

BAB II

LANDASAN TEORI

Kelas adalah lingkungan belajar tempat semua anggota kelas dapat berpartisipasi dengan memberikan talenta mereka untuk mencapai keberhasilan pembelajaran (Van Brummelen, 2006, hal. 61). Salah satu bentuk partisipasi adalah kreativitas guru dalam mengajar dan perilaku siswa. Kedua hal tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. Namun akan lebih baik apabila kedua hal tersebut dilakukan berdasarkan kasih. Guru membantu siswa untuk menjadi murid Kristus yang responsif, dan siswa bertanggung jawab dengan perilaku yang mereka lakukan. Oleh karena itu, dalam bab ini akan dijelaskan pengertian dari masing-masing variabel penelitian, yakni *rewards* dan perilaku positif, beserta teori yang mendukung penjelasan dari masing-masing variabel. Selain itu, disajikan juga hubungan antara pemberian *rewards* dan perilaku positif siswa.

2.1 *Rewards*

Seorang ahli psikologi, John Santrock (2006, hal. 216) berpendapat bahwa, *rewards* adalah sebuah konsekuensi yang dapat meningkatkan kemungkinan sebuah perilaku terjadi. Menurut Djamarah (2002, hal. 126), *rewards* didefinisikan sebagai suatu aksi memberi sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan. Lanjut menurutnya, dalam dunia pendidikan hadiah (*rewards*) dipandang sebagai salah satu bentuk motivasi dalam belajar. Sementara itu, masih di dalam dunia pendidikan, pengertian tersebut diperkuat oleh Harry Wong & Rosemary Wong, yang

bekerja dalam dunia pendidikan, mereka mengatakan bahwa *rewards* adalah apa yang didapatkan oleh siswa atas perilaku yang sesuai (Wong & Wong, 2009, hal. 149).

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *rewards* adalah penghargaan yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk mendorong siswa berperilaku sesuai dengan harapan guru. *Rewards* diberikan sepadan dengan tingkat kesulitan dari perilaku yang diharapkan. Semakin mudah tantangannya, maka semakin rendah juga nilai *rewards* yang akan diterima. Sebaliknya, semakin sulit tantangan, maka akan tinggi pula nilai *rewards* (Virginia, 2004, hal. 89).

Mengingat bahwa *rewards* merupakan motivasi ekstrinsik, maka dalam pemberian *rewards*, guru pun harus menjadi seorang motivator bagi siswanya. Guru tidak hanya memberikan *rewards* tersebut, namun juga harus memperhatikan alasan dan tujuan mengapa *rewards* tersebut diberikan kepada siswa. Dalam hal ini, Yesus merupakan contoh motivator yang sejati. Ketika Yesus mengutus kesebelas muridNya untuk memberitakan Injil (Matius 28:16-20), Yesus bukan hanya memerintah, namun Yesus memotivasi mereka dengan memberikan jaminan yang pasti kepada murid-muridNya, yaitu bahwa Ia akan menyertai mereka senantiasa sampai akhir zaman. Demikian halnya seorang guru, ia memberikan motivasi kepada siswa bahwa apa yang ia harapkan untuk siswa lakukan adalah untuk kebaikan mereka, dan terus mendorong siswa untuk melakukan hal-hal yang baik.

2.1.1 Tujuan Pemberian *Rewards*

Bandura (1982) yang dikutip dalam Santrock (2006, hal. 421) meringkas dua tujuan dari pemberian *rewards*:

1. Hadiah dapat digunakan sebagai pendorong untuk terlibat dalam tugas-tugas, yang mana tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa.
2. Untuk menyampaikan tentang penguasaan siswa atas keahlian yang dimilikinya.

Schunk (2008) menambahkan, ketika *rewards* menyatakan tentang keunggulan seseorang, rasa bersaing siswa untuk menunjukkan keunggulannya menjadi meningkat. Poin penting di sini adalah bukan *rewards* yang menyebabkan munculnya rasa bersaing tersebut, namun, lebih dari itu, harapan dari *rewards* untuk meningkatkan perilaku positif siswa dapat tercapai (Schunk, 2008 dalam Santrock, 2006, hal. 421).

Menurut Djamarah (2005, hal. 118), tujuan penggunaan *rewards* di dalam kelas adalah untuk:

1. Meningkatkan perhatian siswa dan membantu siswa belajar bila pemberian penguatan digunakan secara selektif.
2. Memberi motivasi kepada siswa.
3. Dipakai untuk mengontrol atau mengubah tingkah laku siswa yang mengganggu, dan meningkatkan cara belajar yang produktif.
4. Mengembangkan kepercayaan diri siswa untuk mengatur diri sendiri dalam pengalaman belajar.
5. Mengarahkan terhadap pengembangan berpikir yang divergen (berbeda) dan pengambilan inisiatif yang bebas.

2.1.2 Macam-Macam *Rewards*

Macam-macam bentuk pemberian *rewards* pada umumnya tergantung pada kekreatifan pemberi *rewards*. Akan tetapi, pemberian *rewards* tidak boleh terlepas dari tujuannya, yakni dapat mengarahkan dan mengontrol perilaku siswa. Di bawah ini, Paul & Don (2007, hal. 301), mendeskripsikan macam-macam *rewards* yang biasanya digunakan pada siswa Sekolah Dasar:

1. Memberikan persetujuan, seperti pujian guru atau terpilih sebagai monitor kelas.
2. Barang yang dapat dikonsumsi, seperti permen atau popcorn.
3. Hiburan, seperti bermain komputer.

Tidak jauh berbeda dengan pendapat Paul & Don, Djamarah pun mengungkapkan ada enam komponen keterampilan saat memberikan *rewards* bagi siswa, yaitu:

1. Verbal, berupa pujian dan dorongan yang diucapkan oleh guru untuk respon atas tingkah laku siswa.
2. Gestural, melalui mimik wajah yang cerah, dengan senyum, mengangguk, acungan jempol, tepuk tangan, memberi salam, dan lain-lain.
3. Kegiatan, siswa diberi kesempatan untuk memilih kegiatan atau tugas sebagai suatu hadiah atas pekerjaan atau penampilan sebelumnya.
4. Mendekati, guru secara fisik mendekati siswa, contohnya dengan berjalan atau duduk dekat siswa.
5. Sentuhan, misalnya menepuk bahu, berjabat tangan, merangkulnya, mengusap kepala, dan lain-lain yang semuanya ditujukan untuk menghargai tingkah laku atau kerja siswa.
6. Tanda, menggunakan berbagai macam symbol yang ditujukan untuk memberikan penghargaan terhadap penampilan, tingkah laku, atau kerja siswa. Contoh tanda tersebut adalah ijazah, sertifikat, medali, piala, buku, stiker, gambar, dan lain-lain (Djamarah, 2005, hal. 120).

2.1.3 Prinsip Penggunaan *Rewards*

Menurut Djamarah (2005, hal. 123) ada empat prinsip dalam menerapkan *rewards* yang dapat meningkatkan perilaku positif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran:

1. Ramah dan Antusias

Penggunaan *rewards* dapat dilihat dari interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran, apakah siswa dapat mencapai ekspektasi dari guru atau tidak. Pada penelitian ini, ekspektasi dari peneliti terhadap perilaku positif siswa dalam belajar sudah tertera pada *behavior checklist*. Peneliti sebagai guru menjelaskan *behavior checklist* sebelum aktivitas belajar dimulai, dan meminta siswa untuk mengisinya dengan jujur pada akhir pembelajaran.

2. Hindari Penggunaan Penguatan Negatif

Walaupun pemberian kritik atau hukuman adalah efektif untuk dapat mengubah motivasi, penampilan, dan perilaku siswa, tetapi penggunaan tersebut memberikan akibat yang tidak baik untuk psikologi anak, contohnya siswa menjadi frustrasi, pemberian hukuman dianggap sebagai kebanggaan, dan menyebabkan kejadian serupa terulang kembali. Oleh karena itu, sebaiknya pemberian hukuman atau penguatan yang bersifat negatif harus dihindari.

3. Penggunaan Bervariasi

Pemberian penguatan seharusnya diberikan secara bervariasi baik komponennya maupun caranya, dan diberikan secara hangat dan

antusias. Pada penelitian ini, peneliti menyediakan berbagai jenis hadiah yang diberikan kepada siswa dan berbeda di setiap minggunya. Misalnya, minggu pertama siswa diberi label, *sticky notes* dan pembatas buku; minggu kedua siswa diberikan stiker dan pulpen yang tentunya menarik dan bermanfaat bagi siswa. *Rewards* tersebut diberikan sesuai dengan jumlah poin yang diperoleh siswa.

4. Bermakna

Pemberian *rewards* dilaksanakan dalam situasi di mana siswa menyadari hubungan antara pemberian *rewards* terhadap tingkah laku mereka. Sebagai contoh, pada saat penelitian berlangsung pemberian *rewards* berupa penambahan poin diberikan kepada siswa yang dengan bersemangat menjawab pertanyaan dari peneliti, siswa yang tercepat dalam menyelesaikan tugas, dan pada akhir pembelajaran, poin diberikan kepada siswa yang dapat menjaga fokus dan perhatiannya selama pelajaran.

2.1.4 Kelebihan *Rewards*

Apabila *rewards* diterapkan di dalam kelas, maka dapat menjadi sebuah pendorong bagi siswa untuk terlibat dalam aktivitas di kelas. Ketika tujuan dari pemberian *rewards* untuk menyampaikan kemampuan atau perilaku positif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, maka itu akan menumbuhkan motivasi ekstrinsik siswa. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi dari luar yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu demi mendapatkan sesuatu yang

lain (Santrock, 2006, hal. 418). Maka dari itu, apabila *rewards* diberikan kepada seorang siswa karena dapat menunjukkan perilaku yang diharapkan guru, perilaku serupa akan dilakukan oleh siswa lainnya. Hal tersebut memungkinkan terjadinya persaingan yang sehat antar siswa untuk berjuang menunjukkan perilaku yang diharapkan guru. Penting bagi guru untuk memperhatikan bahwa pemberian *rewards* menyatakan kemampuan siswa, karena *rewards* tersebut dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa, sehingga mengubah perilaku mereka (Santrock, 2006).

2.1.5 Kekurangan *Rewards*

Rewards memang dapat memberikan sebuah dorongan bagi siswa untuk berperilaku sesuai harapan (perilaku positif), namun setelah *rewards* berhasil dicapai oleh siswa, dorongan tersebut tidak membuat siswa dapat berperilaku baik dalam waktu yang lama. Hal itu berarti bahwa *rewards* tidak dapat mengubah pola perilaku jangka panjang. Singkatnya, ketika pemberian *rewards* dihentikan, maka siswa akan kembali pada pola perilaku sebelumnya (Ryan, 2008). Dalam sebuah kasus tertentu, jika ada siswa yang memiliki ketertarikan dalam satu mata pelajaran, misalnya menggambar, dia tidak akan mengharapkan *rewards* hanya karena diminta menghabiskan lebih banyak waktu untuk menggambar, meskipun dia tahu bahwa dia akan diberikan sebuah *rewards* untuk hasil gambarnya. Dengan kata lain, *rewards* tidak bekerja kepada siswa yang memang

menunjukkan perilaku yang pantas dalam melakukan hal yang mereka senangi (Santrock, 2006).

Selain itu, tidak semua pemberian *rewards* sama untuk setiap siswa. Seorang siswa lebih suka diberi *rewards* berupa pujian dengan kata-kata, siswa yang lain mungkin lebih suka diberikan *rewards* berupa waktu untuk berpartisipasi dalam aktivitas favoritnya, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, guru harus menemukan *rewards* yang efektif bagi setiap siswa dengan cara mengamati perilaku siswa dan mencari tahu hal yang mampu membuat siswa termotivasi. (Santrock, 2011, hal. 225). Terakhir, *rewards* menjadi kurang efektif apabila diberikan dalam jangka waktu yang lama setelah perilaku terjadi. (Miltenberger, 2003, hal. 79).

2.2 Sistem Poin

Salah satu cara yang mudah untuk memberikan penghargaan atas perilaku siswa adalah dengan memberikan poin (Marzano, dkk., 2005, hal. 43). Dalam beberapa kasus penelitian, sistem poin dapat menarik perhatian siswa karena bentuknya yang mudah dilihat dan menarik perhatian siswa. Begitu juga dengan adanya grafik poin yang di pasang di dalam kelas, siswa dapat menghitung poin yang harus mereka dapatkan untuk memperoleh *rewards* (Garcia & Hoang, 2015).

Dalam penelitian ini, poin diberikan kepada siswa yang selama mengikuti kegiatan pembelajaran menunjukkan perilaku positif, sesuai dengan harapan peneliti. Poin yang diberikan berupa stiker yang ditempel

pada *behavior chart* (grafik poin) yang telah terpasang di dinding kelas bagian depan. Dalam *behavior chart* tersebut tertulis nama siswa dalam satu kelas dan tanggal. Setiap siswa dalam satu hari dapat memperoleh lebih dari satu poin jika dia sanggup memenuhi syarat yang diberikan oleh peneliti. Adapun syarat untuk memperoleh poin adalah sesuai dengan indikator perilaku positif. Setiap minggu poin tersebut akan ditukarkan dengan hadiah sesuai jumlah poin yang didapatkan oleh siswa. Hadiah (*rewards*) yang diberikan berupa buku catatan kecil, pulpen, *sticky notes*, label nama, dan pembatas buku.

2.3 Konsekuensi

Mengacu pada pengertian *rewards* sebagai sebuah konsekuensi yang dapat meningkatkan sebuah perilaku terjadi, maka ada juga konsekuensi yang bersifat negatif. Konsekuensi adalah apa yang terjadi (diterima) setelah seseorang menunjukkan adaptasi perilaku yang salah (Virginia, 2004, hal. 36). Konsekuensi biasanya lebih akrab dengan sesuatu yang berbau dengan hukuman atau kritikan. Menurut John Santrock (2011, hal. 222), hukuman adalah sebuah konsekuensi yang dapat mengurangi kemungkinan perilaku yang salah terjadi lagi. Tidak dapat disalahkan bahwa terkadang menghukum akan membuat siswa menjadi jera dan tidak mengulangi perilaku yang salah kembali. Akan tetapi, ada beberapa hal lain yang dapat ditimbulkan sebagai akibat dari memberikan hukuman. Contohnya ketika menggunakan hukuman secara berulang seperti meneriaki siswa atas perilaku yang salah, maka siswa akan menganggap bahwa berteriak adalah

suatu contoh ketika tidak dapat mengontrol situasi yang sedang menekan (Santrock, 2011, hal. 231). Di samping itu, hukuman dapat mempengaruhi kondisi psikologi siswa. Jika konsekuensi berupa hukuman diberlakukan terus menerus kepada siswa yang menunjukkan perilaku yang salah, maka siswa dapat menjadi frustrasi, pemberani, bahkan hukuman dianggap sebagai kebanggaan. Hal-hal tersebut justru dapat menyebabkan perilaku serupa terulang kembali (Djamarah, 2005, hal. 123).

Dalam penelitian ini, fokus dari peneliti adalah meningkatkan perilaku positif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, tetap ada konsekuensi yang diterima oleh siswa yang belum mampu menunjukkan perilaku sesuai harapan peneliti, yakni tidak mendapatkan poin. Selain itu, siswa yang mengganggu jalannya proses pembelajaran pun akan diberikan konsekuensi. Konsekuensi tersebut sudah didiskusikan dan disepakati oleh siswa dan guru (mentor peneliti) di awal tahun pembelajaran (sebelum penelitian berlangsung), apabila siswa sudah mendapatkan tiga kali peringatan dari guru, maka mereka harus pergi ke kelas TK dan belajar bersama anak TK selama 30 menit.

2.4 Perilaku Siswa

Menurut Krumboltz dan Thoresen (1969) yang dikutip dalam buku “*Managing Behaviors*” oleh Virginia (2004, hal. 28), perilaku adalah segala sesuatu yang dapat diamati dan diukur. Powell & Caseau (2004, hal. 162) mengungkapkan bahwa perilaku dilihat sebagai sebuah tanda yang keluar dari dalam pikiran dan perasaan. Sedangkan Ryan (2008, hal. 85) berkata

bahwa perilaku berdasarkan pada penampilan untuk sesuatu. Jika kita berharap anak-anak (baik di rumah maupun di sekolah) berperilaku baik, maka ada harga yang harus dibayar. Hal tersebut tergantung pada anak dan perilaku yang diinginkan. Harga itu dapat berupa sebuah hak istimewa tertentu, misalnya uang, pelukan, mainan, atau dalam level yang lebih tinggi, kepuasan diri anak (Ryan, 2008).

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah pikiran dan perasaan dari dalam diri seseorang (siswa) yang ditunjukkan untuk mencapai apa yang diinginkan. Anita mengatakan bahwa kebanyakan perilaku bukan respons yang tak disengaja. Hal tersebut berkaitan dengan teori *operant conditioning*, yaitu pembelajaran yang perilaku disengajanya diperkuat atau diperlemah oleh konsekuensi (Woolfolk, 2009, hal. 307). Konsekuensi tersebut dapat berupa *reinforcement* (penguat/pendorong) atau sering disebut *rewards*. Jika sebuah pendorong (*rewards*) sudah diterima setelah perilaku tertentu, maka perilaku akan menjadi kuat. Perilaku akan muncul atau terjadi kembali jika ada faktor pendorong (*rewards*).

2.4.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Siswa

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang, yaitu faktor dari dalam dan dari luar. Dalam pandangan Kristiani, faktor dari dalam diri manusia yang dapat mempengaruhi munculnya perilaku adalah sifat keberdosaan manusia. Menurut Powell & Caseau (2004, hal. 160), ada beberapa faktor dari luar yang mempengaruhi perilaku siswa, yaitu budaya dan masyarakat, sekolah, dan guru. Anita

Woolfolk (2001) menambahkan bahwa pola asuh dari orang tua adalah faktor penting dalam perkembangan anak, yang dapat memberikan pengaruh pada perilaku dan prestasi anak di dalam belajar. Faktor-faktor tersebut akan dijelaskan pada penjelasan di bawah ini:

a. Sifat Keberdosaan Manusia

Dosa adalah perilaku yang tidak pantas bagi orang yang percaya kepada Allah. Dosa meliputi suatu ketidaktaatan, mulai dari ketidaksabaran hingga pembunuhan (Bridges, 2007, hal. 15). Menurut Kris Lundgaard (2004, hal. 7), dosa yang hidup dalam diri manusia menunjukkan kuasa, otoritas, paksaan dan mengontrol kehidupan. Oleh karena itu, sifat berdosa menentukan munculnya sebuah perilaku manusia. Baik orang dewasa maupun anak-anak telah memiliki sifat berdosa yang timbul dari dalam hati.

Sifat berdosa dari dalam diri manusia berawal dari Adam dan Hawa yang diberikan perintah kepada Allah untuk tidak memakan buah pengetahuan yang baik dan jahat. Pada manusia pertama, Allah memberikan kebebasan untuk memilih, namun mereka memilih untuk tidak taat kepada perintah Allah dengan memakan buah tersebut. Hal itu menyebabkan manusia jatuh ke dalam dosa, dan menjadi tahu hal yang baik dan jahat. Meskipun manusia bisa membedakan hal yang baik dan jahat, namun kejatuhan manusia dalam dosa membuat manusia cenderung memilih hal yang jahat.

Hal tersebut di atas yang menjadi dasar bahwa siswa sebagai manusia ciptaan Allah juga dapat membuat pilihan atas perilakunya. Mereka dapat memilih untuk taat atau tidak (Van Brummelen, 2009, hal, 102). Sebagai manusia berdosa, siswa butuh penebusan dan pembaharuan dari hari ke hari. Hal ini berarti bahwa mereka dapat jatuh dalam dosa sewaktu-waktu, bahkan ketika mereka mencoba untuk membuat pilihan yang baik atau mengambil tindakan yang benar (Van Brummelen, 2009, hal 102). Oleh karena itu, meskipun siswa telah diarahkan untuk menunjukkan perilaku yang sesuai dengan peraturan, siswa tetap melanggar dan berperilaku sesuai keinginan hatinya.

b. Budaya dan Masyarakat

Budaya adalah pengetahuan, keterampilan, aturan, tradisi, kepercayaan, dan nilai-nilai yang memedomani perilaku di sekelompok orang tertentu maupun karya seni dan artefak yang dihasilkan dan diteruskan ke generasi berikutnya (Betancourt & Lopez, 1993; Pai & Alder, 2001 dalam Woolfolk, 2009). Biasanya kelompok masyarakat menciptakan sebuah budaya (sebuah program cara hidup) kemudian dikomunikasikan kepada anggota masyarakat yang lain. Kelompok masyarakat tersebut umumnya memiliki garis regional, etnik, ras, gender dan kelas sosial yang sama. Jadi, setiap kita dipengaruhi oleh beragam budaya (Woolfolk, 2009).

Meskipun setiap siswa memiliki latar belakang budaya yang diturunkan dari orang tuanya, budaya teman sebaya dan masyarakat di sekitar lebih mendominasi dalam membentuk perilaku. Siswa yang ditolak oleh teman-teman sebayanya cenderung kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas; mereka belum dapat menunjukkan perilaku positif, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan, berdiskusi bersama teman, dan memperhatikan guru selama kegiatan pembelajaran. Penolakan yang terjadi biasanya diakibatkan karena siswa tidak mengikuti aturan kelompok masyarakat atau budaya dalam kelompok pertemanannya. Misalnya, siswa di dalam kelas rata-rata menggunakan tas dorong, apabila ada siswa yang menggunakan tas ransel, maka siswa dalam kelas akan menolak dia, karena dianggap tidak mengikuti budaya di dalam kelas (Woolfolk, 2009).

c. Sekolah

Sekolah menjadi faktor yang mempengaruhi perilaku siswa, sebab anak-anak menghabiskan waktu bertahun-tahun di sekolah sebagai anggota masyarakat kecil yang mengerjakan tugas dan mengikuti aturan yang menegaskan dan membatasi perilaku, perasaan, dan sikap. Masuknya anak ke sekolah juga menandai perubahan peran dan kewajiban anak. Di dalam sekolah, anak memiliki peran sebagai seorang siswa, di mana mereka berinteraksi dan mengembangkan hubungan dengan orang-orang sebaya

disekitarnya dan mengembangkan standar-standar baru untuk menilai diri mereka sendiri (Santrock, 2002).

d. Guru

Guru bertanggung jawab untuk membantu siswa mengontrol pikiran dan perasaan yang dapat memotivasi adanya perilaku mengganggu. Keahlian komunikasi seperti bertanya jawab dan menjadi pendengar yang reflektif dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang dapat memicu timbulnya perilaku yang negatif. Selain itu, aktivitas kelas seperti bermain peran, menari, bermain musik, keterampilan, dan aktivitas fisik yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan perasaan dan emosinya. Jika siswa dapat mengekspresikan perasaan dan emosi dalam dirinya dengan tepat, maka siswa dapat menunjukkan perilaku yang positif (Powell & Caseau, 2004). Selain itu, Ryan (2008, hal. 114) menambahkan bahwa ada banyak cara untuk membangun perilaku siswa yang positif di dalam kelas. Cara yang terbaik adalah guru menjadi model atas perilaku yang tepat, melalui perkataan dan seluruh tingkah laku yang diinginkan di dalam kelas.

e. Pola Asuh Orang Tua

Diane Baumrind (1991) mengidentifikasi empat gaya pola asuh orang tua berdasarkan tingkat kehangatan dan kontrol orang tua yang tinggi atau rendah (Woolfolk, 2009, hal. 128):

- a. Orang tua yang otoritarian (kehangatan rendah, kontrol tinggi) tampak dingin dan mengontrol interaksi mereka

dengan anak-anaknya. Anak-anak diharapkan matang dan mengerjakan apa yang dikatakan orang tua. Tidak ada banyak pembicaraan tentang emosi. Hukuman diterapkan dengan kaku, tetapi tidak kasar. Orang tua mencintai anak-anaknya, tetapi tidak ada kasih sayang yang ditunjukkan secara terbuka.

- b. Orang tua yang otoritatif (kehangatan tinggi, kontrol tinggi) juga menetapkan batas-batas yang jelas, menegakkan aturan, dan mengharapkan perilaku matang, tetapi mereka lebih hangat terhadap anak-anaknya. Mereka mendengarkan kekhawatiran mereka, memberi alasan untuk setiap aturan, dan memberi kesempatan untuk pengambilan keputusan yang lebih demokratis. Tidak banyak hukuman yang diterapkan dengan kaku dan lebih banyak bimbingan. Orang tua membantu anak-anak memikirkan baik-baik konsekuensi tindakan mereka.
- c. Orang tua yang permisif (kehangatan tinggi, kontrol rendah) bersikap hangat dan penuh perhatian, tetapi mereka tidak memiliki banyak aturan atau konsekuensi untuk anak-anaknya dan tidak banyak mengharapkan perilaku matang.
- d. Orang tua yang menolak/mengabaikan (kehangatan rendah, kontrol rendah) tampaknya sama sekali tidak peduli dan tidak mau dibuat repot untuk mengontrol, berkomunikasi, atau mengurus anak-anaknya.

Anak-anak orang tua yang otoritatif lebih banyak merasa bahagia bila dirinya memiliki hubungan yang baik dengan orang lain. Sementara itu, anak-anak dari orang tua otoritarian lebih banyak merasa bersalah bahkan sampai depresi bila tidak mengikuti aturan atau berperilaku sesuai dengan apa yang ditetapkan oleh orang tuanya. Anak-anak dari orang tua permisif mungkin mengalami masalah dalam berinteraksi dengan teman sebayanya, mereka terbiasa mengikuti kemauannya sendiri, karena orang tua tidak memberikan banyak aturan dan konsekuensi. Sedangkan anak-anak dari orang tua yang menolak/mengabaikan cenderung memperlihatkan kendali diri yang buruk dan tidak membangun kemandirian dengan baik (Woolfolk, 2009).

2.4.2 Teori Perkembangan dan Perilaku

Dalam kaitannya dengan perilaku, tahap perkembangan turut menjadi latar belakang terbentuknya perilaku manusia. Salah satu *behavioris* (ahli perilaku), B. F. Skinner memandang bahwa perkembangan adalah perilaku. Ia yakin bahwa perkembangan dipelajari dan sering berubah sesuai dengan pengalaman-pengalaman lingkungan. Demikian juga perilaku seseorang, dapat diubah sesuai atau berlawanan dengan kondisi di lingkungannya, misalnya perilaku agresif dapat dibentuk menjadi perilaku patuh, perilaku malas-malasan dapat dibelokkan menjadi perilaku yang semangat dan berminat (Santrock, 2002, hal. 45).

Erikson berpendapat bahwa manusia dalam hidupnya akan berkembang dalam tahap-tahap psikososial, di mana perkembangan kepribadian seseorang didasarkan atas pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan orang lain. Dalam teorinya, ada delapan tahap perkembangan yang dilampaui oleh siklus kehidupan manusia (lihat tabel 2.1). Masing-masing tahap terdiri dari tugas perkembangan yang khas, yang menghadapkan individu dengan suatu krisis kepribadian. Bagi Erikson, krisis ini bukanlah suatu bencana, melainkan titik balik peningkatan potensi. Hal tersebut ditentukan oleh perilaku individu itu sendiri (Santrock, 2002, hal. 40).

Tabel 2. 1 Tahap Perkembangan Erikson

Tahap Perkembangan	Periode Perkembangan	Karakteristik
Kepercayaan dan ketidakpercayaan	Masa bayi (tahun pertama)	Rasa kepercayaan menuntut perasaan nyaman secara fisik dan jumlah ketakutan minimal akan masa depan. Kebutuhan dasar bayi dipenuhi oleh pengasuh yang tanggap dan peka.
Otonomi serta rasa malu dan ragu-ragu	Masa bayi (tahun kedua)	Setelah memperoleh kepercayaan dari pengasuh, bayi mulai menentukan bahwa mereka memiliki kemauan yang berasal dari diri mereka sendiri. Mereka menegaskan rasa otonomi atau kemandirian mereka. Mereka menyadari kemauan mereka. Jika bayi terlalu dibatasi atau dihukum terlalu keras, mereka cenderung mengembangkan rasa malu dan ragu-ragu.
Prakarsa dan rasa bersalah	Masa awal anak-anak (3-5 tahun)	Ketika anak-anak prasekolah menghadapi dunia sosial yang lebih luas, mereka lebih tertantang dan perlu mengembangkan perilaku yang lebih bertujuan untuk mengatasi tantangan-tantangan ini. Anak-anak diharapkan menerima tanggung jawab yang lebih besar. Namun, perasaan bersalah yang tidak menyenangkan dapat muncul jika anak-anak tidak bertanggung jawab dan dibuat merasa terlalu cemas.
Tekun dan rasa rendah diri	Masa pertengahan dan akhir anak-anak (6-9 tahun)	Tidak ada masa lain yang lebih antusias daripada akhir periode masa awal anak-anak yang penuh imajinasi. Ketika anak-anak memasuki tahun-tahun sekolah dasar, mereka mengarahkan energi mereka pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Yang berbahaya pada tahap ini adalah perasaan tidak berkompeten dan tidak produktif.
Identitas dan kebingungan identitas	Masa remaja (10-20 tahun)	Individu dihadapkan dengan temuan siapa mereka, bagaimana mereka kira-kira nantinya, dan ke mana mereka menuju dalam kehidupannya. Satu dimensi yang penting ialah penjajakan pilihan-pilihan alternatif terhadap peran. Penjajakan karir merupakan hal penting.
Keakraban dan keterkucilan	Masa awal dewasa (21-40 tahun)	Individu menghadapi tugas perkembangan pembentukan relasi yang akrab dengan orang lain. Erikson menggambarkan keakraban sebagai penemuan diri sendiri, tanpa kehilangan diri sendiri pada diri orang lain.
Bangkit dan mandeg	Masa pertengahan dewasa (41-60 tahun)	Persoalan utama ialah membantu generasi muda dalam mengembangkan dan mengarahkan kehidupan yang berguna.
Keutuhan dan keputusasaan	Masa akhir dewasa (60 tahun ke atas)	Individu menoleh ke masa lalu dan mengevaluasi apa yang telah mereka lakukan dengan kehidupan mereka. Menoleh kembali ke masa lalu dapat bersifat positif (keutuhan) atau negatif (keputusasaan).

(Santrock, 2002, hal. 42-43)

Mengacu pada tahap perkembangan Erikson, subjek penelitian, yaitu siswa kelas IV SD sedang berada pada tahap tekun dan rasa rendah diri. Pada tahap ini siswa mengarahkan energinya pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Akan tetapi, yang berbahaya pada tahap ini adalah perasaan tidak berkompeten dan tidak produktif. Jika menurut tahapan perkembangannya, siswa seharusnya menunjukkan perilaku yang semangat ketika belajar di sekolah. Siswa akan bersaing satu dengan yang lain untuk mencapai nilai yang bagus. Sering dijumpai siswa yang setelah pulang sekolah langsung melanjutkan aktivitasnya dengan mengikuti bimbingan belajar di luar sekolah. Terkadang sekolah memberikan pekerjaan rumah tambahan kepada siswa, supaya mereka bisa lebih banyak belajar dan memperoleh pengetahuan. Namun, bila siswa gagal mendapatkan apa yang dia mau, perasaan tidak berkompeten dan tidak produktif akan timbul dalam dirinya. Tidak jarang perilaku yang dilakukan oleh siswa berubah menjadi malas-malasan dan kurang bersemangat dalam belajar, karena menganggap bahwa diri mereka tidak kompeten.

2.4.3 Kesalahan Perilaku yang Umumnya Terjadi pada Siswa Sekolah Dasar

Stipek (2002) yang dikutip dalam Santrock (2011, hal. 460) mengatakan bahwa banyak siswa tidak menunjukkan perilaku yang terbaik di sekolah karena memiliki interaksi yang kurang baik dengan guru atau teman mereka. Mereka sering bermasalah dengan

menyelesaikan tugas, tidak memperhatikan guru, dan membuang-buang waktu. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ketika menjalankan masa praktikum dan penelitian. Subjek penelitian, yakni kelas empat sekolah dasar dalam mengikuti pelajaran kurang menunjukkan perilaku positif. Ditemukan beberapa siswa yang kurang baik dalam manajemen waktunya. Mereka banyak membuang waktu saat istirahat sehingga terkadang telat masuk ke dalam kelas. Saat diberikan tugas, beberapa siswa juga tidak mampu menyelesaikan dengan tepat waktu. Selain itu, mereka juga tidak dapat mempertahankan perhatiannya kepada guru yang sedang mengajar. Beberapa siswa juga terlihat kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal lainnya adalah siswa lupa mengucapkan kata “maaf”, “tolong”, dan “terima kasih” apabila ingin meminta bantuan kepada guru maupun temannya, serta melanggar kesepakatan kelas yang telah dibuat oleh guru dan siswa.

2.5 Perilaku Positif Siswa

Siswa dikatakan memiliki perilaku positif apabila siswa berperilaku sesuai dengan peraturan dan prosedur kelas (Santrock, 2006, hal. 461). Biasanya guru dan siswa di dalam kelas sudah membuat kesepakatan tentang peraturan dan prosedur di dalam kelas pada awal semester. Akan tetapi, perilaku positif siswa tidak langsung muncul begitu saja. Perilaku positif dipelajari dengan mengamati dan mengubah perilaku, baik sebelum

perilaku terjadi maupun konsekuensi dari perilaku, sehingga dapat meningkatkan perilaku yang pantas dan menurunkan perilaku yang tidak pantas (Virginia, 2004, hal. 27).

Menurut Powell dan Caseau (2004, hal 161), perilaku siswa menjadi lebih positif di sekolah karena siswa mengalami rasa kepemilikan dan dukungan, yang mana aktivitas pembelajaran melibatkan mereka dengan cara menghubungkan apa yang bermakna dalam hidup mereka dan budaya setempat. Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku positif siswa adalah perilaku yang sesuai dengan peraturan dan prosedur kelas hasil dorongan dari rasa kepemilikan dan dukungan dari pihak sekolah dan budaya hidup mereka.

Di dalam lingkungan sekolah, seorang guru Kristen harus lebih banyak berbuat daripada hanya membagikan informasi dalam Alkitab, guru harus membantu siswa, yang adalah murid Yesus untuk bertumbuh dalam relasi, moral, teologi, dan pelayanan (Gangel & Hendricks, 2005, hal. 68). Hal-hal tersebut berkaitan dengan perilaku sehari-hari siswa. Apabila siswa memiliki relasi yang baik dengan siswa yang lain, memiliki nilai moral yang baik, pengenalan yang baik akan Allah, dan ikut serta dalam pelayanan, maka dapat dikatakan siswa tersebut mampu menunjukkan perilaku positif selama mengikuti proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

2.5.1 Indikator Perilaku Positif Siswa

Van Brummelen (2009) dalam bukunya "*Walking with God in the Classroom*", mendeskripsikan bagaimana perilaku siswa yang

adalah gambar dan rupa Allah sebagai anggota dalam komunitas belajar di dalam kelas. Pertama, siswa bertanggungjawab atas perilakunya. Hal ini berarti bahwa siswa juga memiliki tanggung jawab terhadap usaha belajarnya. Siswa dapat membuat keputusan apakah mereka mau taat atau sebaliknya. Sebagai contoh, siswa mampu untuk memilih akan masuk kelas tepat waktu atau terlambat, mengerjakan tugasnya atau tidak, dan bertanggungjawab dengan perlengkapan sekolahnya (Van Brummelen, 2009, hal. 102).

Kedua, manusia sebagai gambar dan rupa Allah menyampaikan bahwa setiap orang itu unik. Begitu juga dengan siswa, mereka memiliki karakter dan kemampuan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, siswa mampu berkontribusi dalam kelas, sebagai komunitas belajar. Mereka diharapkan untuk terlibat dengan aktif di dalam proses pembelajaran (Van Brummelen, 2009, hal. 103). Terlibat secara aktif berarti bahwa siswa menunjukkan fokus dan memperhatikan selama belajar, mereka mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru, dan mampu untuk menjawab pertanyaan maupun bertanya berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas di dalam kelas.

Ketiga, sebagai anggota dari komunitas kelas, siswa mampu menerima dan menggunakan kemampuan mereka untuk membangun relasi antara satu dengan yang lain, baik itu dengan sesama teman maupun dengan guru-guru, baik pengalaman yang sukacita maupun kesulitan saat bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan (Van Brummelen, 2009, hal. 179). Contohnya siswa mau mendengarkan saat

ada orang lain yang berbicara kepada mereka, dapat bekerja sama ketika mendapatkan tugas kelompok, mau menghargai teman yang telah melakukan suatu perbuatan baik, meminta maaf ketika melakukan kesalahan, dan mampu berkata “tolong” dan mengucapkan “terima kasih” ketika meminta bantuan.

Keempat, sebagaimana sebuah komunitas belajar, guru bersama dengan siswa menetapkan peraturan yang sederhana, kemudian menginstruksikan kepada siswa untuk hidup dan belajar dari keterbatasan tersebut. Harapan dari adanya peraturan adalah untuk menciptakan kondisi belajar yang optimal (Van Brummelen, 2009, hal. 188). Peraturan tersebut seperti: mengangkat tangan sebelum bertanya atau menjawab pertanyaan, memberi tanda sebelum meninggalkan kelas (contoh: dua jari untuk pergi ke toilet, tiga jari untuk minum), mendorong kursi sebelum meninggalkan area tempat duduk, dan diam ketika guru mengangkat tangan atau menepuk tangan memberi tanda untuk tenang. Melalui peraturan tersebut, siswa diharapkan mampu untuk menunjukkan perilaku menghargai dan taat.

Berdasarkan teori yang telah diuraikan di atas, peneliti memutuskan empat indikator untuk mengukur perilaku positif siswa saat kegiatan pembelajaran, yang dideskripsikan di bawah ini:

1. Siswa bertanggungjawab terhadap tindakan dan perlengkapannya, meliputi:
 - Siswa masuk ke dalam kelas tepat waktu (khususnya setelah istirahat dan pindah kelas)

- Siswa telah siap dengan membawa buku pelajaran sesuai dengan jadwal, dan perlengkapan belajar
 - Siswa mampu untuk menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai dengan waktu yang diatur oleh guru
2. Siswa terlibat secara aktif di dalam kelas, meliputi:
- Siswa mampu untuk fokus pada pelajaran dan tidak berbicara dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan materi di depan kelas
 - Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan dengan tepat (mengangkat tangan sebelum berbicara)
 - Siswa aktif dalam berdiskusi dengan kelompoknya selama kerja kelompok
3. Siswa memiliki hubungan yang baik antara sesama siswa dan guru, meliputi:
- Siswa mampu untuk mendengarkan temannya yang sedang berbicara
 - Siswa menunjukkan rasa hormat kepada guru melalui berbicara dengan lembut dan mengikuti instruksi yang diberikan
 - Siswa dapat menghargai siswa lainnya yang melakukan hal yang baik
 - Siswa meminta maaf kepada temannya jika berbuat salah
 - Siswa mengucapkan kata tolong dan terima kasih ketika meminta bantuan dari orang lain

4. Siswa dapat menaati peraturan yang telah didiskusikan bersama dengan guru,

meliputi:

- Siswa memberikan tanda sebelum meninggalkan ruang kelas (dua jari untuk izin pergi ke kamar mandi dan tiga jari untuk minum)
- Siswa memasukkan kursinya ke dalam meja sebelum meninggalkan area tempat duduknya
- Siswa diam ketika guru memberikan tanda dengan mengangkat tangan atau menepuk tangan.

2.6 Hubungan antara *Rewards* dan Perilaku Positif Siswa

Memberi *rewards* terhadap sesuatu tingkah laku (perilaku) menambah kemungkinan tingkah laku tersebut dilakukan lagi di kemudian hari (Monks, Knoers, & Siti, 2004, hal. 194). Bila anak-anak diberi hadiah atas perilaku yang sesuai dengan aturan dan perjanjian sosial, mereka akan mengulangi perilaku itu. Apabila anak-anak dihukum atas perilaku yang tidak bermoral (tidak sesuai dengan aturan dan perjanjian sosial), maka perilaku itu juga dapat berkurang atau hilang (Santrock, 2002, hal. 288). Namun, yang perlu diperhatikan adalah hukuman dapat menimbulkan efek yang tidak baik bagi perkembangan psikologi anak, maka pemberian hadiah (*rewards*) lebih efektif untuk meningkatkan perilaku positif anak daripada hukuman.

Mengulang kembali pendapat Schunk (2008), ketika *rewards* menyatakan tentang keunggulan seseorang, maka rasa bersaing siswa menjadi meningkat. Lebih dari itu, harapan dari *rewards* untuk meningkatkan perilaku positif siswa dapat tercapai (Schunk, 2008 dalam Santrock, 2006, hal. 421). Oleh karena itu, dalam menerapkan *rewards*, guru berperan sebagai teknisi dan gembala. Menurut Van Brummelen (2006, hal. 33), sebagai teknisi, guru menerapkan langkah-langkah yang spesifik untuk mencegah atau mengoreksi masalah-masalah manajemen kelas. Hal tersebut meliputi pemberian instruksi yang jelas, harapan yang tinggi atas prestasi siswa, dan penguatan positif (pemberian *rewards*) yang sering dilakukan. Sebagai gembala, guru bertanggung jawab untuk menuntun siswa mengembangkan bakatnya dan menjadikan siswa sebagai murid Tuhan yang lebih kompeten baik dalam bidang spiritual, fisik, intelektual, emosional, maupun sosial, sebagaimana yang dicontohkan oleh Yesus dalam Lukas 2:52, Yesus pada umur 12 tahun semakin bertambah besar dan bertambah hikmat-Nya dan besar-Nya, dan makin dikasihi oleh Allah dan manusia. Disini, guru adalah penunjuk jalan, penasihat, pelatih, dan penghibur, yang menanamkan kebenaran, keadilan, kasih, dan rasa hormat pada struktur kelas (Van Brummelen, 2006, hal. 43).

Jadi, apabila seorang guru ingin siswanya berperilaku positif, maka guru juga harus mendukungnya melalui memberikan teladan dan memotivasinya. Guru harus bertindak adil dan memperhatikan prinsip-prinsip dalam memberikan *rewards* kepada siswa. Apakah siswa tersebut layak mendapatkan *rewards* atau tidak, hal ini tergantung kepada

keepakatan antara guru dan siswa di dalam kelas. Guru juga bertanggung jawab untuk membantu siswa mengontrol pikiran dan perasaan yang dapat memotivasi adanya perilaku mengganggu. Jika siswa dapat mengekspresikan perasaan dan emosi dalam dirinya dengan tepat, maka siswa dapat menunjukkan perilaku yang positif.

