

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perilaku (*behaviorism*)

Perilaku adalah salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar di kelas. Perilaku adalah konsep yang rumit yang memiliki beberapa karakteristik. Karakteristik tersebut menentukan perilaku seperti perbuatan dan perkataan yang dapat diukur dan diamati, dijelaskan, dan direkam oleh orang lain atau oleh orang yang terlibat dalam perilaku. Perilaku berdampak pada lingkungan, termasuk fisik atau lingkungan sosial (orang lain dan diri kita sendiri), perilaku adalah hal yang sah yaitu, kejadian tersebut secara sistematis dipengaruhi oleh peristiwa lingkungan (Miltenberger 2004, hal. 2). Perilaku ini tidak hanya penting dalam dunia pendidikan, tetapi juga dalam kehidupan Kristen. Paulus juga mengatakan kepada Titus bagaimana seorang guru harus mengajar tentang perilaku yaitu, memberikan teladan dengan melakukan perilaku yang baik dan dalam pengajaran harus menunjukkan integritas sehingga siswa yang menentang mungkin akan merasa malu karena tidak ada hal yang dapat ditentang.

Salah satu pendekatan untuk perilaku manusia adalah behaviorisme. Dalam dunia pendidikan, behaviorisme didefinisikan sebagai “sebuah teori yang menjelaskan pembelajaran dalam hal perilaku yang dapat diamati dan dipengaruhi oleh rangsangan dari lingkungan” (Eggen & Kauchak, 2010, hal. 164). Ini berarti bahwa behaviorisme berkaitan dengan perilaku terbuka yang dipengaruhi oleh lingkungan. Perilaku terbuka sendiri berarti “suatu tindakan yang dapat diamati

dan direkam oleh orang lain yang terlibat dalam perilaku” (Miltenberger, 2004, hal. 3). Sehubungan dengan perilaku terbuka Alberto & Troutman (1991, hal. 22) juga berpendapat bahwa perilaku manusia dapat berubah dengan tindakan yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan. Schunk dan B. F. Skinner setuju bahwa behaviorisme mendefinisikan sebagai perubahan yang relatif bertahan dalam perilaku yang dapat diamati yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, proses berpikir seperti harapan, keyakinan, dan wawasan (Eggen & Kauchak, 2010, hal. 164).

Dari beberapa pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa perilaku adalah suatu hal yang dapat diamati dan direkam yang dipengaruhi oleh lingkungan melalui proses tindakan yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan untuk membawa suatu perubahan kepada diri sendiri atau orang lain.

2.2 Perilaku Tidak Sesuai

2.2.1 Faktor Penyebab Perilaku Tidak Sesuai

Menurut teori Abraham Maslow (dalam Levin & Nolan 2007, hal. 46) salah satu faktor seorang anak melakukan perilaku menyimpang di kelas adalah adanya kegagalan dalam pemenuhan kebutuhan mendasar. Untuk itu Maslow membagi kebutuhan mendasar manusia menjadi beberapa tingkatan yaitu:

- a) Kebutuhan fisiologis yaitu makanan, minuman, dan bernapas.
- b) Kebutuhan atas keamanan yaitu proteksi kecelakaan dan rasa sakit.
- c) Kebutuhan atas kasih sayang seperti cinta dan kasih sayang.
- d) Kebutuhan atas harga diri yaitu perasaan mampu dan dihargai oleh orang lain.

- e) Kebutuhan atas aktualisasi diri yaitu pencapaian diri atas potensi yang dimiliki.

Berdasarkan hirarki Abraham Maslow dapat disimpulkan bahwa penyebab penyimpangan perilaku karena adanya ketidakseimbangan kebutuhan fisiologis, keamanan dan kasih sayang yang diperoleh dari rumah. Keadaan tersebut mempengaruhi secara langsung tingkah laku dan siswa di dalam kelas.

Levin & Nolan (2010, hal. 47) menyatakan bahwa faktor penyebab perilaku menyimpang yaitu faktor lingkungan rumah, faktor lingkungan sekolah, dan faktor lingkungan sosial. Dalam faktor lingkungan rumah penyebab terjadinya perilaku menyimpang dikarenakan adanya hubungan yang tidak harmonis antara anak dengan orang tua. Terciptanya hubungan tidak harmonis karena anak terabaikan oleh kondisi yang tidak stabil di dalam rumah. Keadaan tersebut membuat anak menjadi stress dan mengalami masalah perilaku. Pada faktor lingkungan sekolah dan lingkungan sosial penyebab terjadinya perilaku menyimpang adalah kurangnya aktivitas anak di dalam kelas dan kurangnya penghargaan terhadap diri anak tersebut. Keadaan demikian dapat membuat anak berperilaku menyimpang untuk mendapatkan pengakuan.

Sedangkan Dreikurs (dalam Djiwandono 2002, hal. 279) melihat perilaku menyimpang siswa sebagai sebuah kesalahan dari tujuan, seperti untuk mendapatkan perhatian yang tidak semestinya, untuk mencari kekuatan, dan untuk menghindari kegagalan. Disamping itu juga, faktor penyebab perilaku menyimpang menurut Hallahan & Kauffman (2009) ditandai dengan adanya ketidakmampuan untuk membangun atau mempertahankan hubungan interpersonal dengan rekan-rekan atau guru.

Berdasarkan beberapa faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku menyimpang dapat terjadi karena adanya kegagalan pemenuhan kebutuhan dasar atas perkembangan karakter dan kepribadian seseorang di dalam lingkungan terdekatnya, serta adanya ketidakmampuan dalam membangun relasi dengan lingkungan. Akibatnya, seseorang akan mencari hal-hal yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut dengan berperilaku yang tidak sesuai.

2.2.2. Jenis Perilaku Tidak Sesuai

Perilaku tidak sesuai memiliki dua karakter terbesar yaitu internalisasi perilaku dan eksternalisasi perilaku. Seperti yang dikatakan oleh (Zionts, 2002) dalam bukunya bahwa eksternalisasi perilaku adalah hal-hal yang dapat mengganggu pihak lain, bahkan perilaku tersebut dapat menjauhkan siswa dari perilaku yang sesuai Kazdin (dalam Zionts, 2002, hal. 20) juga menambahkan bahwa siswa dapat mendemonstrasikan perilaku yang buruk atau menyimpang yang secara khusus dapat mengganggu pihak lain selama proses pembelajaran. Zionts juga menyebutkan beberapa contoh eksternalisasi perilaku yang sama dengan yang terjadi di lapangan yaitu, tidak dapat duduk dengan tenang, membuat keributan, berbicara dengan siswa lain, dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Sedangkan internalisasi perilaku Zionts (2002) merupakan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh siswa karena siswa memiliki gangguan terhadap kepribadiannya. Hal ini dilihat dari ketika siswa mengalami depresi, gangguan kecemasan, dan menarik diri dalam pergaulan Dalam penelitian ini peneliti menemukan bahwa perilaku menyimpang siswa k-2 adalah termasuk

eksternalisasi perilaku. Selama pembelajaran berlangsung seringkali ditemukan siswa melakukan hal-hal yang dapat mengganggu siswa lain.

Pendapat lain datang dari Reinaz & Hanson (dalam Hallahan & Kauffman, 2009) tentang eksternalisasi perilaku dan internalisasi perilaku. Dikatakan bahwa eksternalisasi perilaku mencakup sikap yang tidak bisa diterima oleh lingkungan mengakibatkan penarikan diri dari lingkungan. Sedangkan internalisasi perilaku adanya dorongan untuk mengancam kerusakan fisik dari dalam diri dengan menggunakan gerakan emosional seperti depresi dan mengabaikan arah dan teguran.

2.3 Penguatan (*Reinforcement*)

(Miltenberger 2004, hal 71) memberikan definisi penguatan sebagai bentuk perilaku tertentu yang diikuti dengan pemberian konsekuensi langsung yang menghasilkan penguatan perilaku. Konsekuensi langsung ini memperkuat frekuensi perilaku tertentu terjadi. Kazdin juga mengatakan, "penguatan selalu mengacu pada peningkatan kemungkinan atau probabilitas respon ketika respon yang segera diikuti oleh konsekuensi" (Kadzin, 2001, hal. 50). Di dalam kelas, penguatan digunakan untuk meningkatkan perilaku tertentu dari siswa dengan memberikan konsekuensi untuk perilaku tertentu dengan segera. Tentu saja, para guru menginginkan peningkatan terhadap perilaku positif di dalam kelas.

Salah satu pendukung terkemuka dari pencetus behaviorisme adalah B. F. Skinner. Teorinya telah digunakan dengan sukses di dalam meningkatkan disiplin siswa di kelas serta dalam meningkatkan prestasi akademik. Sebagai guru Kristen teori operant Skinner memiliki pro dan kontra dalam pengaplikasiannya di dalam kelas kepada siswa. Di dalam prakteknya Skinner menggunakan hewan untuk

merespon rangsangan yang diberikan dan tentu hal ini sangat bertentangan dengan Iman Kristen dan pernyataan Allah bahwa manusia adalah ciptaan yang paling mulia dari segala ciptaan, karena manusia diberikan Allah rasio yang memampukan manusia untuk berpikir, bekerja dan menciptakan hal-hal yang berguna bagi kehidupan. Contohnya adalah Skinner yang dapat menciptakan teori yang sudah tidak asing lagi bagi pendidik untuk diaplikasikan di dalam kelas. Namun, kembali lagi sebagai guru Kristen bagaimana respon dan penerapan penguatan yang baik dan tepat sesuai dengan perintah Allah yaitu kasih. Di dalam pemberian penghargaan pada tindakan yang benar tidak secara otomatis dihargai material. Ketaatan manusia kepada Allah adalah hal yang diharapkan terlepas dari *reward*, meskipun tindakan manusia mungkin memang akan terpengaruh atau dipengaruhi oleh konsekuensi potensial.

Dalam penelitian ini, penguatan dikategorikan menjadi dua sesuai dengan jenis konsekuensi yang diberikan kepada siswa:

2.3.1 Penguatan Positif

Menurut Walker (2004, hal. 65) penguatan positif adalah pemberian bentuk penguatan ketika perilaku yang diinginkan diperlihatkan. Miltenberger (2004, hal. 75) menambahkan bahwa penguatan juga diikuti oleh stimulus yaitu, objek atau peristiwa yang dapat dideteksi oleh salah satu indera dengan demikian memiliki potensi untuk mempengaruhi orang. Stimulus dalam penguatan positif yang disajikan setelah perilaku tersebut disebut dengan penguatan positif. Eggen & Kauchak (2010, p. 169) mengatakan bahwa penguatan positif dapat ditunjukkan dengan sesuatu yang diinginkan atau dihargai, seperti pujian, wajah yang bahagia,

token yang dapat diuangkan untuk hak istimewa, dan bintang di papan pengumuman untuk siswa.

Selain itu juga, penguatan positif dapat juga dalam bentuk konsekuensi yang diberikan dan mengakibatkan peningkatan perilaku yang positif (Eggen & Kauchak, 2010, hal. 169) dan karena tindakan ini, Eggen & Kauchak (2010, hal. 169) mengingatkan bahwa guru perlu mengetahui prinsip-prinsip dasar dalam menggunakan penguatan positif sehingga dapat bekerja secara efektif. Muji & Reynolds (2005, hal. 92) menjelaskan, prinsip-prinsip dasar dalam menggunakan hadiah adalah mengidentifikasi perilaku yang ingin diperkuat, kemudian memutuskan penghargaan yang sesuai untuk memperkuat perilaku tersebut, dan akhirnya menggunakan imbalan tersebut, demikian cara yang paling efektif memperkuat perilaku yang diinginkan. (Muji & Reynolds, 2005, hal. 92) dengan prinsip-prinsip ini, guru diharapkan dapat menggunakan penguatan positif secara efektif.

Dengan demikian penguatan positif adalah suatu penguatan yang diberikan kepada seseorang dalam meningkatkan perilaku yang diinginkan melalui rangsangan tertentu. Rangsangan yang diberikan berupa rangsangan positif seperti ekspresi wajah tersenyum, anggukan juga dengan sebuah penghargaan berupa hadiah seperti stiker.

2.3.1.1. *Reward*

Ketika seorang guru ingin agar siswa melakukan aturan-aturan yang telah dibuat, maka seorang guru perlu memberikan konsekuensi terhadap segala tindakan yang dilakukan berkaitan dengan aturan-aturan tersebut. Ketika siswa melakukan aturan-aturan dengan baik dan benar, maka siswa tersebut wajib untuk

mendapatkan penghargaan sebagai hasil dari apa yang telah dilakukannya. Menurut Wong, dua jenis konsekuensi yang akan diterima oleh siswa dalam menjalankan aturan yang ada, yaitu *reward* (penghargaan) sebagai konsekuensi terhadap tindakan yang positif dan *punishment* (penalti) sebagai konsekuensi terhadap tindakan yang negatif (Wong & Wong, 2009, hal. 192).

Prinsip dasar dalam pemberian *reward* adalah mengidentifikasi perilaku apa yang ingin diperkuat, kemudian memutuskan jenis *reward* apa yang akan diberikan dan menggunakan *reward* yang paling efektif untuk memperkuat perilaku siswa (Mujis & Reynolds, 2005, hal. 92). Apalagi untuk perilaku yang lebih sulit, maka semakin besar kemungkinan untuk menggunakan *reward* dalam kelas (Konza, Grainger, & Bradshaw, 2001, hal. 107). Menurut Burden, dengan menyediakan beberapa jenis *reward* lebih awal dalam pengalaman belajar siswa, maka siswa akan lebih berupaya untuk dapat menerima *reward* tambahan (2000, hal. 81).

Menurut Tauber, dengan menyediakan *reward* (sesuatu yang diinginkan siswa) sebagai konsekuensi, maka siswa akan melakukan perilaku yang diinginkan atau disebut penguatan positif. Tauber juga mengatakan bahwa kebanyakan orang akan berhenti, atau setidaknya perilakunya akan menurun jika kehilangan *reward* (2007, hal. 262). Jadi, *reward* juga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang merupakan perilaku yang positif, dan apabila *reward* tersebut dihilangkan maka akan mengakibatkan menurunnya keaktifan belajar siswa sebagai salah satu perilaku positif. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa *reward* merupakan suatu konsekuensi positif

atau hadiah yang akan diterima oleh seseorang sebagai bentuk penghargaan atas perilaku positif yang dilakukan seperti aktif dalam belajar.

Menurut Van Brummelen (2009, hal. 63) guru harus dengan sadar mengembangkan kelas menjadi komunitas belajar di mana para siswa mengalami pengalaman hidup dalam lingkungan yang peduli terhadap proses pendalaman karakter. Untuk menciptakan lingkungan yang saling peduli, maka guru sebagai pembimbing dalam kelas haruslah menunjukkan teladan terlebih dahulu dengan menunjukkan rasa peduli terhadap setiap kontribusi siswa. Rasa kepedulian dapat ditunjukkan dengan berbagai macam cara, salah satunya dengan penghargaan atau *reward*. terhadap setiap kontribusi yang baik dari siswa seperti keaktifan siswa dalam belajar. Dengan kepedulian tersebut, guru memperlihatkan bahwa guru tersebut dapat dipercaya dan bersungguh-sungguh dalam menolong siswa dalam memberikan kontribusi mereka dalam komunitas kelas.

Ketika guru sudah melakukan tugasnya dengan baik dalam memperlihatkan kepeduliannya kepada siswa, maka dengan sendirinya siswa akan meneladani tindakan tersebut dan ditunjukkan dengan sikap saling peduli dan saling menghargai satu sama lain yang merupakan implikasi dari kasih yang merupakan tanggung jawab murid Yesus Kristus.

2.3.1.2 Jenis Sistem *Reward*

Penggunaan *reward* harus sesuai dalam semua aspek pengembangan siswa. Jika tidak, siswa akan kehilangan efektivitasnya. Berikut jenis *reward* yang dapat digunakan untuk anak-anak.

a. Pengakuan Sosial / Penguatan

Penguatan sosial dapat berupa frasa sederhana seperti “baik”, “sangat baik”, “pintar”, “Saya menghargai bahwa...” dan beberapa kata-kata positif yang memenuhi kebutuhan siswa. Di antara banyak jenis penguatan, yang paling jelas adalah untuk mengatakan harapan yang positif kepada siswa. Bila menggunakan jenis penguatan, diharapkan untuk tidak menggunakan kata-kata yang sama terus-menerus. Hal ini dapat meningkatkan keinginan siswa untuk mengulangi perilaku yang sesuai. Jones & Jones (2007) mengusulkan agar para guru menyebutkan perilaku tertentu yang perlu dipuji misalnya mengatakan "terima kasih sudah duduk dengan baik" untuk siswa yang duduk dengan benar, dengan mengatakan ini dapat membantu siswa untuk mengenali perilaku yang diinginkan oleh guru dan perilaku yang harus ditingkatkan.

b. Sikap

Jenis *reward* ini dapat berupa senyum, mengangguk, menunjukkan ibu jari, bertepuk tangan, mengatakan ucapan, dan sebagainya. Jenis *reward* ini dapat meningkatkan interaksi yang menguntungkan antara siswa dan guru (Djamarah, 2010).

c. Sosial dan Token Penguatan

“Token dapat menjadi alat yang efektif untuk mengenali suksesnya penyelesaian tujuan pembelajaran yang spesifik” (Marzano, Nordford, & Paynter, 2001, hal. 109). Token penguatan mengacu pada hadiah langsung yang diberikan kepada siswa dalam bentuk yang nyata untuk memberikan penguatan pada waktu mendatang.

Jones & Jones (2007) menyarankan titik-titik berikut sebagai lima langkah dasar untuk menerapkan penguatan sistem tanda di dalam kelas.

1. Menentukan waktu dan subjek untuk melaksanakan token
2. Memilih perilaku yang akan ditingkatkan
3. Menentukan waktu untuk menghentikan token
4. Menentukan bagaimana pelaksanaan token
5. Memilih prosedur untuk memperoleh rekaman token.

2.3.2 Penguatan negatif

Bentuk atau penguatan lainnya adalah penguatan negatif. Pengertian penguatan negatif menurut Walker (2004, hal. 68) adalah penghapusan penguatan yang telah diberikan dengan harapan untuk mengubah munculnya frekuensi perilaku yang menyimpang. Sejalan dengan Walker, Miltenberger (2004, hal. 75) menambahkan, bahwa stimulus dalam penguatan negatif yang dihapus atau dihindari setelah perilaku yang disebut penghapusan stimulus ini disebut sebagai stimulus aversif. Stimulus aversif adalah stimulus yang tidak menyenangkan yang dihindari oleh seseorang. Penguatan positif dan negatif yang diberikan kepada siswa dapat meningkatkan perilaku tertentu. Perbedaannya hanya terletak dalam produksi atau penghapusan stimulus.

Berbeda dengan penguatan positif, perilaku tertentu menghasilkan rangsangan tertentu, sedangkan dalam penguatan negatif perilaku tertentu menghilangkan rangsangan tertentu (stimulus aversif). Dalam memberikan penguatan, baik penguatan positif atau negatif, Arthur, et al. (2003, hal. 170-171) menyebutkan tiga kunci yang perlu diperhatikan oleh guru sehingga penguatan menjadi efisien dalam kelas. Penguatan harus dilakukan dengan segera setelah

siswa melakukan perilaku yang diinginkan. Hal ini dilakukan untuk melihat respon siswa dalam berperilaku di waktu dan kesempatan yang lain. Penguatan harus kontingen yang dimaksud kontingen adalah penguatan yang dilakukan kepada seseorang tidak hanya dilakukan oleh *reinforcer* namun, dengan subjek lain misalnya adalah *peer reinforcement*. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan dihargai oleh seseorang. Penguatan harus memotivasi yaitu penguatan harus memiliki makna yang dapat meyakinkan seseorang saat diberi penguatan.

Dapat disimpulkan bahwa penguatan negatif adalah penguatan yang diberikan dengan menghapus stimulus yang tidak diinginkan untuk mengubah frekuensi perilaku menyimpang yang tidak diinginkan.

2.3.3 Indikator Penguatan Oleh Guru

Adapun indikator yang harus dicapai dalam penerapan penguatan antara lain:

a. Kehangatan dan Antusiasme

Kehangatan dan antusiasme guru ditunjukkan saat menerapkan penguatan dapat mempengaruhi perilaku siswa agar mempererat hubungan siswa dan guru (Djamarah, 2010).

b. Penguatan Bervariasi

Penggunaan penguatan dapat lebih efektif jika jenis penghargaan yang diberikan adalah bervariasi. Alangkah lebih baik jika guru tidak hanya mengatakan "baik" untuk berkali-kali, dan mengubah kata dengan yang lain (Djamarah, 2010).

c. Kebermaknaan

Menurut Marsh "Para guru yang menetapkan tujuan yang bermakna, realistis dan dapat dicapai adalah untuk mendapatkan dukungan siswa" (2004, hal. 46). Hasilnya bisa efektif jika siswa mengetahui arti dari penerimaan penghargaan itu sendiri. Para siswa harus dibawa ke situasi bahwa mereka memiliki pemahaman tentang hubungan antara penghargaan dan perilaku mereka. Ketika siswa tidak memiliki persepsi tentang penghargaan yang diberikan, itu akan berbahaya dan menjadi tidak efektif (Djamarah, 2010).

d. Penguatan yang Konsisten

"Penguatan hanya akan bekerja dengan baik bila diterapkan secara konsisten" (Arends, 2008, hal. 200). Sama halnya dengan Hurlock (1999, hal.400) mendefinisikan konsisten sebagai "tingkat keseragaman atau stabilitas". Stabilitas kepada mereka yang mengikuti aturan harus diberi penghargaan. Disamping itu, untuk menyesuaikan prosedur pemberian sistem *reward*. Jika hadiah yang dijanjikan akan diberikan pada akhir sesi, itu harus dipenuhi, atau jika hukuman diberikan setelah tiga kali peringatan, maka harus melakukannya. Konsistensi menumbuhkan rasa hormat terhadap aturan yang berlaku. Seorang guru yang berkomitmen untuk konsisten, layak dihormati siswa (Hurlock, 1999).