

Penerapan Intervensi Modifikasi Perilaku untuk Meningkatkan Perilaku Kepatuhan dan Penyelesaian Tugas pada Anak Usia Sekolah dengan Masalah Impulsif dan Atensi

Muthia Dwi Larasati dan Erniza Miranda Madjid

Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia, Depok

Abstract

Children with impulsivity and attention problem are usually difficult to complete a task in a given time. Moreover in the school setting, of course there is a time limit to be able to complete the tasks that have been given. Whereas, stage of development in the middle childhood children look themselves based on their ability to complete the tasks. It is feared if they fail in that case, then which will develop is an inferior feeling. Therefore, behavior to complete the tasks is important to be mastered by children especially in the middle stage of childhood. In addition, children who have hyperactive and impulsive tendencies usually will have difficulty to follow the rules and commands. One of way to shape the expected behavior is to apply behavioral modification interventions with positive reinforcement techniques. This research is a multiple baseline research using single case AB design method. The study participant was a boy aged 6 years and 3 months. The purpose of this study is to improve compliance behavior and task completion. The research was conducted to 9 sessions, each session consisting of 3 experiments. Positive reinforcement has been given each time the participant reaches the target behavior at each session. The results showed that positive reinforcement techniques could increase the frequency of compliance behavior (from 33.3% to 100%), completion of tasks (from 47.5% to 99.5%) and the effect of applying the intervention persists after the session is over.

Keywords: *impulsivity, compliance, attention issues, task description, positive reinforcement.*

I. Pendahuluan

Anak dengan *attention-deficit/hyperactivity disorder* (ADHD) biasanya berhubungan dengan pencapaian akademis yang kurang baik, lemah dalam hal membaca dan matematika, serta dibuktikan dengan nilai-nilai di sekolah yang rendah (Loe & Feldman, 2007). Hampir serupa dengan anak ADHD, anak-anak yang menunjukkan gejala-gejala hiperaktif, impulsivitas, serta masalah atensi, dengan atau pun tanpa diagnosa ADHD, juga menunjukkan pencapaian akademis yang rendah (Loe & Feldman, 2007). Biasanya nilai-nilai rendah tersebut disebabkan oleh karena yang kurang mampu memertahankan atensi ketika guru menjelaskan di depan kelas, mudah terdistraksi dengan hal-hal lain selain yang

berkaitan dengan pelajaran, atau kesulitan memertahankan atensi dalam menyelesaikan tugas. Padahal, anak-anak berusia sekolah, yaitu yang berada pada tahap perkembangan *middle childhood* (usia 6-12 tahun) sedang mengembangkan konflik *industry vs inferiority* (Erikson, dalam Papalia, Olds, & Feldman, 2009) yang sangat terkait dengan pencapaiannya di sekolah. Anak-anak akan menilai diri dan teman-temannya berhasil apabila memiliki pencapaian yang baik dalam ranah akademis. Dengan demikian, yang lebih berkembang adalah *industry* yang berarti anak-anak merasa lebih percaya diri untuk bisa mencapai tujuannya. Akan tetapi, jika menunjukkan kecenderungan gagal dalam pencapaian akademis, yang akan lebih berkembang adalah *inferiority*, yaitu merasa lebih rendah atau kurang mampu dibanding teman-teman dan lingkungannya, serta merasa kurang percaya diri dengan kemampuannya. Oleh karenanya, penting bagi anak yang berada di tahapan perkembangan *middle childhood* untuk mengembangkan *industry*, yaitu berhasil dalam pencapaian akademis. Salah satu hal yang dapat dilakukan guna berhasil dalam pencapaian akademis adalah dengan meningkatkan perilaku penyelesaian tugas.

Penyelesaian tugas (*task-completion*) didefinisikan oleh Ramsey dan rekan-rekan (2010) sebagai jumlah dari tugas atau soal-soal yang dikerjakan secara mandiri, terlihat dari adanya goresan pensil atau pulpen di sekitar tugas atau soal tersebut (bisa berada di bawah atau samping soal/tugas). Pada anak yang menunjukkan gejala-gejala ADHD seperti memiliki masalah atensi, biasanya memiliki kesulitan dalam menyelesaikan tugas, khususnya tugas sekolah. Terlebih lagi, tugas-tugas yang diberikan di sekolah biasanya memiliki batas waktu tertentu. Jika tidak selesai dalam waktu tertentu, bisa jadi anak tersebut mendapatkan nilai yang kurang optimal dan dikhawatirkan ada perasaan kurang berhasil dan tidak percaya diri pada kemampuannya sendiri. Mengingat bahwa pencapaian akademis merupakan salah satu hal yang penting untuk dimiliki anak usia *middle childhood*, maka perilaku penyelesaian tugas ini perlu untuk dimiliki.

Selain itu, anak dengan ADHD atau pun yang menampilkan gejala-gejala ADHD, kerap kali menunjukkan masalah-masalah perilaku lainnya (Podolski & Nigg, 2001). Jika dikaitkan dengan ranah akademis atau *setting* sekolah dan *setting* rumah, hal yang paling terlihat adalah anak yang menunjukkan gejala ADHD biasanya menolak untuk melaksanakan instruksi/perintah, baik dari guru atau pun orang tua. Tidak jarang bahwa orang tua yang memiliki anak dengan kondisi demikian—yaitu memiliki perilaku yang sulit diatur atau tidak patuh—memiliki tingkat stres yang lebih tinggi dibanding orang tua yang memiliki anak dengan kondisi normal (Podolski & Nigg, 2001).

Perilaku kepatuhan, didefinisikan sebagai suatu respon (inisiasi) yang ditunjukkan oleh seseorang karena adanya permintaan/instruksi dari orang lain (Cialdini & Goldstein, 2014). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perilaku tidak patuh merupakan tidak adanya respon atau minimnya respon yang ditunjukkan oleh seseorang ketika terdapat instruksi dari orang lain.

Untuk bisa meningkatkan kemunculan perilaku yang diinginkan, terdapat salah satu intervensi yang dapat dilakukan yaitu dengan intervensi modifikasi perilaku. Intervensi modifikasi perilaku dinilai tepat untuk bisa meningkatkan probabilitas terjadinya perilaku yang diharapkan di masa mendatang, dan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk bisa meningkatkan probabilitas terjadinya perilaku adalah dengan menggunakan teknik *positive reinforcement* (Kazdin, 2013).

Belum banyak penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa penggunaan teknik *positive reinforcement* efektif dalam meningkatkan perilaku kepatuhan dan penyelesaian tugas pada anak dengan masalah impulsivitas dan atensi. Akan tetapi, Alsedrani (2017) melakukan penelitian untuk melihat apakah teknik *positive reinforcement* secara individual efektif dalam meningkatkan perilaku penyelesaian tugas pada anak dengan *autism spectrum disorder* (ASD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *positive reinforcement* efektif dalam meningkatkan perilaku penyelesaian tugas. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini ingin melihat apakah intervensi modifikasi perilaku dengan teknik *positive reinforcement* efektif dalam meningkatkan perilaku kepatuhan dan penyelesaian tugas pada anak dengan masalah impulsive dan atensi.

Penelitian ini merupakan penelitian *single case design*, dengan menggunakan *multiple baseline across behavior* karena akan ada dua perilaku yang diberikan intervensi. Partisipan memiliki inisial R, laki-laki berusia 6 tahun 3 bulan. Berdasarkan pemeriksaan psikologis yang sudah dilakukan sebelumnya, R memiliki masalah impulsivitas dan atensi. Ia menunjukkan beberapa gejala yang terdapat pada diagnosa ADHD (APA, 2013), akan tetapi gejala yang ditampilkan tidak memenuhi kriteria untuk diberikan diagnosa tersebut. Pada saat intervensi hendak dilakukan, R baru saja memulai pendidikan SD kelas 1. Pencapaian akademiknya di sekolah belum menunjukkan nilai-nilai yang rendah, hampir semua nilai merupakan nilai rata-rata keseluruhan siswa (nilai KKM). Akan tetapi, orang tua dari R, terutama ibu sudah mulai khawatir akan tugas-tugas R yang sebagian besar selalu tidak selesai di sekolah, dan pada akhirnya dibawa pulang ke rumah dijadikan PR. Ibu khawatir jika hal itu terjadi terus-menerus, R akan terbiasa tidak menyelesaikan tugasnya dan tidak

mendapatkan nilai, yang akan menyebabkan prestasi di sekolah rendah. Oleh karena itu, ibu ingin perilaku R bisa berubah, yang tadinya tidak bisa menyelesaikan tugas di sekolah, berubah menjadi bisa menyelesaikan tugasnya di sekolah dan tidak perlu dibawa pulang dijadikan PR.

Terkait perilaku kepatuhan, ibu juga sudah khawatir dan kewalahan dengan perilaku R yang cenderung tidak patuh jika diberikan instruksi. Bahkan untuk instruksi-instruksi sederhana seperti membuang sampah atau mencuci tangan, R kerap kali tidak patuh. Tidak heran bila, ibu juga ingin mengubah perilaku R, dari tidak patuh menjadi patuh.

Dari pemeriksaan psikologis sebelumnya, diketahui bahwa R memiliki taraf kecerdasan yang berada di golongan rata-rata (IQ=90, Skala Weschler), dengan IQV=85 dan IQP=96. R juga memiliki daya tangkap yang tergolong cukup baik, sesuai dengan anak-anak seusianya. Ia mampu menerima informasi dan memahami instruksi yang diberikan, terlihat R bisa mengerjakan tugas sesuai dengan instruksi. Berdasarkan hal tersebut, diperkirakan R bisa diberikan instruksi, karena terkait dengan intervensi ini, R akan diberikan instruksi-instruksi guna meningkatkan/memunculkan perilaku yang diharapkan.

II. Metode Penelitian

2.1 Partisipan

Partisipan adalah seorang anak laki-laki berinisial R berusia 6 tahun dengan indikasi hiperaktif, impulsif, dan masalah atensi. R duduk di kelas 1 SD Negeri di Depok. Ia datang ke psikolog untuk melakukan pemeriksaan psikologis atas saran dari dokter anak dan keinginan ibu untuk mengetahui apakah kondisi R sudah termasuk hiperaktif atau tidak. Ibu merasa bahwa R cenderung tidak bisa diam dan tidak bisa diberikan nasihat. R disimpulkan memiliki indikasi hiperaktif, impulsif, dan masalah atensi setelah diberikan beberapa tes yang terstandarisasi seperti *Vanderbilt*, *Child Behavior Checklist (CBCL)*, *Weschler Intelligence Scale for Children – Revised (WISC-R)*, disertai dengan wawancara informal bersama orang tua, serta observasi langsung pada anak di beberapa *setting* lingkungan, yaitu rumah dan ruang pemeriksaan. R memiliki kapasitas inteligensi tergolong rata-rata dengan IQ 90 (IQV = 85, IQP = 96).

2.2 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *multiple baseline accross behavior* dan berupa *single case AB design* dengan menggunakan intervensi

modifikasi perilaku. Teknik yang digunakan adalah teknik *positive reinforcement* untuk meningkatkan perilaku kepatuhan dan penyelesaian tugas.

Pada penelitian ini diperlukan adanya identifikasi hubungan antara *antecedent*, *behavior*, dan *consequences* (A-B-C) agar program modifikasi perilaku berjalan efektif. Berikut gambaran analisis fungsi perilaku kepatuhan dan penyelesaian tugas pada tabel 1.

Tabel I. Gambaran analisis fungsi perilaku kepatuhan dan penyelesaian tugas

| <i>Antecedents</i> (A) | <i>Behavior</i> (B) | <i>Consequences</i> (C) |
|--------------------------------------|---------------------------------------|--|
| Adanya instruksi lisan | Minimnya perilaku kepatuhan | Tidak perlu melakukan hal yang diinstruksikan |
| Mengerjakan tugas akademik (menulis) | Minimnya perilaku menyelesaikan tugas | Tugas tidak selesai / lamban dalam menyelesaikan |

2.3 Functional Behavioral Assessment

Fungsi dari kedua perilaku, yaitu minimnya perilaku kepatuhan dan menyelesaikan tugas adalah sebagai penghindaran, sehingga tidak perlu melakukan hal yang diperintahkan dan tidak perlu menyelesaikan tugas hingga selesai.

Teknik yang akan digunakan pada penelitian ini adalah teknik *positive reinforcement*. Bentuk *reinforcer* yang akan diberikan disesuaikan dengan hal-hal yang disukai oleh R. Untuk mengetahui hal-hal apa saja yang disukai oleh R, dilakukan wawancara terhadap ibu R. Panduan wawancara diambil dari Martin dan Pear (2015) sebagai pedoman. Setelah dilakukan wawancara, diketahui *reinforcer* apa saja yang bisa diberikan kepada R. *Reinforcer* tersebut terbagi ke dalam tiga kelompok, yaitu *consumable reinforcers*, *activity reinforcers*, dan *social rewards*. Berikut adalah *reinforcers* yang dapat digunakan pada saat intervensi dilakukan:

Tabel II. *Reinforcer consumable reinforcers, activity reinforcers, dan social rewards*

| <i>Consumable Reinforcers</i> | <i>Activity Reinforcers</i> | <i>Social Rewards</i> |
|-------------------------------------|------------------------------|--|
| 1. Sosis | 1. Bermain sepeda | 1. Pujian |
| 2. Susu kotak (stroberi dan vanila) | 2. Bermain mobil-mobilan | - "Ih pintar ya R, bunda senang deh liatnya" |
| 3. Teh kotak | 3. Bermain <i>angry bird</i> | - "Wiih hebat R" |
| 4. Cokelat <i>silverqueen</i> | 4. Menonton film kartun | 2. Sentuhan |
| | | - Dipeluk |
| | | - Dicum |
| | | 3. <i>Gesture</i> |
| | | - Diajak tos |
| | | - Diacungkan jempol |

Setelah melakukan wawancara lebih lanjut, baik dengan ibu maupun dengan R, diputuskan bahwa dalam intervensi modifikasi perilaku ini akan menggunakan *consumable reinforcers* yang dapat dilihat di tabel 3. Selain *consumable reinforcers*, *social rewards* juga akan digunakan dalam intervensi ini.

Tabel III. Bentuk-bentuk *reinforcers* untuk R

| Level | Jenis Reinforcer |
|-------|------------------|
| 1 | Sosis |
| 2 | Cokelat |
| 3 | Teh kotak |

2.4 Pengukuran

2.4.1 Kepatuhan

Kepatuhan didefinisikan oleh Cialdini dan Goldstein (2004) sebagai suatu respon (inisiasi) yang ditunjukkan oleh seseorang karena adanya permintaan/instruksi (*request*) dari orang lain. Untuk bisa dikatakan bahwa seseorang sudah patuh, terdapat batas waktu (latensi) antara pemberian instruksi dan inisiasi respon/perilaku yaitu lima detik (Wruble, dkk, 1991). Akan tetapi menurut Shriver dan Allen (1997) untuk anak usia 2-10 tahun, penggunaan latensi respon adalah 10 detik. Hal yang sama juga disampaikan oleh Axelrod dan Zank (2012) bahwa seseorang dikatakan patuh jika menginisiasi respon dalam batas waktu 10 detik, dengan persentase keberhasilan adalah minimal 60%.

Definisi Operasional

Bergerak untuk menginisiasi/melakukan hal yang diinstruksikan secara lisan dalam latensi waktu maksimal 10 detik setelah instruksi diberikan.

Target: R menginisiasi/melakukan hal yang diinstruksikan secara lisan dalam waktu ≤ 10 detik, minimal 60% dari jumlah instruksi yang diberikan di tiap *trial* (3 dari 5 instruksi).

2.4.2 Penyelesaian Tugas

Penyelesaian tugas (*task-completion*) didefinisikan sebagai jumlah dari tugas atau soal-soal yang dikerjakan secara mandiri yang terlihat dari adanya goresan pensil atau pulpen di sekitar tugas atau soal-soal tersebut (berada di bawah atau di samping soal/tugas) (Ramsey, Jolivette, Patterson, & Kennedy, 2010)

Definisi Operasional

Menirukan sejumlah kalimat yang disediakan di lembar kerja setelah diberikan instruksi oleh PI.

Target: R menirukan kalimat-kalimat yang sudah disediakan oleh PI sejumlah 50% lebih banyak dari jumlah rata-rata kalimat yang berhasil R buat ketika pengambilan data *baseline*, minimal di dua percobaan yang berdurasi lima menit

2.4.3 Prosedur

Penelitian ini dilengkapi dengan uji kaji etik yang diserahkan dan dinyatakan layak oleh Komite Penelitian Universitas Indonesia. Lembar persetujuan juga diberikan dan diisi oleh orang tua partisipan yang menyetujui dilakukannya intervensi pada partisipan. Partisipan juga diberitahu bahwa nantinya ia akan diminta untuk menyelesaikan instruksi dan tugas, yang mencakup kegiatan menulis, serta kemungkinan adanya pemberian hadiah.

Program intervensi modifikasi perilaku ini menggunakan desain *multiple baseline across behavior*, yang berarti akan ada lebih dari satu perilaku yang diintervensi, yaitu perilaku kepatuhan dan penyelesaian tugas. Cara pengambilan *baseline* akan dijelaskan lebih lanjut di bagian "*baseline*" di bawah. Untuk prosedur program intervensi modifikasi perilaku kepatuhan, berikut langkah-langkahnya:

- a. Pelaksana intervensi (PI) memberikan 4 instruksi/perintah lisan pada R di tiap percobaan. Instruksi/perintah tersebut sebagai stimulus diskriminatif (SD) untuk dapat memicu perilaku kepatuhan pada R. Macam-macam instruksi/perintah yang akan digunakan dalam intervensi ini adalah sebagai berikut:
 - Mengambil suatu benda yang ada di dalam/teras rumah (SD: "R, *tolong ambilkan [nama benda]*").
 - Meletakkan suatu benda di tempat tertentu di dalam/teras rumah (SD: "R, *tolong taruh [nama benda] di [nama tempat]*").
 - Mulai melakukan suatu aktivitas (SD: "R, *ayo sini/sana [nama aktivitas]*").
 - Berhenti melakukan suatu aktivitas yang sedang dilakukan (SD: "R, *selesai/berhenti/ sudah ya [nama aktivitas]-nya*").
- b. PI melakukan pencatatan waktu yang diperlukan R untuk menginisiasi gerakan memulai instruksi/perintah.
- c. PI memberikan ucapan terima kasih dan *positive reinforcer* setiap kali R berhasil memenuhi target waktu yang sudah ditentukan.

Pencatatan waktu perlu dilakukan karena dalam perilaku kepatuhan, terdapat batas waktu antara instruksi selesai diberikan dan seseorang menginisiasi gerakan untuk

melakukan apa yang diinstruksikan. Dalam penelitian ini, di sesi awal, R diberikan waktu kurang dari 20 detik untuk menginisiasi gerakan. Jika berhasil, maka ia dianggap memunculkan perilaku kepatuhan. Pada akhir sesi, diharapkan R bisa menginisiasi gerakan dalam waktu kurang dari 10 detik setelah instruksi diberikan. Jika berhasil, maka ia dianggap memunculkan perilaku kepatuhan.

Untuk program intervensi modifikasi perilaku penyelesaian tugas, berikut langkah-langkahnya:

- a. PI memperlihatkan lembar tugas menulis kepada R. Pada lembar tersebut, terdapat lima kalimat yang terdiri atas tiga suku kata. Di bawah tiap kalimat disediakan ruang untuk R menirukan kalimat-kalimat tersebut sebanyak tiga kali setiap kalimat.
- b. PI memberikan instruksi mengerjakan lembar tugas, “*R, di sini PI punya kertas yang ada kalimat-kalimatnya. Coba yuk, R salin kalimat-kalimat itu di tempat yang sudah disediakan di bawah tiap kalimat [tunjukkan]. Setiap kalimat disalinnya tiga kali ya. Nanti ada waktunya, yaitu 5 menit. Kalau sudah 5 menit, akan ada bunyinya. Nah itu tandanya waktu R untuk menyalin sudah habis. Semakin banyak yang bisa kamu salin, akan semakin baik.*”
- c. PI mengatur *timer* agar berbunyi dalam waktu 5 menit. PI juga menyediakan alat tulis (pensil) dan penghapus.
- d. PI membacakan tiap kalimat sebagai SD bagi R untuk menyalin kalimat tersebut di bawahnya.
- e. Apabila R sudah selesai menyalin kalimat sebanyak tiga kali, PI kemudian membacakan kembali kalimat selanjutnya. Teruskan hingga durasi waktu 5 menit selesai.
- f. Ketika waktu sudah habis, PI mencatat jumlah kalimat (atau jumlah suku kata) yang berhasil disalin oleh R.
- g. PI memberikan *positive reinforcer* jika R menunjukkan perilaku yang sesuai dengan target di sesi atau *trial* tersebut.

Program modifikasi perilaku meningkatkan kepatuhan dan penyelesaian tugas pada R akan dilaksanakan dalam 9 sesi yang setiap sesinya terdiri dari 3 percobaan untuk masing-masing perilaku. Tiap sesi diperkirakan akan memakan waktu 30-60 menit. Intervensi akan dilakukan di rumah R. Peralatan yang dibutuhkan dalam intervensi ini adalah barang-barang di dalam rumah R (untuk perilaku kepatuhan, contohnya meminta R untuk menaruh suatu barang di suatu tempat); serta meja lipat, karpet, alat tulis, dan lembar menyalin (untuk perilaku penyelesaian tugas).

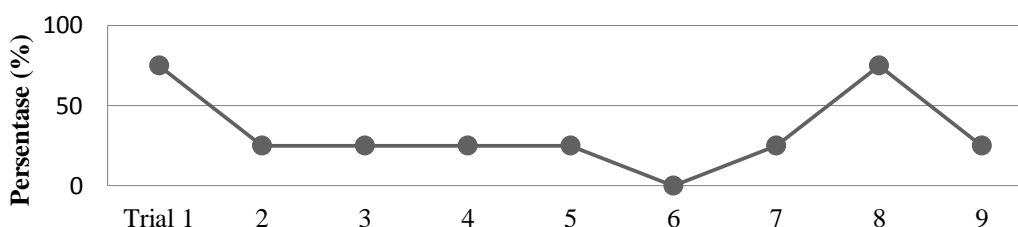
Dalam setiap sesi terdapat 3 percobaan. Untuk setiap percobaan pada perilaku kepatuhan, akan ada 4 instruksi yang diberikan kepada R. Dengan demikian di tiap sesi akan terdapat 12 instruksi yang diberikan kepada R. Untuk perilaku penyelesaian tugas, terdapat 5 kalimat yang perlu disalin oleh R di setiap sesinya. Satu kalimat berisikan 3 kata dan disalin sebanyak 3 kali. Dengan demikian, total yang harus ia salin dalam satu sesi adalah 15 kalimat.

2.4.4 Baseline

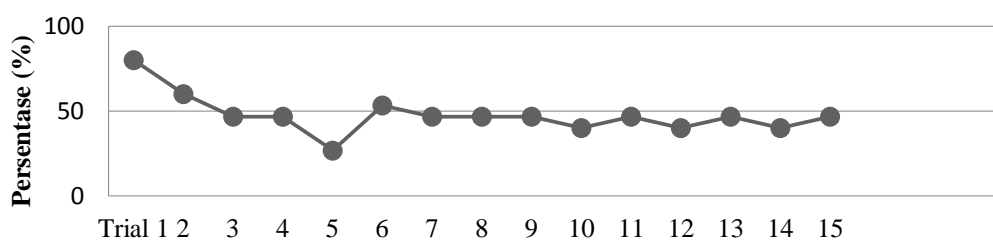
Tujuan dilakukannya pengambilan data *baseline* adalah untuk melihat gambaran perilaku kepatuhan dan penyelesaian tugas pada R sebelum diberikan intervensi. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya bahwa penelitian ini merupakan penelitian dengan *multiple baseline across behavior*. Dengan demikian, kedua perilaku yang hendak diintervensi akan dilihat terlebih dahulu sebelum intervensi dimulai dengan pengambilan data *baseline* yang dimulai dalam waktu bersamaan. Akan tetapi waktu selesainya pengambilan *baseline* dan memulai intervensi dilakukan di waktu yang berbeda. Ketika perilaku sudah mulai stabil, atau terlihat polanya, maka intervensi dapat dilakukan.

Pengambilan data *baseline* untuk perilaku kepatuhan dilakukan dengan cara memberikan instruksi-instruksi kepada R lalu melihat apakah R melaksanakan instruksi tersebut. Sedangkan untuk perilaku penyelesaian tugas, pengambilan data *baseline* dilakukan dengan memberikan lembar kerja menyalin pada R dan melihat berapa kalimat yang bisa ia salin dalam waktu 5 menit. Berikut adalah grafik pengambilan *baseline* untuk kedua perilaku (Grafik 1 dan 2).

Gambar 1. Baseline - Perilaku Kepatuhan



Grafik 2. Baseline - Perilaku Penyelesaian Tugas



Secara umum, hasil *baseline* perilaku kepatuhan masih rendah, di bawah 50%. Perilaku kepatuhan menunjukkan hasil yang cukup stabil di angka 25%. Rata-rata keseluruhan perilaku kepatuhan yang ditunjukkan oleh R adalah 33,3%. Sedangkan untuk perilaku penyelesaian tugas, hasil *baseline* menunjukkan rata-rata R berhasil menyalin 7 dari 15 kalimat dalam waktu 5 menit (47,5%).

2.4.5 Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam program intervensi modifikasi perilaku kepatuhan ini adalah ketika R berhasil bergerak/menginisiasi gerakan untuk melakukan instruksi/perintah dalam waktu yang sudah ditentukan di setiap sesinya. Di akhir sesi, intervensi dikatakan berhasil jika R bisa menginisiasi gerakan untuk melakukan instruksi dalam waktu kurang dari 10 detik sejak instruksi diberikan. Sedangkan untuk kriteria keberhasilan program intervensi modifikasi perilaku penyelesaian tugas adalah jika R berhasil menyalin kalimat sebanyak +50% dari rata-rata jumlah kalimat yang ia salin ketika pengambilan data *baseline* dalam waktu 5 menit.

2.4.6 Follow up

Setelah program intervensi modifikasi perilaku selesai, tahap *follow up* akan dilakukan untuk melihat apakah perilaku yang diharapkan masih bertahan meskipun sudah tidak dalam *setting* sesi intervensi. Sesi *follow up* akan dilakukan sebanyak 3 sesi (perilaku kepatuhan) dan 5 sesi (perilaku penyelesaian tugas). Jumlah sesi *follow up* disamakan dengan jumlah sesi pada saat pengambilan *baseline* dengan tujuan untuk membandingkan perilaku sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

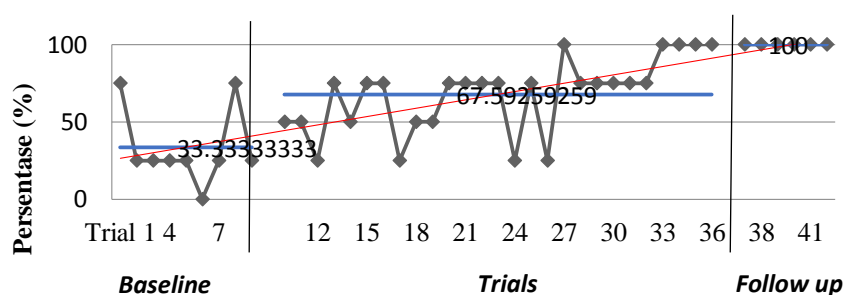
2.5 Analisis Data

Untuk memudahkan dalam proses analisis, data yang sudah diperoleh dimasukkan ke dalam grafik dan dijadikan sebuah analisis visual. Untuk analisis visual perilaku kepatuhan dapat dilihat di grafik 3, dan analisis visual perilaku penyelesaian tugas dapat dilihat di grafik 4. Pada kedua grafik tersebut, terdapat tiga bagian yaitu *baseline*, *intervensi*, dan *follow up*. Secara keseluruhan dapat dilihat garis *trendline* berwarna merah menunjukkan peningkatan. Hal tersebut memperlihatkan bahwa terdapat peningkatan untuk kedua perilaku yang diintervensi, karena kedua garis merah sama-sama memperlihatkan peningkatan. Pada kedua grafik juga dapat dilihat rata-rata persentase dari waktu ke waktu. Pada grafik 3 yang menunjukkan hasil intervensi perilaku kepatuhan, dapat dilihat garis berwarna biru yang menunjukkan rata-rata. Rata-rata tersebut didapatkan dari banyaknya R menginisiasi gerakan untuk melakukan instruksi dibagi dengan jumlah instruksi yang diberikan di setiap sesi, yaitu sebanyak 12 instruksi (4 instruksi di setiap percobaan/*trial*). Pada tahap *baseline*, perilaku kepatuhan muncul sebanyak 33,3%. Selama masa intervensi, rata-rata kemunculan perilaku kepatuhan meningkat menjadi 67,6%, dan pada saat *follow up* perilaku kepatuhan menetap dan muncul dengan persentase 100%. Untuk perilaku penyelesaian tugas, rata-rata persentase didapat dari jumlah kalimat yang berhasil R salin dibagi dengan seluruh kalimat yang seharusnya ia salin, yaitu sebanyak 15 kalimat per sesi. Pada grafik 4, rata-rata persentase penyelesaian tugas pada saat tahap *baseline* adalah 47,5%. Ketika masa intervensi, persentase penyelesaian tugas meningkat menjadi 77,5%, dan di tahap *follow up*, perilaku menetap dan muncul dengan persentase 99,5%.

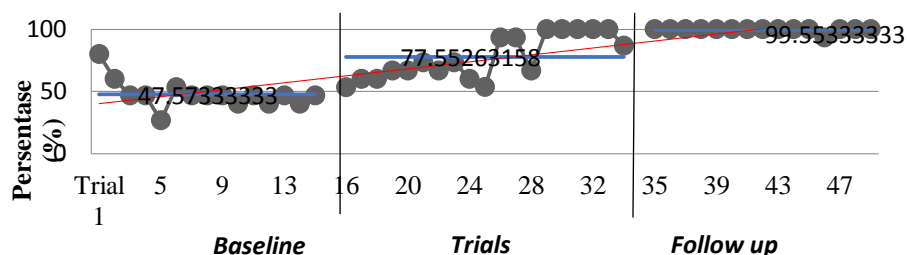
III. Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan intervensi modifikasi perilaku sebanyak 9 sesi untuk perilaku kepatuhan, dan 7 sesi untuk perilaku penyelesaian tugas, serta dilakukan sesi *follow up*, hasil dapat dilihat di grafik 3 dan 4 berikut ini.

Gambar 3. Perbandingan persentase perilaku kepatuhan pada saat *baseline*, *intervensi*, dan *follow up*.



Gambar 4. Perbandingan persentase perilaku kepatuhan pada saat *baseline*, intervensi, dan *follow up*



Berdasarkan grafik tersebut, dapat disimpulkan bahwa program modifikasi perilaku kepatuhan dan penyelesaian tugas dengan menggunakan *positive reinforcement* efektif diberikan kepada anak dengan indikasi hiperaktif dan impulsivitas disertai dengan indikasi masalah atensi. Terdapat peningkatan frekuensi perilaku kepatuhan, dari 33,3% menjadi 100%; dan peningkatan frekuensi pada perilaku penyelesaian tugas, dari 47,5% menjadi 99,5%.

Terdapat beberapa hal yang memengaruhi efektivitas program intervensi. Pertama, teknik yang digunakan dalam intervensi, dalam hal ini adalah *positive reinforcement*. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lalli dan rekan-rekan (1999) membuktikan bahwa perilaku kepatuhan dapat meningkat ketika disertai dengan *reinforcer* positif, salah satunya adalah makanan dan minuman (*consumable reinforcer*). Hal yang sama juga terlihat ketika proses intervensi perilaku kepatuhan pada R. Pada grafik 3, meskipun terlihat fluktuatif, secara umum perilaku kepatuhan mengalami peningkatan. Pada perilaku kepatuhan, diterapkan tiga tingkat *reinforcer* yang semuanya merupakan *consumable reinforcer*, yaitu sosis (level 1), coklat (level 2), dan teh kotak (level 3). Level-level tersebut diterapkan berdasarkan derajat kesukaan dari R sendiri. Sosis merupakan makanan/minuman yang paling ia sukai, dan teh kotak merupakan makanan/minuman yang tingkat kesukaannya tidak setinggi sosis. Selain itu, perilaku kepatuhan juga semakin meningkat meskipun dengan target perilaku yang derajat kesulitannya semakin tinggi. Walau demikian, R mampu mencapai target-target perilaku tersebut dengan cukup baik, disertai dengan adanya *consumable reinforcer*. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan perilaku kepatuhan dengan menggunakan teknik *positive reinforcement*.

Sedangkan untuk perilaku penyelesaian tugas, terlihat pula bahwa terdapat peningkatan pada perilaku ini, dengan sama-sama menggunakan teknik *positive reinforcement*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Romani (2014) menunjukkan bahwa perilaku penyelesaian tugas dapat meningkat dan bisa *persistance* ketika diikuti dengan pemberian *reinforcement*. Sama halnya dengan yang terjadi ketika proses intervensi

modifikasi perilaku penyelesaian tugas pada R. Jika melihat grafik 4, walaupun grafik cukup fluktuatif, secara umum perilaku penyelesaian tugas mengalami peningkatan. Padahal semakin tinggi sesi/*trials*, semakin tinggi pula target perilaku yang harus dicapai tiap sesinya. Meski demikian, R mampu mencapai target-target perilaku tersebut dengan cukup baik, dengan disertai adanya *positive reinforcement*. Dapat dikatakan bahwa perilaku penyelesaian tugas mengalami peningkatan dengan menggunakan intervensi modifikasi perilaku dengan teknik *positive reinforcement*.

Faktor kedua yang juga memengaruhi hasil intervensi modifikasi ini adalah jenis *reinforcement* yang digunakan. Penggunaan *social reinforcement* seperti pujian, tepuk tangan, ajakan tos, acungan jempol, dan sebagainya, dinilai cukup efektif dalam intervensi ini. Sama halnya dengan *consumable reinforcement* yang juga dinilai cukup efektif dalam intervensi ini. Hanya saja, untuk *consumable reinforcement*, terdapat makanan yang sebelumnya sudah disiapkan oleh PI, ternyata R sudah sebelumnya mengonsumsi makanan tersebut, yaitu sosis. Melihat hal tersebut, PI merasa bahwa *reinforcement* sosis bisa menjadi kurang efektif di hari tersebut karena R sudah lebih dahulu mengonsumsinya, sehingga PI memberikan *reinforcement* dalam bentuk lain yaitu *activity reinforcement*. PI mengajak R bermain “Lempar Angry Bird” dan hasilnya *reinforcement* tersebut cukup efektif dalam menggantikan *reinforcement* sosis sebelumnya.

Faktor terkait jenis *reinforcement* ini dianggap mampu menjelaskan grafik 3 dan 4 yang cukup fluktuatif. Ketika pada sesi sebelumnya, R sudah mencapai target perilaku cukup tinggi, tetapi di sesi selanjutnya pencapaiannya menurun drastis. Hal tersebut bisa jadi disebabkan oleh faktor *reinforcement* yang diberikan oleh PI ternyata sudah dikonsumsi terlebih dahulu oleh R sebelum sesi dimulai. Contohnya ketika di satu sesi, *reinforcement* yang akan diberikan adalah sosis, sebelum sesi dimulai, R sudah jajan dan mengonsumsi sosis tanpa melakukan perilaku yang seharusnya ia capai terlebih dahulu.

Selain terkait jenis *reinforcement*, grafik yang cukup fluktuatif juga dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu:

- a) Suasana hati R pada hari tersebut. Dalam proses pelaksanaan intervensi, ada beberapa hari/sesi yang R sedang merasa sakit, mengantuk, dan lelah. Ketika R sudah mengeluhkan hal tersebut, R menjadi sulit diajak kerja sama dan cenderung merajuk, ingin semua keinginannya terpenuhi. Hal itu menyebabkan sesi dan *trial* pada hari itu menjadi sulit untuk dilakukan dan kurang maksimal, sehingga menyebabkan hasil pada sesi tersebut cenderung rendah.

- b) Faktor lingkungan. Ruangan yang dijadikan tempat melakukan intervensi ini merupakan ruangan yang cukup mendapatkan cahaya matahari dari luar. Akan tetapi ketika cuaca mulai mendung, lampu di dalam ruangan kurang terang untuk R bisa melakukan penyelesaian tugas. Hal itu terjadi di beberapa sesi pelaksanaan. Selain itu, ruangan tersebut kurang mendapatkan sirkulasi udara yang baik, sehingga pada beberapa sesi, R merasa terganggu karena kepanasan dengan cuaca pada hari itu. Ditambah lagi, kipas angin di ruangan tersebut terkadang bisa berfungsi dengan baik, terkadang tidak. Hal lain yang juga cukup memengaruhi hasil intervensi adalah ketika ibu tiba-tiba hendak pergi dan membawa dompet, R cenderung meminta untuk ikut ibu pergi atau meminta uang jajan agar ia bisa jajan sendiri. Pada beberapa sesi, hal itu membuat R bisa membeli sosis dan memakannya, padahal belum saatnya R mendapatkan *reinforcement*.

IV. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa program intervensi modifikasi perilaku dengan menggunakan *positive reinforcement* efektif dalam meningkatkan perilaku kepatuhan dan penyelesaian tugas pada anak dengan indikasi hiperaktif, impulsif, dan masalah atensi. Terdapat peningkatan frekuensi perilaku kepatuhan, dari 33,3% menjadi 100%; dan peningkatan frekuensi perilaku penyelesaian tugas, dari 47,5% menjadi 99,5%.

4.2 Saran untuk Memertahankan Perilaku

a. Perilaku Kepatuhan

- Berikan kesempatan pada anak untuk melakukan apa yang diperintahkan orang tua. Hindari atau minimalisir bantuan pada anak yang sebenarnya anak dapat melakukannya sendiri.
- Berikan penghargaan setiap kali anak berhasil menyelesaikan apa yang diinstruksikan. Penghargaan tidak harus selalu berupa materi, bisa dengan sentuhan kasih sayang seperti pelukan, belaian, ajakan *tos* atau mengacungkan jempol, serta pujian. Pastikan penghargaan-penghargaan seperti itu diberikan segera setelah anak melakukan apa yang diharapkan.

b. Perilaku Penyelesaian Tugas

- Hindari atau minimalisir membantu memberikan jawaban ketika anak sedang mengerjakan tugas. Berikan kesempatan pada anak untuk menyelesaikan tugasnya sambil diberikan semangat dalam mengerjakan tugas. Jika anak benar-benar merasa kesulitan, berikan bantuan-bantuan kecil (*clue*) terlebih dahulu. Misalnya mengerjakan tugas menulis sambung, orang tua bisa membantu dengan menuliskan 1-2 huruf awal dulu, kemudian tulisan tersebut dilanjutkan kembali oleh anak. Dengan demikian, anak memiliki kesempatan menyelesaikan tugasnya sendiri tanpa merasa diabaikan oleh orang tua.
- Jika anak menolak untuk menyelesaikan tugas, hindari penyelesaian tugas oleh orang tua. Jika tugas tidak selesai, biarkan anak menerima risiko tersebut. Hal tersebut perlu dilakukan untuk menunjukkan pada anak bahwa ia bertanggung jawab atas perilakunya dan agar anak tidak selalu bergantung pada orang tua dalam menyelesaikan tugas.
- Berikan penghargaan setiap anak berhasil menyelesaikan tugasnya. Penghargaan tidak harus selalu dengan materi, tetapi bisa dengan penghargaan sosial lain seperti memberikan pujian, mengajak *tos*, mengacungkan jempol, memeluk, mencium, dan sebagainya.

4.3 Saran untuk Praktisi dalam Penggunaan Intervensi Modifikasi Perilaku

Berikut merupakan saran yang dapat diperhatikan oleh praktisi lain untuk menerapkan intervensi modifikasi perilaku dengan *positive reinforcement*:

- Menggunakan jenis-jenis *reinforcement* yang aksesnya tidak mudah didapatkan oleh anak, sehingga *reinforcement* bisa berfungsi secara efektif dalam memertahankan perilaku yang diharapkan. Contohnya adalah jika ingin menjadikan roti sebagai *consumable reinforcer*, pastikan selama intervensi berlangsung, anak tidak memiliki akses untuk bisa mendapatkan dan mengonsumsi roti. Roti hanya bisa didapatkan dan dikonsumsi oleh anak jika ia sudah memperlihatkan target perilaku dalam intervensi.
- Sebelum memulai sesi intervensi, pastikan bahwa anak sedang memiliki suasana hati yang baik/positif. Hal tersebut dapat dilakukan dengan misalnya memastikan anak sudah istirahat cukup dan sudah makan; serta sebelum sesi dimulai, memastikan bahwa anak sedang tidak sakit. Selain itu, praktisi juga perlu mengetahui kegiatan yang dilakukan anak sebelum memulai sesi. Jangan sampai sebelum sesi dimulai,

ternyata anak baru saja dimarahi atau menangis karena hal lain karena itu dapat memengaruhi hasil pengambilan data pada sesi tersebut.

- Praktisi perlu memastikan bahwa *setting* atau lingkungan yang digunakan untuk melakukan sesi intervensi sudah cukup kondusif. Hal tersebut mencakup penerangan di ruangan, penempatan perabotan, dan keberadaan orang lain pada saat sesi berlangsung, serta faktor-faktor lingkungan lain yang mungkin memengaruhi jalannya sesi intervensi.

V. Daftar Pustaka

- Axelrod, M. I., & Zank, A. J. (2012). Increasing classroom compliance: Using a high-probability command sequence with noncompliant students. *Journal of Behavioral Education, 21*(2), 119-133.
- Cialdini, R. B., & Goldstein, N. J. (2004). Social influence: Compliance and conformity. *Annu. Rev. Psychol., 55*, 591-621.
- Kazdin, A. E. (2013). *Behavior Modification in Applied Settings (Seventh Edition)*. Long Grove: Waveland Press, Inc
- Lalli, J. S., Vollmer, T. R., Progar, P. R., Wright, C., Borrero, J., Daniel, D., Barthold, C.H., Tocco, K., & May, W. (1999). Competition between positive and negative reinforcement in the treatment of escape behavior. *Journal of Applied Behavior Analysis, 32*(3), 285-296.
- Martin, G. & Pear, J. (2015). *Behavior Modification: What it is and how to do it* (10th ed). New Jersey: Pearson.
- Podolski, C. L., & Nigg, J. T. (2001). Parent stress and coping in relation to child ADHD severity and associated child disruptive behavior problems. *Journal of clinical child psychology, 30*(4), 503-513.
- Romani, P. W. (2014). *Relations between quality of reinforcement and the persistence of task completion*. The University of Iowa.
- Shriver, M. D., & Allen, K. D. (1997). Defining child noncompliance: An examination of temporal parameters. *Journal of applied behavior analysis, 30*(1), 173-176.
- Wruble, M. K., Sheeber, L. B., Sorensen, E. K., Boggs, S. R., & Eyberg, S. (1991). Empirical derivation of child compliance time. *Child & Family Behavior Therapy, 13*(1), 57-68.