

BAB II

KONSEP PEMBERIAN HADIAH DAN HUKUMAN

DALAM TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK

A. Teori Belajar Behavioristik (Pembelajaran Perilaku)

1. Sejarah Perkembangan

Psikologi behavioristik merupakan salah satu dari tiga aliran psikologi pendidikan yang tumbuh dan berkembang secara beruntun dari periode ke periode. Dalam perkembangannya tersebut bermunculan teori belajar, yang secara garis besar dikelompokkan pada dua teori belajar, yaitu teori belajar *conditioning* dan teori belajar *connectionism*.¹

Behaviorisme artinya serba tingkah laku. Perkembangan psikologi behaviorisme terjadi di Rusia dengan munculnya tokoh-tokoh psikologi seperti Ivan Pavlov. Namun sejauh itu perkembangan psikologi behaviorisme tampak paling pesat di Amerika Serikat. Di antara tokoh-tokoh psikologi behaviorisme yang sangat konsen pada penelitian-penelitian dibidang psikologi behaviorisme adalah J.B. Watson dan Clark C. Hull. Tokoh lain yang masuk dalam aliran behaviorisme adalah Guthrie dengan teori *conditioning* dan Edward Lee Thorndike dengan teori *connectionism*. Pada pertengahan abad ke-20 mengemuka tokoh psikologi behaviorisme yang dianggap banyak

¹ H. Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 78.

berjasa dalam bidang praktik pendidikan yaitu B. F. Skinner.

Kehebatan Skinner yaitu kepiawaianya dalam mengembangkan mesin belajar (*teaching machine*) dan belajar berprogram (*programmed learning*).²

Ada beberapa ciri dari rumpun teori ini, yaitu mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil, bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, dan menekankan banyaknya latihan.³

2. Definisi Pembelajaran Menurut Pandangan Behavioral

Ketika mendengar kata *learning* (belajar/pembelajaran), kebanyakan orang berpikir tentang *studying* (kegiatan belajar) dan sekolah. Akan tetapi pembelajaran tidak terbatas di sekolah. Kita belajar setiap hari selama hidup. Menurut pandangan behavioral, pembelajaran terjadi ketika pengalaman menyebabkan perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku individu.⁴

Adapun asumsi-asumsi dasar teori belajar behavioristik tentang belajar yaitu:

- a. Perilaku orang sebagian besar merupakan hasil dari pengalaman mereka dengan stimulus-stimulus lingkungan.

² Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Umum dengan Perspektif Baru* (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 241.

³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 168.

⁴ Anita Woolfolk, *Educational Psychology: Active Learning Edition*, terjemahan Helly Prajitno S. dan Sri Mulyantini S. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 303.

- b. Belajar dapat digambarkan dalam kerangka asosiasi antara stimulus dan respons. Stimulus adalah objek atau kejadian spesifik yang mempengaruhi pembelajaran atau perilaku individu. Sedangkan respons adalah perilaku spesifik yang dimunculkan oleh seorang individu.
- c. Belajar melibatkan perubahan perilaku.
- d. Belajar cenderung terjadi ketika stimulus dan respons muncul dalam waktu yang berdekatan.
- e. Banyak spesies hewan, termasuk manusia, belajar dengan cara-cara yang sama.⁵

Guru-guru yang menganut pendangan ini berpendapat bahwa tingkah laku murid merupakan reaksi behavioral terhadap lingkungan mereka dan setiap tingkah laku adalah hasil belajar.⁶

3. Teori-teori Belajar Behavioristik

- a. Pengkondisian Klasik (*Classical Conditioning*) : Ivan Pavlov

Kondisioning klasik pertama kali dijelaskan oleh Ivan Pavlov (1972), seorang fisiolog Rusia yang melakukan penelitian tentang air liur. Kondisioning klasik (*classical conditioning*) adalah sebuah teori yang menjelaskan bagaimana kita terkadang mempelajari *respons* baru sebagai hasil dari dua *stimulus* yang muncul pada waktu yang hampir bersamaa.⁷ Teori ini menganalisis

⁵ Jeanne Ellis Ormrod, *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*, terjemahan Wahyu Indiyati, dkk. (Jakarta: Erlangga, 2008), hlm. 422-425.

⁶ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rhineka Cipta, 1998), hlm. 123.

⁷ *Ibid.*, hlm. 426.

kejadian tingkah laku dengan mempelajari latar belakang penguatan (*reinforcement*) terhadap tingkah laku tersebut. *Conditioning* adalah bentuk belajar yang memungkinkan organisme memberikan respons terhadap suatu rangsangan yang sebelumnya tidak menimbulkan respons itu. Jadi *classical conditioning* sebagai pembentuk tingkah laku melalui proses persyaratan dan Pavlov beranggapan bahwa tingkah laku organisme dapat dibentuk melalui pengaturan dan manipulasi lingkungan.⁸

b. Teori Behaviorisme : J.B. Watson

John B. Watson merupakan orang pertama Amerika serikat yang mengembangkan teori belajar berdasarkan hasil penelitian Pavlov. Menurutnya semua tingkah laku terbentuk oleh hubungan stimulus respons baru melalui *conditioning* (upaya pembiasaan). Menurut Watson, belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat (*conditioning*) yang kemudian menimbulkan reaksi.

c. Teori *Conditioning* : Guthrie

Dalam teori belajarnya, Guthrie mengemukakan bagaimana cara/metode untuk mengubah kebiasaan-kebiasaan yang kurang baik. Menurut Guthrie tingkah laku manusia secara keseluruhan dapat dipandang sebagai deretan tingkah laku yang terdiri atas

⁸ Haryu Islamuddin, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 78.

unit-unit. Unit-unit tingkah laku ini merupakan reaksi atau *respons* dari perangsang atau stimulus sebelumnya dan kemudian unit tersebut dapat menjadi stimulus pula yang menimbulkan respons bagi unit tingkah laku berikutnya dan seterusnya.⁹

Beberapa metode yang dipergunakan Guthrie dalam mengubah tingkah laku yaitu:

- 1) Metode reaksi berlawanan.
- 2) Metode membosankan.
- 3) Metode mengubah lingkungan.

d. Teori *Systematic* : Clark C. Hull

Teori ini dikemukakan oleh Clarck C. Hull, yang menggunakan prinsip-prinsip yang mirip dengan behavioris lainnya, yaitu dasar stimulus-respons dan adanya *reinforcement*. Melalui teori ini hadiah (*reward*) menjadi penentu kecepatan respons, dan teori ini akan membentuk anak belajar yang tergantung kepada hadiah yang akan diberikan. Prinsip penguat (*reinforcer*) menggunakan seluruh situasi yang memotivasi, mulai dari dorongan biologis sampai pada hasil-hasil yang memberikan ganjaran bagi seseorang.¹⁰

⁹ H. Djaali, *Op. Cit.*, hlm.. 87.

¹⁰ Ngahim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1999), hlm. 95-97.

e. Kaidah Efek (*Connectionism*) : E.L. Thorndike

Karya Pavlov mengilhami para peneliti di Amerika Serikat seperti E. L. Thorndike. Thorndike melangkah lebih jauh dari Pavlov dengan memperlihatkan bahwa rangsangan yang terjadi setelah suatu perilaku mempunyai pengaruh terhadap perilaku pada masa mendatang. Salah satu eksperimennya yaitu memasukkan kucing dalam kotak dan dari sana kucing tersebut harus meloloskan diri untuk memperoleh makanan. Dia mengamati bahwa lama-kelamaan kucing tersebut mempelajari bagaimana keluar dari kotak tadi dengan makin cepat dengan mengulangi perilaku yang menyebabkannya lolos dan tidak mengulangi perilaku yang tidak efektif. Hukum Thorndike menyatakan bahwa tindakan yang diikuti oleh efek yang menyenangkan lebih besar kemungkinan diulangi, sedangkan tindakan yang diikuti oleh efek yang tidak menyenangkan lebih kecil kemungkinan diulangi.¹¹

Teori Thorndike dikenal dengan nama teori belajar *Connectionism* karena belajar merupakan proses pembentukan koneksi antara stimulus dan respons. Teori ini juga disebut *trial and error*. Individu yang belajar melakukan kegiatan belajarnya melalui proses *trial and error*.¹² Thorndike merumuskan hasil eksperimennya ke dalam tiga hukum dasar proses belajar yaitu:

¹¹ Robert E. Slavin, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*, terjemahan Marianto Samosir (Jakarta: PT. Indeks, 2008), hlm. 182.

¹² H. Djaali, *Op. Cit.*, hlm. 97.

1) Hukum kesiapan (*the law of readiness*)

Prinsip ini menunjukkan keadaan-keadaan pelajar cenderung untuk mendapatkan kepuasan atau ketidak puasan.¹³

2) Hukum latihan (*the law of exercise*)

Prinsip belajar utama adalah pengulangan (latihan), maka apabila pelajaran sering diulangi, maka makin dikuasailah pelajaran tersebut.

3) Hukum akibat (*the law of effect*)

Intisari hukum ini adalah korelasi antara hukuman dan hadiah, artinya tingkah laku yang menghasilkan hadiah cenderung dilakukan dan tingkah laku yang disertai hukuman cenderung dihentikan.¹⁴

f. Kondisioning Operan (*Operant Conditioning*) : B.F. Skinner

Ahli perilaku yang mengenalkan teori ini adalah B.F. Skinner. Skinner berpendapat bahwa perilaku refleks hanyalah sebagian kecil dari semua tindakan. *Operant conditioning* adalah bentuk pembelajaran dimana sebuah respons meningkat frekuensinya karena diikuti penguatan. Dalam proses belajar, *reward* atau *reinforcer* menjadi faktor terpenting dalam teori ini karena perangsang itu memperkuat respons yang telah dilakukan. Penggunaan konsekuensi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan untuk mengubah perilaku disebut pengkondisian

¹³ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1998), hlm. 250.

¹⁴ Haryu Islamuddin, *Op. Cit.*, hlm. 70.

operan (*operant conditioning*). Skinner terkenal karena dia mengembangkan dan menggunakan alat yang lazim disebut sebagai kotak Skinner yaitu alat yang dikembangkan untuk mengamati perilaku binatang, biasanya tikus dan merpati.¹⁵

Skinner membedakan adanya dua macam respons, yaitu:

- (1) *Respondent response*: respon yang ditimbulkan oleh perangsang-perangsang tertentu.
- (2) *Operant response*: respons yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh perangsang-perangsang tertentu.

Skinner lebih memfokuskan pada respons atau tingkah laku jenis kedua yaitu bagaimana menimbulkan, mengembangkan, dan memodifikasi tingkah laku.¹⁶ Jadi hasil eksperimen yang dilakukan Skinner, menunjukkan bahwa *reinforcement* (penguat) dan *punishment* (hukuman) merupakan bagian dari prinsip-prinsip belajar yang menghasilkan perubahan perilaku.

4. Prinsip-prinsip teori belajar behavioristik (pembelajaran perilaku)

a. Konsekuensi

Konsekuensi adalah kondisi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan yang terjadi sesudah perilaku dan mempengaruhi frekuensi perilaku pada masa mendatang.¹⁷

¹⁵ Robert E. Slavin, *Op. Cit.*, hlm. 183.

¹⁶ Ngylim Purwanto, *Op. Cit.*, hlm. 96.

¹⁷ Robert E. Slavin, *Op. Cit.*, hlm. 184.

b. Penguatan (*reinforcement*) atau hadiah (*reward*)

Tindakan penguatan (*reinforcement*) didefinisikan sebagai setiap konsekuensi yang memperkuat (meningkatkan frekuensi) perilaku. Dalam dunia pendidikan, *reinforcer* lazim dipahami sebagai sesuatu yang berarti *reward* (hadiah), meskipun dalam psikologi istilah ini memiliki makna khusus.

c. Hukuman (*punishment*)

Hukuman merupakan konsekuensi dengan menghadirkan atau memberikan sebuah situasi yang tidak menyenangkan atau sesuatu yang ingin dihindari untuk menurunkan tingkah laku.¹⁸

d. Pembentukan (*shaping*)

Istilah pembentukan (*shaping*) digunakan dalam teori pembelajaran perilaku untuk merujuk pada pengajaran kemampuan atau perilaku baru dengan memperkuat pelajar untuk mendekati perilaku akhir yang diinginkan atau pengajaran perilaku baru melalui tahap-tahap kecil menuju sasaran yang diinginkan.¹⁹

e. Kepunahan perilaku (*extinction*)

Kepunahan perilaku atau pelenyapan (*extinction*) muncul ketika perilaku yang sebelumnya mendapat penguatan, tidak lagi dikuatkan, dan terdapat kecenderungan penurunan perilaku.²⁰

¹⁸ Esa Nur Wahyuni, *Motivasi dalam Pembelajaran* (Malang: UIN-Malang Press, 2009), hal. 66.

¹⁹ Jeanne Ellis Ormrod, *Op. Cit.*, hlm. 192.

²⁰ Laura A. King, *Psikologi Umum*, terjemahan Brian Marwendsy (Jakarta: Salemba Humanika, 2014), hlm. 365.

f. Pemeliharaan (*maintenance*)

Pemeliharaan merupakan prinsip kesinambungan perilaku.

Artinya ketika perilaku baru diperkenalkan, penguatan untuk memperoleh tanggapan yang benar seharusnya sering diberikan dan dapat diperkirakan.²¹

g. Peran *anteseden*

Anteseden adalah rangsangan yang mendahului suatu perilaku. Dalam teori belajar behavioristik, *anteseden* memberikan informasi tentang perilaku mana yang akan menimbulkan konsekuensi positif dan mana yang akan menimbulkan konsekuensi tidak menyenangkan. Ada beberapa contoh *anteseden* yaitu *cueing* (isyarat) atau *prompt* (dorongan). *Cueing* (isyarat) adalah pemakaian isyarat untuk menunjukkan bahwa perilaku tertentu diinginkan atau bahwa perilaku tertentu harus dihentikan. Sedangkan *prompt* (dorongan) adalah stimulus tambahan atau isyarat tambahan yang diberikan sebelum respons dan meningkatkan kemungkinan respons itu akan terjadi.²²

h. Kesegaran (*immediacy*) konsekuensi

Kesegaran konsekuensi adalah konsekuensi yang diberikan secepat mungkin mengikuti perilaku. Konsekuensi yang segera

²¹ Robert E. Slavin, *Op. Cit.*, hlm. 201.

²² John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, terjemahan Tri Wibowo (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 314.

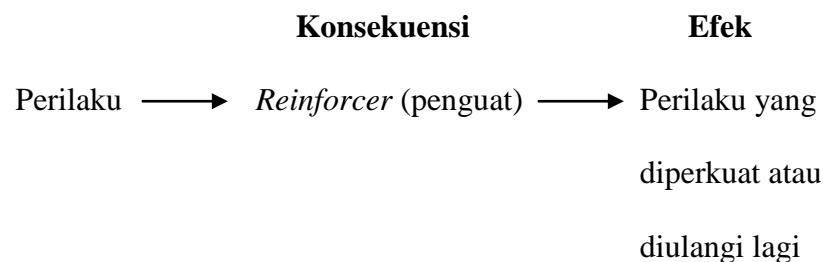
mengikuti perilaku akan lebih mempengaruhi perilaku daripada konsekuensi yang lambat datangnya.²³

B. Konsep Pemberian Hadiah dalam Teori Belajar Behavioristik

1. Definisi Hadiah atau Penguatan (*Reinforcement*)

Hadiah (*reward*) dalam teori belajar behavioristik dikenal dengan istilah penguatan (*reinforcement*). Penguatan adalah tindakan mengikuti sebuah respons tertentu dengan sebuah penguatan (*reinforcer*). Keefektifan tindakan penguatan harus diperlihatkan. Tindakan penguatan merupakan konsekuensi yang menyenangkan yang mempertahankan atau meningkatkan perilaku tertentu.²⁴

Proses penguatan (*reinforcement*) dapat disketsakan sebagai berikut:



2. Macam-macam Penguatan (*Reinforcer*)

Secara umum penguatan (*reinforcer*) dapat dibedakan menjadi:

a. Berdasarkan jenis kebutuhan

1) Penguatan primer (*primary reinforcer*)

Adalah penguatan yang memuaskan kebutuhan-kebutuhan dasar manusia atau konsekuensi yang memuaskan

²³ Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm. 21.

²⁴ Robert E. Slavin, *Op. Cit.*, hlm. 184.

kebutuhan biologis. Misalnya makanan, air, keamanan, kehangatan dan lain-lain.

2) Penguatan sekunder (*secondary reinforcer*)

Adalah tindakan penguatan yang memperoleh nilainya kalau dikaitkan dengan tindakan penguatan primer atau konsekuensi yang dipelajari orang untuk dihargai melalui hubungannya dengan tindakan penguatan primer. Jadi penguatan sekunder merupakan penguat yang diasosiasikan dengan penguat primer. Misalnya uang, pujian, nilai yang baik, trofi, dan lain sebagainya.²⁵

b. Berdasarkan bentuknya

1) Penguat positif (*positive reinforcer*)

Adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*rewarding*).²⁶ Contohnya adalah komentar positif guru meningkatkan perilaku menulis murid. Penguat positif sendiri bisa dibedakan menjadi:

- a) Penguat konkret, adalah sebuah benda nyata (misalnya: makanan, stiker, mainan).
- b) Penguat sosial, adalah sebuah gerak isyarat atau tanda (misalnya: senyum, perhatian, pujian atau ucapan terima kasih).

²⁵ Esa Nur wahyuni, *Op. Cit.*, hlm. 64.

²⁶ John W. Santrock, *Op. Cit.*, hlm. 273.

- c) Penguat aktivitas, adalah kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas yang disukai. Fenomena ini terkadang disebut prinsip premack (*premack principle*). Prinsip premack (dinamakan sesuai nama belakang penemunya, David Premack) menyatakan bahwa aktivitas yang kemungkinannya tinggi untuk dilakukan dapat digunakan untuk menguatkan aktivitas yang kemungkinannya rendah untuk dilakukan. Contohnya: untuk banyak anak, bermain komputer memiliki kemungkinan yang lebih tinggi untuk dilakukan dari pada mengerjakan tugas menulis. Berdasarkan hal ini sang guru dapat memberitahukan bahwa: “jika kamu dapat menyelesaikan tugas menulis ini, kamu dapat bermain komputer”.²⁷
- d) Umpang balik positif, adalah umpan balik untuk memberitahu siswa dengan istilah yang eksplisit dalam hal-hal apa saja mereka bekerja dengan baik dan apa yang dapat mereka lakukan untuk mendorong performa mereka menjadi lebih bagus lagi.
- 2) Penguat negatif (*negative reinforcer*)

Adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan).

²⁷ Laura A. King, *Op. Cit.*, hlm. 371.

Contoh penguat negatif yaitu ayah mengomeli putranya agar mau mengerjakan PR. Akhirnya anak itu lelah mendengarkan omelan dan mengerjakan PR-nya. Respons anak (mengerjakan PR) menghilangkan stimulus yang tidak menyenangkan (omelan).²⁸

c. Berdasarkan asalnya

1) Penguat intrinsik (*intrinsic reinforcer*)

Adalah penguat yang berasal dari dalam diri pembelajar atau kenikmatan yang melekat (*inherent*) dalam tugas yang dikerjakan. Misalnya, kesenangan, kepuasan, ataupun hobi.

2) Penguat ekstrinsik (*extrinsic reinforcer*)

Adalah Penguatan yang berasal dari lingkungan atau imbalan yang diberikan untuk memotivasi orang terlibat dalam perilaku tersebut. Misalnya: pujiyan, hadiah, nilai, trofi, makanan, dan lain-lain).

d. Kategori tindakan penguatan praktis

- 1) Penguatan diri sendiri: siswa diajari memuji diri sendiri, memberi tepukan di punggung dalam hati kepada diri sendiri, memberi istirahat sejenak kepada diri sendiri, dan lain-lain.
- 2) Pujiyan: frase seperti “bagus”, “saya yakin kamu dapat melakukannya”, bisa disampaikan bersama senyuman, kedipan mata, acungan jempol atau tepukan di punggung.

²⁸ John W. Santrock, *Op. Cit.*, hlm. 273.

- 3) Perhatian: kesediaan mendengarkan, menganggukan kepala, atau melakukan pendekatan kepada siswa.
- 4) Nilai dan penghargaan: sertifikat, pemajangan karya yang baik di hadapan publik, nilai ujian, peringkat perilaku, dan umpan balik.
- 5) Telepon ke rumah: telepon atau kiriman catatan kepada orang tua untuk mengakui keberhasilan.
- 6) Penguatan berbasis keluarga: guru menyepakati bersama orang tua di mana orang tua memberikan hak istimewa di rumah kepada anak jika memenuhi standar perilaku yang baik.
- 7) Hak istimewa: memperoleh waktu bebas, diperbolehkan berbaris lebih dulu untuk istirahat atau pulang.
- 8) Tindakan penguatan kegiatan: siswa memperoleh akses ke kegiatan yang menyenangkan.
- 9) Tindakan penguatan nyata: siswa memperoleh poin, mainan kecil, pencil, buku, dan lain-lain.
- 10) Makanan: permen, cokelat, atau makanan ringan yang sehat lainnya.²⁹

²⁹ Robert E. Slavin, *Op. Cit.*, hlm. 189.

3. Penguat-penguat efektif pada setiap jenjang

Berikut contoh penguat-penguat yang efektif pada setiap jenjang:

Tingkat kelas	Karakteristik sesuai usia	Contoh penguat yang efektif
1-2	Lebih menyukai hadiah kecil dan langsung daripada hadiah yang besar dan ditunda	Penguat nyata (stiker, krayon, hadiah kecil), persetujuan guru (senyuman, pujian), privilege (boleh makan siang lebih dulu), tanggung jawab orang dewasa (membawakan daftar absen ke ruang guru)
3-5	Meningkatnya kemampuan menunda kepuasan (menunda penguat kecil untuk hadiah yang lebih besar)	Penguat nyata (pensil, mainan kecil), persetujuan guru dan umpan balik positif (sertifikat), waktu luang (menggambar dan bermain)
6-8	Meningkatnya keinginan untuk memiliki waktu berkumpul dan bersenang-senang dengan teman sebaya	Waktu luang dengan teman-teman, dukungan emosional guru, umpan balik positif tentang performa akademik
9-12	Memiliki kemampuan untuk menunda kesenangan saat ini untuk memperoleh hasil jangka panjang, perhatian pada usaha memperoleh nilai bagus	Kesempatan berinteraksi dengan teman-teman, umpan balik positif tentang performa akademik, pengakuan publik atas performanya, posisi yang menuntut tanggung jawab (menjadi ketua kelas)

Sumber : Jeanne Ellis Ormrod, 2009.

4. Jadwal Penguatan (*Reinforcement Schedules*)

Efek penguatan terhadap perilaku bergantung pada frekuensi yang diberikan pada tindakan penguatan tersebut. Istilah ini merujuk pada jadwal penguatan (*reinforcement Schedules*).

Secara garis besar jadwal penguatan menurut teori belajar behavioristik yang merujuk pada prinsip kondisioning operant dari Skinner adalah sebagai berikut:

Jadwal penguatan (<i>reinforcement schedules</i>)		
Schedule	Definisi	Contoh
Penguatan berkelanjutan (<i>continuous</i>)	<i>Reinfocement</i> yang diberikan setiap kali memberi respons	Memberikan pujian setiap kali murid memberi respons (perilaku yang diinginkan)
Interval tetap (<i>fixed-interval</i>)	<i>Reinfocement</i> setelah periode waktu yang telah ditentukan	Memberikan pujian setiap 30 menit
Interval variabel (<i>variable-interval</i>)	<i>Reinfocement</i> setelah waktu yang lamanya bervariasi	Memberikan pujian kepada murid setelah 3 menit berlalu, kemudian memuji lagi setelah 15 menit, kemudian setelah 7 menit berlalu dan seterusnya
Rasio tetap (<i>fixed-ratio</i>)	<i>Reinfocement</i> setelah sejumlah respons yang telah ditentukan	Memberikan pujian setelah empat respons (perilaku yang diinginkan)

Jadwal penguatan (<i>reinforcement schedules</i>)		
Schedule	Definisi	Contoh
Rasio variabel (<i>variable-ratio</i>)	<i>Reinforcement</i> setelah sejumlah respons yang bervariasi	Pujian guru diberikan terkadang setelah 2 respons tepat, kemudian 4 respons, 8 respons tepat, dan seterusnya secara bervariasi

5. Pedoman Penggunaan Penguatan (*Reinforcement*)

- a. Strategi penggunaan penguatan secara efektif
 - 1) Tentukan perilaku yang diinginkan di awal pelajaran.
 - 2) Identifikasikan konsekuensi yang benar-benar memberikan penguatan bagi masing-masing siswa.
 - 3) Gunakan penguat ekstrinsik hanya ketika perilaku yang diinginkan tidak akan terjadi tanpa penguat-penguat tersebut.
 - 4) Buatlah kontingensi respons dan konsekuensi (kontrak kelas mengenai perilaku yang diinginkan beserta konsekuensinya).
 - 5) Pastikan semua siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan penguatan atau hadiah di depan umum.
 - 6) Jalankan penguatan secara konsisten.
 - 7) Ketika suatu perilaku sudah terbentuk dengan baik, hentikan siswa dari penguatan ekstrinsik secara perlahan-lahan.
 - 8) Monitor kemajuan siswa.³⁰

³⁰ Jeanne Ellis Ormrod, *Op. Cit.*, hlm. 441-446.

b. Pedoman menggunakan pujian secara tepat guna

Pujian merupakan penguat ekstrinsik yang sering digunakan oleh guru. Agar pujian tersebut tepat guna dalam pembelajaran, bisa menggunakan pedoman sebagai berikut:

- 1) Jelas dan sistematis dalam memberikan pujian.
- 2) Akui pencapaian sejati.
- 3) Tetapkan standar pemberian pujian berdasarkan kemampuan dan keterbatasan individual.
- 4) Atribusikan kesuksesan siswa pada usaha dan kemampuannya sehingga siswa percaya bahwa kesuksesan mungkin dicapai lagi.
- 5) Jadikan pujian sesuatu yang benar-benar memperkuat.³¹

C. Konsep Pemberian Hukuman dalam Teori Belajar Behavioristik

1. Definisi Hukuman (*Punishment*)

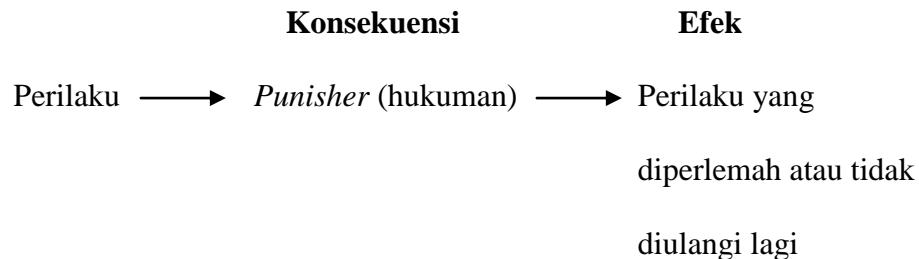
Hukuman adalah konsekuensi yang menurunkan probabilitas terjadinya suatu perilaku. Punishment merupakan konsekuensi dengan menghadirkan atau memberikan sebuah situasi yang tidak menyenangkan untuk menurunkan tingkah laku.³²

Menurut Skinner dan Thorndike, hukuman kurang efektif untuk jangka waktu lama dan hukuman hanya sukses untuk sementara waktu saja. Tapi untuk jangka waktu singkat dan tidak ada metode lain maka

³¹ Anita Woolfolk, *Op. Cit.*, hlm. 321.

³² Esa Nur Wahyuni, *Op. Cit.*, hlm. 66.

pemberian hukuman bisa dipertimbangkan pemakaiannya. Proses hukuman dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Para teoretikus perilaku berbeda pendapat mengenai hukuman. Ada yang berpendapat bahwa efek hukuman itu hanya bersifat temporer, yaitu hukuman menimbulkan sifat menentang atau agresi. Ada pula teoretikus yang setuju dengan pemberian hukuman. Mereka yang mendukung penggunaan hukuman ini, pada umumnya setuju bahwa hukuman itu hendaknya digunakan bila *reinforcement* telah dicoba dan gagal, dan hukuman diberikan dalam bentuk selunak mungkin, serta hukuman hendaknya selalu digunakan bagian dari suatu perencanaan yang teliti, tidak dilakukan karena frustasi.³³

2. Bentuk-bentuk Hukuman (*Punishment*)

Dalam pendekatan teori belajar behavioristik, pada dasarnya hukuman dibagi menjadi 2 kategori yaitu:

a. Hukuman penghadiran (*presentation punishment*)

Adalah penggunaan konsekuensi yang tidak menyenangkan atau rangsangan yang tidak disukai (*aversif stimuli*). Contohnya adalah omelan atau dahi yang mengernyit.

³³ Ratna Wilis Dahar, *Loc. Cit.*

b. Hukuman penghilangan (*removal punishment*)

Adalah penarikan kembali konsekuensi yang menyenangkan atau penghilangan suatu stimulus yang disenangi siswa. Contohnya adalah kehilangan uang saku, hilangnya hak-hak istimewa, atau keharusan tinggal di kelas selama istirahat.³⁴

Adapun penjabaran mengenai kedua kategori hukuman diatas, hukuman bisa dibedakan lagi menjadi bentuk hukuman yang efektif dan hukuman yang kurang efektif.

a. Bentuk hukuman yang efektif

1) Teguran verbal (*reprimand*)

Teguran adalah kritik terhadap perilaku yang tidak pantas. Teguran lebih efektif bila disampaikan secara langsung, singkat dan tenang. Teguran sedapat mungkin disampaikan secara halus dan tidak diketahui siswa-siswa lain.

2) Biaya respons (*response cost*)

Adalah hilangnya penguatan ataupun peluang mendapatkan penguatan. Contohnya kehilangan hak istimewa, waktu istirahat, dan penguatan-penguatan lain.

3) Konsekuensi logis

Adalah suatu akibat yang terjadi secara alamiah atau logis setelah siswa berperilaku tidak sesuai. Contohnya ketika

³⁴ Robert E. Slavin, *Op. Cit.*, hlm. 190.

siswa menghancurkan barang temannya, konsekuensi yang logis adalah siswa tersebut menggantinya dengan yang baru.

4) *Time-out* atau isolasi sosial

Adalah bentuk hukuman di mana siswa yang berperilaku tidak sesuai ditempatkan dalam situasi yang sepi dan membosankan yang berakibat hilangnya kesempatan mendapatkan penguatan atau berinteraksi dengan teman-temannya. Waktu *time-out* biasanya sekitar 2-10 menit, tegantung usia siswa.

5) Skors di sekolah

Hukuman ini harus melibatkan pengawasan dari guru. Para pendidik melaporkan bahwa program ini seringkali efektif mengurangi perilaku tidak sesuai yang kronis.³⁵

6) Satiasi (*satiation*)

Adalah memaksa siswa untuk mengulangi perilaku bermasalah sampai melewati batas minat atau motivasinya. Hukuman ini harus diterapkan dengan hati-hati agar tidak menimbulkan penderitaan fisik atau emosional.³⁶

b. Hukuman yang kurang efektif

1) Hukuman fisik secara berlebihan

Hukuman ini tidak dianjurkan karena menimbulkan efek-efek seperti timbulnya rasa benci terhadap guru,

³⁵ Jeanne Ellis Ormrod, *Op. Cit.*, hlm. 455-457.

³⁶ Anita Woolfolk, *Op. Cit.*, hlm. 326.

kurangnya perhatian pada tugas-tugas kelas, berbohong, ataupun menghindari tugas-tugas sekolah. Hukuman fisik yang keras juga merupakan bentuk kekerasan terhadap anak.

Untuk bentuk hukuman fisik ringan, pendidik memiliki penilaian beragam dalam hal efektivitasnya. Pemberian hukuman fisik ringan harus melalui pertimbangan yang matang dan hati-hati.

2) Hukuman psikologis

Hukuman ini tidak direkomendasikan karena dapat menyebabkan gangguan psikologis jangka panjang. Contohnya menakut-nakuti siswa, pernyataan yang membuat malu, dan penghinaan di depan orang banyak.

3) Tugas kelas ekstra

Hukuman ini memiliki efek samping yaitu siswa menjadi beranggapan atau berasumsi bahwa pekerjaan sekolah itu tidak menyenangkan.

4) Skors tidak boleh sekolah

Skors tidak boleh sekolah dapat menyebabkan hilangnya waktu belajar-mengajar yang bernilai dan mengganggu kedekatan psikologis siswa dengan sekolah. Hal ini pada gilirannya semakin menurunkan peluang siswa untuk sukses secara akademis dan sosial.³⁷

³⁷ Jeanne Ellis Ormrod, *Op. Cit.*, hlm. 458.

3. Pedoman Penggunaan Hukuman (*Punishment*)

Dalam kondisi yang diperlukan, hukuman bisa dipergunakan dalam pembelajaran. Akan tetapi seorang guru harus hati-hati dalam menggunakan hukuman di kelas. Bila dijalankan secara bijaksana, beberapa bentuk hukuman dapat membuat perilaku yang tidak sesuai berkurang. Berikut ini adalah pedoman memberikan ide-ide penggunaan hukuman untuk maksud-maksud positif:

- a. Cobalah untuk menstrukturisasikan situasinya sedemikian rupa sehingga anda dapat menggunakan reinforcement negatif, bukan hukuman.

Contoh:

- 1) Beri kemungkinan siswa untuk terhindar dari situasi yang tidak menyenangkan bila mereka mencapai tingkat kompetensi tertentu.
- 2) Tekankan pada tindakan, bukan janji.

- b. Konsisten dalam menerapkan hukuman.

Contoh:

- 1) Hindari kemungkinan untuk secara tidak sengaja memperkuat perilaku yang anda hukum.
- 2) Hindari kata-kata atau nada suara yang mengesankan balas dendam. Kelak anda akan mendengar kata-kata anda sendiri ketika siswa menirukan kata-kata anda.

- 3) Tekankan pada kebutuhan untuk mengakhiri perilaku bermasalah dan bukan mengekspresikan perasaan tidak suka terhadap siswa tersebut.
- c. Sesuaikan hukuman dengan pelanggarannya.

Contoh:

- 1) Abaikan perilaku kurang pantas ringan yang tidak mengganggu kelas, atau hentikan perilaku itu dengan pandangan tidak suka atau bergerak ke arah siswa yang bersangkutan.
 - 2) Pastikan bahwa hukumannya sesuai dengan kejahatannya.
 - 3) Jangan gunakan PR sebagai hukuman untuk perilaku tidak pantas seperti mengobrol di kelas..
 - 4) Bila seorang siswa berperilaku kurang semestinya agar diterima sebuah kelompok, gunakanlah *time-out* dari situasi yang memperkuat.
 - 5) Bila perilaku bermasalahnya terus berlanjut, analisislah situasinya dan coba pendekatan baru. Hukuman anda mungkin tidak terlalu menghukum, atau secara tidak sengaja justru memperkuat perilaku tersebut.³⁸
4. Membedakan penguatan positif, penguat negatif dan hukuman

Istilah penguat negatif sering dikacaukan dengan hukuman. Banyak guru kurang memahami perbedaan antara ketiga istilah-istilah tersebut.

³⁸ Anita Woolfolk, *Op. Cit.*, hlm. 328.

Agar lebih mudah memahaminya, berikut ringkasan contoh konsep penguatan positif, penguatan negatif, dan hukuman:

Penguat positif (<i>positive reinforcement</i>)		
Perilaku	Konsekuensi	Perilaku ke depan
Murid mengajukan pertanyaan bagus	Guru memberikan pujiannya	Murid mengajukan lebih banyak pertanyaan bagus
Penguat negatif (<i>negative reinforcement</i>)		
Perilaku	Konsekuensi	Perilaku ke depan
Anak belajar ketika di rumah	Terbebas dari pekerjaan rumah	Anak akan sering belajar di rumah
Hukuman penghadiran (<i>presentation punishment</i>)		
Perilaku	Konsekuensi	Perilaku ke depan
Murid menyela guru	Guru memberikan teguran	Murid berhenti menyela guru
Hukuman penghilangan (<i>removal punishment</i>)		
Perilaku	Konsekuensi	Perilaku ke depan
Anak tidak mengerjakan PR	Tidak boleh nonton TV selama seminggu	Anak mau mengerjakan PR

Pada intinya dalam penguatan positif ada sesuatu yang ditambahkan,, sedangkan penguatan negatif, ada sesuatu dihilangkan. Perbedaan penguatan negatif dan hukuman yaitu bahwa penguatan negatif meningkatkan probabilitas terjadinya suatu perilaku, sedangkan hukuman menurunkan probabilitas terjadinya perilaku.³⁹

³⁹ John W. Santrock, *Op. Cit.*, hlm. 273.