

Penerapan *Reinforcement Theory* Pada Anak

Beragam problem terkait dengan motivasi berprestasi siswa di sekolah seringkali dihadapi guru. Ada siswa yang senantiasa menyelesaikan pekerjaan, namun jarang mengerjakan lebih dari batas minimal. Ia tahu bahwa ia dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan kepadanya, namun tidak memiliki kecenderungan untuk menunjukkannya. Siswa lainnya tidak nyaman ketika menjawab pertanyaan yang ditujukan padanya di muka umum, namun tugas-tugas yang diselesaikan di rumah dikerjakannya secara lengkap dan sebagian besar benar. Sedangkan siswa lain sengaja menunjukkan bahwa dirinya tidak berusaha mengerjakan tugas, karena dengan tidak berusaha, ia menciptakan sebuah eksplanasi alternatif untuk kegagalan, membiarkannya menjadi pertanyaan terbuka bahwa ia akan mendapat menyelesaikan tugas dengan lebih baik kalau ia berusaha.

Prestasi individu konteksnya dapat ditemukan di mana saja dengan beragam variasi standar dan definisi mengenai sukses. Teori motivasi diciptakan untuk membantu menjelaskan, memprediksi dan mempengaruhi perilaku. Jika latar belakang perilaku individu dalam *setting* prestasi dapat dijelaskan, perubahan perilaku pada individu tersebut pun berpeluang diupayakan. Teori yang dipilih untuk mempelajari motivasi mempengaruhi bagaimana motivasi diukur dan didefinisikan serta pendapat tentang intervensi yang tepat untuk mengatasi masalah motivasi, salah satunya adalah *Reinforcement Theory*.

Reinforcement theory secara orisinal diturunkan dari *drive theory*, yang mengasumsikan bahwa *reinforcement* terlibat dalam reduksi kebutuhan biologis dasar. Aplikasi pada konteks prestasi berasumsi bahwa konsekuensi lain, seperti pujian dari guru, merupakan *reinforcing properties* bila sebelumnya diasosiasikan dengan reduksi *drive* dasar, dan karenanya dapat mempengaruhi perilaku. Namun berlawanan dengan *drive reduction theories*, *reinforcement theory* yang paling terkenal dikembangkan terutama oleh Skinner (1974), yang tidak mengklaim kualitas *reinforcement*. Konsekuensi apapun dari perilaku yang meningkatkan kemungkinan munculnya perilaku tersebut dimasayakandatang, dikatakan memperkuat (*reinforcing*).

Reinforcement theory dianggap mekanistik karena tidak mempedulikan adanya keyakinan, perasaan, aspirasi, atau variabel psikologis yang lain yang tidak dapat diobservasi langsung. Teori ini juga berasumsi bahwa ada hubungan langsung antara konsekuensi perilaku dan kemungkinan perilaku tersebut terulang. Usaha apapun untuk menjelaskan, memprediksi, dan mempengaruhi motivasi akan melibatkan kegiatan mengukur perilaku dan menguji konsekuensi dari perilaku saat ini dan perilaku yang diinginkan. Contohnya, apa yang

harus dilakukan ketikasiswa menghabiskan 30 menit untuk meruncingkan pensil dan menata meja sehingga ia tidak segera mengerjakan tugasnya? Konsekuensi lingkungan harus disesuaikan sehingga perilaku yang tidak diinginkan (membuang-buang waktu) dihukum, atau setidaknya tidak mendapatkan *reward*, sedangkan perilaku yang diinginkan (memulai mengerjakan tugas dan menyelesaikannya) diberi *reward*. Modifikasi perilaku ini harus dilakukan secara tegas dan terus terang. *Positive reinforcers* yang diberikan guru harus tergantung pada perilaku yang diinginkan dan *punishment* tergantung pada perilaku yang tidak diinginkan.

Langkah pertama perlu ditentukan apa yang merupakan *reward* dan *punishment* bagi siswa. Guru dapat mencoba memberikankonsekuensi yang berbeda tergantung pada perilaku siswa, mengobservasi respon siswa terhadap tiap konsekuensi, serta melanjutkan menggunakan konsekuensi yang dapat meningkatkan perilaku yang diinginkan dan dapat mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Observasi ini tentunya membutuhkan waktu dan tenaga sampai ditemukan *reward* dan *punishment* yang tepat. *Reward* yang cocok diberikan misalnya berupa pujian, nilai baik, rekognisi publik, dan hak istimewa, sedangkan tetap tinggal di sekolah setelah sekolah usai merupakan contoh *punishment*.

Guru dapat pula memberikan *positive reinforcers* dan *punishment* tergantung pada apakah seluruh anggota kelas menunjukkan perilaku tertentu atau tidak dengan cara tertentu. Misalnya, diadakan pesta *popcorn* setelah kelas melengkapisemuatugas, atau waktu istirahat diperpendek sebagai konsekuensi terlalu banyaknya siswa yang tidak berkonsentrasi selama pelajaran berlangsung.

Reinforcement mempengaruhi perilaku tertentu hanya jika *reinforcement* itu tergantung pada perilaku tersebut, sehingga guru harus memberikan *reinforcement* hanya pada perilaku yang diinginkan serta mengabaikan atau memberikan *punishment* pada perilaku yang tidak diinginkan. Selaras dengan hal tersebut, siswa seharusnya diberi *reinforcement* karena memperhatikan guru atau tugas yang sedang dikerjakannya, dan terlibat dalam perilaku lain yang meningkatkan pembelajaran. Perilaku-perilaku seperti tidak memberikan perhatian, cepat menyerah, memilih tugas yang sangat mudah, atau menumpulkan tugas tidak lengkap, seharusnya diabaikan atau dihukum. Guru juga dapat memberikan *reinforcement* atas perilaku menolong, murah hati, tanggung jawab, atau perilaku-perilaku lain yang diinginkan secara sosial. Namun harus diperhatikan bahwa jika siswa tidak tahu perilaku apa yang diberi *reinforcement*, perilaku yang diinginkan tidak akan meningkat.

Strategi *behavior management* atau *contingency management* sering diaplikasikan pada siswa dengan problem perilaku serius, termasuk masalah *conduct disorder*, perilaku

antisosial, atau hiperaktivitas. Selaras dengan hal tersebut, guru memberikan *reward* pada perilaku yang diinginkan, seperti duduk, mengangkat tangan sebelum bicara, melakukan kontak mata dan menyapa, menawarkan bantuan, atau menunggu giliran. Berbicara tidak sesuai urutan dapat diabaikan dan mendorong anak lain dapat dihukum dengan *time-out*. Kartu laporan harian dapat digunakan sebagai strategi untuk mengontrol dan memelihara perubahan perilaku sertasaranaberkomunikasidenganoorangtua.

Contoh aplikasi lain adalah ketika seorang guru yang ingin meningkatkan perilaku pengambilan resiko (*risk-taking*) dari siswa yang hanya bersedia mengerjakan tugas-tugas mudah, memberikan *positive reinforcement* tergantung pada keterlibatan siswa tersebut dalam situasi belajar yang menantang, bukan setelah ia menunjukkan performansi yang baik. Suatu pendekatan yang berbeda dibutuhkan untuk membuat siswa dengan pengalaman gagal yang berulang dalam menyelesaikan tugasnya. Untuknya, *reward* perlu diberikan tergantung pada kelengkapan tugas. Pendekatan ini tentunya hanya dapat bekerja jika siswa tersebut benar-benar menyelesaikan suatu tugas. Apa yang dapat dilakukan guru jika perilaku yang diinginkan tidak pernah muncul? Problem merupakan hal yang serius untuk anak yang hampir tidak pernah menunjukkan perilaku yang diinginkan. Untuk mengatasinya, para peneliti mengembangkan strategi yang disebut *shaping*. Skinner menggunakan strategi ini untuk mengajarkan pada merpati untuk bermain Ping-Pong. Jika Skinner menunggu merpatinya bermain Ping-Pong sehingga ia bisa memperkuat perilaku tersebut, ia harus menunggu lama. Ia mulai memberikan sebutir makanan untuk perilaku pertama dalam suatu rangkaian yang diperlukan untuk bermain Ping-Pong. Ketika perilaku tersebut mulai muncul beberapa kali, ia mampu memperkuat merpati untuk perilaku kedua dalam rangkaian tersebut, dan seterusnya.

Strategi yang sama dapat digunakan untuk membentuk perilaku pada anak. Guru pertama kali menjelaskan kepada anak apa perilaku yang diinginkan, dan kemudian mulai memperkuat perilaku apa saja yang mendekati. Jika siswa yang bermasalah memperhatikan ke arah guru, guru dapat memujinya untuk perhatian yang diberikan, atau tersenyum tanda setuju. Diasumsikan siswa akan melihat lebih sering ke arah guru, sebagai hasil *reinforcement*. Guru kemudian dapat memuji siswa atas terpeliharanya perilaku memperhatikan ke arah guru selama lebih dari satu menit dan secara gradual meningkatkan lamanya waktu yang disyaratkan untuk mendapatkan *reinforcement*. Dengan demikian, guru membentuk tindakan siswa yang mengarah pada perilaku yang diinginkan, yaitu memberikan perhatian pada guru dalam waktu lama.

Shaping diperlukan juga untuk menanganis siswa yang sudah merasa tidak adagunanya lagi mencoba menyelesaikan tugas-tugas. Guru dapat memulai dengan memujinya ketika ia

membuka buku dan mengeluarkan pensil setelah sebuah tugas diberikan. Hal ini seharusnya dapat meningkatkan probabilitas perilaku mempersiapkan sendiri untuk mengerjakan tugas-tugas yang akan datang. Guru kemudian dapat memujinya hanya ketika ia sungguh-sungguh memulai tugas (seperti mengerjakan beberapa soal), dan kemudian memujinya ketika ia menunjukkan persistensi dalam mengerjakan tugas. Jika pujian menjadi *positive reinforcer* bagi siswa tersebut, ia seharusnya dapat menyelesaikan suatu tugas pada akhirnya, dimana guru kemudian dapat memberikan *reward*.

Dalam mengaplikasikan *Reinforcement Theory*, guru dapat pula melakukan token ekonomi, yaitu modifikasi perilaku dengan komponen esensial berupa token (benda yang dapat ditukar dengan *reward*), perilaku target, aturan untuk mendapatkan dan kehilangan token, dan konsekuensi pengganti (*back-up consequences*) dimana token bisa dipertukarkan. Token dapat berupa apa saja yang mudah dihitung, seperti poin, uang mainan, *chips*, bintang, atau tanda cek. Benda-benda tersebut tidak memiliki nilai yang inheren; nilai benda-benda yang didapat setelah perilaku yang diharapkan muncul tersebut didasarkan pada kemampuannya untuk ditukar dengan konsekuensi pengganti yang bernilai, seperti permen, mainan, perhiasan kecil, uang, istirahat ekstra, atau film. Meskipun token ekonomi digunakan terutama untuk meningkatkan perilaku sosial, metode ini juga digunakan untuk meningkatkan penyelesaian dan keakuratan pengerjaan tugas. Suatu token ekonomi dapat diimplementasikan pada seorang siswa, suatu grup kecil siswa, atau seluruh kelas.

Dalam kasus program yang didesain untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan (seperti bicar di luar giliran), siswa pada saat awal diberikan satu set token dan diminta untuk mengembalikan beberapa diantaranya ketika ia menunjukkan perilaku yang tidak diinginkan. Dalam program yang didesain untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan (seperti menyelesaikan tugas), siswa diberikan token ketika ia menunjukkan perilaku target.

Sayangnya, penelitian mengenai pemeliharaan dan generalisasi perilaku yang diinginkan dalam program token menunjukkan hasil yang kurang positif. Reviu data bervariasi mengenai seberapa baik perubahan perilaku terpeliharasi setelah program token tidak dilanjutkan, dan seberapa baik perilaku yang diinginkan tergeneralisasi pada *setting* yang lain dimana token tidak diadministrasikan. Meskipun efeknya kadang-kadang muncul beberapa tahun setelah program diselenggarakan, diambilnya token seringkali mengarah pada perubahan yang cepat ke *baseline behaviors* (perilaku sebelum implementasi program token ekonomi). Perilaku di luar *setting* dimana token diberikan (kadang-kadang disebut sebagai *'transfer'*) secara umum tidak dipengaruhi oleh token ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa observasi yang hati – hati terhadap perilaku siswa merupakan langkah pertama yang kritis untuk meningkatkan motivasi siswa dalam konteks prestasi. Observasi pada berbagai konteks, ditambah wawancara dan analisa terhadap program pendidikan diperlukan dalam mengidentifikasi dan memahami masalah-masalah motivasi.

Dian Ratna Sawitri, S.Psi., Psikolog
Staf Pengajar Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang