

**MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR: EKSPLORASI PENERAPAN *TOKEN ECONOMY* PADA SISWA**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh :**

**ACHMAD DICKY ARDHANA**

**210701027**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK GRESIK**

**2025**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan daya dan kekuatan bagi orang-orang yang bertawakal, yang memberikan kemudahan dan menghilangkan kesukaran, memberikan petunjuk kebenaran yang benar dan kesalahan yang salah serta memberikan kekuatan kepada kami untuk mampu menjauhinya. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., atas keluarga, sahabat dan orang-orang yang mengikuti mereka dengan baik hingga hari akhir.

Seiring dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas terselesainya penulisan skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR: EKSPLORASI PENERAPAN *TOKEN ECONOMY* PADA SISWA SD” maka penulis tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Awang Setiawan Wicaksono, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Ibu Prianggi Amelasasih, S.Psi., M.Si selaku Kepala Prodi Psikologi dan dosen wali
3. Seluruh dosen dan Civitas Akademika Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik.
4. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian penulisan Skripsi.

Penulis menyadari bahwa di dalam penulisan proposal skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan walaupun demikian penulis tetap berharap semoga penulisan skripsi ini berguna dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi.

Gresik, 14 Januari 2025

Penulis

## ABSTRAK

### **Achmad Dicky Ardhana (210701027) Meningkatkan Disiplin Belajar: Eksplorasi Penerapan *Token Economy* Pada Siswa**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan disiplin belajar siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Manyar melalui penerapan teknik *Token Economy*. Disiplin belajar didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk mematuhi aturan dan menyelesaikan tugas selama proses pembelajaran. Teknik *Token Economy* adalah metode modifikasi perilaku dengan memberikan *Token* sebagai penguatan positif yang dapat ditukar dengan hadiah untuk mendorong perilaku yang diinginkan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain *Pre-Test* dan *Post-Test*, melibatkan tiga siswa yang dipilih secara purposive *Sampling* berdasarkan tingkat disiplin belajar rendah. Pengumpulan data dilakukan menggunakan skala *likert* untuk mengukur disiplin belajar, sedangkan analisis data dilakukan dengan Uji *Wilcoxon* menggunakan perangkat lunak *SPSS*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor disiplin belajar setelah intervensi, meskipun tidak signifikan secara statistik. Penggunaan *Token* berupa Stiker dan hadiah seperti alat tulis berhasil memotivasi siswa untuk mematuhi aturan, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan menjaga kebersihan kelas. Kesimpulannya, teknik *Token Economy* dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan disiplin belajar, terutama jika diterapkan secara konsisten. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendukung pembentukan karakter siswa.

**Kata Kunci:** Disiplin Belajar, *Token Economy*

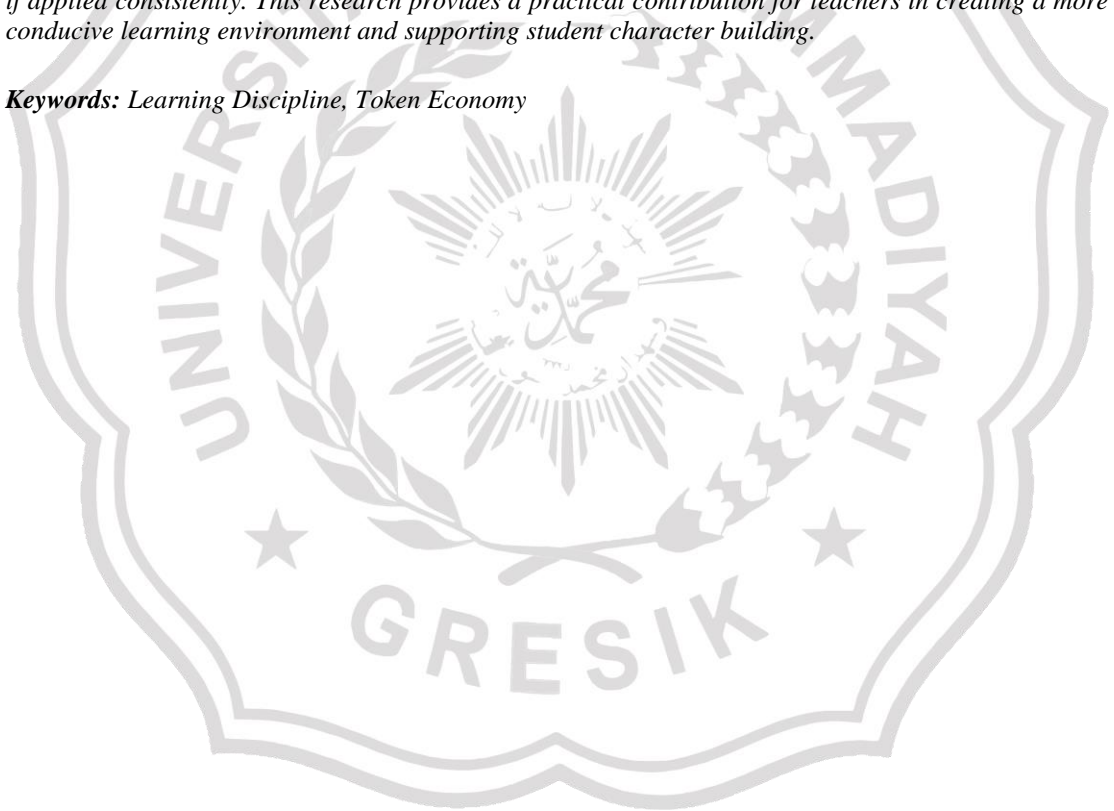


## ABSTRACT

### ***Achmad Dicky Ardhana (210701027) Improving Learning Discipline: An Exploration of the Application of Token Economy to Students***

*This study aims to improve the learning discipline of 4th grade students of SD Muhammadiyah Manyar through the application of Token Economy technique. Learning discipline is defined as the ability of students to comply with rules and complete tasks during the learning process. The Token Economy technique is a behavior modification method by providing Tokens as positive reinforcement that can be exchanged for prizes to encourage desired behavior. This study used a quasi-experimental method with a Pre-Test and Post-Test design, involving three students selected by purposive Sampling based on low levels of learning discipline. Data collection was carried out using a Likert scale to measure learning discipline, while data analysis was carried out with the Wilcoxon Test using SPSS software. The results showed an increase in learning discipline scores after the intervention, although not statistically significant. The use of Tokens in the form of Stikers and prizes such as stationery successfully motivated students to obey the rules, complete assignments on time, and keep the classroom clean. In conclusion, the Token Economy technique can be an effective strategy in improving learning discipline, especially if applied consistently. This research provides a practical contribution for teachers in creating a more conducive learning environment and supporting student character building.*

**Keywords:** *Learning Discipline, Token Economy*



## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Motto.....	iv
Halaman Persembahan .....	v
Pernyataan Keaslian Skripsi .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran .....	xii
Abstrak .....	xiii
<i>Abstract</i> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan .....	5
1.6 Manfaat .....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.6.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Disiplin Belajar .....	7
2.1.1 Definisi Disiplin Belajar.....	7
2.1.2 Aspek-Aspek Disiplin Belajar.....	8
2.2 <i>Token Economy</i> .....	9
2.2.1 Definisi <i>Token Economy</i> .....	9
2.2.2 Tahapan <i>Token Economy</i> .....	11
2.3 Hubungan Antar Variabel .....	11
2.4 Kerangka Konseptual .....	13
2.5 Hipotesis.....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	

3.1 Tipe Penelitian .....	14
3.2 Identifikasi Variabel.....	14
3.3 Definisi Operasional.....	15
3.3.1 <i>Token Economy</i> .....	15
3.3.2 Disiplin Belajar.....	15
3.4 Populasi dan Teknik <i>Sampling</i> .....	15
3.4.1 Populasi .....	15
3.4.2 Teknik <i>Sampling</i> .....	16
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.5.1 Skala Disiplin Belajar.....	16
3.6 Teknik Analisis Data .....	17
3.6.1 Uji <i>Wilcoxon</i> .....	18
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Gambaran Umum Penelitian .....	19
4.1.1 Profil SD Muhammadiyah Manyar .....	19
4.1.2 Visi dan Misi.....	19
4.1.3 Persiapan Dan Pelaksanaan Penelitian.....	20
4.1.4 Hambatan .....	21
4.1.5 Subjek Penelitian.....	21
4.2 Hasil Penelitian .....	21
4.3 Hasil Pembahasan .....	22
4.3.1 Observasi Dan Wawancara .....	23
4.3.2 <i>Pre-Test</i> .....	23
4.3.3 Intervensi.....	27
4.3.4 <i>Post-Test</i> .....	54
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Saran.....	58
Daftar Pustaka .....	60
Lampiran .....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blue Print</i> Skala Disiplin Belajar .....	17
Tabel 4.1 Hasil Wawancara.....	23
Tabel 4.2 Angket <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	23
Tabel 4.3 Norma Kategorisasi Azwar .....	25
Tabel 4.4 Kriteria kategorisasi .....	25
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre-Test</i> .....	25
Tabel 4.6 Penukaran Reward.....	30
Tabel 4.7 Tahapan Intervensi.....	30
Tabel 4.8 Hasil intervensi pertemuan 1 .....	31
Tabel 4.9 Hasil intervensi pertemuan 2.....	32
Tabel 4.10 Hasil intervensi pertemuan 2 subjek MAA.....	33
Tabel 4.11 Hasil intervensi pertemuan 2 subjek MIJ.....	34
Tabel 4.12 Hasil intervensi pertemuan 2 subjek QCP .....	36
Tabel 4.13 Hasil intervensi pertemuan 3 .....	37
Tabel 4.14 Hasil intervensi pertemuan 3 subjek MAA.....	38
Tabel 4.15 Hasil intervensi pertemuan 3 subjek MIJ.....	39
Tabel 4.16 Hasil intervensi pertemuan 3 subjek QCP .....	40
Tabel 4.17 Hasil intervensi pertemuan 4.....	41
Tabel 4.18 Hasil intervensi pertemuan 4 subjek MAA.....	43
Tabel 4.19 Hasil intervensi pertemuan 4 subjek MIJ.....	44
Tabel 4.20 Hasil intervensi pertemuan 4 subjek QCP .....	45
Tabel 4.21 Hasil intervensi pertemuan 5 .....	46
Tabel 4.22 Hasil intervensi pertemuan 5 subjek MAA.....	47
Tabel 4.23 Hasil intervensi pertemuan 5 subjek MIJ.....	49
Tabel 4.24 Hasil intervensi pertemuan 5 subjek QCP .....	50
Tabel 4.25 Hasil intervensi pertemuan 6.....	51
Tabel 4.26 Hasil <i>Post-Test</i> .....	54
Tabel 4.27 Hasil <i>Post-Test</i> dan <i>Pre-Test</i> .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual .....	13
Gambar 4.1 Gambar Stiker Sebagai <i>Token</i> .....	27
Gambar 4.2 Stiker Sebagai <i>Token</i> .....	28
Gambar 4.3 Buku Tulis dan Pensil Sebagai Reward .....	29
Gambar 4.4 Penghapus dan Permen Menjadi Reward.....	29
Gambar 4.5 Stiker Sebagai <i>Reward</i> .....	29
Gambar 4.6 grafik <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	55





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pemberian <i>Token</i> Pada Subjek QCP .....	62
Lampiran 2 Pemeberian <i>Token</i> Pada Subjek MAA.....	62
Lampiran 3 Pemberian <i>Token</i> Pada Subjek MIJ .....	63
Lampiran 4 Pelaksanaan <i>Pre-Test</i> .....	63
Lampiran 5 Pelaksanaan <i>Post-Test</i> .....	64
Lampiran 6 Lembar <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	64
Lampiran 7 Target Perilaku MIJ .....	65
Lampiran 8 Target Perilaku QAA .....	66
Lampiran 9 Target Perilaku MAA .....	67
Lampiran 10 Surat keterangan selesai penelitian .....	68
Lampiran 11 Uji <i>Wilcoxon</i> .....	69
Lampiran 12 Cek Plagiasi .....	70

