

Efektivitas Penerapan *Token Economy* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran Daring

Kasmayani Karim

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: kasmayani.karim@unm.ac.id



Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan teknik *token economy* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP selama pembelajaran daring pada masa pandemi. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *single-case experimental* pada seorang siswa SMP berusia 14 tahun yang memiliki motivasi belajar rendah dan tergolong *slow learner* (IQ 70). Intervensi dilaksanakan dalam tujuh sesi, yang terdiri atas satu sesi orientasi dan enam sesi penerapan *token economy* dengan target perilaku berupa kehadiran dalam pembelajaran daring dan penyelesaian tugas akademik. Analisis data dilakukan menggunakan metode *visual inspection* terhadap perubahan perilaku selama intervensi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan konsistensi kehadiran dalam pembelajaran daring serta meningkatnya penyelesaian tugas yang sebelumnya tertunda. Temuan ini menunjukkan bahwa *token economy* efektif digunakan sebagai strategi modifikasi perilaku untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring.

Kata Kunci: motivasi belajar; pembelajaran daring; *token economy*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Individu diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan melalui pendidikan. Seiring perkembangan zaman, pendidikan mengalami berbagai perubahan yang dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi sistem pendidikan menuju pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Bond et al., 2021). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga menjadi bagian integral dalam penyelenggaraan pendidikan modern.

Peran teknologi dalam pendidikan semakin penting ketika dunia menghadapi pandemi Covid-19. Pandemi yang melanda berbagai negara menyebabkan perubahan besar dalam sistem pendidikan, termasuk Indonesia. Salah satu hal yang dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus dengan menghentikan kegiatan pembelajaran tatap muka dan digantikan dengan pembelajaran daring atau pembelajaran online. Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dan jaringan internet sebagai sarana utama dalam penyampaian materi, komunikasi, dan interaksi guru dan siswa (Dhawan, 2020). Perubahan tersebut mengharuskan guru dan siswa beradaptasi dengan sistem pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya.

Pembelajaran daring menjadi solusi untuk menjaga keberlangsungan pendidikan selama pandemi, hanya saja pelaksanaannya memberikan berbagai tantangan. Pembelajaran daring menuntut siswa untuk memiliki kemampuan belajar mandiri, regulasi diri serta lebih bertanggung jawab. Namun, tidak semua siswa memiliki kesiapan yang memadai untuk mengikuti pembelajaran daring. Bond et al. (2021) menunjukkan bahwa motivasi belajar, interaksi pembelajaran, dan keterlibatan siswa berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran daring. Selain itu, Dhawan (2020) menjelaskan bahwa keterbatasan interaksi langsung antara guru dan siswa dapat menimbulkan kejenuhan belajar dan menurunkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa faktor psikologis dan kualitas interaksi pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran daring.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa salah satu dampak paling sering timbul selama pembelajaran daring pada masa pandemi adalah menurunnya motivasi belajar. Cahyani et al. (2020) mengemukakan bahwa siswa mengalami penurunan motivasi belajar akibat terbatasnya interaksi sosial, kesulitan memahami materi pembelajaran dan berkurangnya pengawasan guru. Temuan tersebut diperkuat oleh Aguilera-Hermida (2020) mengatakan bahwa perubahan mendadak dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan beradaptasi sehingga berdampak pada menurunnya motivasi dan keterlibatan belajar.

Selain itu, Meeter et al. (2020) juga mengemukakan bahwa adanya perubahan pola belajar dan berbagai tantangan dalam mempertahankan keterlibatan akademik selama pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi. Penelitian Syafari dan Montessori (2021) juga menunjukkan bahwa pembelajaran daring berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar merupakan salah satu permasalahan utama yang dihadapi siswa selama pembelajaran daring pada masa pandemi.

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ryan dan Deci (2020) mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mengarahkan individu untuk memulai, mempertahankan dan menyelesaikan aktivitas belajar guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak yang menentukan intensitas usaha, ketekunan, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Schunk & Dibenedetto, 2020). Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan mampu bertahan ketika menghadapi kesulitan akademik. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah cenderung kurang terlibat dalam pembelajaran dan menunjukkan prestasi akademik yang lebih rendah (Howard et al., 2021).

Permasalahan motivasi belajar selama pembelajaran daring menjadi semakin penting pada siswa sekolah menengah pertama (SMP). Masa SMP merupakan fase remaja awal yang ditandai dengan perkembangan emosional dan sosial yang belum stabil sehingga siswa masih membutuhkan arahan, pengawasan, serta penguatan dari lingkungan sekitar (Santrock, 2018). Ketika pembelajaran dilakukan secara daring, pengawasan guru menjadi lebih terbatas sehingga siswa lebih mudah terdistraksi oleh lingkungan rumah dan aktivitas lain di luar pembelajaran, terlambat mengumpulkan tugas, tidak memperhatikan materi yang diberikan, bahkan menunjukkan kecenderungan untuk menghindari aktivitas belajar. Jika kondisi ini berlangsung secara terus menerus, maka dapat berdampak pada penurunan hasil belajar dan pencapaian akademik siswa.

Rendahnya motivasi belajar selama pembelajaran daring mendorong perlunya strategi yang mampu meningkatkan keterlibatan dan ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemberian konsekuensi yang menyenangkan setelah munculnya perilaku yang diharapkan sehingga meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut muncul kembali pada masa mendatang (Miltnerberger, 2016). Hal tersebut dapat dilakukan dengan pemberian *token economy*.

Token economy merupakan bentuk penguatan positif yang banyak digunakan dalam pendekatan modifikasi perilaku. Teknik *token economy* sebagai sistem *reinforcement* (penghargaan) untuk mengubah, mengelola, meningkatkan atau mengurangi perilaku yang ditargetkan (Purwanta, 2015; Miltnerberger, 2016). *Token economy* adalah salah satu teknik modifikasi perilaku yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ahkam et al. (2020) mengemukakan bahwa sistem pemberian *token economy* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Hal ini sesuai dengan

penelitian yang dilakukan oleh Maggin et al. (2011) bahwa *token economy* efektif dalam meningkatkan perilaku kelas yang sesuai termasuk keterlibatan akademik, perilaku *on-task*, penyelesaian tugas dan mengurangi perilaku bermasalah siswa. Kemudian temuan tersebut diperkuat oleh Kim et al. (2022) yang melalui studi *systematic review* dan *meta-analysis* menunjukkan bahwa penerapan *token economy* memberikan dampak positif terhadap peningkatan perilaku yang diharapkan dalam lingkungan pendidikan.

Efektivitas *token economy* telah didukung oleh berbagai penelitian, hanya saja sebagian besar penelitian terlebih dahulu menunjukkan bahwa penerapan *token economy* lebih banyak dilakukan pada pembelajaran tatap muka, pengelolaan perilaku di kelas atau konteks pendidikan khusus. Penelitian yang mengkaji penerapan *token economy* dalam pembelajaran daring khususnya pada siswa SMP selama masa pandemi Covid-19, masih relatif terbatas. Padahal, karakteristik pembelajaran daring yang menuntut kemandirian belajar, minim pengawasan selama proses pembelajaran berlangsung, dan terbatasnya interaksi sosial menjadikan motivasi belajar sebagai faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, masih diperlukan penelitian yang secara khusus menguji efektivitas teknik *token economy* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada pembelajaran daring di masa pandemi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *single-case experimental design* (SCED). Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan fungsional antara intervensi yang diberikan dan perubahan target perilaku melalui pengumpulan data secara berulang pada subjek yang sama (Gast & Ledford, 2014). Pada penelitian ini, subjek bertindak sebagai kontrol terhadap dirinya sendiri sehingga efektivitas intervensi dapat dievaluasi berdasarkan perubahan yang terjadi pada fase pengamatan yang berbeda (Kazdin, 2011). Tahapan penelitian meliputi pengukuran kondisi dasar (*baseline*), pemberian intervensi, dan penilaian perubahan perilaku sebagai indikator keberhasilan intervensi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seorang siswa laki-laki berusia 14 tahun yang sedang menempuh pendidikan di jenjang sekolah menengah pertama (SMP). Berdasarkan hasil tes inteligensi WISC, diperoleh subjek memiliki IQ 70 tergolong *slow learner*. Selain itu, berdasarkan skala motivasi belajar dari Paramitha (2017) menunjukkan subjek memiliki motivasi belajar rendah. Kemudian berdasarkan wawancara dan observasi, subjek sering absen pada pembelajaran pagi hari, tidak mengerjakan dan mengumpulkan tugas setiap hari dan banyak tugas yang sebelumnya belum terselesaikan.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui asesmen psikologis berupa wawancara, observasi, tes inteligensi, grafis dan skala motivasi belajar. Wawancara dilakukan kepada wali kelas, guru bimbingan konseling, orang tua dan kakak subjek serta subjek untuk memperoleh informasi mengenai riwayat perkembangan, riwayat pendidikan, kegiatan belajar subjek dalam pembelajaran luring dan daring serta kegiatan sehari-hari subjek. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai sikap subjek dalam kegiatan belajar dan proses psikotes. Selain itu, tes inteligensi menggunakan WISC untuk mengetahui tingkat inteligensi subjek dalam mengikuti kegiatan akademik dan bagaimana pengaruh inteligensi terhadap motivasi belajar subjek. Kemudian skala motivasi belajar untuk mengukur tingkat motivasi belajar subjek.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara individual sesuai dengan karakteristik eksperimen dengan subjek tunggal, di mana subjek berperan sebagai kontrol bagi dirinya sendiri sehingga evaluasi difokuskan pada perubahan yang terjadi antar fase penelitian (Gast & Ledford, 2014). Data dianalisis menggunakan metode visual inspection dengan memperhatikan perubahan level, trend, stabilitas data, overlap dan pola perilaku antar kondisi (Wolfe et al., 2019). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *token economy* dalam meningkatkan motivasi belajar subjek.

Rancangan Intervensi

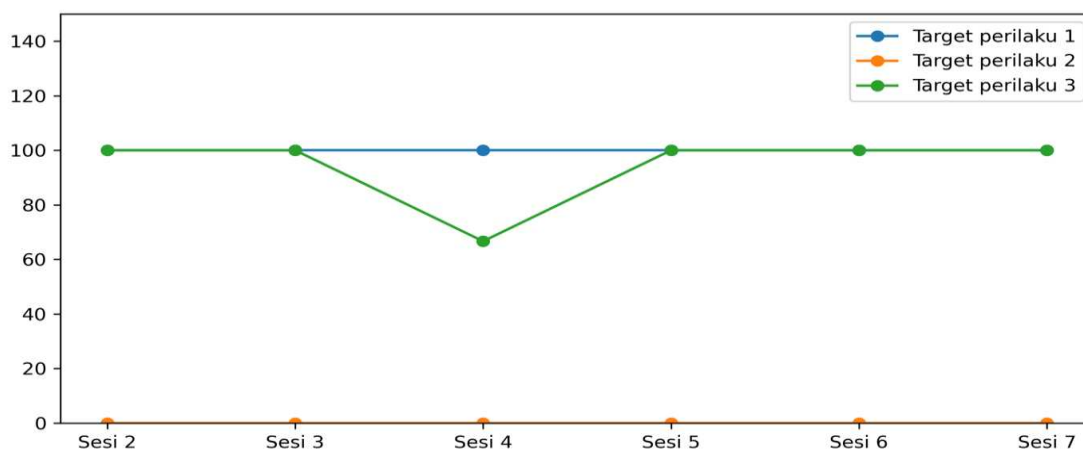
Penelitian ini menggunakan intervensi program modifikasi perilaku dengan metode *token economy* yang disertai dengan pemberian refleksi. *Token economy* merupakan sebuah sistem *reinforcement* (penghargaan) untuk mengubah, mengelola, meningkatkan atau mengurangi perilaku yang diinginkan (Purwanta, 2015). *Token economy* dilakukan dengan cara pemberian satu kepingan (suatu tanda atau suatu isyarat) sesegera mungkin setiap kali target perilaku dimunculkan (Purwanta, 2015). *Reinforcement* yang akan diberikan pada metode *token economy* yaitu uang jajan dan bermain futsal. Token digunakan ketika setiap target perilaku dicapai. Ada tiga target perilaku subjek yaitu mengisi presensi pada pagi hari, mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai jumlah tugas yang telah ditentukan setiap harinya serta mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang belum terselesaikan sesuai jadwal mata pelajaran setiap hari. *Token economy* diberikan dengan menyertakan sesi refleksi. Pada tahap refleksi, subjek akan dilibatkan dalam kegiatan mengamati dan merefleksikan kembali setiap kegiatan belajar yang telah dilakukan. Penelitian ini menggunakan tujuh sesi, sesi pertama yaitu penjelasan tujuan kedatangan peneliti, konsep intervensi dan membuat kesepakatan mengenai pelaksanaan program intervensi yang akan dilakukan. Kemudian sesi dua sampai tujuh yaitu pelaksanaan *token economy*. Adapun sesi intervensinya, yaitu :

Tabel 1. Rancangan Intervensi

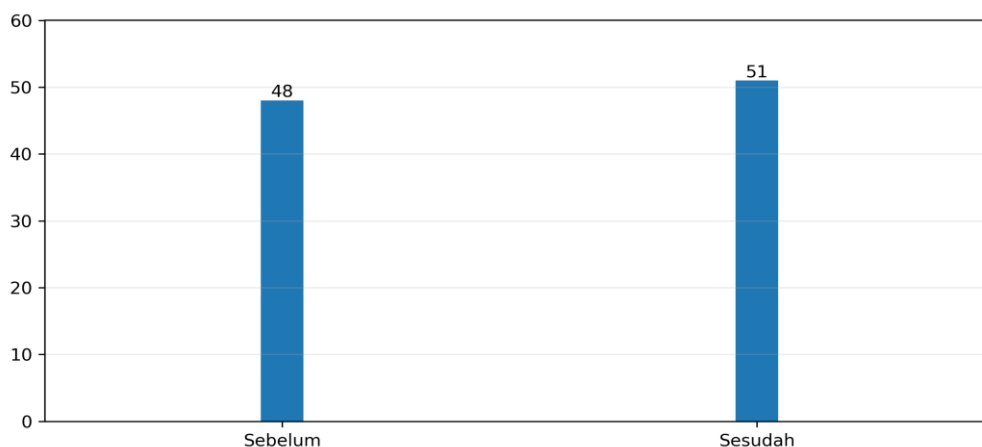
Sesi	Tujuan	Proses	Evaluasi
I	• Subjek mengetahui tujuan peneliti. • Subjek mengetahui pedoman intervensi. • Subjek menyetujui pelaksanaan program intervensi	Membangun rapport, menjelaskan tujuan peneliti, konsep intervensi serta membuat kesepakatan dengan subjek mengenai pelaksanaan program intervensi. Selain itu, subjek menutup sesi intervensi	Peneliti meminta subjek untuk menjelaskan tujuan peneliti, pedoman intervensi dan menyatakan persetujuan mengenai pelaksanaan program intervensi.
II-VII	• Subjek mengisi presensi pada pagi hari • Subjek mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai jumlah tugas yang telah ditentukan setiap harinya. • Subjek mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang belum terselesaikan sesuai jadwal mata pelajaran setiap hari.	Menanyakan kabar subjek, mengamati dan mendampingi subjek dalam proses belajar, menerapkan <i>token economy</i>, melakukan refleksi dan evaluasi serta menutup sesi intervensi.	Subjek mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang belum terselesaikan sesuai jadwal mata pelajaran setiap hari dan yang diperoleh sesuai jumlah tugas yang ditentukan setiap harinya serta mengisi presensi yang ditunjukkan dengan lampiran realisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik *token economy* memberikan perubahan positif pada perilaku akademik subjek selama pelaksanaan intervensi. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan subjek dalam aktivitas pembelajaran dan meningkatnya tanggung jawab terhadap tugas akademik yang menjadi target intervensi. Target perilaku pertama, yaitu mengisi presensi pada pagi hari, menunjukkan ketercapaian yang konsisten selama pelaksanaan program. Subjek mencapai ketercapaian sebesar 100% pada seluruh sesi intervensi (sesi II sampai VII). Hasil tersebut menunjukkan bahwa subjek mampu mempertahankan kehadiran dalam pembelajaran daring secara konsisten setelah penerapan intervensi.



Grafik 1. Hasil proses Intervensi



Grafik 2. Kesimpulan Hasil Intervensi

Target perilaku kedua, yaitu mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai jumlah tugas yang diberikan setiap hari, tidak dapat dievaluasi karena selama periode intervensi guru tidak memberikan tugas baru kepada subjek. Oleh karena itu, target perilaku tersebut tidak digunakan sebagai indikator utama dalam mengevaluasi efektivitas intervensi. Target perilaku ketiga, yaitu mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang sebelumnya belum terselesaikan, menunjukkan perkembangan yang

positif. Subjek mencapai ketercapaian sebesar 100% pada sesi II dan III, mengalami penurunan menjadi 66,67% pada sesi IV, kemudian kembali meningkat hingga mencapai 100% pada sesi V, VI, dan VII. Meskipun terjadi penurunan pada salah satu sesi, ketercapaian target kembali meningkat pada sesi berikutnya dan bertahan hingga akhir intervensi sehingga pola data secara keseluruhan tetap menunjukkan kecenderungan peningkatan perilaku setelah intervensi diberikan. Secara keseluruhan, penerapan teknik *token economy* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar subjek. Peningkatan tersebut tercermin melalui konsistensi kehadiran dalam pembelajaran daring, meningkatnya penyelesaian tugas akademik yang sebelumnya tertunda, serta kemampuan mempertahankan perilaku belajar positif hingga akhir program intervensi.

Peningkatan keterlibatan subjek dalam aktivitas akademik menunjukkan bahwa penerapan teknik *token economy* efektif meningkatkan motivasi belajar selama pembelajaran daring. Perubahan tersebut dapat terlihat melalui konsistensi mengikuti pembelajaran dan meningkatnya tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas akademik. Ryan dan Deci (2020) menjelaskan bahwa motivasi belajar tercermin melalui arah perilaku, intensitas usaha, dan ketekunan individu dalam mencapai tujuan. Konsistensi perilaku akademik yang ditunjukkan subjek mengindikasikan adanya peningkatan usaha dan persistensi dalam menjalankan aktivitas belajar sehingga dapat dipahami sebagai bentuk peningkatan motivasi belajar.

Prinsip *positive reinforcement* menjadi landasan yang menjelaskan perubahan perilaku tersebut. Pemberian token setiap kali target perilaku tercapai memberikan konsekuensi positif yang bernilai bagi subjek. Menurut Miltenberger (2016) bahwa perilaku yang memperoleh konsekuensi positif cenderung lebih mudah dipertahankan dan diulangi pada masa mendatang. Penguatan yang diberikan secara konsisten membantu subjek mengaitkan perilaku belajar dengan hasil yang diperoleh sehingga meningkatkan kecenderungan untuk mempertahankan perilaku yang diharapkan. Mekanisme tersebut menjelaskan mengapa keterlibatan akademik subjek meningkat selama pelaksanaan intervensi.

Maggin et al. (2011) menunjukkan bahwa sistem penguatan berbasis token efektif meningkatkan keterlibatan akademik, perilaku *on-task*, dan penyelesaian tugas siswa. Temuan tersebut sejalan dengan perubahan perilaku yang ditunjukkan subjek selama intervensi. Efektivitas yang ditemukan memperlihatkan bahwa prinsip penguatan tetap relevan digunakan untuk meningkatkan perilaku akademik pada berbagai kondisi pembelajaran. Kesamaan pola hasil tersebut menunjukkan bahwa *token economy* merupakan strategi yang konsisten dalam membantu siswa membangun kebiasaan belajar yang lebih adaptif.

Karakteristik subjek menjadi faktor penting yang turut menjelaskan efektivitas intervensi. Hasil asesmen menunjukkan bahwa subjek memiliki taraf kecerdasan dengan IQ 70 dan mengalami kesulitan dalam mengelola perilaku belajar secara mandiri. Hallahan et al. (2018) menjelaskan bahwa peserta didik dengan kemampuan intelektual pada batas bawah umumnya membutuhkan instruksi yang konkret, struktur

yang jelas, umpan balik yang segera, serta penguatan yang konsisten untuk mempertahankan perilaku adaptif. Kondisi tersebut menjelaskan mengapa target perilaku yang konkret, spesifik, dan mudah diamati dalam penelitian ini lebih efektif dibandingkan tuntutan akademik yang bersifat umum atau abstrak. Kejelasan target membantu subjek memahami perilaku yang diharapkan sekaligus memberikan arahan yang lebih terstruktur dalam melaksanakan tanggung jawab akademiknya.

Kemampuan memahami tuntutan akademik yang masih terbatas berkaitan dengan rendahnya regulasi diri yang ditunjukkan subjek. Kecenderungan menunda tugas, mengabaikan kewajiban akademik, serta memilih aktivitas yang memberikan kesenangan langsung dibandingkan kegiatan belajar menunjukkan adanya kesulitan dalam mengendalikan perilaku untuk mencapai tujuan jangka panjang. Zimmerman (2008) menjelaskan bahwa regulasi diri berperan dalam membantu individu menetapkan tujuan, memonitor kemajuan, dan mempertahankan usaha hingga tujuan tercapai. Rendahnya regulasi diri menyebabkan siswa lebih mudah terdistraksi dan mengalami kesulitan mempertahankan perilaku yang mendukung pencapaian akademik. Struktur yang disediakan melalui sistem *token economy* membantu menggantikan kontrol internal yang belum berkembang secara optimal sehingga perilaku belajar menjadi lebih terarah dan konsisten.

Kebutuhan terhadap dukungan perilaku yang terstruktur menjadi semakin penting pada pembelajaran daring. Berkurangnya interaksi langsung dengan guru menyebabkan siswa dituntut untuk mengelola aktivitas belajar secara lebih mandiri dibandingkan pembelajaran tatap muka. Aguilera-Hermida (2020) dan Meeter et al. (2020) menunjukkan bahwa kondisi tersebut sering diikuti oleh penurunan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Temuan serupa juga dilaporkan pada konteks Indonesia, di mana rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu kendala utama selama pembelajaran daring (Cahyani et al., 2020; Fitriyani et al., 2020; Syafari & Montessori, 2021). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memiliki keterbatasan regulasi diri berada pada risiko yang lebih besar mengalami penurunan keterlibatan akademik. Penguatan yang diberikan secara terstruktur membantu mempertahankan perilaku belajar positif meskipun proses pembelajaran berlangsung dengan pengawasan yang terbatas.

Penelitian ini memberikan bukti bahwa *token economy* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring, termasuk pada siswa yang mengalami kesulitan dalam regulasi perilaku belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa prinsip penguatan tetap relevan diterapkan pada situasi pembelajaran yang menuntut tingkat kemandirian belajar yang tinggi. Meskipun demikian, hasil penelitian perlu diinterpretasikan secara hati-hati karena menggunakan desain subjek tunggal sehingga generalisasi temuan masih terbatas.

KESIMPULAN

Penerapan teknik *token economy* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP selama pembelajaran daring pada masa pandemi. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui konsistensi kehadiran dalam pembelajaran, meningkatnya keterlibatan akademik, serta bertambahnya penyelesaian tugas yang sebelumnya

tertunda. Temuan ini menunjukkan bahwa *token economy* dapat menjadi alternatif strategi modifikasi perilaku untuk membantu meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengatur perilaku belajar secara mandiri. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan partisipan yang lebih beragam untuk memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas *token economy* pada berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguilera-Hermida, A. P. (2020). College students' use and acceptance of emergency online learning due to COVID-19. *International Journal of Educational Research Open*, 1, <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100011>
- Ahkam, M., Anwar, H., & Aryanti, A. (2020). The application of token economy method to increase the middle school students' motivation in learning mathematics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 481, 165–167. Atlantis Press. DOI:[10.2991/assehr.k.201027.035](https://doi.org/10.2991/assehr.k.201027.035)
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Handel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(59). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 123–140. <https://journal.ptiq.ac.id/index.php/iq/article/view/428>
- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2).
- Gast, D. L., & Ledford, J. R. (2014). *Single case research methodology: Applications in special education and behavioral sciences* (2nd ed.). Routledge.
- Hallahan, D. P., Kauffman, J. M., & Pullen, P. C. (2018). *Exceptional learners: An introduction to special education* (14th ed.). Pearson.
- Howard, J. L., Bureau, J. S., Guay, F., Chong, J. X. Y., & Ryan, R. M. (2021). Student motivation and associated outcomes: A meta-analysis from self-determination theory. *Perspectives on Psychological Science*, 16(6), 1300–1323. <https://doi.org/10.1177/1745691620966789>
- Kazdin, A. E. (2011). *Single-case research designs: methods for clinical and applied settings* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Kim, J. Y., Fienup, D. M., Oh, A. E., & Wang, Y. (2022). *Systematic review and meta-analysis of token economy practices in K–5 educational settings, 2000 to 2019*.

- Behavior Modification*, 46(6), 1460–1487.
<https://doi.org/10.1177/01454455211058077>
- Maggin, D. M., Chafouleas, S. M., Goddard, K. M., & Johnson, A. H. (2011). A systematic evaluation of token economies as a classroom management tool for students with challenging behavior. *Journal of School Psychology*, 49(5), 529–554.
<https://doi.org/10.1016/j.jsp.2011.05.001>
- Meeter, M., Bele, T., den Hartogh, C., Bakker, T., de Vries, R. E., & Plak, S. (2020). College students' motivation and study results after COVID-19 stay-at-home orders. *PLOS ONE*, 15(11), e0242511. https://osf.io/preprints/psyarxiv/kn6v9_v1
- Miltenberger, R. G. (2016). *Behavior modification: Principles and procedures* (6th ed.). Cengage Learning.
- Paramitha, D. A. (2017). *Pengaruh dukungan sosial orang tua, kematangan emosi dan adversity quotient (AQ) terhadap motivasi belajar pada siswa dengan status sosial ekonomi rendah di SMAN 1 Porong* (Tesis magister tidak diterbitkan, Universitas Airlangga)
- Purwanta, E. (2015). *Modifikasi perilaku: Alternatif penanganan anak berkebutuhan khusus*. Pustaka Pelajar.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Santrock, J. W. (2018). *Adolescence* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60,
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
- Syafari, Y., & Montessori, M. (2021). Analisis pembelajaran daring terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1294–1303. <https://www.neliti.com/publications/449583/analisis-pembelajaran-daring-terhadap-motivasi-belajar-dan-prestasi-belajar-sisw>
- Wolfe, K., Barton, E. E., & Meadan, H. (2019). Systematic protocols for the visual analysis of single-case research data. *Behavior Analysis in Practice*, 12, 491–502.
<https://doi.org/10.1007/s40617-019-00336-7>
- Zimmerman, B. J. (2008). Investigating self-regulation and motivation: Historical background, methodological developments, and future prospects. *American Educational Research Journal*, 45(1), 166–183.
<https://doi.org/10.3102/0002831207312909>