

PROSEDUR PENGUBAHAN TINGKAH LAKU DALAM PERSPEKTIF BEHAVIORISME

Fransiskus De Gomes

Program Studi PG-PAUD STKIP St. Paulus, Jl. Jend. Ahmad Yani, No. 10, Ruteng – Flores, 86508
e-mail: diodinhon@gmail.com

Abstract: Behavior Changes Procedure in Behaviorism Perspective. The good character building is one of the education goals besides having knowledge and skill. It is done by the new behavior learning process. The new behavior learning process of students in the school can be done by behavior change procedures. There are behavior change procedures in behaviorism perspective: differential reinforcement procedure, extinction, removal of desirable stimulus, and presentation of aversive stimulus. The article describes behavior change procedures in behaviorism perspective can be used by teachers in the good behavior building for students.

Keywords: behavior change, reinforcement, punishment, behaviorism

Abstrak: Prosedur Perubahan Tingkah Laku dalam Perspektif Behaviorisme. Pembentukan karakter yang baik merupakan salah satu tujuan pendidikan selain penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Hal itu dapat dilakukan melalui proses belajar tingkah laku yang baru. Proses belajar tingkah laku yang baru para siswa di sekolah dapat dilakukan melalui prosedur-prosedur perubahan tingkah laku. Oleh sebab itu, para guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan akan prosedur-prosedur perubahan tingkah laku. Dalam perspektif behaviorisme terdapat beberapa prosedur perubahan tingkah laku, yakni: prosedur penguatan yang berbeda, penghentian penguatan, penarikan stimuli yang diinginkan, dan pemberian stimuli yang menyakitkan. Tulisan ini mendeskripsikan prosedur-prosedur perubahan tingkah laku dalam perspektif behaviorisme yang dapat digunakan oleh para guru untuk membentuk tingkah laku yang baik bagi para siswa.

Kata kunci: perubahan tingkah-laku, penguatan, hukuman, behaviorisme

PENDAHULUAN

Salah satu wacana yang diretas oleh Presiden Jokowi adalah revolusi mental. Sebelum munculnya wacana ini ada wacana serupa lainnya yakni pendidikan karakter. Dua wacana ini menjadi hal yang menarik untuk diperhatikan banyak pihak termasuk lembaga pendidikan. Pertanyaan yang muncul adalah mengapa dua wacana menjadi hal yang penting untuk diperhatikan?

Penulis berkeyakinan bahwa kedua wacana ini muncul ketika banyak persoalan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dirasakan banyak pihak sebagai akibat dari rendahnya kualitas mental warganya. Persoalan korupsi, kolusi, dan nepotisme, pelanggaran HAM, sikap separatisme serta persoalan serupa lainnya menjadi marak dan telah mencederaikan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pada konteks ini, saling menyalahi tentu bukan merupakan tindakan yang arif. Upaya yang arif atas persoalan ini adalah merefleksikan kembali praksis kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menemukan solusi yang tepat.

Dalam bidang pendidikan, penulis menyadari bahwa salah satu kesalahan dalam praksis pembelajaran di sekolah adalah kurang memperhatikan aspek pembentukan tingkah laku yang baik (pembentukan karakter) dalam diri siswa. Tidaklah berlebihan kalau dikatakan bahwa aspek kognitif merupakan ‘domain unggulan’ yang mau diraih dalam proses pendidikan saat ini. Fakta ini minimal dibuktikan melalui instrumen evaluasi yang dipakai untuk menentukan *output* dari suatu proses pendidikan, semisal Ujian Nasional (UN). Terlepas dari pro kontra perlu tidaknya UN, evaluasi semacam itu hanya mengukur kemampuan kognitif yang dicapai oleh peserta didik selama ia menempuh satuan pendidikan tertentu. Oleh sebab itu, janganlah kaget bila berbagai tingkah laku negatif atau perilaku yang tidak menyenangkan acap kali diperlihatkan oleh para peserta didik di berbagai satuan pendidikan.

Pada tataran ini muncul pertanyaan untuk menemukan langkah solutif atas persoalan di atas, yakni bagaimana cara yang tepat agar peserta didik bisa belajar dan mengembangkan tingkah-laku yang baik? Jawaban sederhana yang ditawarkan oleh penulis adalah

para guru perlu membelajarkan tingkah laku yang baik kepada peserta didiknya. Untuk mewujudkan harapan ini, para guru perlu memahami dan mengaplikasikan prosedur pengubahan tingkah-laku. Pertanyaan lain yang muncul adalah apakah para guru selama ini tidak menyadari dan memperhatikan tingkah laku para siswanya?

Dalam praksis pendidikan terutama pada proses pembelajaran di dalam kelas, para guru sudah melaksanakan prosedur tertentu berupa teknik-teknik pengubahan tingkah-laku terlepas dari apakah mereka memiliki pengetahuan tentang teknik-teknik tersebut atau tidak. Misalnya, guru acapkali menerapkan *punishment* atau *reinforcement* terhadap siswa tetapi tingkah-laku siswa tidak menunjukkan perubahan ke arah yang didambakan. Seorang guru beberapa kali menghukum siswanya karena tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang ia berikan, namun hukuman tersebut tidak dapat mendorong siswa untuk rajin mengerjakan PR malahan semakin 'menjadi-jadi'. Mengapa demikian? Adakah yang salah dengan prosedur pengubahan tingkah-laku yang dibuat guru terhadap peserta didiknya selama ini?

Artikel ini bermaksud untuk mendeskripsikan prosedur pengubahan tingkah laku dari tingkah-laku yang tidak diinginkan menuju tingkah-laku yang didambakan. Prosedur pengubahan tingkah laku yang dideskripsikan dalam tulisan ini merujuk pada perspektif behaviorisme yang diharapkan bermanfaat bagi para guru sebagai salah satu cara dalam membentuk karakter yang baik para siswa.

KONSEP TINGKAH-LAKU (BEHAVIOR)

Untuk memahami konsep tingkah-laku yang dimaksudkan dalam tulisan ini, maka perlu memahami beberapa konsep penting dalam behaviorisme berikut: pengertian tingkah laku, tingkah laku responden (*respondent conditioning*), tingkah laku operan (*operant conditioning*), lingkungan, *reinforcement* dan *punishment*.

Pengertian Tingkah-laku

Menurut *Kamus Psikologi*, tingkah laku (*behavior*) adalah sekumpulan respon manusia yang relatif tetap terhadap segala sesuatu baik yang ada di dalam maupun yang ada di luar dirinya (Anshari, 1996: 98). Namun bagaimana sekumpulan respon itu dibentuk? Sigmund Freud (1856 – 1939) dalam Pervin, et.al. (2004: 77) berpendapat bahwa sebagian besar tingkah laku manusia telah ditentukan oleh kekuatan di luar kesadaran. Pandangan ini bersifat mekanis-deterministik di mana tingkah-laku manusia merupakan hasil

suatu proses mekanis insting untuk mempertahankan dirinya. Insting menjadi sumber energi psikis dalam mengarahkan tingkah-laku manusia untuk memenuhi keinginan dan kebutuhannya.

Menurut Carl Person Rogers (1902 – 1987), tingkah laku merupakan usaha manusia yang *goal-directed* yaitu untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan sebagaimana dialaminya dan dalam medan sebagaimana diamatinya (Pervin, et.al., 2004: 173). Usaha manusia itu juga melibatkan emosi yang memberikan fasilitas tingkah laku dengan tujuan terarah. Kebanyakan cara-cara bertingkah laku yang diambil adalah yang selaras dengan konsep *self* (Latipun, 2001: 79).

Selanjutnya, Cooper, et al. (2007: 25) mendefinisikan tingkah-laku sebagai *the activity of living organisms. Human behavior is everything people do, including how they move and what they say, think, and feel*. Semua definisi di atas masih bersifat umum sehingga sulit untuk dikaji secara ilmiah. Oleh karena itu perlu membuat suatu definisi yang lebih spesifik sebab bagaimana suatu disiplin ilmiah mendefinisikan bidang ilmunya akan memberi pengaruh yang mendasar pada metode-metode pengukurannya, eksperimentasinya, dan analisis teoritiknya.

Tingkah-laku merupakan suatu istilah umum yang merujuk pada semua respon yang bisa teramati. Dengan kata lain, respons merupakan unsur terkecil dari tingkah-laku. Skinner, sebagaimana dikutip oleh Cooper, et al. (2007: 25) mendefinisikan tingkah laku sebagai *the movement of an organism or of its parts in a frame of reference provided by the organism or by various external objects or fields*. Sementara Johnston dan Penypacker (1993a: 23) memberikan definisi yang lebih lengkap dan empirik berkenaan tingkah-laku organisme, yakni:

the portion of an organism's interaction with its environment that is characterized by detectable displacement in space through time of some part of the organism and that results in a measurable change in at least one aspect of the environment.

Definisi Johnston dan Penypacker di atas menunjukkan bahwa tingkah-laku selalu bersandingan dengan lingkungan. Itu berarti tingkah-laku hanya bisa dipahami bila melekat pada lingkungan. Johnston dan Penypacker (1993a: 27) menambahkan:

Because the organism can not be separated from an environment and because behavior is the relation between organism and environment, it is impossible for a behavioral event not to influence the environment in some way. This is an important methodological point be-

cause it says that behavior must be detected and measured in terms of its effects on the environment.

Tingkah-laku individu yang beroperasi dalam lingkungan dapat dideskripsikan melalui topografinya. Topografi respon (*response topography*) merujuk pada bentuk fisik dari tingkah-laku itu sendiri (Cooper, et al., 2007: 25). Misalnya, gerakan-gerakan tangan dan jari-jarinya saat membuka sebungkus rokok dapat dideskripsikan melalui unsur-unsur topografisnya. Namun demikian, bila terus diamati setiap kali individu tersebut membuka sebungkus rokok, maka akan tampak bahwa selalu ada variasi topografi antara satu dengan lainnya terlepas dari besar kecilnya perbedaan antara variasi topografi itu.

Dalam analisis fungsional tingkah-laku, ciri khas topografi suatu tingkah laku dapat diamati dalam efek tingkah-laku tersebut pada lingkungan. Terlepas dari apakah topografi respon-responnya berbeda, namun fungsinya adalah sama yakni membuka bungkus rokok misalnya. Pada konteks ini semua respon disebut kelas respon (*response class*) (Cooper, et al., 2007: 27). Jadi kelas respon merujuk pada semua bentuk topografi dari performansi yang memiliki satu fungsi yang serupa.

Tingkah-laku Responden

Istilah responden dalam behaviorisme merujuk pada peningkatan atau penurunan kemunculan tingkah-laku individu melalui kehadiran suatu stimulus (atau peristiwa) yang mendahului respon individu tersebut. Kehadiran suatu stimulus dapat mengatur atau mengontrol respons. *Respondent behavior is elicited*, artinya respon betul-betul terjadi ketika suatu stimulus muncul. Sistem notasi untuk tingkah-laku responden adalah $S \rightarrow R$. Stimulus (S) menyebabkan (tanda panah) munculnya respon (Cooper, et al., 2007: 30).

Tingkah-laku responden merupakan tingkah-laku refleks (*reflexive behavior*). Dalam teori *Classical Conditioning*, tingkah laku responden lebih dikenal dengan sebutan tingkah-laku Pavlovian sesuai dengan nama tokoh utama yang mempopulerkannya (Pervin, et al., 2004: 363-365). Disebut *reflexive* (reflektif) karena respon yang terjadi adalah spontan dan lebih dikendalikan oleh sistem saraf tak sadar. Mengecilnya pupil bola mata misalnya adalah tingkah-laku responden. Perubahan pupil terjadi ketika cahaya yang terang di arahkan ke mata.

Prinsip belajar Pavlov melebihi prinsip belajar sebagai hubungan sederhana antara stimulus dan respon. Melalui eksperimennya Pavlov mendapati bahwa respon-respon emosional dan fisiologis bisa muncul

secara tidak sadar terhadap stimulus. Contoh respon fisiologis adalah jantung yang berdetak lebih cepat dan disertai tangan yang berkeringat saat berhadapan dengan tes yang sulit misalnya. Respon emosionalnya adalah panik bila tidak lulus tes tersebut. Semua respon ini terjadi tanpa dipelajari dan di luar kesadaran. Tidak heran bila ada siswa seringkali sakit perut, pusing, mual, dan semacamnya bila akan mengikuti tes karena tingkat respon emosionalnya terlalu tinggi yang bisa berpengaruh pada kondisi fisiologisnya.

Pavlov dalam studinya tentang sekresi gastrik pada anjing menemukan bahwa hewan itu selalu mengeluarkan saliva (air liur) setiap kali mendapatkan bubuk makanan di depan mulutnya. Sampai pada tingkat tertentu, anjing itu berliur saat merespon sejumlah stimuli yang diasosiasikan dengan makanan, seperti ketika ia melihat piring makanan, orang yang membawa makanan, dan suara pintu tertutup saat makanan tiba.

Dari eksperimen tersebut, Pavlov menemukan: (1) *unconditioned stimulus* (US) yakni stimulus yang tak dikondisikan yang menimbulkan respon alamiah atau otomatis pada anjing. (2) *unconditioned response* (UR) yakni respon yang tidak dikondisikan yang merupakan respon alamiah atau otomatis yang disebabkan oleh US, dan (3) *conditioned stimulus* (CS) yakni stimulus netral karena ia tidak menimbulkan respon alamiah atau otomatis pada organisme (anjing). Ketika unsur-unsur ini bercampur dengan cara tertentu maka akan terjadi *conditioned response* (CR) yakni respon yang dikondisikan (Hergenhahn & Olson, 2009: 183-184). Setiap kali US (bubuk makanan) ada atau terjadi maka UR (saliva) akan muncul. Sampai pada tingkat tertentu, ketika CS (piring makanan, orang yang membawa makanan, dan suara pintu tertutup) dihadirkan maka akan menghasilkan respon yang sama dengan UR (saliva). Ketika hal ini terjadi maka CR (mengeluarkan saliva ketika melihat piring makanan, orang yang membawa makanan, dan mendengar suara pintu tertutup) akan muncul.

Classical conditioning adalah tipe pembelajaran di mana suatu organisme belajar untuk mengaitkan atau mengasosiasikan stimuli (Santrock, 2010: 268). *Classical conditioning* dapat berupa pengalaman positif atau negatif dalam diri siswa di kelas. Dalam seting sekolah, seorang siswa bisa mendapatkan pengalaman yang menyenangkan karena telah dikondisikan secara klasik, misalnya guru dan teman-teman menyapanya dengan ramah sehingga ia mengasosiasikan sekolah atau kelas sebagai hal yang positif dan menyenangkan. Sebaliknya, siswa akan merasa takut di kelas atau sekolah jika ia mengasosiasikannya dengan teguran atau hukuman guru yang kejam, dan karenanya teguran atau hukuman guru yang kejam menjadi CS

untuk rasa takut. *Classical conditioning* juga terjadi dalam kecemasan dalam menghadapi ujian. Misalnya, siswa yang mendapatkan nilai rendah ditegur oleh gurunya, dan ini menghasilkan kegelisahan dan perasaan malu yang mendalam pada siswa tersebut. Jika teguran guru itu dirasakan siswa tersebut sebagai sesuatu yang melampaui kewajaran maka ia mengasosiasikan ujian sebagai kegelisahan dan perasaan malu. Dengan demikian bagi siswa tersebut ujian adalah CS untuk kegelisahan dan perasaan malu.

Tingkah-laku Operan (*Operant Conditioning*)

Operant conditioning bisa dikatakan sebagai kritik terhadap *classical conditioning* dan *contiguity*. Mengapa? Karena manusia seringkali merespon stimulus (lingkungan) secara sadar dan tidak harus dimulai dari adanya stimulus terlebih dahulu. Dalam banyak hal manusia bertindak terlebih dahulu karena dia tahu akan mendapatkan *reward* yang diinginkannya. Sebaliknya manusia akan menghentikan tindakannya bila akhirnya dia mendapatkan stimulus atau konsekuensi yang tidak diinginkannya.

Menurut prinsip *contiguity-association* dan *respondent conditioning*, manusia merespon bila ada stimulus yang datang kepadanya (*elicit behavior*). Namun dalam kenyataannya, kita juga bisa menemukan bahwa manusia seringkali berinisiatif untuk mendapatkan stimulus yang diinginkannya. Misalnya seorang mahasiswa berusaha mendapatkan nilai "A" dalam perkuliahannya (stimulus) dengan cara meluangkan waktu lebih banyak untuk belajar dan latihan menjawab soal dengan lebih intensif (respon). Nilai "A" belum didapat atau belum datang, tetapi mahasiswa tersebut sudah merespon terlebih dahulu dalam bentuk belajar keras. Di sini mahasiswa tersebut mulai melakukan sesuatu (respon) terhadap lingkungan tanpa menunggu ada stimulus terlebih dahulu. Dengan kata lain, manusia tersebut "*operate*" (beroperasi) dalam lingkungannya, dan lingkungan yang mempengaruhi respon menjadi sumber untuk belajar. Konteks inilah yang dimaksudkan dengan *operant conditioning*.

Contoh di atas menunjukkan bahwa respon belajar keras bila diikuti selalu oleh hasil yang mengagumkan (misalnya sering mendapat nilai A), maka respon akan diperkuat, artinya respon belajar keras akan dipertahankan. Sebaliknya bila hasilnya selalu mendapat nilai D, maka respon belajar keras tidak akan dipertahankan dalam bidang tersebut. Dalam hal ini *behavior is emitted* dan bisa terjadi dalam tingkatan frekuensi tertentu. *Emitted behavior* yang diperkuat atau diperlemah oleh peristiwa (stimulus atau lingkungan) yang mengikutinya disebut *operant behavior* (Cooper, et al., 2007: 34). Sistem notasinya berbeda

dengan respondent behavior ($S \rightarrow R$), *operant behavior* notasinya adalah $R \rightarrow S$. Artinya respon yang akan diambil di masa depan ditentukan oleh stimulus yang mengikutinya (Cooper, et al., 2007: 34).

Bila berbicara *operant behavior*, orang akan merujuk pada karya-karya B.F Skinner dari tahun 1904-1990, yang merupakan pakar behavioristik yang paling berpengaruh. Karya-karyanya berkembang dan membawa kontribusi dalam *Applied Behavior Analysis* (Alberto & Troutman, 2003: 1-5). Sebagaimana behaviorist lainnya, Skinner mengembangkan teorinya mula-mula lebih banyak melalui eksperimen pada hewan. Fokusnya pada hubungan antara *behavior* (tingkah-laku) dan lingkungan berupa konsekuensi yang menyertainya.

Eksperimen Skinner menggunakan hewan yang diletakkan dalam kotak yang disebut Skinner box. Kotak tersebut suaranya kedap, pada salah satu dinding bagian dalamnya terdapat tombol-tombol dan pada sisi luarnya yang tidak bisa terlihat dari dalam kotak tersebut disimpan makanan dan minuman. Jika tombol-tombol itu ditekan maka makanan dan minuman yang tersimpan diluar kotak itu akan mengalir ke dalam kotak. Tikus atau burung merpati di masukkan ke dalam kotak. Hewan itu akan berlarian atau melompat di dalam box, dan tanpa sengaja mendarat di atas atau menekan tombol yang menyebabkan makanan dan minuman dari luar masuk ke dalam box. Ia kemudian kemudian menyantap makanan dan minuman tersebut. Lama kelamaan hewan belajar, bila dia menekan tombol tersebut dia akan mendapatkan makanan dan minuman. Karena itu, hewan tersebut bila ingin makan atau minum, dia tidak lagi bergerak secara liar. Hal ini menandakan bahwa hewan tersebut telah terkondisi untuk hanya menekan tombol dan tidak menekan benda lainnya bila ingin makan atau minum.

Skinner kemudian merubah lagi skenario eksperimennya di mana beberapa tombol dipasangkan dan hanya tombol tertentu yang akan mengeluarkan makanan dan minuman. Dari eksperimen tersebut terlihat tikus mengurangi kebiasaan berkeliarannya dan sebaliknya mempertahankan tingkah-laku menekan tombol tertentu saja. Sebab hanya tombol itu yang memberinya makanan atau minuman. Dalam hal ini tikus atau burung merpati nampak bertindak sebagai subjek dalam box tersebut.

Dari eksperimen tersebut, diketahui bahwa subjek menentukan apa yang akan diperolehnya dari lingkungan. Dengan perkataan lain, dalam merespon lingkungannya, manusia melakukannya secara sadar. Oleh sebab itu, *operant conditioning* menggunakan konsekuensi untuk mengatur munculnya respon atau tingkah-laku di kemudian hari.

Menurut Skinner tingkah-laku manusia lebih dikontrol oleh konsekuensi yang menyertai tingkah-laku tersebut dari pada peristiwa-peristiwa yang mendahului tingkah-laku tersebut (Cooper, et al., 2007: 32). Konsekuensi adalah *stimulus* yang menyertai tingkah-laku, misalnya berupa nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan tugas di kelas atau PR. Sementara peristiwa-peristiwa yang mendahului munculnya tingkah-laku disebut *antecedent*. Bila siswa masuk kelas dan mendapati kelas bersih dan sejuk serta guru ramah, siswa biasanya akan merespon (bertingkah-laku) dengan cara yang baru. Dengan *antecedent*, siswa diharapkan memunculkan tingkah-laku baru sebagai respon terhadap lingkungan yang ditemukannya.

LINGKUNGAN

Dalam analisis tingkah-laku, istilah lingkungan merujuk pada peristiwa-peristiwa atau stimulus yang mengubah tingkah-laku, baik yang berasal dari luar maupun dari fisiologi internal individu. Dalam lingkungan, tingkah-laku berkembang sebab lingkungan bukanlah suatu ruang hampa. Pada tataran ini, tingkah-laku selalu membutuhkan konteks lingkungan.

Johnston & Pennypacker (1993a: 28) memberikan definisi berkenaan lingkungan sekaligus menemukan dua implikasi penting dari definisinya bagi sains tentang tingkah-laku. Menurut mereka:

Environment refers to the conglomerate of real circumstances in which the organism or referenced part of the organism exists. One important implication is that only real physical events are included. Another very important consequence of this conception of the behaviorally relevant environment is that it can include other other aspects of the organism. That is, the environment for a particular behavior can include not only the organism's external features but physical events inside its skin.

Dari pengertian lingkungan yang dikemukakan oleh Johnston & Pennypacker ini kita menemukan bahwa lingkungan merujuk pada semua situasi nyata di mana organisme atau bagian dari organisme eksis. Hal ini berarti lingkungan selain berkenaan dengan peristiwa fisik yang riil yang juga merupakan bagian dari organisme itu sendiri. Untuk memperjelas definisi lingkungan seperti ini, Johnston & Pennypacker (1993a: 28) memberikan contoh ketika seseorang menggaruk kulit pipinya, itu karena di bawah kulit pipi ada stimulasi yang mendorong tingkah laku menggaruk. Berarti bagian bawah kulit pipi menjadi lingkungan.

Pada tataran ini lingkungan dipahami sebagai segala sesuatu yang mempengaruhi tingkah-laku baik yang berasal dari luar maupun dari dalam individu itu sendiri. Namun tidak semua yang ada di lingkungan membawa pengaruh pada tingkah-laku, yang pasti ada bagian-bagian tertentu atau unsur-unsur tertentu dari lingkungan yang membawa pengaruh pada tingkah-laku. Dengan kata lain lingkungan adalah hal yang besar di mana individu berada, dan unsur-unsur tertentu atau terkecil dari lingkungan yang membawa pengaruh pada tingkah-laku individu disebut *stimulus*. Ketika unsur-unsur tertentu atau terkecil dari lingkungan tersebut dapat mengubah tingkah-laku atau menimbulkan respon dalam organisme maka unsur-unsur lingkungan itu dilihat sebagai peristiwa yang memiliki fungsi stimulus (*stimulus function*). *Respondent* dan *operant conditioning* merupakan cara-cara untuk menciptakan fungsi-fungsi stimulus (Alberto & Troutman, 2003: 350).

Selama *respondent conditioning*, suatu peristiwa (*stimulus*) yang netral bila terus dipasangkan dengan stimulus utama (yang mempengaruhi tingkah-laku), maka nantinya akan memperoleh suatu respon tertentu (Cooper, et al., 2007: 32). Misalnya, makanan bakso dapat memunculkan air liur (saliva) seseorang; dan kemudian bila bunyi bel dipasangkan dengan makanan bakso itu secara berulang-ulang - seperti penjual bakso yang menggunakan sepeda motor dan memasang bel dengan bunyi khas - maka bunyi bel sepeda motor yang khas itu sendiri sudah dapat menimbulkan air liur pada orang tersebut. Sekali bunyi bel sepeda motor tersebut memperoleh respon (saliva pada seseorang) maka bunyi bel sepeda motor itu telah menjadi *conditioned stimulus function* (fungsi stimulus terkondisi/ yang dipelajari). Sama halnya dalam *operant conditioning*, suatu stimulus yang mengikuti suatu respon dan meningkatkan frekuensi respon itu berarti stimulus itu memiliki atau menjadi *reinforcement function* (Cooper, et al., 2007: 33-34).

Konsep fungsi stimulus merupakan suatu perkembangan yang penting dalam analisis tingkah-laku. Manusia dan hewan telah berkembang dan mengalami dalam banyak cara memberikan respon terhadap peristiwa atau unsur-unsur dari lingkungan untuk mempertahankan hidupnya. Misalnya manusia mempertahankan respon bangun pagi agar tidak terlambat ke sekolah atau tempat kerja karena ada konsekuensi yang akan diterimanya. Meskipun setiap orang mendapatkan banyak serbuan stimulus yang ada dalam lingkungan, namun pada saat tertentu hanya sebagian dari banyak stimulus yang membawa pengaruh pada tingkah-laku.

Stimulus yang mempengaruhi tingkah-laku *operant* dan *respondent* selain bisa berbeda dari waktu ke waktu, juga bisa berbeda antara dimensi fisiknya.

Pada konteks tertentu, meskipun stimulus yang berbeda-beda antara dimensi fisik, namun tetap memiliki pengaruh yang sama terhadap tingkah-laku. Stimulus seperti ini merupakan bagian dari kelas stimulus (*stimulus class*). *Stimulus class* tidak dilihat dari penampakan fisiknya, tetapi dari pengaruhnya yang sama terhadap tingkah-laku (Cooper, et.al., 2007: 35). Misalnya kata "*membosankan*" dan "*tidak menarik*." Kedua kata ini secara semantik bisa memiliki makna yang berbeda. Namun dalam analisis tingkah-laku, karena kedua kata ini bisa memiliki efek yang sama bagi orang yang membacanya atau mendengarnya, maka kata-kata itu keduanya memiliki "*kelas stimulus yang sama*" sekalipun secara fisik keduanya berbeda sama sekali.

REINFORCEMENT DAN PUNISHMENT (KONSEKUENSI)

Reinforcement dan *punishment* merupakan dua dari beberapa konsep utama behaviorisme yang perlu dipahami secara gamblang sebelum membicarakan tentang prosedur pengurangan tingkah laku. Berbicara tentang *reinforcement* dan *punishment* berarti mengkaitkan kedua konsep ini dengan konsekuensi yang menurut Skinner sebagai pengontrol tingkah-laku.

Konsekuensi adalah apa yang diterima oleh seseorang dalam bentuk respon atau tingkah-laku. Apa yang diterima seseorang bisa berupa *reinforcer* atau *punisher*. *Reinforcement* adalah proses menerapkan *reinforcers* atau konsekuensi yang menyenangkan untuk memperkuat kemunculan tingkah-laku. *Reinforcer* sendiri adalah bentuk konsekuensi untuk meningkatkan frekuensi dan durasi kemunculan tingkah-laku di kemudian hari. Sementara *punishment* adalah proses penggunaan *punishers* atau konsekuensi yang tidak menyenangkan guna melemahkan atau menurunkan kemunculan tingkah-laku di kemudian hari (Santrock, 2010: 272).

Reinforcement dan *punishment* seringkali disalahartikan. Banyak orang termasuk guru mengartikan *reinforcement* dan *punishment* secara harfiah, yakni *reinforcement* adalah suatu penguatan dan *punishment* adalah suatu hukuman. Pemahaman *reinforcement* dan *punishment* seperti ini hanya berdasarkan 'apa yang diberikan kepada' individu dan bukan dilihat dari 'efek yang ditimbulkan' dari konsekuensi tersebut terhadap tingkah-laku individu.

Bila guru melempari seorang siswa yang ribut dalam kelas dengan kapur lalu siswa itu diam maka tidak otomatis lemparan kapur tersebut disebut *punishment* sebab bila selang beberapa menit kemudian siswa tersebut kembali ribut dan diam lagi setelah

dilempari kapur, - dan terus begitu selama beberapa kali - maka lemparan kapur bukanlah menurunkan atau menghilangkan tingkah-laku ribut siswa tersebut tetapi sebaliknya mempertahankan atau menguatkan kemunculannya. Dalam keadaan ini, lemparan kapur berfungsi sebagai *reinforcement* bagi tingkah-laku ribut sang siswa. Sebaliknya bila dengan hanya sekali dilempari kapur dan seterusnya siswa tersebut tenang, maka lemparan kapur itu berfungsi sebagai *punishment* bagi tingkah-laku ribut siswa. Singkatnya, kapur apakah sebagai *punisher* atau *reinforcer* tidak dilihat dari bendanya tetapi dilihat dari efek yang ditimbulkannya terhadap tingkah-laku individu - apakah meningkat atau menurun.

Dari contoh di atas, *punishment* adalah bentuk konsekuensi yang menurunkan kemunculan tingkah-laku di waktu-waktu berikutnya. Sementara *reinforcement* adalah bentuk konsekuensi yang memperkuat kemunculan tingkah-laku di waktu yang akan datang (Slavin, 2011: 182). Bila kita ingin seorang siswa membangun kebiasaan baik dalam dirinya, maka kita bisa lakukan dengan menjanjikan konsekuensi yang menyenangkan bagi siswa tersebut. Di sekolah guru misalnya selalu menjanjikan hadiah bagi mereka yang berprestasi.

Semua stimulus, misalnya berupa janji mendapatkan hadiah, insentif, atau konsekuensi lainnya menjadi pendorong kuat bagi setiap individu untuk mempertahankan respon yang seharusnya, meskipun stimulusnya sendiri berupa janji tersebut belum diperoleh. Inilah dasarnya mengapa *operant conditioning* berbeda dari *contiguity* dan *classical conditioning* yang dimulai dari stimulus baru kemudian respon. *Operant conditioning* dimulai dari respon baru kemudian stimulus ($R \rightarrow S$).

Pada tataran ini, respon yang dipilih secara hati-hati bisa menentukan konsekuensi yang akan diperoleh individu tersebut. Siswa yang ingin menjadi juara kelas, atau mahasiswa yang menginginkan nilai A berarti dia menginginkan konsekuensi yang menyenangkan. Untuk mencapai hal ini, maka respon berupa belajar keras dan rutin perlu dibangun terus agar sukses menghadapi ujian dan akhirnya mendapatkan juara kelas atau nilai A. Di sini terlihat bahwa konsekuensi menjadi motivasi ekstrinsik yang menggerakkan individu untuk merespon agar mendapatkan stimulus atau konsekuensi yang menyenangkan atau yang menguntungkan.

Jadi singkatnya respon atau tingkah-laku orang dapat dikontrol dengan stimulus atau konsekuensi. Di sekolah atau di rumah, para guru atau orang tua perlu mencermati secara matang konsekuensi yang akan diberikan ke siswa atau anak agar mereka mempertahankan atau membangun tingkah-laku yang baik.

Menjanjikan permen pada siswa yang biasa membeli coklat mahal agar dia mau memperhatikan penjelasan guru bisa merupakan hal yang sia-sia dan kemungkinan tidak berhasil sebab kekuatan permen dibandingkan coklat mahal sangat tidak sebanding. Begitu pula guru yang memberikan pujian ke siswa kelas 5 hanya karena ia membuang sampahnya pada tempatnya bisa dianggap oleh siswa tersebut sebagai pujian basa-basi sebab sampah tersebut adalah sampah sang siswa, dan apalagi dia sudah di kelas 5 yang berarti tingkah-laku membuang sampah bukanlah hal yang sulit dan baru diketahuinya. Oleh karena itu guru atau orang tua jangan terlalu mudah memberikan *reinforcer tanpa* memperhatikan kualitas yang dikerjakan siswa atau anak dan usia serta status sosialnya.

Reinforcement dan *punishment* bisa dibedakan lagi ke dalam *negative & positive reinforcements*, dan *presentation & removal punishment*. *Positive reinforcement* adalah:

a function relation between two environmental event: a behavior (any observable action) and a consequence (a result of that action). Positive reinforcement is demonstrated when a behavior is followed by a consequence that increase the behavior's rate of occurrence (Alberto & Troutman, 2003: 13).

Definisi di atas memperlihatkan bahwa penguatan positif merupakan relasi fungsi antara dua peristiwa lingkungan yakni suatu tingkah-laku (tindakan yang bisa diamati) dan suatu konsekuensi (hasil suatu tindakan) di mana terjadi proses peningkatan frekuensi atau durasi suatu tingkah-laku sebagai akibat dari pemberian *reinforcer*. Jadi, *in the positive reinforcement, the stimulus presented as a consequence and responsible for the subsequent increase in responding* (Cooper, et.al., 2007: 258). Penguatan positif dapat meliputi pujian, nilai, dan tanda bintang (Slavin, 2011: 183).

Selanjutnya penguatan negatif (*negative reinforcement*) adalah *a relationship among events in which the rate of a behavior's occurrence increases when some (usually aversive or unpleasant) environmental condition is removed or reduced in intensity* (Alberto & Troutman, 2003: 13). Definisi ini menunjukkan bahwa penguatan negatif merupakan suatu prosedur peningkatan frekuensi respon (konsekuensi) karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang tidak menyenangkan. Misalnya, seorang ayah mengomel anaknya agar mau mengerjakan PR. Dia terus mengomel. Akhirnya, anaknya itu lelah mendengarkan omelan dan mengerjakan PR-nya. Respon anak (mengerjakan PR) menghilangkan stimulus yang tidak menyenangkan (omelan).

Contoh lain penggunaan *negative reinforcement* dalam seting sekolah, misalnya seorang guru akan membebaskan siswanya dari menggunakan waktu istirahat pelajaran untuk membersihkan taman sekolah asalkan mereka bisa mengerjakan semua tugas atau PR dengan benar dan tuntas tepat waktu. Dalam hal ini para siswa mengerjakan tugas atau PR dengan benar dan tuntas tepat waktu bertujuan untuk menghindari dari pekerjaan membersihkan taman sekolah pada waktu istirahat pelajaran. Jadi dalam *positive reinforcement* (penguatan positif) ada sesuatu yang ditambahkan atau diperoleh, sedangkan dalam *negative reinforcement* ada sesuatu yang dikurangi atau dihilangkan.

Hal lain yang perlu diperhatikan berkenaan dengan *reinforcement* adalah *schedule of reinforcement*. *Schedule of reinforcement* berkaitan dengan pengaturan *kapas* dan *seberapa sering* pemberian *reinforcer* yang dapat memberikan efek yang berbeda-beda terhadap tingkah-laku individu. Pengaturan *reinforcement* diperlukan agar perlahan-lahan tingkah-laku seseorang tidak lagi bergantung pada *extrinsic reinforcer* yang diterimanya (Cooper, et.al., 2007: 305). Selain itu, dengan *schedule of reinforcement* guru atau orang tua tidak naif dalam menentukan target pencapaian peningkatan tingkah-laku yang diinginkan pada siswa atau anak, dan sekaligus bisa memprediksi pencapaian tingkah-laku secara rasional.

Bila setiap respon selalu mendapat konsekuensi yang menguatkan, maka pola-pola penguatan semacam ini disebut *continuous reinforcement schedule*, sebaliknya bila setiap respon hanya diperkuat secara periodik, maka pola-pola semacam ini disebut *intermittent reinforcement schedule* (Cooper, et.al., 2007: 306). Mengapa perlu *schedule*, karena pembentukan atau peningkatan tingkah-laku kebanyakan tidak bisa dilakukan dalam waktu singkat dan langsung selesai, tetapi terkadang membutuhkan pengaturan yang lebih seksama.

Schedule of reinforcement bergantung pada jumlah respon dan waktu merespon. Bila berbicara mengenai jumlah respon maka itu berarti berbicara tentang *ratio schedule of reinforcement*, dan bila berbicara mengenai waktu merespon berarti berbicara tentang *interval schedule of reinforcement*. Selain itu *ratio* dan *interval* tersebut terdiri dari *fixed* dan *variable* (Cooper, et.al., 2007: 306). Misalnya ada siswa yang bernama Wilem tidak pernah mengerjakan tugas Matematika, dan kalau pun mengerjakan tugas tersebut ia paling banyak menyelesaikan 2 dari 10 soal, selebihnya waktu untuk mengerjakan tugas Matematika tersebut ia gunakan untuk menggambar. Guru kemudian berkeinginan untuk meningkatkan tingkah-laku mengerjakan soal Matematika. Tentu saja bila

diminta langsung mengerjakan 10 soal, kemungkinan Wilem akan gagal. Untuk itu guru mengatakan: "Wilem, bila kamu mengerjakan 4 soal saja, kamu boleh menggambar lebih lama lagi." Cara guru ini adalah bentuk *fixed ratio* sebab berbicara mengenai jumlah atau banyaknya respon (jumlah soal) yang harus dilakukan dan jumlahnya sudah ditentukan (*fixed*). Apabila Wilem berhasil mengerjakan 4 soal maka dia segera memperoleh *reinforcement* (boleh menggambar lebih lama lagi).

Contoh *variable ratio*, misalnya dalam sesi tanya jawab 24 orang siswa mendapat kesempatan menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan merespon angkat tangan. Namun berdasarkan kesepakatan, setiap siswa baru mendapat giliran menjawab pertanyaan apabila ia mengakat tangan beberapa kali (tidak dapat diprediksi). Dalam konteks ini yang pasti bahwa kesempatan setiap siswa untuk menjawab pertanyaan adalah 1 dari 24 siswa. Tingkah-laku mengangkat tangan siswa diperkuat dengan pola *variable ratio*. Jumlah angkat tangan setiap siswa pasti ada dalam rentangan 1 - 24 kali, namun pada hitungan keberapa setiap siswa mendapat giliran menjawab pertanyaan, tidak bisa diprediksi.

Selanjutnya *presentation punishment* merujuk pada penurunan kesempatan muncul kembalinya tingkah-laku yang tidak diinginkan dengan cara memberikan konsekuensi atau stimulus yang tidak menyenangkan segera setelah munculnya tingkah-laku yang tidak diinginkan tersebut (Cooper, et.al., 2007: 328). Misalnya anak yang ribut di kelas, guru menghukumnya dengan menulis 50 kali kalimat *saya tidak akan ribut lagi di kelas*. Sesudah peristiwa ini anak menjadi jera.

Sementara *removal punishment* merujuk pada penurunan kemunculan tingkah-laku yang tidak diinginkan dengan cara mengambil kesempatan mendapatkan stimulus yang menyenangkan menyusul terjadinya tingkah-laku siswa yang tidak diinginkan (Slavin, 2011: 187). Misalnya, ada siswa yang ber-tingkah-laku yang tidak diinginkan di dalam kelas, tetapi justru mendapat penguatan dari teman-teman sekelasnya. Guru memutuskan untuk menggunakan *time-out* guna menghentikan kesempatan siswa mendapatkan penguatan dari teman-temannya bila dia mengulangi tingkah-laku yang tidak diinginkan. *Time-out* bisa berupa tindakan di mana siswa diperintahkan berdiri di pojok ruangan atau berdiri di luar kelas selama beberapa menit agar tidak bisa mendapatkan stimulus yang menyenangkan yang tersedia dalam kelas.

Perlu disadari bahwa penggunaan *punishment* bisa berdampak negatif pada perkembangan tingkah

laku siswa atau anak. Anak atau siswa yang sering mendapat perlakuan kasar kemungkinan besar akan mengembangkan tingkah-laku agresif atau tingkah-laku menyerang entah secara verbal dan atau secara fisik. Sementara itu, para siswa yang menyaksikan teman sekelasnya mendapat perlakuan kasar dari guru bisa saja sebagian dari mereka akan merasa takut berada dalam kelas dengan guru tersebut, tetapi sebagian lagi justru mengamati tindakan gurunya sehingga mereka memperoleh model hukuman yang bisa ditirunya untuk menyakiti orang lain. Oleh karena itu penggunaan *punishment* haruslah merupakan pilihan terakhir dan perlu dicermati secara baik sebelum diberikan. Sayangnya, masih banyak guru yang menggunakan *punishment* seperti mengkritik tajam siswa, melempar kapur, mencubit, bahkan memukul siswa, apalagi dilakukan dengan prosedur yang keliru sehingga membahayakan masa depan tingkah-laku siswa.

PROSEDUR PENGUBAHAN TINGKAH-LAKU

Pengubahan tingkah laku dalam tulisan ini dimaknai sebagai proses pengurangan atau perubahan dari tingkah-laku yang tidak diinginkan menuju tingkah-laku yang didambakan. Untuk membantu siswa mengurangi tingkah laku yang tidak diinginkan, maka guru perlu menggunakan alternatif prosedural yang sudah teruji dan yang dapat dilakukan oleh siapa saja yang mencobainya. Alternatif prosedural pengurangan tingkah-laku berikut tidak lain adalah pengaturan konsekuensi yang membantu mengurangi tingkah-laku siswa yang tidak diinginkan.

Sejumlah prosedur berikut ini memiliki tingkatan, dari yang paling positif (dirasa oleh siswa sebagai sesuatu yang menyenangkan) sampai yang kurang positif (kurang menyenangkan atau menyakitkan). Tentu saja, prosedur yang paling positif harus dipilih terlebih dahulu, sedangkan yang kurang positif adalah pilihan terakhir bila tidak ada opsi lain setelah melakukan pertimbangan yang matang mengenai dampaknya bagi tingkah-laku siswa selanjutnya.

Prosedur Penguatan Berbeda (*Differential Reinforcement Procedure*)

Prosedur penguatan yang berbeda terdiri atas beberapa prosedur, yakni: pengubahan tingkah laku pada level ini, yakni: *Differential Reinforcement of Low Rates of Responding* (DRL), *Differential Reinforcement of Other Behavior* (DRO), *Differential Reinforcement of Incompatible Behavior* (DRI), *Differential Reinforcement of Alternative Behavior* (DRA).

Pertama, *Differential Reinforcement of Low Rates of Responding (DRL)*

DRL merupakan pemberian penguatan secara terjadwal (*schedule of reinforcement*) yang bertujuan untuk mengurangi tingkat kemunculan tingkah-laku yang tidak diinginkan bila tingkah-laku tersebut sering muncul (Cooper, et.al., 2007: 480). Misalnya, aktif berbicara dalam diskusi kelas merupakan tingkah-laku yang diinginkan, namun mendominasi pembicaraan dalam diskusi kelas adalah tingkah-laku yang tidak diharapkan. Pada konteks ini, DRL merupakan prosedur yang tepat untuk mengurangi secara perlahan tingkah laku mendominasi pembicaraan dalam diskusi kelas.

DRL memiliki dua variasi: DRL penuh waktu & DRL interval. *DRL penuh-waktu (full-session DRL)* dilakukan dengan cara membandingkan jumlah total respon dalam periode penuh waktu dengan kriteria yang ditetapkan (Cooper, et.al., 2007: 480). Misalnya data awal (*baseline*) menunjukkan bahwa Elis berbicara rata-rata 9 kali selama 30 menit dalam diskusi kelas. Guru ingin menguranginya yakni tidak lebih dari 2 kali selama 30 menit dalam diskusi kelas karena tingkah-laku ini tidak ingin dihilangkan total. Elis lalu diberitahu bahwa dia diperbolehkan untuk berbicara dalam diskusi kelas hanya 2 kali, dan jika ia berbicara tidak melebihi dua kali, maka ia akan diberi hadiah berupa kesempatan memimpin diskusi. Bila Elis memenuhi kriterianya (tidak lebih dari dua kali berbicara dalam diskusi kelas selama 30 menit) maka *reinforcer*-nya (memimpin diskusi) akan diberikan kepadanya.

DRL interval membagi periode penuh waktu (*full-session*) ke dalam interval-interval yang lebih kecil (Cooper, et.al., 2007: 481). Misalnya waktu diskusi kelas 30 menit dibagi ke dalam 6 Interval, sehingga masing-masing interval berdurasi 5 menit. Bila Elis memenuhi kriteria berbicara dalam diskusi kelas tidak melebihi dua kali selama 5 menit, maka *reinforcer*-nya (memimpin diskusi) diberikan kepadanya. Bila interval 5 menit sudah terbiasa dicapai oleh Elis, maka panjang interval dapat ditingkatkan. Misalnya hanya boleh 2 kali berbicara dalam interval 10 menit. Bila interval 10 menit sudah berhasil beberapa kali maka guru dapat memperpanjang intervalnya menjadi 15 menit, dan selanjutnya Elis hanya diperbolehkan 2 kali selama 30 menit dalam diskusi kelas. Guru memilih format ini bila ia yakin perubahan secara perlahan akan lebih berhasil daripada secara cepat dalam durasi yang panjang.

Selain itu, DRL dapat diterapkan dengan menggunakan rancangan kriteria yang berubah, dan bukan hanya intervalnya (Cooper, et.al., 2007: 482). Jika level

data *baseline* dari tingkah-laku target terlalu tinggi, guru bisa menurunkan kriteria DRL sampai ke tingkatan yang dapat diterima. Misalnya, rata-rata data *baseline* dari tingkah laku tidak duduk pada kursi (*out of seat behavior*) saat belajar yang ditunjukkan oleh Encik muncul sebanyak 12 kali selama 15 menit mengerjakan tugas mandiri. Encik lalu diberi tahu, bila ia tidak menunjukkan *out of seat behavior* lebih dari 8 kali selama 15 menit maka ia akan diperbolehkan untuk memilih kegiatan waktu bebasnya. Bila kriteria 8 kali sudah stabil, maka kriterianya dapat diturunkan lagi menjadi 6 kali selama 15 menit, dan seterusnya.

Dari uraian di atas, maka hakikat DRL adalah pemberian penguatan berupa konsekuensi jika seseorang berhasil memenuhi kriteria pengurangan tingkah-laku tertentu. Prosedur ini memungkinkan siswa atau anak untuk membiasakan dirinya dalam mengurangi secara perlahan tingkah-laku yang tidak diharapkan. Melalui *schedule of reinforcement* yang dipakai dalam DRL maka pengulangan tingkah-laku yang bergantung pada pemberian reinforcement dapat dikurangi.

Kedua, *Differential Reinforcement of Other Behavior (DRO)*

DRO adalah pemberian penguatan (*reinforcement*) bila tingkah-laku tersebut tidak muncul selama periode tertentu (Cooper, et.al., 2007: 475). DRO memiliki tiga variasi dalam pelaksanaannya. Pertama, *full-session DRO. Reinforcement* diberikan bila tingkah-laku yang tidak diinginkan tidak muncul sepanjang periode waktu yang sudah ditetapkan (Cooper, et.al., 2007: 475). Misalnya reinforcement akan diberikan bila *talking-out* (seperti ngobrol) tidak terjadi sepanjang 40 menit pembelajaran (DRO 40 menit). Siswa yang menjadi target akan diberitahu bila *talking-out* tidak muncul sepanjang sesi 40 menit maka dia akan mendapatkan konsekuensi tertentu yang menyenangkan.

Kedua, *Interval DRO*. Dalam variasi ini *reinforcement* diberikan bila tingkah-laku tersebut tidak muncul selama satu periode waktu yang telah dipecah-pecah ke dalam interval yang lebih kecil. Prosedur ini digunakan bila pengurangan tingkah-laku secara bertahap nampak lebih praktis atau realistis (Cooper, et.al., 2007: 476). Dalam beberapa kasus, tingkah-laku yang tingkat kemunculannya sangat tinggi akan menyulitkan siswa mendapatkan *reinforcement*. Misalnya sesi 40 menit bisa dibagi menjadi interval 5 menit sehingga *reinforcement* diberikan pada akhir setiap interval 8 menit bilamana siswa tersebut tidak menampilkan *talking-out behavior*. Ketiga, *DRO* dapat digunakan dengan data produk permanen (Cooper, et.al., 2007: 479). Misalnya, guru memberi bintang pada

setiap tugas yang berhasil dikerjakan oleh siswa dengan benar dan tepat waktu.

Tiga faktor penting yang perlu dipertimbangkan sebelum guru menerapkan DRO (Cooper, et.al., 2007: 479). *Pertama*, DRO mensyaratkan *reinforcement* diberikan bila tingkah-laku yang tidak diinginkan (misalnya jalan-jalan di kelas) tidak muncul. *Kedua*, DRO memperkuat ketiadaan tingkah-laku yang tidak diinginkan, tetapi tidak mengajarkan tingkah-laku baru yang diinginkan. Bagi siswa yang tidak mempunyai banyak pengalaman, maka cara ini akan menciptakan kevakuman tingkah-laku. Oleh karena itu perlu memperkenalkan tingkah-laku baru yang diinginkan guna mengganti tingkah-laku yang akan dikurangi atau dihilangkan, dan kemudian memberikan *reinforcement* terhadap tingkah-laku baru tersebut sehingga selalu muncul. *Ketiga*, keefektifan prosedur DRO bergantung pada pemilihan *reinforcer*. Stimulus yang digunakan untuk menguatkan siswa agar tidak melakukan tingkah-laku yang tidak diinginkan harus minimal memiliki kekuatan atau nilai pendorong yang sama dengan stimulus yang mempertahankan tingkah-laku tersebut selama ini. Misalnya, ada seorang siswa yang membuat lelucon selama pelajaran karena mendapat *reinforcement* (gelak tawa teman-temannya dan perhatian mereka saat istirahat). Jika guru menggunakan DRO dengan memberi 5 menit waktu tambahan (*reinforcer*) bermain dengan komputer bagi siswa tersebut agar tidak membuat lelucon, maka kemungkinan *reinforcements* itu (memberi 5 menit waktu tambahan bermain dengan komputer) tidak seampuh *reinforcement* yang diperolehnya dari teman-teman (gelak tawa dan perhatian saat istirahat).

Ketiga, Differential Reinforcement of Incompatible Behavior (DRI)

DRI merupakan cara untuk menghindari terjadinya kevakuman tingkah-laku seperti yang terjadi pada DRO. DRI adalah prosedur yang melibatkan penguatan terhadap tingkah-laku yang secara topografis bertolak belakang dengan tingkah-laku yang tidak diinginkan yang akan dikurangi (Cooper, et.al., 2007: 471). Misalnya bila *out of seat behavior* adalah target yang akan dikurangi, maka *in-seat behavior* (duduk dibangku) diberi penguatan. Hal ini dimungkinkan karena keduanya (*out of seat dan in seat behaviors*) tidak dapat terjadi secara bersamaan. Karena itu DRI dimungkinkan dalam peningkatan kekuatan atau kecepatan tingkah-laku yang diinginkan, dan sekaligus menurunkan tingkah-laku yang tidak diinginkan. Memberi penguatan pada saat anak bermain dengan mainan, bisa mengurangi gerakan-gerakan tangan anak yang tanpa tujuan (tingkah-laku stereotip).

Ada beberapa pedoman dalam menerapkan DRI: (1) menentukan tingkah laku alternatif sebagai pengganti tingkah-laku yang hendak dikurangi atau dihilangkan, (2) menentukan data baseline yakni seberapa sering tingkah-laku yang tidak diinginkan terjadi dan seberapa sering tingkah-laku alternatif yang dipilih terjadi, dan (3) menentukan jadwal penguatan (*schedule of reinforcement*) terhadap tingkah laku alternatif (Cooper, et.al., 2007: 471).

Keempat, Differential Reinforcement of Alternative Behavior (DRA)

DRA mirip dengan DRI karena dalam mengurangi atau menghilangkan tingkah-laku yang tidak diinginkan keduanya menggunakan prosedur memberi penguatan pada tingkah-laku alternatifnya (yang bertolak belakang). Hanya pada DRA tingkah-laku alternatifnya tidak bisa dipilih secara khusus, dan kedua tingkah-laku itu (yang tidak menyenangkan dan yang menyenangkan) bisa muncul bersamaan (Cooper, et.al., 2007: 471).

Contoh penggunaan DRA, di dalam suatu kelas pada saat yang bersamaan ada siswa yang tenang dan ada yang ribut. Pada situasi seperti ini guru secara rutin memuji siswa yang tenang dan saat yang bersamaan mengabaikan mereka yang ribut. Misalnya, Selvy ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan karena ia mengangkat tangannya, sementara siswa lain yang tidak mengangkat tangan tetapi teriak-teriak menjawab pertanyaan diabaikan oleh gurunya. Dalam konteks seperti ini tingkah-laku yang diinginkan (mengangkat tangan sebelum ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan) mendapatkan penguatan sedangkan tingkah-laku yang tidak diinginkan (tidak mengangkat tangan tetapi teriak-teriak menjawab pertanyaan) tidak diberi penguatan atau diabaikan.

Extinction (Penghentian Penguatan)

Extinction (penghentian) merupakan suatu prosedur pengurangan tingkah-laku dengan cara menarik penguatan (*reinforcement*) terhadap tingkah-laku yang tidak diinginkan (Cooper, et.al., 2007: 456; Albertono & Troutman, 2003: 14; Santrock, 2010: 281). Banyak tingkah-laku yang tidak diinginkan secara tak sengaja dipertahankan karena mendapatkan penguatan. Dalam konteks di dalam kelasnya misalnya, siswa seringkali menampilkan tingkah-laku yang tidak diinginkan karena mendapatkan penguatan dalam bentuk perhatian guru. *Perhatian berlebihan* pada tingkah-laku yang tidak diinginkan dari siswa meskipun dengan cara mengkritik, memarahi, atau mengancam akan justru menjadi *reinforcement* bagi tingkah-laku tersebut.

Dengan demikian tingkah-laku yang tidak diinginkan itu terus saja muncul.

Dalam penggunaannya, *extinction* sebaiknya tidak dilakukan begitu saja dengan menarik *reinforcement* hanya untuk mengurangi tingkah-laku yang tidak diinginkan, tetapi sebaiknya *reinforcement* diarahkan untuk tingkah-laku yang diinginkan agar terus dimunculkan. Pada tataran ini perhatian guru diberikan hanya untuk tingkah-laku yang diinginkan. Dengan demikian siswa akan sadar bahwa tingkah-laku yang diharapkan hanyalah tingkah-laku yang mendapatkan perhatian (*reinforcement*) dari gurunya.

Karena itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan bagi setiap praktisi yang memilih prosedur *extinction* khususnya dalam setting sekolah. Hal-hal tersebut adalah sebagai berikut (Cooper, et.al., 2007: 458-461). Pertama, *delayed reaction*. Respon atau tingkah-laku yang ingin dikurangi terkadang tidak bisa segera berkurang, bahkan bisa berhari-hari tetap muncul sebelum akhirnya berkurang. Misalnya, tingkah-laku menangis dari Dewi agar memperoleh coklat tidak segera hilang saat orang tuanya berkata kepadanya mulai sekarang kami tidak mau lagi memberimu coklat. Namun karena Dewi mendapati bahwa sekalipun terus menangis, dia tetap tidak mendapatkan coklat maka ia pun berhenti menangis.

Kedua, *increased rate*, saat suatu *reinforcer* yang mempertahankan suatu tingkah-laku dihentikan, terkadang tingkah-laku tersebut menunjukkan peningkatan (atau berubah menjadi buruk) sebelum menuju kondisi menurun (ke arah yang lebih baik). Saat Dewi menangis dan coklat belum juga diberikan, maka dia akan menangis dengan lebih hebat lagi, dan Dewi mungkin akan menangis sekeras-kerasnya. Namun karena coklat tetap tidak diberikan dan yang dia dapat hanyalah menangis dengan sia-sia, maka Dewi akhirnya berhenti menangis karena tidak berhasil.

Ketiga, *controlling attention*: apapun tingkah-laku anak yang tidak menyenangkan pada umumnya menyita perhatian orang dewasa. Di kelas, tingkah-laku siswa yang tidak menyenangkan yang selalu muncul tidak jarang membuat guru geram. Pada saat guru mengambil tindakan, tindakan guru tersebut hanya membuat anak itu menyadari bahwa ia sedang diberi perhatian oleh gurunya. Untuk itu, guru lebih baik mengabaikan tingkah-laku yang tidak diinginkan yang sedang ditunjukkan siswa tersebut, sebaliknya guru bisa mengalihkan perhatian dari siswa tersebut. Tindakan semacam ini perlu usaha dan latihan dari pihak guru dan pemahaman yang benar, sebab bila tidak, guru akan mengalami kesulitan karena tidak tahan dengan ulah siswa. Cara semacam ini perlu dikombinasi dengan memberi perhatian hanya pada tingkah-

laku yang diinginkan yang dimunculkan siswa, dan mengabaikan tingkah-laku yang tidak diinginkan.

Keempat, *extinction-induced aggression*, suatu respon yang dijalankan bila tidak mendapatkan *reinforcer* yang diinginkan seperti biasanya diterima selama ini akan membuat individu yang bersangkutan menunjukkan tingkah-laku yang tidak diinginkan untuk memaksa lingkungan agar memberikan *reinforcer* yang diinginkan. Dewi yang sedang menangis untuk mendapatkan coklat, bila coklat tidak muncul juga kemungkinan dia akan melempar semua benda-benda yang ada dalam jangkauannya yang bisa membahayakan orang lain disekitarnya dan dirinya sendiri sebelum tingkah-lakunya akhirnya menurun.

Kelima, *spontaneous recovery*, terkadang suatu tingkah-laku yang sudah hilang dari seseorang coba ditampilkan kembali untuk melihat apakah cara ini masih efektif untuk mendapatkan *reinforcement* atau tidak. Bila tingkah-laku tersebut diabaikan, maka tingkah-laku tersebut akan hilang, tetapi sekali saja tingkah-laku tersebut diberi *reinforcement*, maka tingkah-laku tersebut akan dengan cepat dipelajari dan kambuh kembali.

Keenam, *reinforcement* bagi orang lain. Mengabaikan tingkah-laku yang tidak diinginkan dari seorang siswa akan membuat para siswa lain - yang melihat temannya tidak mendapat tindakan apapun dari guru - meniru cara siswa tersebut sehingga tentu saja hal ini bisa membuat kelas menjadi kacau. Oleh karena itu siapapun yang menerapkan teknik *extinction* perlu memiliki kemampuan khusus dan kehati-hatian dalam menggunakannya. Tanpa pengetahuan dan ketrampilan yang cukup, guru akan berpikir bahwa cara ini tidak efektif.

Ketujuh, *limited generalizability*. tingkah-laku yang berhasil diturunkan atau dihilangkan di kelas atau di rumah dengan *extinction* sebaiknya diterapkan pada semua setting di mana anak biasa berada. Dengan cara demikian tingkah-laku anak di segala tempat menunjukkan kesamaan dalam arti tingkah-lakunya tergeneralisasi.

Removal of Desirable Stimuli (Menarik Stimuli yang Diinginkan)

Prinsip *punishment* digunakan oleh banyak kalangan, namun yang perlu diingat bahwa prinsip tersebut merupakan stimulus berupa konsekuensi untuk mengurangi kecepatan atau frekuensi kemunculan suatu tingkah-laku di masa datang. Selain itu, prinsip tersebut dijalankan bila muncul tingkah-laku yang tidak diinginkan dan diberikan segera menyusul munculnya tingkah-laku yang tidak diinginkan (Cooper, et.al., 2007: 357).

Istilah *punishment* yang sering digunakan dalam konteks ini didefinisikan dalam *batasan fungsional*. Artinya sekalipun bagi eksekutor seperti guru atau orang tua menyebut konsekuensi itu sebagai *punishment*, namun bila efeknya ternyata tidak menurunkan atau menghilangkan tetapi meningkatkan tingkah-laku anak yang tidak diinginkan maka konsekuensi itu bukanlah *punishment* tetapi malah sebagai *reinforcement*.

Ada beberapa prosedur *removal of desirable stimuli* (menarik stimuli yang diinginkan), yakni:

Pertama, Prosedur Response-Cost

Menurut Cooper, et al. (2007: 364): *response-cost is a form of punishment in which the loss of a specific amount of reinforcement occurs, contingent on an inappropriate behavior, and result in the decreased probability of the future occurrence of the behavior*. Hal ini berarti prosedur *response-cost* adalah tindakan mengurangi tingkah-laku dengan cara menghentikan (menarik) *reinforcer* tingkah-laku tersebut. Prosedurnya dapat didefinisikan sebagai pengambilan sejumlah *reinforcer* tertentu bila muncul tingkah-laku yang tidak diinginkan (Santrock, 2010: 281). Dengan demikian *reinforcer* positif, dalam tingkatan tertentu, harus tersedia agar nantinya ada kesempatan untuk menarik kembali *reinforcers* tersebut. Bila secara empirik, penggunaan prosedur ini berhasil menurunkan tingkah-laku yang tidak diinginkan, maka penarikan *reinforcer* positif tersebut berfungsi sebagai *punisher*.

Beberapa hal berikut perlu diperhatikan sebelum seseorang memilih prosedur *response-cost*, yakni: (1) Sudahkah prosedur-prosedur yang lebih positif dipertimbangkan untuk digunakan seperti *differential reinforcement*? (2) Apakah siswa mempunyai sejumlah *reinforcers* atau akses mendapatkan *reinforcers*? (3) Tingkah-laku yang diinginkan dan konsekuensi pelanggarannya haruslah jelas dan dimengerti oleh siswa. (4) Apakah ratio dari ukuran untuk tiap pelanggaran (hukuman) sudah diperhitungkan? (5) Bisakah *reinforcers* didapatkan lagi untuk tingkah-laku lainnya? (6) Akankah tingkah-laku yang tepat diperkuat dalam kaitannya dengan penggunaan *response-cost*? (Cooper, et.al., 2007: 371).

Kedua, Prosedur Time-Out

Time-out adalah suatu prosedur yang mencegah anak mendapatkan *positive reinforcement* (Cooper, et.al., 2007: 371; Santrock, 2010: 283). Dalam seting sekolah, prosedur ini mensyaratkan siswa dipindahkan dari situasi pembelajaran atau kelompok kelasnya untuk periode yang sudah direncanakan. Anak yang secara konsisten menampilkkan tingkah-laku yang tidak

diinginkan dan *show off* dihadapan kelompok sebayanya adalah anak yang cocok untuk mendapatkan intervensi yang didasarkan pada *time-out*. Anak-anak semacam ini biasanya disuruh berdiri di depan kelas atau berdiri di luar kelas atau hal yang semacamnya.

Prosedur *time-out* yang menghentikan akses siswa kepada *reinforcers* dapat dikategorikan sebagai berikut (Cooper, et.al., 2007: 362): pertama, *nonseclusionary time-out* adalah prosedur di mana siswa atau anak tidak dijauhkan dari situasi tertentu di mana ia mendapatkan *reinforcers*-nya. Misalnya, dalam situasi pembelajaran di kelas, siswa tersebut tidak dikeluarkan dari kelas tetapi dipindahkan ke pojok ruangan kelas sehingga ia masih bisa mengamati bagaimana teman-temannya mendapatkan *reinforcers*.

Kedua, *exclusionary time-out* adalah prosedur di mana siswa dengan tingkah-laku yang lebih *disruptive* dijauhkan dari aktivitas kelas yang memberinya *reinforcers*. Siswa juga tidak memiliki kesempatan mengobservasi atau melihat teman-temannya mendapat *reinforcers*, hanya saja masih dalam ruang kelas yang sama.

Ketiga, *seclusionary time-out* adalah merujuk pada *ruang khusus time-out di mana* akses siswa untuk dapatkan *reinforcers* dari teman, guru, atau kelasnya dicabut. Biasanya diperuntukkan bagi siswa yang melakukan tindakan *agresi* baik secara verbal maupun fisik.

Bila tidak hati-hati, pelaksanaan *time-out* dapat dipandang sebagai suatu bentuk hukuman, apalagi bila waktu pemberian *time-out* berlangsung cukup lama. Oleh karena itu, Karoly dan Harris sebagaimana dikutip oleh Cole, et al. (2000: 48) menyarankan prinsip-prinsip penerapan *time-out dalam seting sekolah* sebagai berikut: pertama, dalam menggunakan *time-out* harus dikombinasikan dengan DRO schedule (*differential reinforcement of other behavior*) yang merupakan schedule pemberian *reinforcer* untuk suatu tingkah-laku bila tidak muncul selama periode yang telah ditentukan.

Kedua, area anak atau siswa menjalankan *time-out* harus bebas dari aktivitas yang menarik atau yang mengganggu. Bila area tersebut menyenangkan, tingkah-laku yang tidak diinginkan pada diri siswa semakin diperkuat untuk diulang. Misalnya bila area *time-out* dipandang oleh siswa sebagai tempat untuk menghindari dari tugas-tugas di kelas, maka kemungkinan tingkah-laku tidak mengerjakan tugas kelas akan sulit dikurangi. Karena itu, *time-out* harus bisa membuat siswa merasa dijauhkan dari aktivitas yang menarik atau yang menyenangkannya.

Ketiga, jangan menggunakan *time-out* sebagai *reinforcer* (yang menguatkan tingkah-laku). Bila siswa lebih memilih *time-out* daripada aktivitas kelas, guru

dapat memastikan bahwa ada kesalahan dengan *time-out*. Situasi *time-out* berubah menjadi *reinforcer* bagi siswa tersebut sehingga ia selalu ingin mengunjungi tempat *time-out* berulang-ulang.

Keempat, area *time-out* jangan sampai bersifat menghukum secara berlebihan. Area tersebut jangan terisolir semacam penjara sehingga menimbulkan penderitaan pada anak dan kecemasan pada orang tua atau orang lain bila mereka melihatnya. Area terbaik yang tidak memungkinkan anak mendapatkan *positive reinforcement*, tetapi masih ada dalam pengawasan langsung guru kelas adalah bagian belakang kelas.

Kelima, usahakan periode *time-out* relatif singkat. Umumnya dua sampai lima menit, meskipun ada kasus-kasus tertentu perlu waktu yang agak lama. Saat *time-out*, siswa sebaiknya mengisinya dengan melakukan tugas ringan misalnya membaca buku. Keenam, saat siswa menjalankan *time-out*, guru memonitor tingkah-laku siswa di area tersebut guna mengevaluasi keberhasilan program intervensi/penanganan.

Ketujuh, jangan memberi reinforcement terhadap tingkah-laku apapun (yang tidak diinginkan) yang muncul sewaktu siswa akan ke area *time-out* atau sewaktu siswa kembali dari area *time-out*. Aspek ini sering tidak diperhitungkan. Siswa bersangkutan sering menginginkan perhatian teman kelasnya pada saat mulai atau saat akhir *time-out*. Karena itulah area *time-out* berada di bagian belakang agar siswa tersebut tidak dapat diamati secara langsung oleh teman-teman kelasnya.

Presentation Of Aversive Stimuli (Pemberian Stimuli yang Menyakitkan)

Pemberian stimuli yang menyakitkan merupakan prosedur yang mengikuti prinsip *punishment*. Suatu prosedur belum dapat digolongkan *punishment* sekalipun menggunakan stimulus yang begitu menyakitkan, bila efeknya tidak menurunkan tingkah-laku sasarannya. Inti *punishment* dilihat dari efek stimulus yang menurunkan tingkah-laku.

Penggunaan prosedur *punishment* memiliki keuntungan sebagai berikut: *Pertama* dan paling utama bahwa stimulus menyakitkan adalah hal yang paling cepat menghentikan tingkah-laku dan dalam beberapa hal mempunyai efek jangka panjang. Anak yang sedang mengamuk lalu tiba-tiba dipukul dari belakang akan segera diam. Demikian juga, dua siswa yang duduk di belakang yang sedang bergosip akan segera diam setelah ditegur oleh guru. *Kedua*, penggunaan stimulus menyakitkan ini akan memberikan gambaran yang jelas pada anak akan tingkah-laku mana yang bisa diterima dan mana yang tidak, tingkah-laku mana yang berbahaya dan mana yang aman. Siswa yang ditempe-

leng karena meludah sembarangan, dan siswa yang ditabrak mobil karena menyebrang tidak pada tempatnya akan segera tahu mana tingkah-laku yang diharapkan baginya. *Ketiga*, siswa lain yang melihat temannya mendapat hukuman karena bertingkah-laku yang tidak diinginkan akan berusaha untuk tidak melakukan hal yang sama (Cooper, et.al., 2007: 356).

Keuntungan yang disebutkan di atas tidak berarti merupakan saran untuk menerapkan pemberian stimuli yang menyakitkan sebagai prosedur rutin dalam penanganan masalah siswa di kelas, apalagi dengan bentuk hukuman kontak fisik. Penggunaan hukuman yang tidak menyenangkan, baik secara fisik maupun non-fisik, hanya dibenarkan untuk tingkah-laku yang sudah ekstrim. Artinya, tingkah-laku tersebut bila terjadi akan membahayakan keamanan dan akan membawa masalah serius.

Selain mempunyai kelebihan, prosedur pemberian stimuli yang menyakitkan juga memiliki keterbatasan-keterbatasan yang perlu diperhatikan dengan serius antara lain: (1) Pemberian stimuli yang menyakitkan tidak mengenakan bagi guru dan siswa, dan penggunaannya di sekolah akan mengurangi rasa simpatik siswa terhadap sekolah itu sendiri. (2) Sebagai akibat dari penerapan prosedur pemberian stimuli yang menyakitkan, siswa (bisa juga guru) akan terdorong untuk menghindari setting di mana stimuli yang menyakitkan itu diterapkan (dalam hal ini kelas). Biasanya siswa terdorong untuk bolos, bahkan sampai putus sekolah. (3) Prosedur pemberian stimuli yang menyakitkan bisa memicu meningkatnya emosi negatif siswa. Respon-respon yang agresif, perasaan tertekan, cemas bisa meningkat. (4) Efek dari pemberian stimuli yang menyakitkan bisa saja hanya sementara, misalnya selama guru ada namu setelah itu tingkah-laku yang tidak diinginkan akan segera muncul kembali bahkan semakin menjadi-jadi. (5) Pemberian stimuli yang menyakitkan mendorong anak belajar untuk menghindari dari hukuman, dan sebaliknya anak gagal mempelajari tingkah-laku prososial (Cooper, et.al., 2007: 377-378).

Melihat keterbatasan prosedur pemberian stimuli yang menyakitkan di atas maka dalam penerapannya perlu dicermati dengan seksama. Berikut akan dijelaskan tiga prosedur hukuman yang masuk dalam kategori ini:

Pertama, Unconditioned Aversive Stimuli (UAS)

Stimulus UAS adalah stimulus yang tidak menyenangkan yang diterima seseorang, misalnya dipukul, dicubit, atau didapat secara alami seperti rasa sakit menyentuh kompor panas, lapar karena tidak ada makanan, rasa asam, dan sebagainya (Cooper,

et.al., 2007: 381). Semua stimulus ini sebenarnya sudah umum dan tidak perlu dipelajari. Umum digunakan di kalangan anak-anak dan individu-individu dengan keterlambatan perkembangan yang berat.

Kedua, Conditioned Aversive Stimuli (CAS)

Stimulus terkondisi ini (CAS) dipelajari seseorang sebagai hal yang *aversive* (menyakitkan) karena selalu dipasangkan dengan stimulus yang *aversive* (Cooper, et.al., 2007: 384). Misalnya, *peringatan keras* dengan *nada suara tinggi* diberikan bersamaan dengan pukulan kepada seorang siswa (*aversive*) karena bertingkah-laku tidak pantas. *Peringatan keras* dengan *nada suara tinggi* yang semula tidak memberi efek *aversive* atau bersifat *netral*, tetapi karena *selalu dipasangkan atau bersamaan dengan pukulan (aversive) kepada si anak maka lama kelamaan, baru* mendengar peringatan keras dengan nada suara tinggi, anak sudah bertingkah-laku seperti yang diharapkan.

Ketiga, Prosedur Overcorrection

Overcorrection dikembangkan sebagai prosedur penurunan tingkah-laku yang tidak diinginkan dan bersamaan dengan itu memasukkan pelatihan untuk memperkenalkan tingkah-laku alternatif yang diinginkan (Cooper, et.al., 2007: 387). Karena itu prosedur ini dianggap edukatif. Tujuannya adalah mengajar anak bertanggung jawab atas tindakannya yang tidak diinginkan dan sekaligus mengajarkan tindakan atau tingkah-laku alternatifnya.

Ada dua bentuk *overcorrection* yakni: pertama, *restitutional overcorrection* yaitu prosedur yang mengharuskan anak mengembalikan atau memperbaiki lingkungan yang dirusakannya, tidak hanya seperti aslinya

tetapi lebih dari itu. Misalnya anak yang membuang sampah di lantai, guru lalu memerintahkan anak tersebut memungut dan membuang ke tempat sampah, dan sesudah itu memerintakkannya memungut semua sampah lain dan membuangnya ke tempat sampah.

Kedua, *positive-practice overcorrection* yaitu prosedur yang mengharuskan siswa yang bertingkah-laku yang tidak diinginkan untuk melakukan tingkah-laku alternatif yang diinginkan dengan cara mempraktikkannya secara tepat (Cooper, et.al., 2007: 387). Misalnya siswa yang berlari ke luar ruang kelas saat istirahat, maka guru memerintahkan semua siswa kembali ke bangku dan bergerak secara teratur sambil mengucapkan aturan yang harus dilakukan saat ke luar kelas waktu bel istirahat berbunyi.

KESIMPULAN

Guru sebagai salah satu komponen yang paling bertanggungjawab bagi pertumbuhan dan perkembangan siswa idealnya harus mempunyai pengetahuan dan keterampilan menerapkan prosedur perubahan tingkah-laku. Jika guru tidak mempunyai pengetahuan dan keterampilan seperti ini maka peluang untuk melakukan kesalahan dalam mengubah tingkah-laku siswa semakin besar. Pemberian *reinforcement* dan *punishment* yang keliru oleh guru berakibat fatal bagi tingkah-laku siswa di waktu yang akan datang. Oleh sebab itu, prinsip ‘kepastian dan ketepatan’ hendaknya menjadi spirit dasar dalam menerapkan prosedur perubahan tingkah-laku siswa. Hal ini berarti guru tidak bisa sesuka hati dan bekerja dengan prinsip ‘mencoba-coba’ dalam mengubah tingkah-laku siswa. Semua prosedur perubahan tingkah-laku siswa yang diterapkan oleh setiap guru mestinya sudah teruji efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Alberto, Paul A. & Anne C. Troutman. 2003. *Applied Behavior Analysis for Teacher*. 8th Ed. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Anshari, Hafi H.M. 1996. *Kamus Psikologi*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Cole, G.A., et al. 2000. *Behavior Modification*. New Jersey-Ohio: Pearson Education, Inc.
- Cooper, John O., et al. 2007. *Applied Behavior Analysis*. 2nd editon. New Jersey-Ohio: Pearson Education, Inc.
- Hergenhahn, B.R. & M.H. Olson. 2008. *Teori Belajar*. Terjemahan oleh Tri Wibowo B.S. 2009. Ed. ke-7. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Johnston, J.M. & H.S. Penypacker. 1993a. *Strategies and Tactics for Human Behavioral Research*. 2nd edition. Hillsdale, New York: Erlbaum Press.
- Latipun. 2001. *Psikologi Konseling*. Malang: UMM.
- Pervin, L.A., et al. 2004. *Personality: Theory and Research*. California: McGraw-Hill Company, Inc.
- Santrock, John W. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan oleh Tri Wibowo B.S. 2010. Ed. ke-2. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, Robert S. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jilid I. Ed. ke-9. Terjemahan oleh Marianto Samosir. 2011. Jakarta: PT Indeks.