

# **PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TOKEN ECONOMY* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DI LBB EEC ( *EXCELLENT EDUCATION COLLEGE* ) JALAN PEPELEGI KECAMATAN WARU SIDOARJO**

**Ari Indra Kurniawan 091034016**

( Pendidikan Luar Sekolah, FIP, UNESA, e-mail: [ariindra.016@yahoo.com](mailto:ariindra.016@yahoo.com) )

## *Abstrak*

Motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor diantaranya adalah penerapan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi akan terasa monoton sehingga peserta didik menjadi bosan. Untuk dapat mengetahui metode pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar maka diperlukan penelitian agar memperoleh jawaban yang akurat. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan metode pembelajaran token economy di LBB EEC Waru Sidoarjo? (2) Bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran token economy di LBB EEC Waru Sidoarjo? (3) Apakah penerapan metode pembelajaran token economy dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di LBB EEC Waru Sidoarjo?

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Lokasi dari penelitian di LBB Excellent Education College Jalan Pepelegi Waru Sidoarjo. Populasi yang diteliti adalah 30 peserta didik LBB EEC. Terdapat dua variabel yang dikaji dalam penelitian, yaitu: metode pembelajaran token economy, dan motivasi belajar. Teknik pengambilan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan rumus yang digunakan untuk menganalisis data adalah Spearman Rank.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan metode pembelajaran token economy menunjukkan total nilai 2132 yang kemudian jika dirata-rata sebesar 71,066 dengan kategori baik. Sedangkan motivasi belajar peserta didik nilainya 2141 dengan rata-rata 71,366 dengan kategori baik. Penerapan metode pembelajaran token economy dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, ini dapat ditunjukkan dengan nilai  $\rho$  (rho) = 0,6374 yang lebih besar dari pada  $\rho$  tabel pada  $n=30$  yakni  $\rho$  tabel pada taraf kesalahan 5% = 0,364 dan signifikan 1% = 0,478 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran token economy dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

**Kata Kunci** : Metode Token Economy, Motivasi Belajar

## *Abstract*

Motivation to learn is influenced by internal and external factors. One such factor is the application of learning methods. Learning methods will vary noticeably less monotonous so that learners become bored. To be able to know the method of learning can improve learning motivation research is needed in order to obtain an accurate answer. Issues that were examined in this study were (1) How does the application of learning methods in LBB EEC token economy Waru Sidoarjo? (2) How does the motivation of learners after the application of learning methods in LBB EEC token economy Waru Sidoarjo? (3) Is the token economy application of learning methods can increase the motivation of learners in LBB EEC Waru Sidoarjo?

Research using a quantitative approach. Location of research in LBB Excellent Education College Road Pepelegi Waru Sidoarjo. Populations studied were 30 learners LBB EEC. There are two variables that were examined in the study, namely: the token economy method of learning, and motivation to learn. Collecting data using questionnaires, observation, and documentation. While the formula used to analyze the data is the Spearman Rank.

The results showed that the application of learning methods show the total value of the token economy in 2132 which later on average at 71.066 with either category. While the motivation of learners value in 2141 with an average of 71.366 with either category. The application of learning methods token economy can improve learners' (rho) = learning motivation, this can be indicated by the value of table at 5% error  $\rho n = 30$ , ie  $\rho 0.6374$  which is greater than the table level = 0.364 and 1% significant = 0.478 then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted. Conclusion that the application of learning methods token economy can improve learners' learning motivation.

**Keywords:** Token Economy Method, Motivation

## PENDAHULUAN

Lembaga Bimbingan Belajar adalah Salah satu lembaga pendidikan nonformal yang ada di negara kita. Kehadiran sebuah lembaga bimbingan belajar dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Bahkan kehadirannya di nantikan di daerah yang belum ada lembaga bimbingan belajarnya. hal ini yang menjadikan peneliti ingin meneliti sebuah lembaga bimbingan belajar. Metode pembelajaran seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajarannya sehingga banyak diminat oleh masyarakat.

Namun pada kenyataan Proses pembelajaran yang terjadi adalah proses pembelajaran yang konvensional. Pembelajaran yang Secara tidak langsung dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar. Apabila pada saat itu perasaan peserta didik sedang baik maka motivasi belajar peserta didik tersebut baik, namun apabila perasaan peserta didik tersebut sedang tidak baik maka dia akan malas dan tidak ada motivasi untuk belajar. Penurunan motivasi pada peserta didik sangat berdampak pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung, banyak dari peserta didik yang tidak menjawab ketika diberi pertanyaan oleh tentor bahkan yang lebih parah lagi mereka malas mengikuti proses pembelajaran. Masalah yang timbul tersebut tentor memiliki gagasan untuk menerapkan metode yang dalam proses pembelajaran motivasi peserta didik dapat terjaga dengan baik. Metode yang digunakan tentor yakni semacam memberikan penghargaan kepada peserta didik yang selalu bertanya, menjawab, mendapatkan nilai yang bagus dalam tes. Diharapkan dengan metode tersebut peserta didik selalu termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di LBB baik perasaannya sedang baik maupun kurang enak.

Dalam istilah lain metode pembelajaran yang dapat memberikan penghargaan disebut *Token*

*Economy*. *Token Economy* dipandang dapat meningkatkan motivasi belajar setiap peserta didik dalam pembelajaran sehingga mereka lebih terpacu lagi dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Secara sederhana *Token Economy* merupakan sistem perlakuan pemberian penghargaan kepada peserta didik yang diwujudkan secara visual. *Token Economy* adalah usaha mengembangkan perilaku sesuai dengan tujuan yang diharapkan melalui penggunaan penghargaan. Setiap individu mendapat penghargaan setelah menunjukkan perilaku yang diharapkan. Hadiah dikumpul selanjutnya setelah hadiah terkumpul ditukar dengan penghargaan yang bermakna. (Joson, 2009 ; 66).

Menurut Wallin (1991), *Token Economy* yang diberikan kepada siswa merupakan dukungan sekunder untuk memperkuat suasana belajar supaya lebih kondusif. Oleh karena itu, penghargaan harus menjadi rangsangan yang netral atau tidak berpihak. Siswa berkompetisi untuk memperolehnya dengan cara mengumpulkan token sebanyak-banyaknya dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hadiah dikumpul selanjutnya setelah hadiah terkumpul ditukar dengan penghargaan yang bermakna.

Lembaga Bimbingan Belajar EEC di Daerah Pepelegi Kecamatan Waru Sidoarjo ini menggunakan metode pembelajaran *Token Economy*. Lembaga Bimbingan Belajar EEC berupaya menerapkan metode pembelajaran yang efektif. pembelajaran yang efektif semacam ini yang harus diterapkan setiap hari dalam proses pembelajaran tersebut. Terpenting Lembaga Bimbingan Belajar *Excellent Education College* menginginkan peserta didiknya termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga secara tidak langsung ini akan berdampak positif terhadap pemahaman materi yang didapatkannya.

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *token economy* di LBB EEC Waru Sidoarjo?
2. Bagaimanakah motivasi belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *token economy* di LBB EEC Waru Sidoarjo?
3. Apakah penerapan metode pembelajaran *token economy* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di LBB EEC Waru Sidoarjo?

Untuk mencapai tujuan penelitian ini maka harus melalui tahap-tahap yang telah disebutkan di bawah ini:

1. Mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *token economy* di LBB EEC Waru Sidoarjo.
2. Mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *token economy* di LBB EEC Waru Sidoarjo.
3. Menganalisis penerapan metode pembelajaran *token economy* apakah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di LBB EEC Waru Sidoarjo.

Metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan. Sedangkan “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik” (Darsono, 2000:24).

*Token economy* adalah sistem perlakuan kepada tiap individu untuk mendapatkan bukti target perilaku setelah mengumpulkan sejumlah perilaku tertentu sehingga mencapai kondisi yang diharapkan. Contoh seperti pada lembar bukti prestasi. Siswa mendapatkan bukti dalam bentuk rewards atau hadiah dari pekerjaan yang dapat ditunjukkannya. (Jason, 2009:35).

*Token Economy* merupakan sistem

perlakuan pemberian penghargaan kepada siswa yang diwujudkan secara visual. *Token Economy* adalah usaha mengembangkan perilaku sesuai dengan tujuan yang diharapkan melalui penggunaan penghargaan. Setiap individu mendapat penghargaan setelah menunjukkan perilaku yang diharapkan. Hadiah dikumpul selanjutnya setelah hadiah terkumpul ditukar dengan penghargaan yang bermakna. (Jason, 2009:66).

Motivasi merupakan suatu yang membuat individu bergerak, memunculkan tingkah laku untuk berbuat sesuatu dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Sobur, 2003). Pada dasarnya motivasi itu terjadi karena adanya keinginan untuk memenuhi faktor-faktor yang belum terpenuhi (Schiffman, 2007).

Pada saat kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2000).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian *expost facto*, yang merupakan penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variable bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi.

Rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian *expost facto*, yang merupakan penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu

peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variable bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi.

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus. (Suharsimi, 2006:130)

Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik dari Lembaga Bimbingan Belajar EEC sebanyak 30 orang. Terdiri dari 17 peserta didik SD, 8 peserta didik SMP, dan 5 peserta didik SMA.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk mendapatkan data secara kuantitatif dari variabel metode pembelajaran *token economy* (Variabel X) dan variabel motivasi belajar (Variabel Y). observasi dengan cara mengamati secara langsung program pembelajaran yang ada di LBB. Peneliti dapat mengamati perilaku serta tingkat keberhasilan metode tersebut diterapkan, peneliti mencatat, menganalisis dan selanjutnya dapat membuat kesimpulan. dokumentasi dengan cara mengumpulkan data dengan mencatat data - data yang sudah ada.

Peneliti menggunakan uji validitas isi dalam penelitian ini. Validitas isi suatu tes mempermasalahkan seberapa jauh suatu angket mengukur tingkat penguasaan terhadap isi suatu materi tertentu yang seharusnya dikuasai. Untuk mengetahui apakah angket itu valid atau tidak harus dilakukan melalui penelaahan kisi-kisi angket untuk memastikan bahwa soal-soal angket itu sudah mewakili atau mencerminkan keseluruhan konten atau materi yang seharusnya dikuasai secara proporsional.

Reliabilitas suatu instrumen penelitian menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan

sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini digunakan rumus *Spearman Brown*.

$$r_{xx'} = \frac{2(r_{y_1y_2})}{1+(r_{y_1y_2})}$$

(Arikunto, 2002:156)

Keterangan :

$r_{xx'}$  =Koefisien reliabilitas Spearman-Brown

$r_{y_1y_2}$  =Koefisien korelasi antara skor kedua belahan

Penggunaan pendekatan penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas yaitu diarahkan untuk menjawab masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia.

1. Teknik analisis data untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *token economy* Di LBB EEC, Menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

2. Teknik analisis data untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik Di LBB EEC, Menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

$\sum X$  = Jumlah nilai

N = Jumlah Individu

3. Peneliti menggunakan Rumus *Spearman Rank* untuk mengetahui hubungan metode *token economy* dan motivasi belajar. Berikut ini rumus Spearman Brown yang digunakan oleh peneliti:

$$\rho = 1 - \frac{(6 \sum d^2)}{n^3 - n}$$

Keterangan:

- $\rho$  = Koefisien Spearman Rank
- $\Sigma d^2$  = Total Kuadrat Selisih antar ranking
- n = Jumlah subjek yang diteliti

Guna menginterpretasikan angka dari rumus maka perlu dibandingkan dengan tabel nilai-nilai rho. Apabila hasil rho hitung ternyata lebih besar dari rho tabel baik untuk taraf kesalahan 5% maupun 1 %. Maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatifnya diterima. Begitu juga sebaliknya.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Guna mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran *token economy* di LBB *Excellent Education College*. Peneliti menghitung dengan menggunakan rumus mean yakni:

$$M = \frac{\Sigma fX}{N}$$

$$M = \frac{2132}{30}$$

$$M = 71,066$$

Keterangan :

70,7- 79 : baik

65,4-70,6 : cukup

60-65,3 : kurang

Setelah melakukan perhitungan ternyata nilai untuk pelaksanaan metode pembelajaran *token economy* adalah 71,066 yang mana apabila dimasukkan ke dalam tabel termasuk kedalam kategori baik. Terdapat pada interval antara 70,7-79. Hal ini terbukti dari hasil analisis angket yang mereka isi. Untuk mengetahui penerapan metode

pembelajaran *token economy* peneliti menggunakan 7 indikator yang ditanyakan dalam angket.

Setelah mengetahui penerapan metode pembelajaran *token economy* yang baik, maka untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik di LBB *Excellent Education College*. Peneliti menghitung dengan menggunakan rumus mean yakni:

$$M = \frac{\Sigma fY}{N}$$

$$M = \frac{2141}{30}$$

$$M = 71,366$$

Setelah dihitung ternyata nilai untuk motivasi belajar peserta didik adalah 71,366 yang mana apabila dimasukkan ke dalam tabel termasuk kedalam kategori baik. Peneliti menggunakan 8 indikator yang ditanyakan dalam angket.

Setelah mengetahui bahwa penerapan metode pembelajaran *token economy* dan motivasi belajar di LBB *Excellent Education College* berjalan dengan baik. Maka peneliti ingin mengetahui hubungan Penerapan metode pembelajaran *token economy* dapat meningkatkan motivasi belajar yang dapat dibuktikan dengan rumus *Spearman Rank*, sebagai berikut:

$$\rho = 1 - \frac{(6 \Sigma d^2)}{n^3 - n}$$

$$\rho = 1 - \frac{(6 \cdot 1630)}{30^3 - 30}$$

$$\rho = 1 - \frac{9780}{26970}$$

$$\rho = 1 - 0,3626$$

$$\rho = 0,6374$$

Setelah mendapatkan angka ini maka perlu dibandingkan dengan tabel nilai-nilai rho ( $\rho$ ) (lihat di lampiran). Dari tabel terlihat bahwa untuk  $n=30$ , pada taraf kesalahan 5% diperoleh harga 0,364 dan untuk 1% = 0,478. Hasil rho hitung ternyata lebih besar dari rho tabel baik untuk taraf kesalahan 5% maupun 1%. Hal ini berarti ada hubungan yang nyata antara metode *token economy* dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima yakni ada hubungan penerapan Metode Pembelajaran *token economy* dalam meningkat motivasi belajar peserta didik.

## PENUTUP

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari paparan data diatas dapat diketahui bahwa penerapan metode pembelajaran *token economy* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di LBB *Excellent Education College*. Hal ini dapat diketahui dengan semakin aktifnya mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya dapat diambil ringkasan penjelasan diatas, sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran *token economy* di LBB *Excellent Education College* sudah berjalan dengan baik. Ini ditandai dengan angka meannya yang mencapai 71,066 yang mana dapat dilihat pada tabel 4.8

angka tersebut termasuk kedalam kategori baik. Jadi bisa disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *token economy* sudah berjalan dengan baik.

2. Motivasi belajar peserta didik di LBB *Excellent Education College* sudah baik. Ini dapat dibuktikan dengan angka mean dari motivasi belajar yang mencapai 71,366 yang mana dalam tabel 4.8 dapat digolongkan kedalam kategori baik. Dan juga hasil dari data observasi yang menunjukkan bahwa rata-rata pembelajaran dikelas masing-masing mendapatkan nilai 3 yang mana dapat digolongkan menjadi kategori baik.
3. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *token economy* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai  $\rho$  (rho) = 0,6374 yang lebih besar dari pada  $\rho$  tabel pada  $n= 30$  yakni  $\rho$  tabel pada taraf kesalah 5% = 0,364 dan signifikan 1% = 0,478. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *token economy* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dapat dimaknai bahwa semakin baik penerapan metode pembelajaran *token economy* makin baik pula motivasi belajar peserta didik.

### Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran *token economy* yang sudah berjalan dengan baik ini dapat dipertahankan oleh para tentor. Bahkan bisa ditingkatkan kembali apabila memungkinkan. Agar tidak terjadi kejenuhan para tentor bisa menambahkan dengan metode yang lain yang lebih efektif.

2. Motivasi belajar yang sudah bagus juga harus dipertahankan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahkan mereka dapat lebih meningkatkan motivasi mereka agar proses pembelajaran bisa berjalan lebih efektif. Para tentor diharapkan dapat menjaga/ mempertahankan motivasi belajar para peserta didiknya.
3. Penerapan metode pembelajaran *token economy* dapat meningkatkan motivasi belajar. Para tentor diharapkan lebih kreatif dalam menerapkan metode pembelajaran *token economy* sehingga pembelajaran lebih efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Abu, dkk. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Ali, M. 2006. *Metodologi Riset Pendidikan Teori dan Praktek*. Surabaya: Unesa University Press
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Proposal Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. 2002. *Prosedur Penelitian, suatu pendekatan paraktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. 2009. *Proposal Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bahri, Syiful Djamarah. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Handoko, Martin. 1992. *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Jakarta: Kanisius
- Joeseof , Soelaiman. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mustofa Kamil. 2010. *Model Pendidikan dan Pelatihan (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung: Alfabeta.
- Riyaanto, Yatim. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya: Unesa University Press
- Robinson T.J. Newby dan S.L. Ganzell, 1981, Brigham Young University, <http://www.pubmedcentral.nih.gov/pagerender.fcgi?artid=1308216&pageindex=1> [www.en.wikipedia.org/wiki/Motivation](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Motivation) diakses 16 maret 2013, 11.10
- Sardiman, A.M. 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- \_\_\_\_\_. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Shaffat, Idri. 2009. *Optimized Learning Strategy*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Soekadji, Soetarlinah. 1983. *Modifikasi Perilaku: Penerapan sehari-hari dan penerapan profesional*. Yogyakarta: Liberty Yogyakarta
- Sugiyono. 2008. *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tim Penyusun Kamus. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonseia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press
- Undang-Undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003  
<http://lbbsuprauno.blogspot.com/2010/04/lembaga-bimbingan-belajar.html> diakses 18 maret 2013, 19.10
- (<http://www.unisanet.unisa.edu.au/motivation>) diakses 16 maret 2013, 11.04
- (<http://www.healthline.com/galecontent/token-economy-system>, 2009). Diakses 16 maret 2013, 11.08