

Implementasi *Leadership Card Gamification* Berbasis *Token Economy* untuk Penguatan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Ajaran Baru

Haryasena Panduwiyasa¹, Dynasti Meilan Legowo², Nazwa Juwita Syahira³, Nor Azizah⁴, Rahmat Abrori⁵, Nur Zamzami⁶, Rumaisha Az Zahra⁷, Lucy Lidiawati Santioso^{8*}

¹ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Telkom, Indonesia
^{1,2,3,4,5,6,7,8} Program Studi Psikologi, Universitas Insan Cita Indonesia, Indonesia
*e-mail: lucylidiawati@uici.ac.id

Abstrak

Rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam diskusi, presentasi, dan kerja kelompok dapat menghambat pengembangan komunikasi interpersonal pada pembelajaran tahun pertama. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menerapkan modifikasi perilaku melalui *Leadership Card Gamification* berbasis *token economy* untuk meningkatkan partisipasi, kedisiplinan, komunikasi, dan kepemimpinan mahasiswa. Program melibatkan 30 mahasiswa kelas internasional Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Telkom pada Mata Kuliah Komunikasi Interpersonal. Pelaksanaan mencakup pengukuran baseline, observasi, wawancara singkat, asesmen fungsional menggunakan kerangka Antecedent–Behavior–Consequence, serta intervensi melalui *active learning*, *mind mapping*, diskusi, presentasi, dan refleksi. Penguatan diberikan melalui cap *Leadership Card* pada sepuluh perilaku target, yaitu ketepatan waktu, inisiatif, kemampuan menghubungkan teori, pertanyaan kritis, *listening*, kerja sama, pemecahan masalah, etika debat, *public speaking*, dan refleksi. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata ketercapaian perilaku sebesar 63,3%. Capaian tertinggi terdapat pada *listening* dan kerja sama kelompok, masing-masing 73,3%, diikuti ketepatan waktu sebesar 70,0% dan keaktifan diskusi kelompok sebesar 66,7%. Sebanyak 26 mahasiswa atau 86,7% memperoleh skor minimal 70, melampaui target program sebesar 70% peserta. Rata-rata skor *Leadership Card* mencapai 73,0 dengan median 80. Hasil tersebut menunjukkan bahwa intervensi berjalan cukup baik, meskipun penguatan lanjutan masih diperlukan pada aspek kepemimpinan, inisiatif, partisipasi forum, dan *public speaking*. Program ini juga mendukung pembelajaran yang lebih aktif, terstruktur, dan reflektif.

Kata kunci: modifikasi perilaku, *token economy*, *Leadership Card Gamification*, komunikasi interpersonal, *active learning*.

Abstract

Low student engagement in discussions, presentations, and group work may hinder the development of interpersonal communication during the first year of study. This community engagement program aimed to apply behavior modification through *token economy*-based *Leadership Card Gamification* to improve students' participation, discipline, communication, and leadership behaviors. The program involved 30 international-class students from the Bachelor of Information Systems Program at Telkom University who were enrolled in an Interpersonal Communication course. Implementation included baseline measurement, observation, brief interviews, functional assessment using the Antecedent–Behavior–Consequence framework, and intervention through *active learning*, *mind mapping*, discussions, presentations, and reflection. Reinforcement was provided through *Leadership Card* stamps for ten target behaviors: punctuality, initiative, theory integration, critical questioning, listening, teamwork, problem solving, ethical debate, *public speaking*, and reflection. The evaluation showed an average behavioral achievement of 63.3%. Listening and teamwork had the highest achievement, both at 73.3%, followed by punctuality at 70.0% and active group discussion at 66.7%. Twenty-six students, or 86.7%, obtained a minimum score of 70, exceeding the program target of 70% of participants. The mean *Leadership Card* score was 73.0, with a median of 80. The intervention was implemented reasonably well, although further reinforcement remains necessary for leadership, initiative, classroom participation, and *public speaking*.

Keywords: behavior modification, *token economy*, *Leadership Card Gamification*, interpersonal communication, *active learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi tidak hanya berperan dalam mengembangkan pengetahuan akademik, tetapi juga membentuk keterampilan profesional dan kemampuan mahasiswa untuk berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial maupun organisasi. Kebutuhan tersebut semakin penting bagi mahasiswa tahun pertama yang sedang mengalami transisi menuju pola pembelajaran perguruan tinggi yang lebih mandiri dan partisipatif (Okta Nihayah dkk., 2025). Pada fase ini, mahasiswa dituntut mampu menyampaikan gagasan, bekerja sama, memimpin kelompok, dan merespons pendapat orang lain. Namun, proses adaptasi tidak selalu berlangsung merata karena sebagian mahasiswa masih kurang percaya diri, takut melakukan kesalahan, atau belum memahami bentuk partisipasi yang diharapkan dalam pembelajaran (Herdha dkk., 2024).

Kompetensi komunikasi interpersonal memiliki peran penting bagi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi. Selain menguasai aspek teknologi, data, dan proses bisnis, lulusan perlu mampu menggali kebutuhan pengguna, menjelaskan keputusan teknis, memfasilitasi diskusi, menerima umpan balik, bernegosiasi, dan bekerja dalam tim multidisiplin (Safaat dkk., 2023). Kompetensi tersebut tidak cukup dikembangkan melalui pemahaman teori, tetapi memerlukan latihan bertanya, mendengarkan, memberikan tanggapan, mengelola perbedaan pendapat, mempresentasikan gagasan, dan memecahkan masalah.

Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah satu kelas Mata Kuliah Komunikasi Interpersonal pada Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Telkom yang terdiri atas 30 mahasiswa tahun pertama. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa partisipasi mahasiswa belum merata. Hanya 6 mahasiswa atau 20,0% yang terlibat dalam diskusi forum, 8 mahasiswa atau 26,7% yang menjawab pertanyaan, 5 mahasiswa atau 16,7% yang menunjukkan inisiatif bertanya atau membantu, dan 5 mahasiswa atau 16,7% yang berani memimpin kelompok. Perilaku mendengarkan secara penuh baru terlihat pada 9 mahasiswa atau 30,0%, sedangkan refleksi pembelajaran belum menjadi kebiasaan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian pembelajaran yang menuntut komunikasi aktif, kerja sama, dan kepemimpinan dengan perilaku yang ditampilkan mahasiswa selama pembelajaran.

Ketidakmerataan partisipasi tidak hanya berkaitan dengan motivasi atau kemampuan akademik, tetapi juga dipengaruhi oleh kejelasan ekspektasi, kesempatan untuk mencoba, rasa aman psikologis, serta umpan balik yang diterima mahasiswa (Andres Farrel Ardan & Qoni'ah Nur Wijayani, 2023). Ketika keaktifan hanya dijelaskan secara umum, mahasiswa dapat mengalami kesulitan memahami perilaku yang perlu ditampilkan. Kajian mengenai *active learning* juga menunjukkan bahwa rasa takut salah, dominasi peserta tertentu, ketidakjelasan peran, dan desain kegiatan yang kurang inklusif dapat menghambat keterlibatan mahasiswa (Cole dkk., 2021; Eickholt dkk., 2021). Oleh karena itu, diperlukan rubrik yang dapat menerjemahkan partisipasi aktif menjadi indikator perilaku yang konkret dan mudah diamati.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah penguatan positif berdasarkan prinsip *operant conditioning*. Prinsip ini menjelaskan bahwa kemungkinan suatu perilaku muncul kembali dapat meningkat apabila perilaku tersebut diikuti oleh konsekuensi yang memperkuat (Agustina & Mukarromah, 2021). Dalam konteks pendidikan, penguatan dapat diberikan melalui apresiasi verbal, pengakuan terhadap kontribusi, token, *badge*, atau poin. Penguatan yang disertai informasi mengenai perilaku yang telah dilakukan dengan baik juga dapat membantu mempertahankan motivasi mahasiswa (A. I. Putri & Nawangtoro, 2025).

Token economy merupakan sistem penguatan yang menetapkan perilaku target, memberikan token setelah perilaku muncul, dan menggunakan akumulasi token sebagai representasi perkembangan peserta (Anggra Ghifari dkk., 2024). Pendekatan ini telah digunakan untuk meningkatkan disiplin, minat belajar, dan perilaku positif, terutama pada pendidikan dasar dan kegiatan pendidikan komunitas (Cholili dkk., 2025). Namun, penerapannya untuk memperkuat komunikasi interpersonal, kerja sama, dan kepemimpinan mahasiswa tahun pertama masih relatif terbatas. Selain itu, penerapan *token economy* perlu dirancang agar tidak

hanya berorientasi pada pengumpulan token, tetapi juga mendorong pemantauan diri dan perkembangan perilaku secara berkelanjutan (K. H. Tan dkk., 2022).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, program ini menerapkan Leadership Card Gamification berbasis *token economy*. Media ini memuat sepuluh kategori perilaku, yaitu *On-Time*, Inisiatif, Hubung Teori, Tanya Kritis, *Listening*, *Team Play*, *Problem Solver*, Etika Debat, *Public Speak*, dan Refleksi. Cap diberikan setelah mahasiswa menampilkan perilaku target dan disertai penjelasan singkat mengenai alasan pemberiannya. Cap tidak ditukar dengan hadiah material dan tidak ditampilkan melalui *leaderboard* publik. Dengan demikian, kartu berfungsi sebagai media umpan balik dan pemantauan perkembangan, bukan sebagai alat pemeringkatan.

Pelaksanaan Leadership Card dipadukan dengan kegiatan *active learning* berupa penyusunan biografi tokoh kepemimpinan, *mindmap*, diskusi kelompok, presentasi, tanya jawab, dan refleksi. Aktivitas *mindmap* dipilih karena melibatkan proses memahami informasi, menghubungkan konsep, membagi tugas, menyepakati gagasan, dan menyajikan hasil. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan alami bagi mahasiswa untuk menunjukkan perilaku kerja sama, mendengarkan, memecahkan masalah, menghubungkan teori, berbicara di depan kelas, dan melakukan refleksi. Penggunaan *mindmap* dalam pembelajaran juga dilaporkan dapat membantu pengorganisasian gagasan, motivasi, dan keterampilan berpikir mahasiswa (Redhana dkk., 2021).

Berdasarkan analisis situasi tersebut, permasalahan mitra dirumuskan sebagai belum meratanya komunikasi interpersonal, partisipasi aktif, kerja sama, inisiatif, dan kepemimpinan mahasiswa tahun pertama serta belum tersedianya media penguatan yang konkret, terukur, dan inklusif (Yusri, 2023). Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan menerapkan dan mengevaluasi Leadership Card Gamification berbasis *token economy* sebagai strategi penguatan positif dalam pembelajaran Komunikasi Interpersonal. Keberhasilan program dinilai berdasarkan keterlaksanaan kegiatan, peningkatan proporsi mahasiswa yang menunjukkan perilaku target, peningkatan skor persepsi, penurunan risiko keterlibatan belajar rendah, serta pencapaian minimal tujuh kategori cap oleh sekurang-kurangnya 70% peserta. Program ini diharapkan menghasilkan media penguatan dan rubrik proses yang sederhana, suportif, serta dapat direplikasi pada mata kuliah lain yang berorientasi pada pengembangan *soft skills* mahasiswa.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan *active learning* sebagai pendekatan utama. Pendekatan tersebut dipilih karena komunikasi interpersonal, partisipasi, kerja sama, dan kepemimpinan perlu dilatih melalui keterlibatan langsung, bukan hanya melalui penyampaian materi (Lombardi dkk., 2021). *Active learning* dioperasionalkan melalui penugasan biografi tokoh, penyusunan *mind mapping*, diskusi kelompok, pembagian peran, presentasi, tanya jawab, dan refleksi. Rangkaian aktivitas tersebut menyediakan situasi pembelajaran autentik agar perilaku komunikasi dan kepemimpinan dapat muncul, diamati, dan diberikan umpan balik (Ardhana & Wicaksono, 2024).

Secara metodologis, program memadukan komponen yang memiliki fungsi berbeda. *Mind mapping* digunakan sebagai aktivitas pembelajaran sekaligus artefak proses untuk memperlihatkan pengorganisasian gagasan dan kerja sama kelompok (Sari dkk., 2021). Checklist observasi dan risiko digunakan sebagai instrumen awal dan evaluasi perubahan. Asesmen ABC digunakan sebagai kerangka asesmen perilaku untuk mengidentifikasi *antecedent*, *behavior*, dan *consequence*. Adapun intervensi modifikasi perilaku menggunakan *token economy* dalam bentuk *Leadership Card*, yaitu pemberian cap dan umpan balik segera setelah mahasiswa menampilkan perilaku sasaran sebagai trigger pada proses intervensi.

2.1. Mitra, Peserta, dan Desain Evaluasi

Kegiatan dilaksanakan pada satu kelas Mata Kuliah Komunikasi Interpersonal di Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Telkom. Peserta terdiri atas 30 mahasiswa tahun pertama semester dua. Program diterapkan kepada seluruh mahasiswa agar setiap peserta memperoleh kesempatan yang setara untuk mengikuti kegiatan *active learning*, penyusunan

mind map, diskusi, presentasi, refleksi, dan penguatan melalui *Leadership Card*. Identitas peserta dalam data evaluasi disamarkan menggunakan kode M-01 sampai M-30.

Evaluasi program menggunakan desain deskriptif pada satu kelompok. Kondisi awal mahasiswa dipetakan melalui observasi *baseline* sebelum intervensi untuk mengidentifikasi tingkat kemunculan perilaku target, seperti ketepatan waktu, partisipasi forum, kemampuan menjawab, *listening*, kerja sama, kepemimpinan, inisiatif, *public speaking*, dan refleksi. Selama pelaksanaan intervensi, dosen dan observer melakukan pemantauan terhadap perilaku mahasiswa melalui lembar observasi, catatan kegiatan, serta perolehan cap pada *Leadership Card*.

Pada akhir program, evaluasi dilakukan dengan menganalisis persentase kemunculan perilaku target dan distribusi capaian *Leadership Card*. Data tersebut digunakan untuk menggambarkan ketercapaian program dan perkembangan keterlibatan mahasiswa selama intervensi.

2.2. Analisis Baseline Pre-Intervensi

Analisis baseline dilakukan sebelum penerapan *Leadership Card Gamification* untuk memperoleh gambaran awal mengenai perilaku komunikasi interpersonal dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Baseline berkaitan dengan prinsip operant conditioning yang menjelaskan bahwa kemunculan dan keberlanjutan perilaku dipengaruhi oleh kondisi lingkungan serta konsekuensi yang mengikutinya. Perilaku yang menghasilkan konsekuensi menyenangkan atau membantu individu terhindar dari situasi tidak nyaman cenderung diulangi (L. Tan dkk., 2023).

Dalam konteks pembelajaran, perilaku diam dapat bertahan ketika mahasiswa yang tidak menjawab akhirnya terbebas dari tuntutan berbicara karena pertanyaan dialihkan kepada orang lain. Pengukuran dilaksanakan pada dua pertemuan sebelum intervensi melalui observasi langsung oleh dosen dan tim pelaksana. Observasi difokuskan pada perilaku yang dapat dilihat secara nyata selama kegiatan perkuliahan, seperti ketepatan waktu, partisipasi dalam diskusi, keberanian menjawab pertanyaan, kemampuan mendengarkan, kontribusi kelompok, inisiatif, kepemimpinan, kemampuan presentasi, serta refleksi pembelajaran. Data baseline digunakan sebagai titik pembandingan untuk menilai perubahan perilaku setelah intervensi dilaksanakan.

2.3. Asesmen Fungsional Perilaku (*Antecedent-Behavior-Consequence*)

Functional Behavior Assessment digunakan untuk menyusun hipotesis mengenai fungsi perilaku. Ardhana & Wicaksono (2024) menunjukkan bahwa analisis antecedent-behavior-consequence dapat membantu memetakan pemicu, bentuk perilaku, dan akibat yang mempertahankan perilaku, kemudian digunakan sebagai dasar perancangan intervensi. Adaptasi dalam kegiatan ini menempatkan perilaku pasif akademik sebagai objek asesmen, bukan sebagai gangguan klinis.

Sebelum intervensi diberikan, tim menggunakan asesmen ABC sebagai kerangka observasi fungsional sederhana. *Antecedent* adalah kondisi yang muncul sebelum perilaku, misalnya instruksi, pertanyaan dosen, pembagian kelompok, kejelasan peran, atau kesempatan berbicara. *Behavior* adalah tindakan yang konkret dan dapat diamati, seperti bertanya, menjawab, mendengarkan, membantu kelompok, menghubungkan teori, memimpin, melakukan presentasi, dan refleksi. *Consequence* adalah respons setelah perilaku, seperti tanggapan dosen, respons teman, apresiasi verbal, tidak adanya umpan balik, atau pemberian cap (D. G. Y. Putri dkk., 2024).

Asesmen ABC dilakukan pada fase baseline dan selama pelaksanaan program. Pada baseline, observer mencatat konteks yang mendahului perilaku, perilaku yang muncul, dan konsekuensi alami sebelum token diperkenalkan. Pada fase intervensi, antecedent ditata melalui instruksi yang lebih jelas, pembagian peran, kesempatan partisipasi, dan aktivitas terstruktur. Consequence kemudian dimodifikasi melalui umpan balik spesifik dan pemberian cap. Asesmen ini digunakan untuk evaluasi program pembelajaran, bukan asesmen klinis atau diagnosis individual.

Tabel 1. Kerangka Asesmen Perilaku Fungsional Dasar

Komponen	Fokus	Contoh dalam kegiatan	Pemanfaatan
<i>Antecedent</i>	Kondisi yang mendahului perilaku	Instruksi tugas, pertanyaan dosen, pembagian kelompok, kejelasan peran, kesempatan presentasi	Menata situasi agar perilaku target lebih mungkin muncul
<i>Behavior</i>	Perilaku konkret dan dapat diamati	Bertanya, listening, team play, inisiatif, problem solving, public speaking, etika debat, refleksi	Menentukan perilaku yang dicatat dan diberi penguatan
<i>Consequence</i>	Respons yang mengikuti perilaku	Umpan balik dosen, respons teman, apresiasi verbal, pemberian cap, atau tidak ada respons	Menentukan konsekuensi yang dipertahankan atau dimodifikasi

2.4. Pendekatan *Active Learning* dan *Mind Mapping*

Active learning menempatkan mahasiswa sebagai pelaku utama, sedangkan dosen dan tim pelaksana bertindak sebagai fasilitator (Karim & Mustapha, 2022). Mahasiswa mencari informasi mengenai tokoh kepemimpinan, menyusun mind map, berdiskusi, membagi peran, memecahkan masalah, mempresentasikan hasil, menjawab pertanyaan, dan melakukan refleksi. Keaktifan dipahami secara multidimensi: tidak hanya berbicara, tetapi juga mendengarkan, menghubungkan teori, bekerja sama, menyampaikan perbedaan secara etis, membantu kelompok, menawarkan solusi, dan merefleksikan pengalaman.



(a)



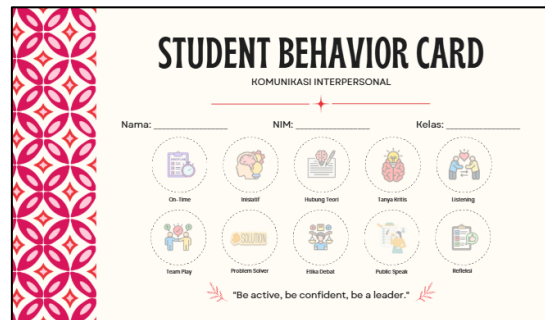
(b)

Gambar 1. Proses pembelajaran mind map (a) dan penggunaan Leadership Card (b)

Sebagaimana Gambar 1 Mind mapping digunakan sebagai aktivitas pembelajaran kolaboratif yang mengintegrasikan proses kognitif dan sosial. Setiap kelompok memilih tokoh kepemimpinan, mengidentifikasi karakteristik dan persoalan yang dihadapi, menghubungkan informasi dengan teori komunikasi atau kepemimpinan, serta menyajikan hubungan antargagasan secara visual. Produk mind map digunakan sebagai bukti proses pembelajaran, sedangkan perilaku mahasiswa selama penyusunan dan presentasi menjadi konteks observasi.

2.5. Intervensi *Token Economy* melalui *Leadership Card*

Intervensi modifikasi perilaku menggunakan prinsip *token economy* melalui Leadership Card. Setiap kartu memuat sepuluh kategori perilaku yang dirumuskan secara operasional. Dalam kerangka ABC, cap merupakan consequence terencana yang diberikan segera setelah mahasiswa menampilkan perilaku sasaran. Cap selalu disertai umpan balik singkat agar mahasiswa memahami hubungan antara perilaku dan konsekuensinya.



Gambar 2. Desain Leadership Gamification Card

Berdasarkan Gambar 2, setiap kategori bernilai 10 poin dan dihitung maksimal satu kali dalam konversi skor akhir, sehingga total skor berada pada rentang 0–100. Pembatasan tersebut mendorong mahasiswa mengembangkan variasi kompetensi, bukan mengumpulkan token berulang pada satu perilaku. Rekap perkembangan dilakukan secara individual tanpa leaderboard. Pada akhir aktivitas, mahasiswa melakukan refleksi untuk menghubungkan penguatan eksternal dengan kesadaran terhadap perkembangan dirinya.

Tabel 2. Kategori perilaku pada Leadership Card

Kategori	Poin	Kriteria perilaku	Contoh bukti
<i>On-Time</i>	10	Hadir tepat waktu dan siap belajar	Presensi, kesiapan, ketepatan pengumpulan
Inisiatif	10	Mengambil peran atau menawarkan bantuan tanpa diminta	Memulai ide atau membantu kelompok
Hubung Teori	10	Mengaitkan kasus dengan teori komunikasi/kepemimpinan	Penjelasan berbasis konsep dan contoh
Tanya Kritis	10	Mengajukan pertanyaan analitis	Pertanyaan relevan dan argumentatif
<i>Listening</i>	10	Menyimak dan merespons sesuai substansi	Rangkuman atau respons yang tepat
<i>Team Play</i>	10	Berbagi tugas dan mendukung anggota	Kontribusi nyata dalam kelompok
<i>Problem Solver</i>	10	Mengidentifikasi masalah dan menawarkan solusi	Solusi atas kasus atau dinamika kelompok
Etika Debat	10	Berbeda pendapat secara santun dan argumentatif	Bahasa terjaga dan tidak menyerang pribadi
<i>Public Speaking</i>	10	Berbicara terstruktur di depan kelas	Presentasi, jawaban forum, penjelasan hasil
Refleksi	10	Mengidentifikasi pembelajaran dan rencana perbaikan	Refleksi lisan atau tertulis

2.6. Instrumen dan Sumber Data

Evaluasi program menggunakan empat data sumber data yang saling melengkapi, yaitu data *baseline*, catatan asesmen ABC, *checklist* observasi perilaku, rekap *Leadership Card*, lembar refleksi mahasiswa, serta produk *mind map* dan dokumentasi kegiatan. Penggunaan beberapa sumber data dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai kondisi awal, proses pelaksanaan intervensi, dan ketercapaian perilaku target.

Data *baseline* diperoleh melalui observasi sebelum intervensi untuk menggambarkan tingkat awal kemunculan sepuluh perilaku target. Catatan asesmen ABC digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antara kondisi yang mendahului perilaku, bentuk perilaku yang muncul, dan konsekuensi yang mengikuti perilaku tersebut. Hasil asesmen ini menjadi dasar dalam menyesuaikan kegiatan *active learning*, pembagian peran, penyusunan *mind map*, serta bentuk penguatan melalui *Leadership Card Gamification* (Saxena & Mishra, 2021).

Selama intervensi, *checklist* observasi digunakan untuk mencatat kemunculan perilaku seperti ketepatan waktu, partisipasi forum, kemampuan menjawab pertanyaan, *listening*, kerja sama, kepemimpinan, inisiatif, *public speaking*, dan refleksi (Mohtar dkk., 2023). Rekap *Leadership Card* digunakan untuk mengetahui jumlah dan variasi kategori perilaku yang berhasil ditampilkan oleh setiap mahasiswa. Sementara itu, lembar refleksi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, hambatan, dan rencana perbaikan mahasiswa.

Produk *mind map* dan dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bukti pendukung proses pelaksanaan. Keduanya tidak menjadi satu-satunya dasar penilaian keberhasilan, tetapi digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan rekap perilaku. Seluruh instrumen dalam program ini digunakan untuk evaluasi pembelajaran dan tidak dimaksudkan sebagai alat diagnosis psikologis individual.

Tabel 3. Instrumen dan sumber data evaluasi

Sumber data	Bentuk/skala	Interpretasi	Analisis
Analisis <i>baseline</i>	Frekuensi dan persentase	Menunjukkan kondisi awal sepuluh perilaku target sebelum intervensi	Jumlah, persentase, dan kategori
Catatan asesmen ABC	Catatan terstruktur	Menjelaskan hubungan antara <i>antecedent</i> , <i>behavior</i> , <i>consequence</i> , dan hipotesis fungsi perilaku	Analisis deskriptif
<i>Checklist</i> observasi perilaku	Frekuensi dan persentase	Menunjukkan ketercapaian perilaku target selama dan setelah intervensi	Jumlah, persentase, dan kategori
Rekap <i>Leadership Card</i>	Jumlah cap dan skor 0–100	Menunjukkan jumlah serta variasi perilaku positif yang ditampilkan mahasiswa	Rata-rata, median, standar deviasi, rentang, dan persentase capaian

2.7. Tahapan Pelaksanaan

Program dilaksanakan pada minggu ke-10 sampai minggu ke-16 dan diintegrasikan dengan perkuliahan reguler. Pengukuran awal dilakukan sebelum mahasiswa mengetahui kategori cap untuk mengurangi perubahan perilaku akibat ekspektasi terhadap token. Setelah asesmen awal, tim menjelaskan tujuan program, aturan cap, kriteria perilaku, serta prinsip bahwa kartu tidak digunakan untuk memperlakukan atau membandingkan mahasiswa. Selama kegiatan, observer menggunakan definisi operasional yang sama. Ketika perilaku target muncul, cap diberikan bersama umpan balik singkat. Pada akhir program, peserta mengisi post-test dan asesmen risiko, seluruh kartu direkap, dan mahasiswa melakukan refleksi.

Tabel 4. Tahapan pelaksanaan program

Tahap	Aktivitas utama	Fokus asesmen/perilaku	Output
Minggu 11–12	Observasi baseline, asesmen ABC, sosialisasi program, penyiapan kartu	<i>Antecedent, Behavior</i> awal, <i>Consequence</i> alami, pemahaman aturan	Data baseline, catatan ABC, kartu peserta
Minggu 13	Biografi tokoh kepemimpinan dan diskusi	On-Time, Inisiatif, Public Speak, Tanya Kritis, Listening, Hubung Teori, Refleksi	Profil tokoh dan bahan diskusi
Minggu 14	Penyusunan mind map dan presentasi singkat	Team Play, Problem Solver, Hubung Teori, Etika Debat, Tanya Kritis, Listening	Mind map kelompok dan catatan ABC
Minggu 15	Presentasi, tanya jawab, penguatan, refleksi, post-test, rekap kartu	Public Speak, Tanya Kritis, Listening, Etika Debat, Team Play, Refleksi	Evaluasi, skor Leadership Card
Minggu 16	Evaluasi grup dan individu antara Dosen dan Mahasiswa	Problem Solver, Etika Debat, Tanya Kritis	Evaluasi perilaku dan Matakuliah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Observasi Baseline Perilaku Mahasiswa

Observasi awal dilakukan pada minggu ke-11 dan ke-12, yang bertujuan untuk menetapkan baseline perilaku mahasiswa, sebagian besar indikator keterlibatan masih berada pada kategori rendah. Untuk memberikan interpretasi yang konsisten terhadap hasil baseline, persentase ketercapaian perilaku mahasiswa diklasifikasikan secara deskriptif ke dalam lima kategori sebagaimana tabel 1.

Tabel 1. Persentase Ketercapaian

Persentase ketercapaian	Kategori
0–20%	Sangat rendah
>21–40%	Rendah
>41–60%	Sedang
>61–80%	Tinggi
>81–100%	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil observasi awal, rata-rata proporsi mahasiswa yang menampilkan sepuluh perilaku target mencapai 31,0%. Capaian tertinggi terdapat pada aspek keaktifan dalam diskusi kelompok sebesar 60,0%, diikuti kehadiran tepat waktu sebesar 53,3% dan kerja sama kelompok sebesar 50,0%. Ketiga aspek tersebut termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa telah mampu berpartisipasi dalam aktivitas yang bersifat kelompok, meskipun keterlibatannya belum merata pada seluruh anggota kelas.

Sebaliknya, sejumlah perilaku yang menuntut keberanian untuk tampil dan menyampaikan gagasan secara terbuka masih tergolong rendah hingga sangat rendah. Perilaku menjawab pertanyaan hanya ditampilkan oleh 10,0% mahasiswa, sedangkan partisipasi dalam forum kelas dan kemampuan *public speaking* saat presentasi masing-masing mencapai 20,0%. Aspek keberanian memimpin kelompok dan inisiatif untuk bertanya atau membantu orang lain masing-masing mencapai 33,3%, sedangkan kemampuan menyimak materi secara penuh tercatat sebesar 30,0%.

Perilaku refleksi pembelajaran belum teridentifikasi pada tahap awal karena kegiatan refleksi belum menjadi bagian yang dibiasakan dalam pertemuan perkuliahan reguler. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebelum intervensi, keterlibatan mahasiswa masih lebih banyak muncul dalam aktivitas kelompok daripada dalam bentuk partisipasi verbal, kepemimpinan, inisiatif, dan refleksi individual.

Tabel 2. Analisis Observasi Perilaku Mahasiswa (Pra-intervensi)

Aspek perilaku	Jumlah awal	Persentase	Kategori
Hadir tepat waktu	16 dari 30	53,3%	Sedang
Turut berdiskusi saat forum	6 dari 30	20,0%	Sangat Rendah
Menjawab pertanyaan	3 dari 30	10,0%	Sangat Rendah
Aktif diskusi kelompok	18 dari 30	60,0%	Sedang
Mendengarkan materi secara penuh (tidak mengobrol/main HP)	9 dari 30	30,0%	Rendah
Berani memimpin kelompok	10 dari 30	33,3%	Rendah
Inisiatif bertanya/membantu	10 dari 30	33,3%	Rendah
Public speaking saat presentasi	6 dari 30	20,0%	Rendah
Kerja sama kelompok	15 dari 30	50,0%	Sedang
Refleksi pembelajaran	0 dari 30	0,0%	Rendah

Berdasarkan Tabel 2, partisipasi mahasiswa sebelum intervensi masih didominasi oleh perilaku yang relatif mudah diamati, seperti kehadiran, keterlibatan dalam diskusi kelompok, dan kerja sama kelompok. Sementara itu, kontribusi yang bersifat suportif, seperti mendengarkan secara aktif, membantu anggota kelompok, memberikan dukungan, atau mengambil inisiatif, belum selalu memperoleh pengakuan dan dokumentasi yang memadai. Mahasiswa yang menyimak dengan baik atau membantu penyelesaian tugas kelompok dapat memberikan kontribusi yang penting, tetapi perilaku tersebut sering kali tidak terlihat apabila partisipasi hanya dinilai berdasarkan frekuensi berbicara di dalam forum.

Penggunaan *Leadership Card* dirancang untuk memperluas definisi partisipasi mahasiswa. Partisipasi tidak hanya dipahami sebagai keberanian berbicara atau menjawab pertanyaan, tetapi juga mencakup kemampuan memimpin, bekerja sama, mengambil inisiatif, mendengarkan secara aktif, membantu anggota kelompok, dan melakukan refleksi. Melalui penggunaan *Leadership Card*, berbagai perilaku positif tersebut dapat diamati, didokumentasikan, dan diberikan pengakuan secara lebih sistematis.

3.2. Asesmen Fungsional Perilaku (*ABC Assessment*)

Setelah perilaku target dan kondisi baseline diidentifikasi, tahap berikutnya adalah melakukan *ABC Assessment* atau asesmen perilaku fungsional. Asesmen ini digunakan untuk memahami kondisi yang melatarbelakangi muncul atau tidak munculnya suatu perilaku. Jika analisis baseline menunjukkan seberapa sering perilaku mahasiswa muncul, *ABC Assessment* digunakan untuk menjelaskan pola situasional yang kemungkinan memengaruhi perilaku tersebut.

ABC Assessment terdiri atas tiga komponen, yaitu *antecedent*, *behavior*, dan *consequence*. *Antecedent* merupakan kondisi atau peristiwa yang terjadi sebelum perilaku muncul, misalnya bentuk instruksi dosen, struktur kegiatan, pembagian peran, tingkat kesulitan tugas, atau kesempatan mahasiswa untuk berpartisipasi. *Behavior* merupakan tindakan mahasiswa yang dapat diamati secara langsung, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, memimpin kelompok,

mendengarkan, membantu anggota kelompok, atau memilih untuk diam. Adapun *consequence* merupakan respons atau akibat yang muncul setelah perilaku tersebut terjadi, seperti pujian, umpan balik, pemberian kesempatan lanjutan, pengakuan dari kelompok, atau tidak adanya respons sama sekali.

Tabel 3. Asesmen Fungsional Perilaku Mahasiswa (Pra-Intervensi)

No.	<i>Antecedent</i>	<i>Behavior</i>	<i>Consequence</i>	<i>Hipotesis Fungsional</i>
1	Sesi tanya jawab dibuka tanpa pertanyaan pemantik dan waktu berpikir.	Mahasiswa diam, menunduk, menghindari kontak mata, atau menunggu ditunjuk.	Pertanyaan dialihkan kepada mahasiswa yang lebih aktif atau dijawab oleh dosen.	Kecenderungan <i>Escape</i> dari risiko salah, koreksi langsung, dan penilaian sosial.
2	Presentasi berlangsung panjang, satu arah, dan minim aktivitas partisipatif.	Mahasiswa tidak menyimak, berbicara dengan teman, atau menggunakan gawai di luar kebutuhan pembelajaran.	Mahasiswa memperoleh teguran atau tidak mendapatkan respons, sedangkan presentasi tetap berlangsung.	<i>Escape</i> dari aktivitas monoton dan memperoleh stimulasi alternatif.
3	Tugas kelompok diberikan tanpa pembagian peran dan tanggung jawab individu yang jelas.	Mahasiswa menunggu arahan, memberikan kontribusi minimal, atau menyerahkan pekerjaan kepada anggota yang lebih aktif.	Anggota aktif mengambil alih pekerjaan agar tugas kelompok dapat diselesaikan.	<i>Escape from task demand</i> atau penghindaran dari tanggung jawab kelompok.
4	Mahasiswa memperoleh kasus yang kompleks tanpa tahapan analisis dan panduan penyelesaian yang jelas.	Mahasiswa diam, menunggu jawaban teman, menyalin pendapat, atau memberikan solusi tanpa argumentasi.	Dosen atau anggota yang lebih mampu mengambil alih proses pemecahan masalah.	<i>Escape from difficult task</i> atau penghindaran terhadap tugas yang dianggap sulit.
5	Mahasiswa telah mencoba bertanya atau menjawab, tetapi tidak memperoleh apresiasi yang spesifik.	Mahasiswa tidak mengulangi partisipasi dan kembali pasif pada pertemuan berikutnya.	Tidak terdapat penguatan positif yang bermakna terhadap usaha mahasiswa.	<i>Absence of reinforcement</i> atau kurangnya penguatan terhadap perilaku aktif.

Hasil asesmen awal sebagaimana dijelaskan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa rendahnya partisipasi mahasiswa tidak hanya berkaitan dengan motivasi individual, tetapi juga dipengaruhi oleh situasi pembelajaran. Sebelum intervensi, kegiatan diskusi belum selalu disertai pembagian peran yang jelas. Instruksi yang diberikan lebih berfokus pada penyelesaian tugas daripada bentuk kontribusi yang diharapkan dari setiap mahasiswa. Kondisi tersebut menjadi *antecedent* yang memungkinkan mahasiswa aktif mengambil alih kegiatan, sedangkan mahasiswa yang kurang percaya diri cenderung menunggu arahan atau mengikuti keputusan kelompok.

Pada komponen *behavior*, beberapa mahasiswa menunjukkan perilaku pasif, seperti tidak menyampaikan pendapat, tidak mengajukan pertanyaan, menghindari peran sebagai pemimpin atau presenter, serta belum melakukan refleksi pembelajaran. Sebaliknya, mahasiswa yang lebih aktif cenderung lebih sering menjawab, berbicara, dan mengarahkan kelompok.

Perilaku suportif, seperti menyimak, membantu anggota kelompok, atau mencatat hasil diskusi, sebenarnya telah muncul, tetapi belum selalu dikenali sebagai bentuk partisipasi yang bernilai.

Pada komponen *consequence*, mahasiswa yang aktif berbicara lebih mudah memperoleh perhatian, respons, dan pengakuan dari dosen maupun teman sekelas. Sementara itu, mahasiswa yang pasif relatif tidak memperoleh konsekuensi langsung. Dalam beberapa situasi, diam justru membuat mahasiswa terhindar dari risiko salah menjawab, rasa malu, atau tuntutan untuk berbicara lebih lanjut. Kondisi tersebut dapat mempertahankan perilaku pasif karena mahasiswa memperoleh keuntungan berupa berkurangnya tekanan sosial dan akademik. Di sisi lain, kontribusi suportif yang tidak terdokumentasi menyebabkan mahasiswa belum memahami bahwa mendengarkan, membantu, dan bekerja sama juga merupakan perilaku yang diharapkan.

Tabel 4 Usulan Intervensi Berdasarkan Asesmen Fungsional (ABC)

<i>Needs Discovery</i>	<i>Target Behavior</i>	<i>Pelaksanaan Intervensi</i>	<i>Token Leadership Card</i>
Mahasiswa membutuhkan waktu berpikir dan situasi yang aman sebelum berbicara.	Mahasiswa menyampaikan minimal satu pertanyaan, jawaban, atau tanggapan yang relevan.	Dosen memberikan pertanyaan pemantik, waktu menulis gagasan, diskusi berpasangan, kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelas.	Inisiatif, Tanya Kritis, dan <i>Public Speak</i> .
Mahasiswa membutuhkan aktivitas yang lebih variatif agar tetap menyimak.	Mahasiswa mencatat gagasan penting serta memberikan rangkuman atau tanggapan terhadap materi.	Presentasi dibagi menjadi beberapa segmen. Setelah setiap segmen, mahasiswa menambahkan konsep atau kata kunci pada <i>mind map</i> .	<i>Listening</i> , Hubung Teori, dan Tanya Kritis.
Mahasiswa membutuhkan pembagian peran dan tanggung jawab yang jelas.	Setiap mahasiswa menjalankan satu peran dan memberikan kontribusi nyata dalam kelompok.	Peran dibagi menjadi <i>leader, researcher, note taker, designer, presenter</i> , dan <i>problem solver</i> .	<i>Team Play</i> , Inisiatif, <i>Problem Solving</i> , dan <i>Public Speak</i> .
Mahasiswa membutuhkan tahapan penyelesaian kasus yang lebih terstruktur.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah, menghubungkan teori, dan menawarkan solusi.	<i>Mind map</i> disusun melalui tahapan: tokoh, karakter kepemimpinan, masalah, penyebab, teori, alternatif solusi, dan kesimpulan.	Hubung Teori, Problem Solver, dan Refleksi.
Mahasiswa membutuhkan penguatan yang segera dan spesifik terhadap usahanya.	Mahasiswa mengulangi dan mempertahankan perilaku aktif pada pertemuan berikutnya.	Dosen dan observer memberikan umpan balik segera setelah mahasiswa bertanya, menjawab, membantu kelompok, atau mempresentasikan hasil.	Cap diberikan sesuai perilaku yang muncul, disertai pujian spesifik.

3.3. Pelaksanaan Intervensi Kelas (*Active Learning & Mind Map*)

Intervensi dilaksanakan selama empat pertemuan, yaitu pada minggu ke-13 sampai dengan minggu ke-16. Setiap pertemuan dirancang sebagai rangkaian kegiatan yang saling berkelanjutan, mulai dari pengenalan dan analisis tokoh kepemimpinan, penyusunan *mind map*, presentasi hasil analisis, hingga refleksi dan evaluasi akhir. Kegiatan pembelajaran mengintegrasikan tugas individual, kerja kelompok, diskusi aktif, presentasi, pemberian cap pada *Leadership Card*, umpan balik spesifik, dan refleksi. Rangkaian tersebut digunakan sebagai konteks untuk memunculkan dan memperkuat sepuluh perilaku target, yaitu ketepatan waktu,

inisiatif, kemampuan menghubungkan teori, bertanya kritis, mendengarkan aktif, kerja sama, pemecahan masalah, etika debat, *public speaking*, dan refleksi.



(a)



(b)

Gambar 3. Presentasi Biografi Tokoh (a) Diskusi Mengenai Biografi Tokoh dan Teori Kepemimpinan (b)

Pada minggu ke-13, mahasiswa diberikan tugas individual untuk menyusun biografi tokoh pemimpin yang diidolakan. Biografi memuat latar belakang tokoh, perjalanan kepemimpinan, karakter utama, tantangan yang pernah dihadapi, serta nilai kepemimpinan yang dapat dipelajari. Setelah menyelesaikan tugas, mahasiswa diberi kesempatan menjelaskan tokoh pilihannya dan menghubungkan karakter tokoh tersebut dengan teori kepemimpinan atau komunikasi interpersonal yang telah dipelajari.

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3(a), mahasiswa menyampaikan hasil biografi tokoh secara bergantian. Gambar 3(b) memperlihatkan proses diskusi ketika mahasiswa lain memberikan pertanyaan, tanggapan, atau pendapat mengenai karakter kepemimpinan tokoh yang dipresentasikan. Kegiatan ini digunakan untuk memunculkan perilaku *On-Time*, Inisiatif, Hubung Teori, *Public Speak*, Tanya Kritis, *Listening*, dan Refleksi.

Mahasiswa yang belum siap berbicara panjang tidak langsung dituntut melakukan presentasi penuh. Mereka diberi kesempatan memulai dari perilaku yang lebih sederhana, seperti menjelaskan satu karakter tokoh, menyampaikan alasan memilih tokoh, membaca kesimpulan singkat, atau mengajukan satu pertanyaan. Strategi tersebut merupakan penerapan *shaping*, yaitu membentuk perilaku secara bertahap melalui penguatan terhadap respons awal yang mendekati perilaku sasaran. Dosen juga memberikan *prompt* berupa pertanyaan seperti, "Apa karakter utama tokoh tersebut?", "Bagaimana tokoh menghadapi konflik?", dan "Teori kepemimpinan apa yang sesuai dengan perilakunya?". Umpan balik diberikan dengan menekankan keberanian mencoba, relevansi jawaban, dan perkembangan mahasiswa, bukan hanya ketepatan isi.



(a)



(b)

Gambar 4 Presentasi Menggunakan Mind Map (a) dan (b)

Gambar 4(a) menunjukkan proses mahasiswa menyusun serta menjelaskan hubungan antarkonsep dalam *mind map*, sedangkan Gambar 4(b) memperlihatkan penyampaian hasil analisis kelompok. Produk *mind map* tidak hanya dinilai dari tampilan visual, tetapi juga dari proses kolaborasi, ketepatan hubungan teori, kualitas analisis, dan keterlibatan setiap anggota.

Untuk mengurangi dominasi mahasiswa tertentu dan mencegah kontribusi yang tidak merata, setiap anggota memperoleh peran yang jelas, seperti *leader*, *listener*, *presenter*, *timekeeper*, *problem solver*, atau *note taker*. *Leader* bertugas mengarahkan proses diskusi, *listener* memastikan pendapat anggota diperhatikan, *note taker* mencatat gagasan, *timekeeper* mengelola waktu, *problem solver* membantu menganalisis masalah, sedangkan *presenter* menyampaikan hasil kelompok. Pembagian peran ini menjadi modifikasi *antecedent* yang dirancang berdasarkan hasil asesmen ABC, khususnya temuan bahwa tugas kelompok tanpa pembagian tanggung jawab dapat memunculkan perilaku menunggu dan bergantung kepada anggota yang lebih aktif.

Selama kegiatan berlangsung, observer mencatat kontribusi setiap mahasiswa. Cap Team Play diberikan kepada mahasiswa yang menjalankan peran dan membantu kelompok, cap Problem Solver diberikan ketika mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah serta menawarkan solusi, dan cap Hubung Teori diberikan ketika mahasiswa berhasil mengaitkan karakter tokoh dengan konsep kepemimpinan. Cap *Listening*, Etika Debat, dan Inisiatif diberikan berdasarkan perilaku yang muncul selama proses diskusi.

Pada minggu ke-15, mahasiswa mulai mempresentasikan tugas besar berupa presentasi terkait interelasi teori kepemimpinan pada tokoh yang sudah dianalisis pada minggu sebelumnya. Intervensi diarahkan pada kemampuan *public speaking*, penguasaan materi, keberanian menjawab pertanyaan, dan penyampaian argumentasi berdasarkan teori. Mahasiswa yang menjadi audiens tetap memperoleh kesempatan mendapatkan cap melalui perilaku mendengarkan secara aktif, merangkum isi presentasi, mengajukan pertanyaan kritis, dan memberikan tanggapan yang relevan. Dengan demikian, partisipasi tidak hanya terpusat pada mahasiswa yang bertugas sebagai presenter.



(a)



(b)

Gambar 5 Presentasi Interelasi Tokoh Idola, Leadership dan Motivasi (a) dan (b)

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5(a) dan (b), mahasiswa mempresentasikan hasil analisis hubungan antara tokoh idola, kepemimpinan, dan motivasi. Kegiatan ini menjadi konteks utama untuk mengamati cap *Public Speak*, Hubung Teori, Tanya Kritis, *Listening*, Problem Solver, Team Play, dan Etika Debat. Setiap anggota kelompok diarahkan untuk menyampaikan minimal satu bagian presentasi agar kesempatan berbicara tidak hanya diberikan kepada mahasiswa yang sudah percaya diri. Mahasiswa yang masih mengalami hambatan diberikan pilihan untuk menjelaskan bagian yang lebih singkat, seperti profil tokoh, satu karakter kepemimpinan, atau kesimpulan kelompok. Dosen dapat memberikan *prompt* apabila mahasiswa mengalami kesulitan mengembangkan jawaban. Penguatan diberikan terhadap kejelasan suara, struktur penyampaian, keberanian tampil, dan kemampuan menggunakan teori.

Pada minggu ke-16, kegiatan dilanjutkan dengan refleksi dan evaluasi pembelajaran antara mahasiswa dan Dosen. Refleksi akhir dilakukan untuk membantu mahasiswa menilai perkembangan perilaku, kontribusi terhadap kelompok, kesulitan yang masih dihadapi, dan target perbaikan setelah program berakhir.



Gambar 6. Diskusi dan Evaluasi Akhir Matakuliah pasca Intervensi

Gambar 6 menunjukkan proses diskusi dan evaluasi akhir antara mahasiswa dan dosen setelah pelaksanaan intervensi. Pada tahap ini, dosen menyampaikan umpan balik umum mengenai perkembangan kelas, sedangkan mahasiswa mengemukakan pengalaman selama mengikuti *Leadership Card Gamification*. Kegiatan refleksi digunakan untuk membantu mahasiswa memahami bahwa cap bukan sekadar poin, tetapi representasi dari perilaku komunikasi, kedisiplinan, kerja sama, dan kepemimpinan yang telah dipraktikkan.

Setiap pemberian cap disertai alasan yang spesifik agar penguatan tidak dipersepsikan sebagai penilaian subjektif. Sebagai contoh, cap Tanya Kritis diberikan ketika pertanyaan mahasiswa mampu memperluas pembahasan atau mengarahkan analisis sebab-akibat. Cap *Listening* diberikan ketika mahasiswa dapat merangkum pendapat orang lain sebelum memberikan tanggapan. Cap Hubungan Teori diberikan ketika mahasiswa mampu menjelaskan hubungan antara perilaku tokoh dan teori kepemimpinan. Adapun cap Team Play diberikan ketika mahasiswa menjalankan peran, membantu anggota lain, dan berkontribusi terhadap penyelesaian tugas kelompok.

Selama pelaksanaan, terdapat kendala berupa banyaknya perilaku yang perlu diamati, keterbatasan waktu pemberian cap, serta kemungkinan dominasi mahasiswa yang sejak awal sudah aktif. Kendala tersebut diatasi melalui penggunaan *checklist* sederhana, pembagian tugas antara dosen dan observer, rotasi peran kelompok, serta pemberian kesempatan khusus kepada mahasiswa yang belum berpartisipasi. Penghitungan nilai akhir juga dibatasi pada satu cap untuk setiap kategori agar mahasiswa terdorong mengembangkan variasi perilaku, bukan hanya mengulang perilaku yang sama.

3.4. Hasil Akhir Perilaku dan Skoring *Leadership Card*

Pelaksanaan intervensi dilakukan melalui kegiatan *active learning*, penyusunan *mind map*, diskusi kelompok, presentasi, dan refleksi yang diperkuat dengan sistem *Leadership Card Gamification*. Evaluasi dilakukan dengan mengamati kemunculan sepuluh perilaku target selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata ketercapaian perilaku mahasiswa mencapai 63,3%, yang menunjukkan bahwa pelaksanaan modifikasi perilaku berjalan cukup baik. Sebagian besar indikator telah berada pada kategori sedang hingga tinggi, meskipun tingkat ketercapaiannya belum merata pada seluruh aspek.

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 5, capaian tertinggi terdapat pada aspek mendengarkan materi secara penuh dan kerja sama kelompok, yang masing-masing mencapai 73,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *mind mapping* dan diskusi kelompok cukup efektif dalam menciptakan situasi pembelajaran yang menuntut mahasiswa untuk menyimak, bertukar gagasan, dan berkontribusi dalam penyelesaian tugas.

Tabel 5. Hasil Akhir Penilaian Perilaku

Aspek perilaku	Jumlah	Persentase	Kategori
Hadir tepat waktu	21 dari 30	70,0%	Tinggi
Turut berdiskusi saat forum	17 dari 30	56,7%	Sedang
Menjawab pertanyaan	18 dari 30	60,0%	Sedang
Aktif diskusi kelompok	20 dari 30	66,7%	Tinggi
Mendengarkan materi secara penuh (tidak mengobrol/main HP)	22 dari 30	73,3%	Tinggi
Berani memimpin kelompok	16 dari 30	53,3%	Sedang
Inisiatif bertanya/membantu	17 dari 30	56,7%	Sedang
Public speaking saat presentasi	18 dari 30	60,0%	Sedang
Kerja sama kelompok	22 dari 30	73,3%	Tinggi
Refleksi pembelajaran	19 dari 30	63,3%	Tinggi

Pembagian peran dalam kelompok juga membantu mengurangi kecenderungan mahasiswa untuk hanya bergantung pada anggota yang lebih aktif.

Ketepatan waktu mencapai 70,0% dan termasuk kategori tinggi. Capaian ini menunjukkan bahwa cap *On-Time* dapat digunakan sebagai penguatan yang cukup jelas terhadap perilaku disiplin. Mahasiswa mengetahui perilaku yang diharapkan dan memperoleh konsekuensi positif ketika berhasil hadir atau menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan. Pemberian cap yang dilakukan setelah perilaku muncul membantu mahasiswa memahami hubungan antara kedisiplinan dan apresiasi yang diterima.

Keaktifan dalam diskusi kelompok mencapai 66,7%, sedangkan refleksi pembelajaran mencapai 63,3%. Kedua aspek tersebut termasuk kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi tidak hanya mendorong partisipasi verbal, tetapi juga membantu mahasiswa terlibat dalam proses kerja kelompok dan evaluasi diri. Kegiatan refleksi yang sebelumnya belum menjadi kebiasaan mulai dapat dilakukan oleh sebagian besar mahasiswa. Melalui refleksi, mahasiswa dapat mengenali perilaku yang telah berhasil ditampilkan, hambatan yang masih dialami, dan target perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Partisipasi dalam forum, kemampuan menjawab pertanyaan, keberanian memimpin, inisiatif, dan *public speaking* masih berada pada kategori sedang. Capaian partisipasi forum sebesar 56,7%, inisiatif sebesar 56,7%, kepemimpinan sebesar 53,3%, serta kemampuan menjawab dan *public speaking* masing-masing sebesar 60,0%. Meskipun belum mencapai kategori tinggi, hasil tersebut tetap menunjukkan perkembangan yang cukup positif karena perilaku-perilaku tersebut membutuhkan tingkat kepercayaan diri dan kesiapan sosial yang lebih tinggi.

Perilaku seperti memimpin kelompok, bertanya, menjawab, dan berbicara di depan kelas umumnya tidak terbentuk dalam satu atau dua kali kegiatan. Oleh karena itu, proses intervensi menggunakan prinsip *shaping*, yaitu memberikan penguatan terhadap perkembangan perilaku secara bertahap. Mahasiswa yang belum berani berbicara dalam forum kelas dapat memulai dengan menyampaikan pendapat dalam kelompok kecil, menjelaskan satu bagian *mind map*, atau memberikan jawaban singkat. Usaha tersebut kemudian diperkuat melalui cap yang sesuai agar perilaku dapat diulang dan berkembang pada pertemuan berikutnya. Selain melalui observasi perilaku, ketercapaian intervensi juga dianalisis berdasarkan jumlah kategori cap yang berhasil diperoleh mahasiswa. Distribusi capaian *Leadership Card* disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Capaian Leadership Card

Jumlah cap	Skor	Jumlah mahasiswa	Persentase
2	20	1	3,30%
4	40	1	3,30%
5	50	2	6,70%
7	70	10	33,30%
8	80	11	36,70%
9	90	5	16,70%
Total		30	100%

Capaian *Leadership Card* menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memperoleh tujuh hingga delapan kategori cap. Sebanyak 10 mahasiswa atau 33,3% memperoleh tujuh cap dan 11 mahasiswa atau 36,7% memperoleh delapan cap. Sementara itu, 5 mahasiswa atau 16,7% memperoleh sembilan cap. Pada kelompok capaian lebih rendah, terdapat 2 mahasiswa yang memperoleh lima cap serta masing-masing 1 mahasiswa yang memperoleh dua dan empat cap. Distribusi tersebut menghasilkan rata-rata skor sebesar 73,0, median 80, standar deviasi 15,6, dan rentang skor 20–90. Sebanyak 26 mahasiswa atau 86,7% memperoleh skor minimal 70 sehingga target program telah tercapai

4. KESIMPULAN

Penerapan modifikasi perilaku melalui *Leadership Card Gamification* berbasis *token economy* pada Mata Kuliah Komunikasi Interpersonal menunjukkan hasil yang cukup baik dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Intervensi dilaksanakan dengan mengintegrasikan kegiatan *active learning*, penyusunan *mind map*, diskusi kelompok, presentasi, tanya jawab, dan refleksi. Setiap kegiatan dirancang berdasarkan hasil asesmen fungsional perilaku sehingga dapat merespons kebutuhan kelas, terutama terkait rendahnya partisipasi, kecenderungan menghindari evaluasi publik, keterlibatan kelompok yang belum merata, serta terbatasnya penguatan terhadap perilaku aktif.

Setelah intervensi, rata-rata ketercapaian sepuluh aspek perilaku mencapai 63,3%. Capaian tertinggi ditemukan pada perilaku mendengarkan materi secara penuh dan kerja sama kelompok, masing-masing sebesar 73,3%, diikuti ketepatan waktu sebesar 70,0%, keaktifan dalam diskusi kelompok sebesar 66,7%, dan refleksi pembelajaran sebesar 63,3%. Sementara itu, partisipasi dalam forum, kemampuan menjawab pertanyaan, kepemimpinan, inisiatif, dan *public speaking* berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perilaku yang membutuhkan keberanian tampil dan kepercayaan diri masih memerlukan latihan serta penguatan yang lebih konsisten.

Capaian *Leadership Card* juga menunjukkan hasil yang positif. Sebanyak 26 dari 30 mahasiswa atau 86,7% memperoleh skor minimal 70, sehingga melampaui target program bahwa sedikitnya 70% peserta memperoleh tujuh kategori cap. Skor rata-rata mahasiswa mencapai 73,0 dengan median 80. Sebagian besar mahasiswa memperoleh tujuh hingga delapan cap, yang menunjukkan bahwa perilaku positif tidak hanya muncul pada satu aspek, tetapi mulai berkembang dalam beberapa bentuk, seperti kedisiplinan, *listening*, kerja sama, inisiatif, pemecahan masalah, kemampuan berbicara, dan refleksi.

Secara keseluruhan, kombinasi *active learning*, *mind mapping*, penguatan positif, dan *Leadership Card Gamification* dapat digunakan sebagai pendekatan yang sesuai untuk mendukung pembentukan perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa. Cap berfungsi sebagai penguat yang konkret dan mudah dipahami, sedangkan kegiatan kelompok menyediakan konteks nyata bagi mahasiswa untuk mempraktikkan perilaku target. Meskipun demikian, pelaksanaan selanjutnya perlu memberikan perhatian lebih kepada mahasiswa yang memperoleh capaian rendah melalui pemberian *prompt*, pembagian peran yang lebih sesuai, kesempatan berbicara secara bertahap, dan umpan balik individual.

Keberlanjutan program juga perlu diarahkan pada pengurangan token secara bertahap atau *fading*. Cap dapat dikurangi ketika perilaku target mulai stabil dan digantikan dengan penguatan sosial, tanggung jawab kelompok, umpan balik akademik, serta manfaat alami yang diperoleh mahasiswa dari keterlibatan aktif. Dengan demikian, perilaku komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, dan refleksi diharapkan dapat bertahan tanpa sepenuhnya bergantung pada pemberian token.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Insan Cita Indonesia, khususnya Program Studi Psikologi, atas dukungan akademik dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berdasarkan Surat Tugas Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nomor: 224.c/UICI.LR/DK/V/2026, serta penerapan konsep modifikasi perilaku dalam konteks pendidikan tinggi. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Telkom, yang telah bersedia menjadi mitra dan berpartisipasi dalam pelaksanaan program *Leadership Card Gamification*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, P., & Mukarromah, T. T. (2021). Efektivitas Teknik Modifikasi Perilaku Token. *jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(3).
- Andres Farrel Ardan, & Qoni'ah Nur Wijayani. (2023). KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM ERA DIGITAL TANTANGAN DAN PELUANG. *ARIMA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(3). <https://doi.org/10.62017/arima.v1i3.663>
- Anggra Ghifari, Dwi Rahayu, Hafidzh Sukri A, Ilhamdi Fatihah, Khoirunnisa Salsabila Trianti, Melsi Wulandari, Nuzul Rizki Rahmadani, Ratih Novita Sari, Ririn Aprilia, Ririn Julia, Siti Zahra Zafira, Viona Deswan Wulandari, Winda Aprilia Sari, Wulan Tri Iswandi, Zizi Khairunisa, & Eval Edmizal. (2024). Kuliah Kerja Nyata Penerapan Teknik Token Economy untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Program Rumah Belajar Desa Pasa Kubang, Kecamatan Lembah Segar, Kota Sawahlunto. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4). <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i4.659>
- Ardhana, A. D., & Wicaksono, A. S. (2024). Fostering Learning Discipline: Exploring Token Economy Implementation at Student Menggugah Disiplin Belajar: Eksplorasi Penerapan Token Economy Pada Siswa. *Jurnal Imiah Psikologi*, 12.
- Cholili, Abd. H., Mahbubi, M., Azizaturrahmi, R., Fadli, N. A. S., & Wafa, I. A. (2025). Token Economy in Improving Discipline of Al-Quran Education Park Students. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 7(1). <https://doi.org/10.51214/002025071129000>
- Cole, A. W., Lennon, L., & Weber, N. L. (2021). Student perceptions of online active learning practices and online learning climate predict online course engagement. *Interactive Learning Environments*, 29(5). <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1619593>
- Eickholt, J., Johnson, M. R., & Seeling, P. (2021). Practical Active Learning Stations to Transform Existing Learning Environments into Flexible, Active Learning Classrooms. *IEEE Transactions on Education*, 64(2). <https://doi.org/10.1109/TE.2020.3009919>
- Herdha, R., Kurniawan, R. F., Gading, W., Muttaqin, M. I., & Amalia, K. (2024). Evaluasi Program Pendidikan. *TSAQOFAH*, 4(4). <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i4.3143>
- Karim, R. A., & Mustapha, R. (2022). TVET Student's Perception on Digital Mind Map to Stimulate Learning of Technical Skills in Malaysia. *Journal of Technical Education and Training*, 14(1). <https://doi.org/10.30880/jtet.2022.14.01.001>
- Lombardi, D., Shipley, T. F., Bailey, J. M., Bretones, P. S., Prather, E. E., Ballen, C. J., Knight, J. K., Smith, M. K., Stowe, R. L., Cooper, M. M., Prince, M., Atit, K., Uttal, D. H., LaDue, N. D., McNeal, P. M., Ryker, K., St. John, K., van der Hoeven Kraft, K. J., & Docktor, J. L. (2021). The Curious

- Construct of Active Learning. *Psychological Science in Public Interest*, 22(1). <https://doi.org/10.1177/1529100620973974>
- Mohtar, S., Jomhari, N., Omar, N. A., Mustafa, M. B. P., & Yusoff, Z. M. (2023). The usability evaluation on mobile learning apps with gamification for middle-aged women. *Education and Information Technologies*, 28(1). <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11232-z>
- Okta Nihayah, F., Nur Aisiyah, L., & Haidlor, M. (2025). The Effect of Token Economy Implementation on Disruptive Behavior in Early Childhood. *Nak-Kanak: Journal of Child Research*, 2(1). <https://doi.org/10.21107/njcr.v2i1.149>
- Putri, A. I., & Nawangtoro, S. (2025). Peran Hadiah Sebagai Penguatan Positif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Menurut Teori Skinner. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 03(03).
- Putri, D. G. Y., Fauziah, A. M., Putri, D. F. E., Aisyah, L. T., & Suwandi, W. H. (2024). EFEKTIVITAS TEKNIK MODIFIKASI PERILAKU TOKEN ECONOMY UNTUK MENINGKATKAN KEDISIPLINAN ANAK DALAM MERAPIKAN MAINAN. *Batanang: Jurnal Psikologi*, 3(1). <https://doi.org/10.31958/jp.v3i01.12378>
- Redhana, I. W., Widiastari, K., Samsudin, A., & Irwanto. (2021). Which is more effective, a mind map or a concept map learning strategy? *Cakrawala Pendidikan*, 40(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.33031>
- Safaat, E. B., Aqilah, H. N., & Anshori, M. I. (2023). Pendekatan Psikodinamika Untuk Pengembangan Kepemimpinan. *Jurnal of Management and Social Sciences*, 1(3). <https://doi.org/10.59031/jmsc.v1i3.170>
- Sari, R. M., Sumarmi, Astina, I. K., Utomo, D. H., & Ridhwan. (2021). Increasing Students Critical Thinking Skills and Learning Motivation Using Inquiry Mind Map. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(3). <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i03.16515>
- Saxena, M., & Mishra, D. K. (2021). Gamification and gen Z in higher education: A systematic review of literature. Dalam *International Journal of Information and Communication Technology Education* (Vol. 17, Nomor 4). <https://doi.org/10.4018/IJICTE.20211001.0a10>
- Tan, K. H., Kasiveloo, M., & Abdullah, I. H. (2022). Token Economy for Sustainable Education in the Future: A Scoping Review. Dalam *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 14, Nomor 2). <https://doi.org/10.3390/su14020716>
- Tan, L., Guan, J., Wang, Y., Wang, J., Qian, W., & Zheng, C. (2023). Conscientiousness and leader emergence: the mediating role of functional behaviors. *Journal of Managerial Psychology*, 38(5). <https://doi.org/10.1108/JMP-04-2021-0240>
- Yusri. (2023). Faktor Personal dan Situasional dalam Atraksi Interpersonal; Analisis Buku Psikologi Komunikasi Karangan Jalaluddin Rakhmat. *Sadida: Islamic Communications and Media Studies*, 3(1). <https://doi.org/10.22373/sadida.v3i1.2913>