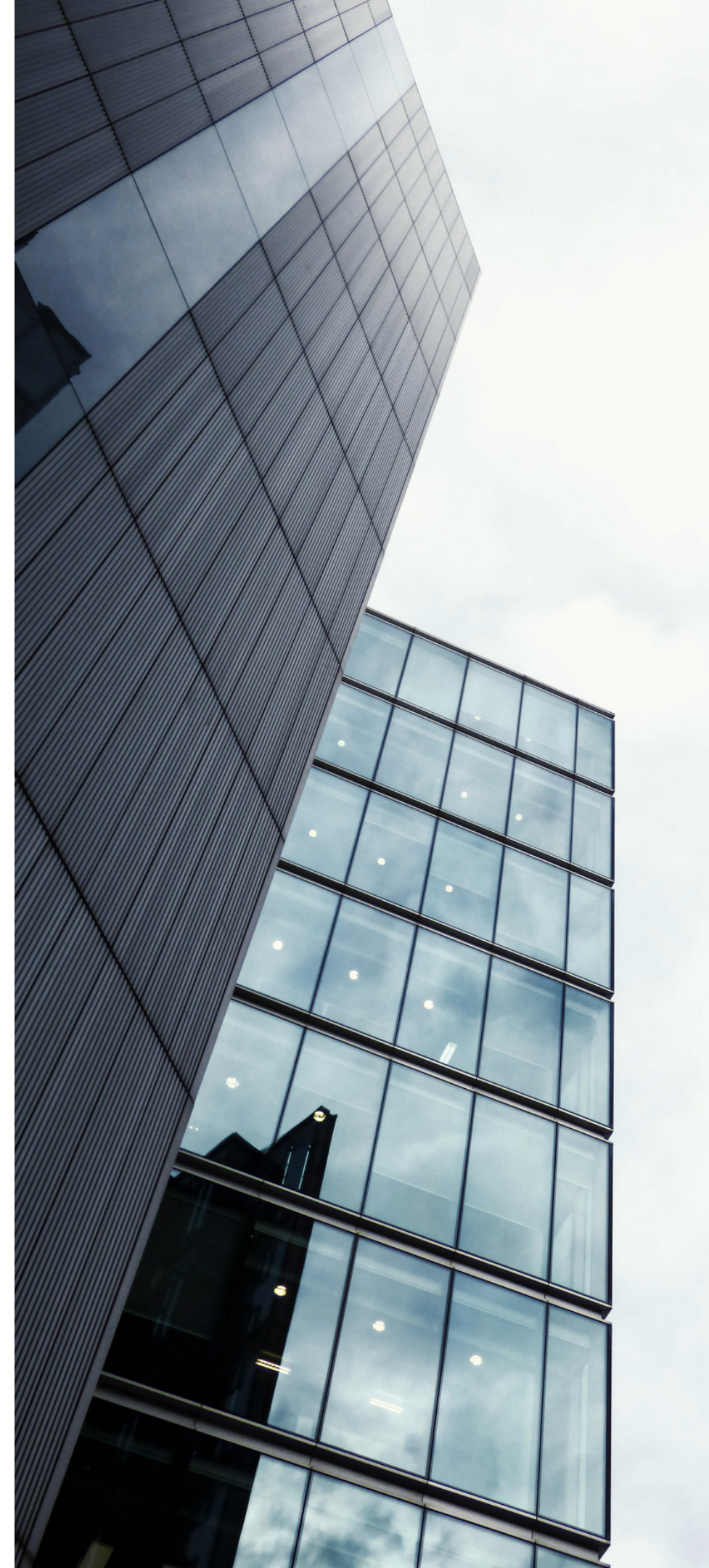


MODIFIKASI PERILAKU-PSG205

Oleh : Runi Rulangi - Prodi Psikologi FHB UPJ



Timeout

- *Prosedur yang melibatkan pengalihan/ pemindahan individu dari situasi yang memiliki reinforcer tinggi ke dalam situasi yang memiliki reinforcer rendah dikarenakan suatu perilaku tertentu*
- *Terdapat dua tipe timeout, yaitu :*
 - *1. Exclusionary timeout*
- *Memindahkan individu dari sebuah situasi dimana reinforcement diberikan pada waktu yang singkat (misal: 5 menit); biasanya menggunakan sebuah ruangan khusus yang disebut dengan timeout room reinforce sama sekali tidak tersedia*



Timeout

- 2. *Nonexclusionary timeout*
- *suatu pengenalan terhadap situasi dimana sebuah situasi diasosiasikan dengan reinforcement yang sedikit*
- *Contoh : Seorang anak TK yang tidak mau mengerjakan tugas mewarnai & melipat melainkan mengganggu teman-temannya. Melihat kondisi tersebut, guru mendatangnya kemudian berkata kepada siswanya : “kemari, ikutlah denganku!” Ia menggandeng anak tersebut dan menyuruhnya duduk di kursi yang agak jauh dari teman-temannya kemudian berkata : “kamu tidak boleh bermain ketika kamu tidak mau mengerjakan tugasmu, tetaplah duduk di sini sampai saya mengatakan bahwa kamu boleh bergabung kembali bersama teman-temanmu!” (teman-temannya boleh bermain karena menyelesaikan tugas) reinforcer tersedia tapi tdk ada akses*


Response Cost (1)

- Pengurangan sejumlah reinforcer tertentu apabila muncul perilaku yang tidak diinginkan
- Response cost terkadang digunakan dalam program modifikasi perilaku dimana klien akan mendapatkan token sebagai sebuah bentuk reinforcement (Weiner, 1962, 1963)
- Response Cost berbeda dengan time-out, yakni dalam perihal tidak terdapatnya sebuah perubahan atas reinforcement yang kebetulan ada pada saat hal tersebut diberlakukan

Response Cost (2)

- Prosedur yang secara luas digunakan oleh pemerintah untuk mengontrol perilaku warga negaranya
- Contoh : Ony akan membeli camilan di supermarket sebagai bekal nonton pertandingan sepak bola di TV, karena lahan parkir penuh dan ia tidak lama di supermarket maka ia memutuskan parkir di ruas jalan yang digunakan oleh penyandang cacat. Setelah selesai berbelanja dan akan pulang, Ony terkejut bahwa ia diharuskan membayar parkir lebih mahal dari biasanya (terkena denda)

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektifitas Punishment (1)

- Memaksimalkan kondisi respon alternatif yang diinginkan
- Orang yang seringkali ugal-ugalan mengemudi  ketika mengemudi dengan baik maka polantas yang biasanya memberikan sanksi, hendaknya memberi pujian dengan berkata “terima kasih sudah mengemudi dengan aman” (sambil tersenyum)
- Meminimalisir penyebab respon yang dijadikan hukuman
- Untuk memaksimalkan munculkan perilaku yang diinginkan, maka kita harus meminimalkan penyebab perilaku yang tidak diharapkan

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektifitas Punishment (2)

- Meminimalisir perilaku yang tidak diharapkan dengan cara :
- Mengidentifikasi stimulus dari perilaku tersebut
- Mengidentifikasi adanya reinforcement dari perilaku tersebut
- Menyeleksi punisher
- Menampakkan punisher
- Menggunakan peraturan

Efek Penggunaan Punishment (1)

- Pemberian punishment yang kuat cenderung mendatangkan perilaku agresif
- Pemberian punishment yang kuat bisa juga menghasilkan bentuk emosi lain yang tidak diinginkan sebagai suatu bentuk efek samping, dimana dapat dicontohkan menangis dan ketakutan yang amat sangat
- Punishment juga menyebabkan situasi dan seseorang diasosiasikan dengan stimulus aversif untuk menjadi hukuman yang telah dikondisikan

Efek Penggunaan Punishment (2)

- Punishment tidak selalu membuat sebuah perilaku baru saja; tetapi hal ini hanya menekan perilaku lama. Dengan kata lain, sebuah hukuman tidak hanya mengajarkan mengenai apa yang harus dikerjakan oleh individu, namun secara lebih tepatnya adalah mengajarkan apa yang hendaknya tidak dilakukan
- Seorang anak kecil seringkali mengimitasikan (modeling) para orang dewasa. Apabila orang dewasa memberikan hukuman kepada sang anak, maka sang anak cenderung melakukan hal serupa kepada teman lainnya
- Dikarenakan hasil suatu hukuman atas tekanan perilaku menyimpang, hal ini bisa memancing si pemberi hukuman untuk menitikberatkan hal tersebut dan melalaikan kegunaan dari reinforcement positif dalam memunculkan perilaku yang diinginkan

Generalisasi

- Generalization is defined as the occurrence of the behavior in the presence of stimuli that are similar in some way to the SD that was present during training. That is, a class of similar stimuli develops stimulus control over the behavior.
- In behavior modification, generalization is defined as the occurrence of the behavior in the presence of all relevant stimuli outside the training situation.

TABLE 19-1 Strategies for Promoting Generalization of Behavior Change

- Reinforcing instances of generalization
 - Training skills that contact natural contingencies of reinforcement
 - Modifying natural contingencies of reinforcement and punishment
 - Incorporating a wide range of relevant stimulus situations in training
 - Incorporating common stimuli
 - Teaching a range of functionally equivalent responses
 - Incorporating self-generated mediators of generalization
-

Referensi :

- Miltenberger, R.G. (2008). Behavior Modification Fourth Edition. California : Thomson Higher Education

