

# Pendampingan Penguatan Minat Belajar Melalui Metode Reward Teknik Token Economy Pada Siswa Sekolah Dasar Kelurahan Habaring Hurung

Aldi Winanto<sup>1</sup>, Noor Hujjatusnaini<sup>1</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Biologi, IAIN Palangka Raya, Kota Palangka Raya, Indonesia

Email: [aldiwianto02@gmail.com](mailto:aldiwianto02@gmail.com), <sup>2\*</sup>[noor.hujjatusnaini@gmail.com](mailto:noor.hujjatusnaini@gmail.com)

(\* : coresponding author)

**Abstrak**– Program pendampingan ini bertujuan untuk memberikan dukungan penguatan minat belajar anak melalui metode reward teknik token economy pada siswa tingkat sekolah dasar di Kelurahan Habaring Hurung. Program pendampingan ini merupakan bagian dari kegiatan pengabdian program Kuliah Kerja Nyata Tematik yang dilakukan selama 3 hari dengan desain program pretest and posttest. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, latihan tugas, dan penerapan metode reward menggunakan teknik token economy. Hasil akhir dari implementasi program menunjukkan bahwa tampak adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan metode reward teknik token economy. Indikator perasaan senang mengalami peningkatan sebesar 30 poin, indikator keterlibatan meningkat sebesar 27 poin, indikator ketertarikan meningkat sebesar 26 poin, dan indikator perhatian meningkat sebesar 26 poin. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas 1 SDN 1 Habaring Hurung dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *reward* teknik *token economy*.

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Reward, Token economy

**Abstract**– This mentoring program aims to provide support for strengthening children's interest in learning through the token economy technique reward method for elementary school students in Habaring Hurung Village. This mentoring program is part of the Thematic Real Work Lecture program service activity which is carried out for 3 days with a pretest and posttest program design. Data collection is done by means of observation, task training, and the application of the reward method using the token economy technique. The final result of the program implementation shows that there is an increase in student interest in learning after the token economy technique reward method is applied. The pleasure indicator increased by 30 points, the engagement indicator increased by 27 points, the interest indicator increased by 26 points, and the attention indicator increased by 26 points. Thus, it can be concluded that the learning interest of grade 1 students at SDN 1 Habaring Hurung can be increased through the application of the token economy technique reward method.

**Keywords:** Interest in Learning, Rewards, Token economy

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang mempunyai peranan besar dalam pembangunan di suatu negara selain bidang ekonomi, politik, keamanan, dan sebagainya. Berkembangnya bangsa banyak ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan, dengan demikian pendidikan wajib dijalankan sebaik-baiknya supaya mendapatkan hasil yang maksimal (Firmansyah, 2015). Tetapi pada kenyataannya hasil belajar siswa kadang tidak selalu sejalan dengan harapan yang menjadi indikator capaian pembelajaran. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum optimal. Hal tersebut tercermin dari hasil belajar siswa yang belum mencapai standar KKM. Merujuk pada perspektif teori belajar bahwasannya banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, baik secara internal maupun eksternal. Faktor internal diantaranya adalah minat belajar yang diduga kuat mempengaruhi hasil belajar siswa (Hujjatusnaini, 2022; Nurhasanah & Sobandi, 2016). (Nurhayati & Hujjatusnaini, 2021) lebih lanjut menegaskan bahwa kondisi eksternal juga turut mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berkorelasi pada hasil belajar, sehingga aspek motivasi, minat, dan capaian kemampuan kognitif menjadi point penting untuk dipertimbangkan.

Point penting tersebut juga dipertegas (Simbolon, 2014), dimana minat merupakan salah satu bentuk perhatian yang bersifat spesifik. Oleh karena itu, seorang siswa yang memiliki minat pada pelajaran tertentu akan mempunyai perhatian yang tinggi dan minat belajar sebagai pendorong kuat untuk dapat terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menurut (Santrock dalam Hurriyati

et al., 2022), Minat belajar merupakan suatu proses yang memberikan semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Minat yang dimiliki dalam diri seseorang tidak dapat dengan mudah untuk dimunculkan begitu saja, melainkan sesuatu yang harus dikembangkan. Minat belajar siswa dapat mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran. Didukung oleh pendapat (Nurhasanah & Sobandi, 2016) yang menyatakan bahwa minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, adanya peningkatan minat belajar maka akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, untuk meningkatkan minat belajar pada siswa, perlunya diterapkan metode belajar yang dapat menstimulasi minat belajar mereka. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode *reward* teknik *token economy*.

Hasil penelitian Purwanto (dalam Hurriyati et al., 2022) menyatakan agar anak dapat merasa senang karena perbuatan dan pekerjaannya dapat dilakukan dengan pemberian hadiah atau *reward* sebagai bentuk penghargaan. (Sadirman, 2014) berpendapat, bahwa *reward* adalah salah satu bentuk penghargaan untuk memotivasi belajar yang diberikan guru kepada siswa. Sesuatu yang telah dilakukan dengan baik dan benar dapat diberikan *reward* (Febrianti, 2018). *Reward* dapat diwujudkan dalam bentuk *token economy*, yaitu suatu teknik yang menggunakan token atau kepingan yang dilakukan dengan cara memberikan kepada seseorang dengan perilaku yang diinginkan (Purwanto dalam Hurriyati et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pernyataan (Rohmaniah, Teguh, & Magta, 2016) bahwa *token economy* adalah suatu bentuk perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan menggunakan token (tanda-tanda) yang mana seseorang akan mendapatkan token dengan cepat setelah menunjukkan perilaku yang diinginkan. Perilaku seseorang dapat dibetuk dengan menggunakan teknik *token economy*. Dalam membentuk perilaku siswa di dunia pendidikan, hadiah atau *reward* dapat digunakan sebagai alat motivasi (Arifatun, 2015). Dengan demikian metode *reward* teknik *token economy* ini dapat diterapkan diberbagai jenjang pendidikan salah satunya yang menjadi tempat untuk menerapkannya adalah SDN 1 Habaring Hurung.

Program pendampingan ini memiliki target capaian dalam bentuk peningkatan minat belajar anak sekolah dasar di Kelurahan Habaring Hurung. Peningkatan minat belajar anak pada usia sekolah melalui metode *reward* dalam bentuk *token economy* diharapkan berkorelasi positif terhadap meningkatnya kualitas belajar. Untuk dapat memperoleh target capaian, program pendampingan dilakukan pemantauan secara *pretest and posttest*. Tujuan tindakan ini adalah untuk mengetahui kemajuan program, ketercapaian sasaran program, target dan indikator capaian (*output, outcome, impact*) yang telah disusun di awal program (Hujjatusnaini, 2022). Permasalahan tersebut menjadi landasan berpikir pentingnya penguatan minat belajar siswa di SDN 1 Habaring Hurung, melalui program pendampingan belajar dengan menerapkan metode *reward* teknik *token economy* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan harapan dapat menjadi salah satu alternatif pilihan yang dapat digunakan sebagai metode dan media pembelajaran.

## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Alur Pelaksanaan

Program pendampingan ini merupakan bagian dari kegiatan pengabdian program Kuliah Kerja Nyata Tematik yang dilakukan selama 3 hari dengan desain program *pretest and posttest*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, latihan tugas, dan penerapan metode *reward* menggunakan teknik *token economy*. Subjek yang digunakan dalam pengabdian ini siswa kelas 1 SDN 1 Habaring Hurung dengan jumlah 15 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, latihan tugas, dan penerapan metode *reward* menggunakan teknik *token economy*.

Persiapan program pendampingan dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan, yaitu dengan menyiapkan lembar *token economy*, lembar penilaian minat belajar, menyusun tugas-tugas serta kotak berisi *reward*. Lembar *token economy* digunakan sebagai media untuk menempelkan bintang sebagai token yang didapat siswa dalam pembelajaran. Lembar penilaian minat belajar digunakan sebagai indikator menilai minat belajar siswa dalam pembelajaran. Tugas-tugas diberikan kepada siswa sebagai media untuk menerapkan metode *reward* teknik *token economy*. Observasi dilakukan untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan dengan metode

*reward* teknik *token economy*. Setelah dilakukan observasi, siswa diberikan tugas-tugas dalam pembelajaran. Siswa akan mendapat token berupa bintang ketika siswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan benar dimana token berupa bintang yang diperoleh akan ditempel pada lembar *token economy*. Token yang terkumpul dapat ditukar dengan mengambil hadiah didalam kotak *reward* dengan syarat harus memiliki 2 token bintang untuk mengambil satu hadiah dan 5 bintang untuk mengambil tiga hadiah. Diagram alur pelaksanaan program sebagaimana tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Pelaksanaan

Adapun pengabdian ini akan dilaksanakan dengan beberapa tahap sebagai berikut:

1. Mempersilahkan semua siswa untuk duduk rapi dikursi mereka masing-masing, kemudian salah satu siswa memimpin doa. Tujuannya supaya membiasakan siswa agar mampu disiplin, rapi dan berdoa sebelum belajar. Waktu pelaksanaan 5 menit.
2. Memberikan contoh pembelajaran sesuai tugas yang diberikan kepada siswa. Tujuannya agar siswa mampu memahami pembelajar sehingga mampu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Waktu pelaksanaan 15 menit
3. Memberikan latihan tugas-tugas sesuai yang diajarkan kepada siswa. Tujuannya adalah sebagai media mengukur minat belajar anak melalui metode *reward* teknik *token economy*. Waktu pelaksanaan 45 menit.
4. Memberikan waktu istirahat untuk siswa. Tujuannya adalah untuk memberikan waktu kepada siswa agar tidak tertekan terhadap pembelajaran yang diberikan. Waktu pelaksanaan 10 menit.
5. Menempelkan bintang pada papan *token economy* yang didapatkan siswa setelah mampu mengerjakan tugas dengan baik dan benar. Waktu pelaksanaan 10 menit.
6. Memberi waktu dan berkemas-kemas setelah selesai kegiatan pembelajaran serta berdoa sebelum pulang. Waktu pelaksanaan 5 menit.

## 2.2 Sasaran

Kelurahan Habaring Hurung adalah bagian dari organisasi pemerintahan terendah di tingkat Pemerintah Kota Palangka Raya di Wilayah Kecamatan Bukit Batu. Kelurahan Habaring Hurung memiliki sarana pendidikan berupa sekolah dasar (SD) yaitu SDN 1 Habaring Hurung. Setelah dilakukan observasi di kelas 1, kegiatan pembelajaran kurang efektif dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan hanya bersifat pemberian tugas. Hal ini sangat berpengaruh pada

siswa salah satunya adalah minat belajar. Sehingga untuk meningkatkan minat belajar siswa dilakukan perancangan program pendampingan ini dengan sasaran kegiatan untuk kelas 1 di SDN 1 Habaring Hurung.

### 2.3 Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian dalam program pendampingan penguatan minat belajar melalui metode *reward* teknik *token economy* ini dilaksanakan secara *offline*. Pendampingan dengan metode *reward* teknik *token economy* ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Program pendampingan ini dilaksanakan bertepatan di SDN 1 Habaring Hurung Kelurahan Habaring Hurung Kecamatan Tumbang Tahai Kalimantan Tengah.

### 2.4 Rancangan Evaluasi

Dalam pelaksanaan program pendampingan ini dilakukan dengan proses perancangan yang sistematis untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Tujuannya untuk mengetahui kemajuan program, ketercapaian sasaran program, target dan indikator capaian (output, outcome, impact) yang telah disusun di awal program. Rancangan program disajikan secara detail pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rancangan Program

| Kegiatan   | Pelaksana    |
|--|--------------|
| 1. Observasi awal                                | Aldi winanto |
| 2. Perancangan Program Pendampingan              | TIM          |
| 3. Perancangan Instrumen dan materi bahan ajar   | TIM          |
| 4. Pembuatan Papan Simbol <i>Token Economy</i>   | Aldi Winanto |
| 5. Pelaksanaan Program Pengabdian                | Aldi Winanto |
| 6. Pemberian dan Penempelan <i>Token Economy</i> | Aldi Winanto |
| 7. Pengambilan data                              | Aldi Winanto |
| 8. Pemberian <i>Reward</i>                       | Aldi Winanto |
| 9. Penyusunan Jurnal Artikel                     | TIM          |
| 10. Revisi                                       | TIM          |

Instrumen pengumpulan data menggunakan angket skala bertingkat yang dilakukan dengan cara observasi dengan skala 1 sampai 4, yaitu 4=SB (Sangat Baik), 3=B (Baik), 2=CB (Cukup Baik), dan 1=KB (Kurang Baik). Data hasil pengabdian dikerjakan dengan menggunakan analisis data kualitatif. Dalam pelaksanaan pengabdian siswa-siswi diberikan tugas-tugas sebagai media untuk menerapkan metode *reward* teknik *token economy*. Adapun tugas-tugas yang diberikan dalam tiga hari pertemuan dirinci pada tabel 2. adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Rincian Penugasan

| No | Hari                | Tugas                  |
|----|---------------------|------------------------|
| 1  | Jum'at, 27 Mei 2022 | Membuat bentuk kreatif |
| 2  | Senin, 30 Mei 2022  | Penjumlahan            |
| 3  | Selasa, 31 Mei 2022 | Pengurangan            |

Untuk melihat perkembangan minat belajar anak-anak TK Melati dilakukan penilaian berdasarkan indikator minat belajar Slameto (Hanipa, Misbahudin, Andreansyah, & Setiawan, 2019), yaitu perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian. Penilaian dilakukan dengan metode observasi. Adapun kategori penilaian untuk masing- masing indikator adalah pada Tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 3.** Indikator Minat Siswa

|                 | Deskripsi  | skor |
|-----------------|--|------|
| Perasaan senang | Menunjukkan perasaan senang dan ceria selama kegiatan pembelajaran   | 4    |
|                 | Menunjukkan perasaan senang dan ceria meskipun tidak selama berlangsungnya kegiatan  | 3    |
|                 | Menunjukkan perasaan senang dan ceria hanya pada saat diberikan <i>reward</i> .  | 2    |
|                 | Tidak menunjukkan perasaan senang dan ceria selama kegiatan belajar berlangsung.   | 1    |
| Keterlibatan    | Mau terlibat dalam menyelesaikan tugas dengan cepat tanpa perlu dipaksa/dibujuk  | 4    |
|                 | Mau menyelesaikan tugas tanpa dipaksa atau dibujuk meskipun tidak selesai dengan cepat   | 3    |
|                 | Mau menyelesaikan tugas meskipun harus dipaksa atau dibujuk  | 2    |
|                 | Tidak mau menyelesaikan tugas yang diberikan meskipun sudah dibujuk.   | 1    |
| Ketertarikan    | Antusias dan aktif bertanya terhadap tugas selama proses belajar.  | 4    |
|                 | Antusias dengan tugas yang diberikan meskipun hanya pada tugas-tugas tertentu., dan cukup aktif bertanya selama proses belajar | 3    |
|                 | Tidak terlalu antusias dengan tugas yang diberikan, namun tetap menyelesaikannya.  | 2    |
|                 | Mau bertanya selama proses belajar meskipun hanya sesekali   | 1    |
| Perhatian       | Tidak terlalu antusias dan tidak tertarik menyelesaikannya, serta tidak ada kemauan bertanya selama proses belajar             | 1    |
|                 | Mendengarkan dan memperhatikan dengan seksama  | 4    |
|                 | Cukup mendengarkan dan memperhatikan, tetapi kurang fokus  | 3    |
|                 | Mendengarkan dan memperhatikan meskipun pusat perhatian sering teralihkan dengan hal lain.                                     | 2    |
|                 | Kurang memperhatikan, dan cenderung tidak mendengarkan instruksi   | 2    |
|                 | Tidak memiliki keinginan mendengar dan memperhatikan proses pembelajaran   | 1    |

**Tabel 4.** Kategori Penilaian Minat Belajar Siswa

| Kategori Penilaian | Jumlah Poin |
|--------------------|-------------|
| SB (Sangat Baik)   | 4           |
| B (Baik)           | 3           |
| CB (Cukup Baik)    | 2           |
| KB (Kurang Baik)   | 1           |

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pendampingan ini dilaksanakan berdasarkan ketuntasan indikator target minat belajar siswa. Program pendampingan ini dilakukan secara offline dengan metode berkelompok dan tanya jawab. Pelaksanaan program pendampingan ini dapat dilihat pada Gambar 2.



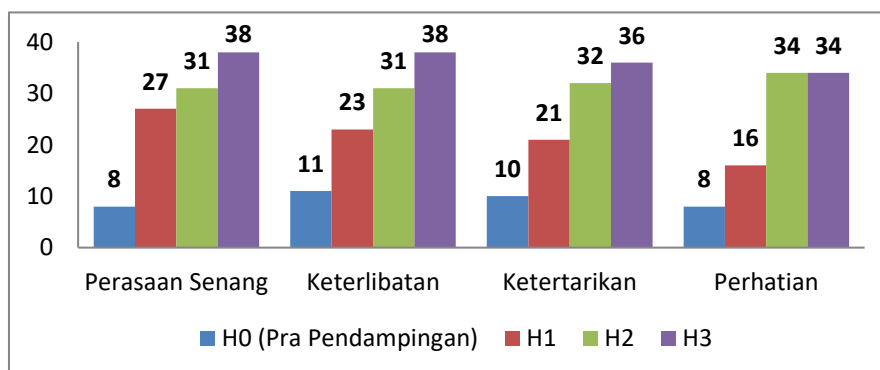
**Gambar 2.** Pendampingan Penguatan Minat belajar

Adapun hasil pengabdian mengenai penerapan metode *reward* teknik *token economy* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 SDN 1 Habaring Hurung adalah sebagaimana Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Program Pengabdian

|                        |                 | Hari Ke- | Skor Penilaian | Rata-rata | Keterangan                      |
|------------------------|-----------------|----------|----------------|-----------|---------------------------------|
| Indikator yang dinilai | Perasaan senang | H0       | 8              | 0,47      | Penilaian diambil dari 17 siswa |
|                        |                 | H1       | 27             | 1,58      |                                 |
|                        |                 | H2       | 31             | 1,82      |                                 |
|                        |                 | H3       | 38             | 2,23      |                                 |
|                        | Keterlibatan    | H0       | 11             | 0,64      | Penilaian diambil dari 17 siswa |
|                        |                 | H1       | 23             | 1,35      |                                 |
|                        |                 | H2       | 31             | 1,82      |                                 |
|                        |                 | H3       | 38             | 2,23      |                                 |
|                        | Ketertarikan    | H0       | 10             | 0,58      | Penilaian diambil dari 17 siswa |
|                        |                 | H1       | 21             | 1,23      |                                 |
|                        |                 | H2       | 32             | 1,88      |                                 |
|                        |                 | H3       | 36             | 2,11      |                                 |
|                        | Perhatian       | H0       | 8              | 0,47      | Penilaian diambil dari 17 siswa |
|                        |                 | H1       | 16             | 0,94      |                                 |
|                        |                 | H2       | 34             | 2         |                                 |
|                        |                 | H3       | 34             | 2         |                                 |

Berdasarkan skor penilaian minat belajar anak di atas, berikut adalah grafik perkembangan minat belajar siswa kelas 1 SDN 1 Habaring Hurung dari masing-masing indikator selama tiga hari, sebagaimana Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Minat Belajar Siswa

Pada hari pertama dilakukan tugas membuat bentuk kreatif dari playdought. Playdought dibuat sendiri oleh siswa menggunakan bahan dasar tepung terigu. Playdought dibuat dengan cara

mencampurkan tepung terigu, air, sedikit minyak dan pewarna sampai bertekstur kenyal seperti plastisin. Setelah berhasil membuat playdough, siswa diminta untuk membuat bentuk sekreatif yang dapat mereka buat. Sebagian siswa masih banyak yang tidak mendengarkan instruksi sesuai yang diberikan. Mereka sering kali masih bermain sendiri dan tidak fokus terhadap pembelajaran. Namun ketika dijelaskan terkait bahwa terdapat *reward*, mereka begitu bersemangat dan antusias walaupun masih sering bermain sendiri. Pada hari kedua, siswa cenderung lebih aktif menjawab pertanyaan dari tugas-tugas yang diberikan. Namun masih terdapat beberapa siswa yang tidak mengerti terhadap tugas yang diberikan yaitu penjumlahan sehingga kurang aktif dan tidak memperhatikan penjelasan pembelajaran yang diberikan. Pada hari kedua minat belajar mereka meningkat dari hari sebelumnya. Pada hari terakhir, kotak yang berisi *reward* diperlihatkan kepada siswa, sehingga siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Mereka sangat bersemangat dan aktif dalam menjawab tugas yang diberikan. Mereka memperebutkan untuk menjawab soal-soal demi memperoleh token bintang. Sebagai pendorong semangat mereka, salah satu siswa yang mendapat banyak token bintang diperbolehkan untuk mengambil *reward*, hal ini menambah semangat mereka dalam menjawab soal. Implementasi metode ini juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21, yang mengharuskan proses pembelajaran mampu membangun iklim belajar kolaboratif dan mampu berkomunikasi efektif (Hujjatusnaini, AD, SR, & A, 2022).

Berdasarkan grafik minat belajar siswa yang telah didapat, skor yang didapat pada pra pengabdian sampai hari ketiga mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar siswa dapat meningkat setelah menerapkan metode *reward* teknik *token economy*. Setelah melakukan observasi, penilaian pada pra pengabdian masing-masing mendapat skor 8 untuk indikator perasaan senang, skor 11 untuk indikator keterlibatan, skor 10 untuk indikator ketertarikan dan skor 8 untuk indikator perhatian. Skor pada setiap indikator terjadi peningkatan dari hari pertama sampai dengan hari ketiga. Skor indikator perasaan senang pada hari pertama adalah 27 poin, mengalami peningkatan 4 angka pada hari kedua, dan 7 angka pada hari ketiga. Skor indikator keterlibatan pada hari pertama adalah 23, mengalami peningkatan 8 angka pada hari kedua, dan 7 angka pada hari. Skor indikator ketertarikan pada hari pertama adalah 21, mengalami peningkatan 11 angka pada hari kedua, dan 4 angka pada hari ketiga. Skor indikator perhatian pada hari pertama adalah 16, mengalami peningkatan 18 angka pada hari kedua, dan tidak mengalami peningkatan pada hari. Berdasarkan data yang didapat maka terdapat selisih antara penilaian pra pendampingan sampai hari ke-3. Masing-masing indikator mengalami peningkatan setelah dilakukan program pendampingan. Indikator perasaan senang mengalami peningkatan sebesar 30 poin, indikator keterlibatan meningkat sebesar 27 poin, indikator ketertarikan meningkat sebesar 26 poin, dan indikator perhatian meningkat sebesar 26 poin.

Berdasarkan skor yang didapat pada tiap-tiap indikator dapat dihasilkan jumlah keseluruhan. Skor total indikator perasaan senang yaitu sebesar 104 poin, skor total indikator keterlibatan yaitu sebesar 103 poin, skor total indikator ketertarikan yaitu sebesar 99 poin, sedangkan skor total indikator perhatian yaitu sebesar 92 poin. Dengan demikian, skor yang paling tinggi dalam indikator minat belajar siswa kelas 1 SDN 1 Habaring Hurung adalah indikator perasaan senang dengan skor 104 poin. Hal ini membuktikan siswa memiliki tingkat perasaan yang senang ketika mendapat pembelajaran dengan menerapkan metode *reward* teknik *token economy*.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian mengenai penerapan metode *reward* teknik *token economy* untuk meningkatkan minat belajar siswa, mengalami peningkatan minat belajar siswa kelas 1 SDN 1 Habaring Hurung. Peningkatan ini ditandai dengan adanya peningkatan skor pada indikator-indikator minat belajar pada siswa, antara lain indikator perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian. Penilaian pada pra pengabdian masing-masing mendapat skor 8 untuk indikator perasaan senang, skor 11 untuk indikator keterlibatan, skor 10 untuk indikator ketertarikan dan skor 8 untuk indikator perhatian. Setelah dilakukan pendampingan selama tiga hari, Masing-masing indikator mengalami peningkatan. Indikator perasaan senang mengalami peningkatan sebesar 30 poin, indikator keterlibatan meningkat sebesar 27 poin, indikator ketertarikan meningkat sebesar 26 poin, dan indikator perhatian meningkat sebesar 26 poin. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa minat belajar siswa kelas 1 SDN 1 Habaring Hurung dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *reward* teknik *token economy*.

## REFERENCES

- Arifatun, F. (2015). Pengaruh Token Economy Terhadap Disiplin Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Febrianti, Y. N. (2018). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN PEMBERIAN REWARD AND PUNISHMENT YANG POSITIF, *6*(2), 93–102.
- Firmansyah, D. (2015). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA, *3*, 34–44.
- Hanipa, A., Misbahudin, A. R., Andreansyah, & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa MTs Kelas VIII dalam Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Geogebra. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, *2*(5).
- Hujjatusnaini, N. (2022). PENDAMPINGAN BIMBINGAN TEKNIS PENYELESAIAN TUGAS AKHIR MAHASISWA IAIN PALANGKA RAYA DI MASA TRANSISI WABAH COVID-19, *2*(2), 57–69.
- Hujjatusnaini, N., AD, C., SR, P., & A, G. (2022). The Effect Of Blended Project-Based Learning Integrated With 21st-Century Skills On Pre-Service Biology Teachers' Higher-Order Thinking Skills. *JPII*, *11*(1).
- Hurriyati, D., Butar, N. B., & Arisandy, D. (2022). Penerapan Metode Reward Teknik Token Economy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di TK Melati Desa Air Rupik, *3*(1).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa, *1*(1), 128–135.
- Nurhayati, M., & Hujjatusnaini, N. (2021). Analisis Manajemen Pembelajaran Online Berbasis Media Sosial WhatsApp untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan, *9*(1), 22–33. <https://doi.org/10.23960/jbt.v9i1103>
- Rohmaniah, N., Teguh, I. M., & Magta, M. (2016). Penerapan Teknik Modifikasi Perilaku Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bastanul Athfal Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016. *EJournal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *4*(2).
- Sadirman, A. . (2014). *Interaksi Motivasi dan Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Simbolon, N. (2014). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK NAEKLAN, 14–19.