penelitian relevan sebelumnya dengan penelitian ini yakni membahas kajian mendalam penggunaan metode *token economy* terhadap partisipasi aktif melalui perubahan tingkah laku yang dimodifikasi melalui *reward* dan *punishment* yang dilakukan selama pembelajaran IPAS berlangsung. Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengambil judul **“Implementasi Metode *Token Economy* Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mojorejo 01 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2023/2024”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini akan difokuskan pada :

1. Metode *token economy* yang digunakan untuk mengetahui modifikasi perilaku dengan imbalan hadiah.
2. Mata Pelajaran IPAS yang merupakan integrasi dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial
3. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Mojorejo 01 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo. Siswa kelas IV akan menjadi subjek utama dan guru menjadi subjek pendukung dalam proses pembelajaran IPAS.

C. Rumusan Masalah

Adapun pokok permasalahan yang ditetapkan oleh peneliti menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi metode *token economy* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Mojorejo 01 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2023/2024?
2. Apa saja kendala dalam penerapan metode *token economy* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Mojorejo 01 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2023/2024?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti menetapkan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis gambaran implementasi metode *token economy* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Mojorejo 01 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kendala apa saja dalam penerapan metode *token economy* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Mojorejo 01 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2023/2024.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka peneliti merumuskan manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk referensi bahwa metode *token economy* dapat membantu siswa menciptakan perilaku aktif dan dapat memotivasi siswa untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung dalam mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Mojorejo 01 tahun pelajaran 2023/2024 serta dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan metode *token economy* bisa menjadi stimulus bagi siswa untuk aktif dalam bertanya dan menambah keberanian untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas dengan hadiah imbalan dengan mengumpulkan kepingan token agar termotivasi dalam memahami materi pelajaran IPAS sehingga hasil belajar serta pemahaman mereka meningkat demi tuntasnya capaian pembelajaran yang ditentukan.

b) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dapat menambah *softskill* serta kompetensi yang dimiliki guru dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran salah satunya dengan metode *token economy* dan dapat mengkombinasikan berbagai metode, media dan model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru

dapat menggunakan model *token economy* dalam mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan.

c) Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, pihak sekolah dapat meningkatkan sarana dan prasarana serta pengambilan kebijakan demi menunjang berbagai pelaksanaan metode pembelajaran dalam semua mata pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian lebih mendalam tentang permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan metode *token economy* pada mata pelajaran IPAS.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dengan mencakup konten yang lebih optimal, hal ini dimaksudkan agar siswa mempunyai cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguasai kompetensi. Selain itu, seorang guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa (Kemendikbud, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Ainia (2020) yang mengemukakan Kurikulum merdeka belajar ini sesuai dengan cita-cita tokoh nasional Pendidikan yaitu Ki Hajar Dewantara, di mana berfokus pada kebebasan untuk belajar secara mandiri dan kreatif, yang nantinya berdampak pada terciptanya karakter peserta didik yang memiliki karakter yang merdeka salah satunya kemerdekaan dalam berfikir. Jadi, kurikulum merdeka adalah kurikulum yang mengutamakan kebebasan dalam belajar secara mandiri dan kreatif sesuai dengan minat serta bakat siswa.

Kurikulum merdeka ini dirancang dan terus disempurnakan sebagai salah satu bentuk upaya untuk memperbaiki krisis belajar yang telah lama terjadi di pendidikan Indonesia akibat pandemi (Anggraena et al., 2022). Selain itu, terdapat tujuan kurikulum merdeka yang dikemukakan Ainia (2020) antara lain sebagai berikut :

1. Setiap orang yang terlibat didalamnya memiliki kebebasan berinovasi demi mengembangkan kualitas pembelajaran
2. Guru dituntut untuk belajar kreatif agar mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa
3. Siswa diberi kesempatan untuk belajar secara mandiri untuk memperoleh berbagai macam informasi untuk mendukung proses pembelajarannya
4. Setiap unit pendidikan berhak dalam untuk mengelaborasi faktor yang akan mendukung proses pembelajaran di kelas
5. Adanya penghargaan keberagaman yang ada dalam sistem pendidikan

Dalam proses pelaksanaan kurikulum merdeka, Kemendikbud (2022) menjelaskan ada 3 kegiatan tipe kegiatan pembelajaran kurikulum merdeka yaitu :

- 1) Pembelajaran intrakurikuler yang dilaksanakan secara terdeferiansi
- 2) Pembelajaran korikuler berupa nilai penguatan profil pelajar pancasila yang berprinsip pada pembelajaran interdisipliner yang berorientasi pada karakter dan kompetensi umum.
- 3) Pembelajaran ekstrakurikuler dilakukan sesuai minat siswa dan sumber daya yang ada pada satuan pendidikan.

Namun adanya kebijakan yang dibuat, tentunya dalam pelaksanaan masih terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan. Hal itu juga dikemukakan oleh Eni Andari (2022) kelebihan kurikulum merdeka adalah sebagai berikut:

- a) Menjadikan dunia pendidikan ini lebih fleksibel, yang artinya melepas suatu belunggu dunia pendidikan agar lebih mudah bergerak

- b) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mendalami mata pelajaran yang diambil sesuai kebutuhan,
- c) Memberikan wadah untuk para siswa dalam mengeksplor pengetahuan umum dengan terjun ke masyarakat,
- d) Siswa dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi dunia pekerjaan

Sedangkan, masih terdapat beberapa kelemahan kurikulum merdeka menurut Supini (2021) adalah sebagai berikut :

- a) Keluar dari zona nyaman sistem pembelajaran
- b) Tidak memiliki pengalaman merdeka belajar dan keterbatasan referensi
- c) Kurangnya keterampilan mengajar
- d) Kurangnya sarana dan prasarana serta kualitas guru
- e) Tidak terbukanya sikap guru terhadap inovasi pembelajaran

Selain terdapat kelebihan dan kelemahan kurikulum merdeka. Adapun Kurniasih (2023) mengemukakan manfaat kebijakan merdeka belajar secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Kepala sekolah, guru, orang tua dan pemerintah daerah dapat bekerjasama untuk mencari dan menemukan solusi yang efektif, efisien dan cepat terhadap kondisi, tantangan dan permasalahan pada pendidikan dengan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar siswa
- b. Kepala sekolah, guru, orang tua dan pemerintah daerah merasa memiliki dan bertanggungjawab terhadap pengelolaan pendidikan di sekolah pada daerah masing- masing sesuai dengan aturan yang telah ditentukan pada program merdeka belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka secara teknis, manfaat dari program merdeka belajar bagi siswa adalah kemandirian siswa dalam proses belajar dan kemerdekaan bagi lingkungan pendidikan untuk merdeka belajar merupakan hal yang perlu diingat dan menentukan sendiri cara terbaik dalam proses pembelajaran.

2. Metode *Token Economy*

Terdapat beberapa metode pembelajaran untuk mengubah perilaku individu, diantaranya adalah melalui modifikasi perilaku. Eysenk (dalam Purwanta, 2018:6) menyatakan bahwa modifikasi perilaku adalah usaha mengubah perilaku dan emosi manusia dengan cara yang menguntungkan dengan hukum teori modern proses belajar. Salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan modifikasi perilaku adalah teknik *token economy*. Hal itu sejalan dengan pendapat Estabillo (2020) mengungkapkan bahwa *token economy* merupakan sistem modifikasi perilaku berdasarkan pengondisian operan yang memanfaatkan penguatan sistematis dari perilaku target.

Token economy juga dikenal sebagai tabungan kepingan adalah salah satu dari beberapa metode modifikasi perilaku yang melibatkan penggunaan suatu token atau kepingan yang dapat ditukar dengan penguat impian dalam bentuk barang (Pujiati, 2017). Berdasarkan pernyataan di atas mengenai pengertian *token economy*, dapat disimpulkan bahwa metode *token economy* adalah penerapan modifikasi perilaku dengan cara memberikan tanda khusus,

kepingan atau isyarat lain yang dapat ditukarkan kembali dengan objek lain serta dilakukan dengan segera setelah perilaku yang diinginkan muncul.

Komponen-komponen token, terdiri atas perilaku target dan token yang berfungsi sebagai penguat yang dikondisikan, penguat cadangan, jadwal produksi token, jadwal pertukaran produksi, dan jadwal pertukaran token. Penjelasan mengenai masing - masing komponen tersebut, dijelaskan oleh Ivy et al (2017) sebagai berikut :

- a. Perilaku target, yaitu deskripsi kelas respons yang menghasilkan respons.
- b. Token yang berfungsi sebagai penguat yang dikondisikan, yaitu prosedur ketika token dikondisikan sebagai penguat.
- c. Penguat cadangan, yaitu metode yang mengidentifikasi item yang dapat diganti melalui pertukaran token.
- d. Jadwal produksi token, yaitu jadwal penguatan yang menentukan jumlah pengiriman token.
- e. Jadwal pertukaran produksi, yaitu jadwal yang menentukan kapan token dapat ditukar dengan penguat cadangan
- f. Jadwal pertukaran keping token adalah sebuah jadwal yang menjelaskan pada biaya penguat cadangan.

Adapun langkah-langkah penerapan teknik *token economy* untuk mengubah perilaku individu menurut Aprilianti (2017), yaitu :

1. Menentukan target perilaku yang akan diubah dengan penerapan metode *token economy*

2. Menemukan garis dasar yaitu dengan pengamatan guna memahami suatu perilaku subjek sehingga dapat menetapkan keefektifan program
3. Memilih hal - hal yang akan dijadikan sebagai suatu penguatan dan harus memberi manfaat baik bagi subjek
4. Memilih tipe token yang akan diberikan
5. Mengidentifikasi lokasi yang tepat ketika pemberian token

Dalam proses implementasi, Purwanta (2018) penerapan metode *token economy* melibatkan tiga langkah yang harus diperhatikan agar program dapat berfungsi dengan baik, meliputi:

a) Tahap Persiapan

Martin dan Pear (2015) menyatakan, tahap pertama dalam menciptakan *token economy* untuk anak-anak adalah memilih perilaku yang ditargetkan. Tahap kedua adalah membuat rincian daftar penguat. Hadiah yang ditukar dengan token adalah bagian penting dalam keberhasilan *token economy* karena berguna sebagai insentif bagi anak-anak supaya memunculkan perilaku yang dimaksudkan. Pilihan daftar penguat juga harus diperhatikan dengan jenis dan kualitas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Pujiati & Dahlan, 2017).

b) Tahap Pelaksanaan

Langkah implementasi dimulai dengan pembuatan kontrak antara anak dan guru yang menguraikan aturan untuk pelaksanaan *token economy*. Prasyarat teknis untuk implementasi harus ditentukan dengan jelas dan dikomunikasikan di awal sampai mencapai kesepakatan dengan anak,

sehingga strategi ini dapat diterapkan dengan mudah. Perilaku yang diinginkan muncul, maka segera berikan token kepada anak jika token anak dianggap cukup, tuntun anak untuk menukarkan token dengan *backup reinforcement*. Martin dan Pear (2015) merekomendasikan bahwa saat memberikan *chip* atau token, ingatkan anak tentang perubahan perilaku yang diharapkan sehingga anak tersebut berfokus pada perubahan perilaku yang diharapkan daripada token yang akan mereka dapatkan. *Token economy* berusaha untuk mengubah perilaku, tidak hanya memberikan hadiah, dan hadiah hanyalah alat dalam implementasi *token economy* (Novarianing & Suharni, 2021). Menurut Komalasari dan Wahyuni (2019) mengidentifikasi pihak-pihak yang terlibat dalam program merupakan salah satu tugas dalam membangun *token economy*. Pelaksana dapat berkolaborasi dengan instruktur lain, seperti guru utama dan guru pendamping. Selanjutnya, atur alat perekam data untuk pengambilan data, tentukan siapa yang bertanggung jawab atas pengambilan data dan kapan data harus direkam (Purwanta, 2015).

c) Tahap Evaluasi

Langkah ini terjadi setelah program diimplementasikan. Pada tahap ini, akan jelas elemen mana yang perlu ditambahkan atau dihapus dari daftar perilaku yang dikonfirmasi atau diubah. Berdasarkan penjelasan di atas, maka langkah-langkah penerapan metode *token economy* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memutuskan perilaku yang ditargetkan.

- 2) Mengidentifikasi item sebagai token yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.
- 3) Menentukan daftar penguat dengan hadiah berjenjang.
- 4) Menjelaskan program kepada anak.
- 5) Menentukan pemberian daftar penguat
- 6) Menetapkan waktu, tempat dan banyaknya penukaran token
- 7) Memonitor dan melatih staf serta rencana mengurangi token

Sebagai suatu metode modifikasi perilaku, *token economy* memiliki kelebihan. Ayllon dan Azrin (Miltenberger, 2018: 51-53) menyatakan bahwa penggunaan *token economy* mempunyai kelebihan, diantaranya:

- a) Token dapat menguatkan tingkah laku target dengan seketika setelah terjadi.
- b) *Token economy* tersusun dengan baik sehingga tingkah laku target yang diharapkan diperkuat secara konsekuen.
- c) Token merupakan penguat yang dikondisikan secara umum karena akan dipasangkan dengan penguat lain yang bervariasi.
- d) Token dapat dengan mudah diukur sehingga tingkah laku yang berbeda mendapat menerima token lebih banyak atau lebih sedikit.
- e) Penukaran keping token mudah dilaksanakan karena penerima token dapat menjumlahkan token yang dapat mengubah dalam bertingkah laku.

Selain memiliki kelebihan, *token economy* juga terdapat kekurangan. Miltenberger (2017: 48) mengemukakan bahwa *token economy* melibatkan waktu dan usaha dalam mengorganisir serta pelaksanaan program dan harga

pembelian pengukuh pendukung. Pelatihan staff dan manajemen termasuk masalah ketika metode token economy mempunyai komponen kompleks atau ketika penyelenggaraannya dalam skala besar.

Berdasarkan pernyataan tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah pertama, dalam segi waktu perencanaannya cukup lama karena harus dirancang secara matang. Kedua, pengorganisasian program juga perlu perancangan cukup lama serta secara matang. Ketiga, harga pembelian token memerlukan biaya yang besar karena pengadaan pengukuh bukan hanya untuk satu siswa, melainkan dalam kelompok bahkan bentuk kelas.

3) Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS adalah integrasi antara mapel Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang menghadirkan konteks relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sosial siswa (Purwoto, 2022). Hal itu sejalan dengan pendapat Kemendikbud (2022) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang disingkat dengan IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengenal diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Agustina et al, 2022). Penjabaran mengenai tujuan pembelajaran IPAS juga dijabarkan oleh Kemendikbud (2022) adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan alam, mengelola sumber daya alam, dan lingkungan dengan bijak secara sederhana;
- c. Mengembangkan suatu keterampilan inkuiri dalam mengidentifikasi suatu hal dan merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata secara sederhana;
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial bekerja, memaknai bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu,
- e. Memahami konsep anggota suatu kelompok di masyarakat sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya,
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep ilmu didalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penelitian Relevan

Kajian ini dapat ditunjang dengan beberapa acuan sebagai bahan perbandingan terhadap masalah-masalah yang akan diteliti nanti. Oleh karenanya penulis mencoba menelaah beberapa penelitian terdahulu dengan permasalahan yang terkait dengan permasalahan peneliti ini. Adapun masalah penelitian relevan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Apriliani (2017) dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar vol 1 (3) yang berjudul “Penerapan Teknik Modifikasi Perilaku Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pada indikator pertama pada aspek tertib mengerjakan tugas pada siklus I mencapai 48% dan di siklus II meningkat 91%. Pada indikator kedua aspek tepat waktu di siklus I mencapai 26% dan di siklus II mencapai 100%. Dari data tersebut maka terbukti bahwa terjadi peningkatan kedisiplinan terhadap siswa SD. Persamaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan metode *token economy*. Adapun perbedaan pada penelitian ini terletak pada subjek yang dituju pada penelitian relevan adalah kelas V, sedangkan pada penelitian ini adalah kelas IV. Terdapat pula perbedaan lain pada penelitian relevan hanya berfokus pada mata pelajaran IPA sedangkan pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS yang merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Meitasari, dkk (2022) dalam penelitiannya dalam Jurnal Unnes vol 2 (4) Tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Metode *Token Economy* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI MI Tarub Tegal tahun Pelajaran 2021/2022” diperoleh hasil terdapat pengaruh metode token ekonomi terhadap hasil belajar IPS dilihat dari metode yang digunakan sebelum token economy yaitu metode konvensional membuat siswa merasa bosan, tidak aktif didalam kelas, dan tidak masuk sekolah. Sebelum

pemberian *treatment* hasil belajar siswa rendah dibandingkan dengan sesudah diberikan *treatment* hasil belajar siswa mengalami peningkatan, meningkatnya keaktifan dan nilai hasil belajar siswa di dalam kelas maka dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik atau tinggi. Penerapan metode token ekonomi dengan pemberian hadiah atau *reward* sebagai penguat dan dukungan hasil belajar siswa meningkat, dilihat dari antusias siswa mengikuti pembelajaran dengan fokus dan baik, diskusi kelompok dilakukan dengan lancar dan pemahaman tentang materi IPS dibantu dengan media pembelajaran siswa semakin termotivasi dalam pembelajaran. Terdapat pengaruh hasil belajar kelas VI MI 01 Tarub yang menggunakan metode *token economy* lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Persamaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan metode *token economy*. Adapun perbedaan pada penelitian ini terletak pada subjek yang dituju pada penelitian relevan adalah kelas VI, sedangkan pada penelitian ini adalah kelas IV. Terdapat pula perbedaan lain pada penelitian relevan hanya berfokus pada mata pelajaran IPS sedangkan pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS yang merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS serta lokasi penelitian yang berbeda.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Bahar dkk (2019) dalam Jurnal Publikasi Pendidikan Volume 9 Nomor 3, Oktober 2019 p-ISSN 2088-2092 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Teknik Token Ekonomi Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD di Kecamatan Tamalate Kota Makassar” diperoleh hasil

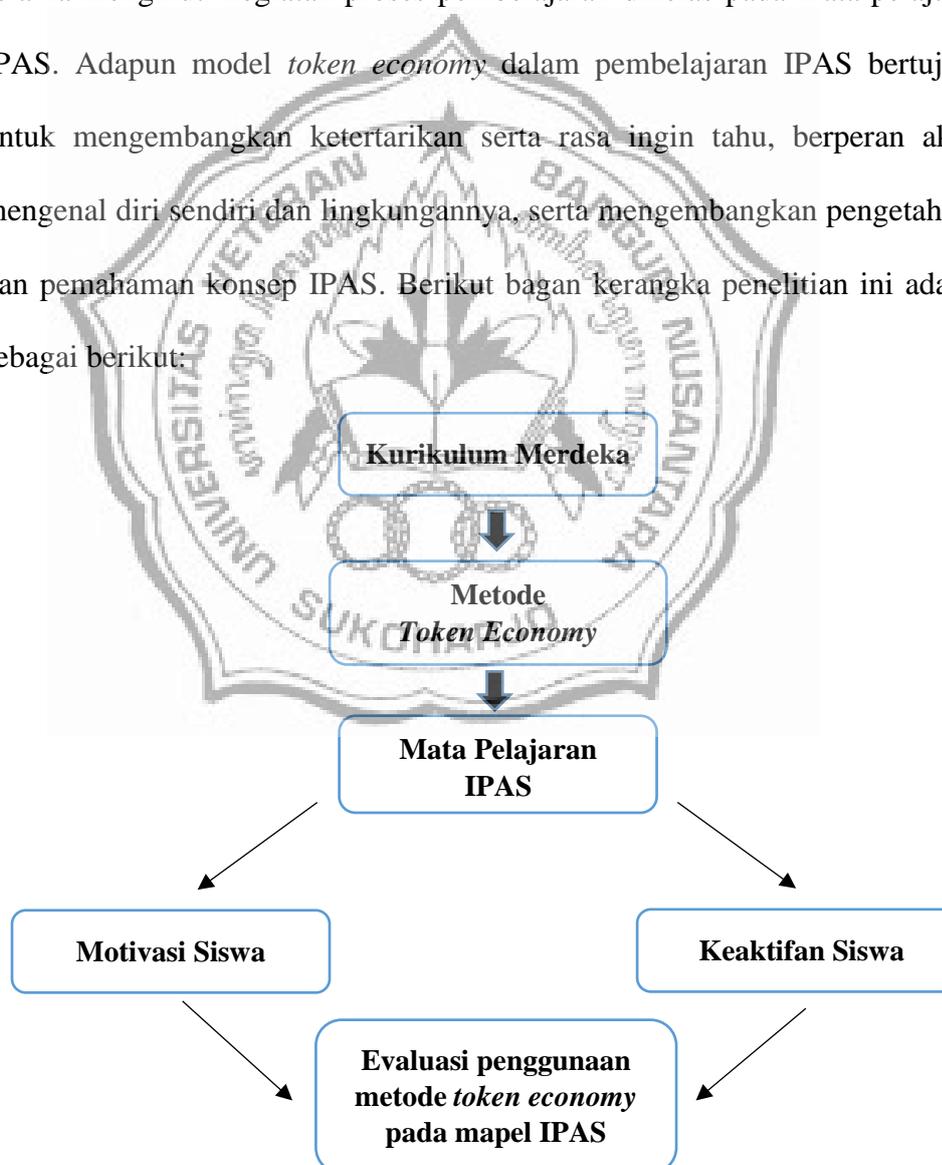
bahwa hasil analisis data menunjukkan perbedaan motivasi belajar siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan Metode *token economy* dengan siswa yang tidak diberi perlakuan metode *token economy*, diperoleh rata-rata posttest kelas eksperimen 78,33% yang rata-rata tersebut berada pada kategori tinggi. Sedangkan hasil posttest pada kelas kontrol sebesar 68,33% sekalipun juga tergolong dalam kategori tinggi. Berdasarkan pembahasan tersebut, maka penggunaan metode *token economy* sangat membantu guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, merangsang motivasi siswa belajar secara positif dengan adanya hadiah yang diberikan ketika bertanya dan dapat memberi jawaban terhadap masalah yang diberikan. Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan metode *token economy* dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian relevan ini hanya berfokus pada mata pelajaran matematika, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV.

C. Kerangka Berpikir

Token economy merupakan sebuah sistem modifikasi perilaku berdasarkan pengondisian operan yang memanfaatkan penguatan sistematis dari perilaku target. Teknik memberikan satu kepingan sesegera mungkin setelah perilaku yang diharapkan muncul, dan kemudian menukar kepingan ini dengan barang atau aktivitas yang diinginkan subjek dikenal sebagai *token economy*. Penggunaan *token economy* dimaksudkan guna mendorong perilaku yang ditargetkan sekaligus menurunkan perilaku yang tidak diharapkan. Konsep dari pembelajaran ini dapat mengembangkan dan menumbuhkan perilaku pada

anak menggunakan hadiah sebagai pemicu perilaku aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam metode *token economy*, kepingan token akan ditukar dengan hadiah. *Reward* atau hadiah adalah sesuatu hal menyenangkan yang dapat memberikan dorongan atau motivasi bagi siswa untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Semua siswa akan termotivasi dan terlibat langsung dalam perilaku aktif selama mengikuti kegiatan proses pembelajaran dikelas pada mata pelajaran IPAS. Adapun model *token economy* dalam pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengenal diri sendiri dan lingkungannya, serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Berikut bagan kerangka penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir