

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Hakikat konsentrasi

1. Pengertian konsentrasi

Kegiatan belajar mengajar bukanlah suatu aktivitas satu arah. Artinya guru bukan hanya memberikan materi kepada peserta didik, namun juga harus ada timbal balik dari peserta didik atas materi yang diberikan oleh guru. Untuk memperoleh suatu timbal balik dari peserta didik, guru harus mendapatkan seluruh perhatian peserta didik pada materi yang diajarkan. Dengan kata lain konsentrasi para peserta didik dalam memusatkan seluruh perhatiannya pada materi ajar sangat diperlukan.

Konsentrasi dalam bentuk kata kerja yang dapat ditemukan pada kamus bahasa Inggris, yaitu *concentrate* yang artinya memusatkan, sedangkan dalam bentuk kata benda, yaitu *concentration* yang artinya pemusatan.¹ Secara singkat, konsentrasi dapat dikatakan sebagai suatu proses pemusatan perhatian pada suatu kondisi tertentu.

¹ Thursan Hakim, *mengatasi gangguan konsentrasi* (Jakarta : Puspa Swara, 2002), h. 1

Sugiyanto yang dikutip oleh Aryati dan Setiyo dalam buku Helmi mengatakan bahwa konsentrasi adalah kemampuan memusatkan pemikiran atau kemampuan mental dalam menyortir atau memilah informasi yang tidak diperlukan dan memusatkan perhatian hanya pada informasi yang dibutuhkan.² Dengan kata lain konsentrasi merupakan kemampuan seseorang untuk berpusat pada informasi penting yang dibutuhkan tanpa menghiraukan hal-hal lain yang dianggap tidak memiliki hubungan pada informasi tersebut.

Konsentrasi tidak terlepas dari penggunaan panca indera yang dimiliki oleh setiap manusia. Panca indera khususnya pendengaran dan pengelihatian tidak boleh fokus pada hal-hal lain yang tidak bersangkutan dengan objek utama, pikiran pun tidak boleh memikirkan hal-hal lain di luar objek yang sedang dalam fokus perhatian.

Dharmono dalam artikel Rina dan Ira mengartikan konsentrasi sebagai suatu usaha yang diperlukan untuk mengarahkan aktivitas mental pada pengalaman tertentu.³ Artinya

² Aryati Nuryana dan Setiyo Purwanto, "Efektifitas brain gym dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak", *jurnal ilmiah berkala psikologi*, Vol. 12, No. 1, (Surakarta, Mei 2010), h. 89

³ Rina Rokhimah dan Ira Darmawati, "pengaruh permainan lasy terhadap peningkatan konsentrasi pada anak autis", *jurnal psikologi dan terapan*, Vol. 4, No. 1, (Surabaya, Agustus 2013), h. 48

seseorang yang berkonsentrasi mengerahkan segala usaha untuk mengarahkan dirinya atau memfokuskan diri pada suatu kejadian tertentu.

Handy Susanto dalam bukunya menyebutkan bahwa konsentrasi merupakan kemampuan seseorang untuk mencurahkan seluruh perhatiannya dalam waktu yang relatif lama.⁴ Tanpa adanya konsentrasi, peserta didik tidak dapat menerima materi ajar yang diberikan oleh guru secara maksimal. Maka dari itu diperlukan konsentrasi yang cukup dan memadai. Konsentrasi dalam proses belajar dapat disebut dengan konsentrasi belajar.

Konsentrasi belajar adalah aktivitas memusatkan pikiran dan perbuatan pada suatu objek yang dipelajari dengan menghindari dan menghilangkan segala hal yang tidak memiliki hubungan dengan objek yang sedang dipelajari.⁵

Dari beberapa pengertian konsentrasi yang telah disebutkan maka dapat disimpulkan bahwa konsentrasi merupakan suatu aktivitas yang memanfaatkan panca indera untuk memusatkan seluruh fokus, perhatian, dan pikiran pada suatu objek serta menghilangkan dan menolak untuk menaruh fokus, perhatian dan

⁴ Handy Susanto, "Meningkatkan konsentrasi siswa melalui optimalisasi modalitas belajar siswa", *Jurnal Pendidikan Penabur*, Vol. 5, No. 6, (Jakarta, Juni 2006), h. 46

⁵ Hendra Surya, *menjadi manusia pembelajar* (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2009), h. 22

pikiran kepada objek yang tidak memiliki hubungan dengan objek utama. Dalam konsentrasi belajar objek tersebut merupakan objek pembelajaran.

2. Prinsip terjadinya konsentrasi

Prinsip-prinsip terjadinya konsentrasi yang efektif merupakan kunci untuk berkonsentrasi pada suatu kejadian pengalaman atau objek. Berikut beberapa prinsip konsentrasi yang efektif: (1) konsentrasi ialah kemampuan seseorang dalam mengendalikan pikiran, perasaan, dan kemauannya, (2) dalam memunculkan kemauan tersebut, seseorang harus berusaha untuk menikmati kegiatan yang sedang dilakukan, (3) dengan menikmati kegiatan tersebut, konsentrasi seseorang akan secara otomatis terpusat pada kegiatan tersebut, (4) adanya kemauan dan konsistensi, (5) adanya faktor pendukung dari dalam diri (faktor internal) yaitu kondisi mental dan fisik, (6) adanya faktor dari luar diri (faktor eksternal) yaitu lingkungan yang dapat menciptakan lingkungan nyaman, aman, dan menyenangkan, (7) menerapkan metode latihan konsentrasi yang dapat dinikmati oleh orang tersebut.⁶

⁶ Thursan Hakim, Op.Cit., h. 6

3. Faktor-faktor pendukung terjadinya konsentrasi

Konsentrasi yang efektif tidak terjadi begitu saja, tentu perlu adanya latihan atau stimulus tertentu agar kemampuan konsentrasi seseorang dapat meningkat. Namun bukan hanya itu, faktor pendukung dalam terjadinya konsentrasi pun menjadi hal yang sangat penting. Faktor pendukung terjadinya konsentrasi yang efektif meliputi faktor internal dan eksternal.⁷

Faktor internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri yang meliputi jasmani dan rohani. Faktor jasmani ialah yang berhubungan dengan fisik seseorang, seperti kondisi badan yang sehat, cukup tidur, cukup makan dan minum dengan gizi yang seimbang, panca indera yang berfungsi dengan baik, tidak mengalami kelain fungsi saraf dan otak. Sedangkan faktor rohani berhubungan dengan kondisi mental seseorang, seperti halnya ketaatan beribadah, tidak memiliki masalah kejiwaan, tidak memiliki masalah berat, dan memiliki kemauan yang keras.

Faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang berasal dari lingkungan dimana individu itu berada. Sebagai contoh ialah lingkungan yang tenang dan jauh dari kebisingan, udara dan suhu yang bersih dan nyaman, penerangan yang cukup dan tidak

⁷ Ibid., hh. 6-7

mengganggu pandangan, fasilitas yang memadai dan tentu saja orang-orang yang berada disekitar lingkungan.

4. Ciri-ciri konsentrasi pada peserta didik

Konsentrasi merupakan suatu keadaan mental seseorang, namun bukan berarti konsentrasi tidak dapat terlihat. Ciri-ciri peserta didik yang dapat berkonsentrasi dibagi berdasarkan 4 aspek perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif, psikomotor, dan bahasa.⁸

Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang berkaitan dengan pengetahuan, informasi dan kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif, peserta didik yang memiliki konsentrasi dalam belajar dapat dicirikan dengan adanya kesiapan pengetahuan yang akan muncul jika diperlukan, komprehensif dalam menafsirkan informasi, melakukan aplikasi serta menganalisis dan sintesis pada pengetahuan yang telah diperoleh.

Perilaku afektif, yaitu perilaku yang berkaitan dengan sikap. Ciri-ciri konsentrasi pada perilaku afektif berupa adanya tingkat perhatian tertentu, respon atau reaksi dari bahan ajar, dan mengemukakan pandangan pribadi dari suatu ide dan sikap seseorang.

⁸ Tabrani Rusyan, *pendekatan dalam proses belajar mengajar* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1989), h. 10

Perilaku psikomotor, yaitu perilaku yang berkaitan dengan kemampuan bertindak. Perilaku psikomotor ini merupakan kelanjutan dari perilaku kognitif. Ciri-ciri konsentrasi peserta didik pada perilaku psikomotor ialah adanya kesesuaian gerakan anggota tubuh dengan petunjuk guru, komunikasi *non-verbal* yang memiliki arti tertentu.

Perilaku berbahasa, yaitu perilaku yang tentu saja berkaitan dengan kemampuan berbahasa seseorang. Peserta didik yang memiliki konsentrasi yang baik dapat dilihat dari aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan sesuai.

5. Cara meningkatkan konsentrasi

Flanagan yang dikutip oleh Aryati dan Sutiyo mengungkapkan terdapat beberapa cara untuk meningkatkan konsentrasi diantaranya adalah sebagai berikut: 1) memberikan kerangka waktu yang jelas pada peserta didik, 2) tidak membiarkan peserta didik untuk berganti tugas terlalu cepat, 3) mengurangi jumlah gangguan dalam kelas, 4) memberi umpan balik agar peserta didik dapat termotivasi, 5) merencanakan tugas yang lebih kecil daripada satu sesi yang panjang, 6) menetapkan tujuan dan menawarkan *reward* untuk memotivasi peserta didik.⁹

⁹ Aryati Nuryana dan Setiyo Purwanto, Op. Cit., h. 90

Dikatakan dalam buku *How To Be a Successful teacher* bahwa meningkatkan perhatian terhadap informasi yang relevan pada tugas yang sedang dikerjakan dan mengurangi perhatian pada hal yang tidak relevan merupakan strategi dalam menjaga dan memelihara konsentrasi.¹⁰

B. Hakikat Autisme

1. Pengertian autisme

Autisme berasal dari kata “*autos*” yang artinya sendiri. Leo Kenner merupakan psikiatris pertama yang mengenalkan autis pada tahun 1943.

Dalam istilah kedokteran, autisme termasuk dalam gangguan perkembangan *pervasive (pervasive developmental disorder)*. Artinya satu aspek gangguan dapat menimbulkan gangguan lain. Pada kamus psikologi, autisme di artikan sebagai cara pikir yang dikendalikan oleh kebutuhan personal atau diri sendiri, menanggapi dunia berdasarkan apa yang dilihat dan harapan sendiri dengan menolak realitas, dan memiliki keasikan berlebihan dengan pikiran dan fantasi sendiri.¹¹ Dari pengertian tersebut, autis dapat dikatakan

¹⁰ Castle & Buckler, *How to be a successful teacher*, (London : Sage ,2009), h. 16

¹¹ Safrudin Aziz, *Pendidikan Seks Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2015), h. 98

sebagai kondisi seseorang yang berpusat hanya pada dirinya sendiri.

Marguerite dalam bukunya berpendapat bahwa "*Autism Spectrum Disorder (ASD) is a disorder that affects a person's brain developmental and makes social interaction and communication difficult*". Artinya *Autism Spectrum Disorder (ASD)* adalah efek dari gangguan perkembangan otak seseorang yang menyebabkan gangguan interaksi sosial dan komunikasi.¹² Marguerite menjelaskan penyebab dari autisme itu sendiri yaitu karena adanya gangguan perkembangan yang terjadi pada otak seseorang yang dapat memberikan efek terhadap gangguan lain seperti interaksi sosial dan komunikasi.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat dipahami bahwa autisme merupakan gangguan perkembangan *pervasive* yang disebabkan oleh gangguan perkembangan pada otak sehingga menimbulkan gangguan dalam bahasa dan komunikasi, hubungan sosial dan interaksi sosial, dan perilaku.

¹² Marguerite Rodger, *Understanding Mental Health Autism Spectrum Disorder*, (Kanada : Crabtree publishing company, 2014), h. 6

2. Penyebab autisme

Berdasarkan data UNESCO pada tahun 2011 tercatat 35 juta orang penyandang autisme diseluruh dunia.¹³ Di Indonesia belum ada data akurat yang dapat menyebutkan jumlah pasti penyandang autisme. Namun prediksi jumlah penyandang autisme terus meningkat dari tahun ke tahun.

Pada tahun 2015 diperkirakan terdapat kurang lebih 12.800 orang penyandang autisme dan 134.000 orang penyandang spektrum autis di Indonesia.¹⁴

Autisme bukanlah penyakit kejiwaan yang disebabkan oleh faktor-faktor psikologis, melainkan adanya gangguan pada bagian otak yang menyebabkan timbulnya gangguan-gangguan lainnya. Pada dasarnya penyebab dari autisme belumlah diketahui secara pasti. Namun terdapat beberapa kemungkinan-kemungkinan yang merupakan penyebab autisme, salah satunya genetika.

Secara umum terdapat kesepakatan yang membuktikan penyebab autisme, yaitu faktor yang bersifat genetik, metabolik dan gangguan syaraf pusat, infeksi saat kehamilan (rubella), gangguan

¹³ Safrudin Aziz, Op. Cit., h. 99

¹⁴ Yessy cahya, *Jumlah Penyandang Autis di Indonesia*, diakses dari <http://www.rumahautis.org/artikel/jumlah-penyandang-autis-di-indonesia>, pada tanggal 18 Pebruari 2018 pukul 22.30 WIB

pencernaan hingga keracunan logam berat, dan struktur otak yang tidak normal.¹⁵

3. Karakteristik autisme

Autisme didiagnosis menggunakan parameter *triad of impairments*, yaitu tiga area kesulitan belajar dan berkomunikasi seseorang yang tampak dalam perkembangan anak sebelum menginjak usia tiga tahun.¹⁶ Setidaknya terdapat tiga aspek karakteristik pada anak dengan autisme, yaitu gangguan pada interaksi sosial, komunikasi dan perilaku.

Gangguan interaksi sosial ditandai dengan tidak adanya respon ketika diangkat atau dipeluk, tidak ada perbedaan reaksi atau respon pada orang lain, enggan berinteraksi dengan orang lain dan sibuk dengan dirinya sendiri, tidak ada senyum sosial, dan menghindari kontak mata.

Gangguan komunikasi ditandai dengan ciri sebagai berikut:

- 1) tidak menunjukkan keinginan untuk berkomunikasi,
- 2) tidak muncul gumaman seperti pada anak umumnya sebelum mereka berkata,
- 3) berbicara seperti robot, mengulang apa yang didengar,
- 4) tidak memahami ucapan yang ditujukan padanya,
- 5) sulit

¹⁵ Joko Yuwono, *Memahami Anak Autistik* (Bandung : CV Alfabeta, 2009), h. 32

¹⁶ Phil Christiedkk., *Langkah Awal Berintraksi dengan Anak Autis*, Terj. Yana Shanti Manipuspika, (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2009), h. 10

memahami kata yang mungkin banyak arti, 6) memiliki jargon atau kata tertentu yang terkesan aneh, 7) memperpanjang topik yang disukai, 8) sering mengulang kata-kata yang didengar (ekolalia), 9) pada anak yang *non-verbal*, tidak menggunakan gerak tubuh semestinya, 10) memperlakukan orang lain seperti benda.¹⁷

Pada gangguan perilaku, autisme ditandai dengan adanya perilaku yang dilakukan secara berulang, asyik pada dunianya sendiri, memiliki ketertarikan yang ekstrim pada suatu benda tertentu, Rigid atau kaku pada rutinitas, sulit dalam permainan pura-pura, dan dapat melakukan aktivitas yang sama dalam waktu yang cukup lama.

Menurut DSM V karakteristik autisme dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu adanya gangguan dalam menggunakan dan mengerti komunikasi dan interaksi sosial serta membatasi diri, perilaku dengan pola yang berulang-ulang, minat atau kegiatan.¹⁸

Gangguan dalam komunikasi dan interaksi sosial diantaranya adalah defisit dalam komunikasi nonverbal yang digunakan untuk interaksi sosial, kurangnya integrasi komunikasi verbal dan nonverbal, kesulitan dalam kontak mata dan bahasa tubuh, defisit

¹⁷ Safrudin Aziz, Op.Cit., hh. 102-103

¹⁸ Laura Carpenter, *DSM -5 AUTISM SPECTRUM DISORDER*, 2013, (<https://depts.washington.edu>), hh. 1-5. Diunduh tanggal 27 Juli 2018

dalam memahami dan menggunakan komunikasi nonverbal, seperti kurangnya ekspresi wajah dan gerakan tertentu.

Kemudian defisit dalam timbal balik atas sosial emosional, mulai dari ketidaknormalan dalam melakukan pendekatan sosial dan melakukan percakapan melalui berbagi minat, emosi dan mempengaruhi, tidak adanya inisiatif dalam melakukan interaksi sosial.

Selanjutnya adalah defisit dalam mengembangkan dan mempertahankan hubungan sesuai dengan tingkat perkembangannya, mulai dari kesulitan dalam menyesuaikan perilaku sesuai dengan konteks sosial yang berbeda, sulit dalam melakukan permainan imajinatif dan tidak adanya kejelasan minat terhadap orang lain.

Pada pembatasan diri, perilaku dengan pola yang berulang-ulang, minat atau kegiatan diantaranya adalah adanya pengulangan dalam bicara, gerakan motor, atau menggunakan benda-benda. Kemudian adanya kepatuhan yang berlebih pada rutinitas, memiliki ritual verbal dan nonverbal dan menolak secara berlebihan akan adanya perubahan. Lalu sangat terbatas pada perhatian, hanya terpaku pada sesuatu yang diminati dengan intensitas fokus yang berlebihan. Dan yang terakhir hiper atau hipo-reaktivitas terhadap

masuk sensoris atau luar biasa tertarik dalam segi sensori dari lingkungan.

C. Konsentrasi pada peserta didik autisme

Kadang kala kurangnya kemampuan konsentrasi dianggap sebagai masalah utama dari peserta didik autisme. Bandi Delphie dalam bukunya Pendidikan Anak Autis berpendapat bahwa gejala yang paling tampak pada peserta didik autisme adalah konsentrasi dan hiperaktif.¹⁹ Peserta didik autisme memiliki kesulitan dalam memusatkan perhatian dimana hal tersebut dapat berdampak pada kemampuan komunikasi, perkembangan sosial dan kemampuan akademis.

Namun Phil Christie dkk. tidak sepenuhnya setuju akan hal tersebut ketika melihat peserta didik dengan autisme menaruh perhatian penuh pada benda-benda tertentu seperti roda yang berputar, televisi, menonton video, dan benda-benda lain yang menjadi kesukaannya. Maka lebih tepat dikatakan jika peserta didik dengan autisme hanya berkonsentrasi pada hal atau benda-benda menarik bagi dirinya yang tidak mengajarkan apapun daripada pelajaran yang mendidik.²⁰

Berdasarkan hal tersebut, guru tidak bisa berharap agar peserta didik dengan autisme akan segera bosan pada benda atau hal yang tidak memberikan pengajaran bagi peserta didik autisme. Namun guru

¹⁹ Bandi Delphi, *Pendidikan Anak Autis*, (Klaten : PT Intan Sejati, 2009) h. 105.

²⁰ Phil Cristie dkk., *Op. Cit.*, h. 187

dapat menjadikan kesenangan peserta didik sebagai jalan atau pintu masuk untuk memberikan pengajaran. Selain itu guru juga dapat melatih kemampuan konsentrasi peserta didik autisme dengan berbagai cara, salah satunya melalui prosedur *positive reinforcement* dengan aktivitas bermain yang menyenangkan sebagai *reinforcer*.

D. Hakikat *positive Reinforcement*

1. Pengertian *Positive Reinforcement*

Positive reinforcement yang dikatakan juga sebagai *reward* merupakan suatu respon yang diberikan terhadap perilaku bertujuan agar perilaku akan kembali diulangi.²¹ *Reinforcement* diberikan untuk menguatkan atau meningkatkan suatu perilaku.

Sukadji yang dikutip oleh Edi menyatakan jika suatu stimulus baik berupa benda ataupun kejadian dihadirkan sebagai konsekuensi pada suatu perilaku dan apabila karenanya keseringan munculnya suatu perilaku tersebut terpelihara, maka peristiwa tersebut disebut sebagai penguatan positif (*positive reinforcement*).²² Penguatan positif adalah suatu peristiwa yang dihadirkan sesaat setelah perilaku yang diharapkan muncul.

²¹ Austin Omomia, "Relevance Of Skinner's Theory Of Reinforcement On Effective School Evaluation And Management", *European Journal of Psychological Studies*, Vol. 4, No. 4, (Rusia, 2014), h. 175

²² Edi Purwanta, *Modifikasi Perilaku*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2015), h. 32

Positive reinforcement sering kali disalah artikan karena jarang dihubungkan dengan *discipline*. Dalam *America Heritage Dictionary* kata *discipline* merujuk pada pelatihan yang diharapkan untuk menghasilkan karakter tertentu atau pola perilaku, terutama pada pelatihan moral dan perbaikan mental.²³ Intinya *positive reinforcement* adalah teknik untuk memperbaiki, meningkatkan, dan mengembangkan perilaku.

Dalam jurnal yang sama dikatakan bahwa *positive reinforcement* tidak bisa dikatakan sama dengan *reward*.²⁴ *Reward* merupakan suatu hadiah yang diberikan untuk mengakui suatu prestasi. *Reward* bisa dikatakan sebagai *reinforcer* namun bisa juga tidak. Hal ini tergantung pada kondisi yang dialami oleh seseorang.

Suatu *reward* yang diberikan pada seseorang akan menjadi sebuah *positive reinforcement* jika *reward* tersebut dapat memunculkan perilaku yang diinginkan secara berulang. Namun jika perilaku yang diinginkan tidak terulang setelah diberikannya *reward*, maka *reward* tersebut tidak dapat dikatakan sebagai *positive reinforcement*.

²³ John W. Maag, "Rewarded By Punishment :Reflection On The Didude Of Positive Reinforcement In Schools", *Jurnal Exceptional Children*, vol. 67 no. 2, (Nebraska : Desember 2001), h. 178

²⁴ Ibid.. h. 180

2. Tujuan *Positive Reinforcement*

Tujuan dari *positive reinforcement* bukan hanya meningkatkan perilaku, Djamarah dalam bukunya menyebutkan beberapa tujuan dari penggunaan *positive reinforcement* yaitu diantaranya adalah sebagai berikut : (a) Meningkatkan perhatian peserta didik, (b) memberi motivasi (c) pengontrol dan pengubah tingkah laku (d) mengembangkan percaya diri (e) mengembangkan pemikiran yang berbeda.²⁵

Berdasarkan pendapat Djamarah, dapat dikatakan bahwa *positive reinforcement* yang diberikan guru dapat memberikan motivasi pada peserta didik sehingga tingkat perhatian peserta didik dapat lebih meningkat. Penerapan *positive reinforcement* yang efektif dapat memberikan rasa percaya diri kepada peserta didik karena mereka merasa dihargai atas apa yang telah dilakukannya. Penggunaan *positive reinforcement* yang tepat dapat dilakukan sebagai kontrol atas perilaku yang dianggap tidak sesuai sehingga perilaku yang dianggap baik dapat dimeningkat dan dipertahankan.

²⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *guru dan anak didik dalam interaksi edukatif : suatu pendekatan teoretis psikologis*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2005), h. 118

3. Prinsip-prinsip *positive reinforcement*

Prinsip dari *positive reinforcement* adalah kesegeraan. Maksudnya, perilaku yang diinginkan telah muncul dan telah terpelihara maka segera diikuti dengan pemberian pengukuhan positif sehingga frekuensi, besaran dan kualitas perilaku yang diinginkan akan dipertahankan.

Martin dan Pear yang dikutip oleh Edi menyebutkan beberapa prinsip-prinsip pengukuhan positif diantaranya yaitu menyeleksi perilaku yang akan ditingkatkan, menyeleksi pengukuhan, dan menggunakan pengukuhan positif.²⁶

Prinsip pertama adalah menyeleksi perilaku yang akan ditingkatkan. Perilaku yang akan ditingkatkan merupakan perilaku yang khusus dari pada yang umum.

Prinsip kedua adalah menyeleksi pengukuhan. Pengukuhan yang dipilih baiknya merupakan pengukuh yang telah tersedia, dapat disajikan dengan segera, dapat digunakan kembali tanpa membuat kejenuhan, dan tidak membutuhkan waktu yang besar untuk mengolah. Selain itu pengukuhan sebaiknya juga dapat dikerjakan dengan mudah dan memiliki prosedur yang jelas.

²⁶ Edi Purwanta, Op. Cit., h. 35.

Prinsip ketiga adalah menggunakan pengukuh positif. Penggunaan pengukuhan positif dimulai dengan menceritakan kepada individu tentang rencana sebelum latihan dimulai, memberi pengukuh segera setelah perilaku yang diinginkan muncul, menjelaskan perilaku yang diinginkan pada perilaku ketika pengukuh sedang diberikan, dan menggunakan banyak pujian dan kontak fisik.

4. Model Penggunaan

Djamarah dalam bukunya menyebut beberapa model penggunaan dalam pemberian penguatan, diantaranya adalah penguatan seluruh kelompok, penguatan yang ditunda, penguatan *partial*, dan penguatan perorangan.²⁷

Penguatan kelompok dapat diberikan kepada seluruh anggota pada suatu kelompok tertentu baik berupa penguatan berupa verbal, gestural, tanda, dan kegiatan dengan mempertimbangkan syarat-syarat yang terdapat pada implementasi *positive reinforcement*.

Penguatan sebaiknya diberikan sesegera mungkin ketika peserta didik telah menunjukkan respon yang diinginkan. Namun penundaan penguatan juga dapat dilakukan dengan memberikan

²⁷ Syaiful Bahri Djamarah, Op. Cit., h.h. 122-123

penjelasan atau isyarat verbal kepada peserta didik yang menyatakan bahwa penguatan akan ditunda.

Penguatan *partial* sama halnya dengan penguatan yang dilakukan sebagian-sebagian atau tidak berkesinambungan. Penguatan *partial* diberikan kepada peserta didik untuk sebagian dari respon yang diberikan.

Penguatan perorangan merupakan pemberian penguatan secara khusus kepada seseorang. Penguatan perorangan dilakukan dengan menyebutkan kemampuan, penampilan dan nama peserta didik. Dengan menyebutkannya secara khusus penguatan dianggap lebih efektif.

5. Implementasi *Positive Reinforcement*

Efektivitas implementasi *positive reinforcement* dapat terlihat jika mempertimbangkan beberapa syarat yang diantaranya adalah sebagai berikut, (a) menyajikan penguah seketika, (b) memilih penguah yang tepat, (c) mengatur kondisi situasional, (d) menentukan kuantitas penguah, (e) memilih kualitas/ kebaruan penguah, (f) memberikan contoh penguah, (g) menangani persaingan asosiasi, (h) mengatur jadwal pengukuhan, (i)

mempertimbangkan efek pengukuhan terhadap kelompok, dan (j) menanggapi efek kontrol kontra.²⁸

Menyajikan pengukuh seketika merupakan salah satu prinsip dari pengukuhan. Maksudnya ialah individu akan mendapat pengukuh tepat setelah perilaku yang diinginkan muncul. Hal ini dilakukan sebab perilaku yang diinginkan tersebut belum diselingi dengan perilaku lainnya pada saat mendapat pengukuh. Sehingga akibat dari pengukuh akan lebih jelas dan tidak terbagi dengan perilaku lain.

Namun bukan berarti penundaan pengukuhan tidak efektif. Efektivitas penundaan disebabkan atau dijumpai dengan syarat atau janji bahwa pengukuhan akan menyusul kemudian. Dengan pengalaman sedikit demi sedikit penundaan dapat dibuat menjadi makin lama.

Memilih pengukuh yang tepat, karena tidak semua imbalan dapat dikatakan sebagai pengukuh positif. Setiap individu memiliki ketertarikan sendiri-sendiri. Pengukuh berbentuk ucapan terimakasih, penghargaan tau pujian wajar diberikan dalam berbagai situasi. Namun pengukuh tersebut belum tentu efektif

²⁸Edi Purwanta, Op. Cit., h. 36.

pada setiap situasi dan setiap orang. Pengukuh harus dicari dengan mempertimbangkan berbagai situasi dan kondisi.

Terdapat berbagai alternatif pilihan untuk dijadikan sebagai pengukuh, seperti makanan, benda-benda konkret, benda yang dapat ditukarkan dengan pengukuh, aktivitas, dan tindakan yang bersifat sosial.

Pengukuh seperti makanan dapat diberikan pada seseorang bila dalam keadaan lapar. Selain itu, pengukuhan positif dengan menggunakan makanan seperti permen, coklat, kacang, ataupun *snack* ringan secara berlebihan dapat mengganggu selera makan yang sehat. Untuk itu pemberian pengukuh berupa makanan dapat diberikan jika pengukuh lain tidak efektif. Makanan yang dipilih pun merupakan makanan yang bergizi.

Penggunaan benda konkret sebagai pengukuh dapat berupa barang-barang seperti mainan, boneka, stiker dan lain sebagainya. Penggunaan benda-benda sebagai pengukuh sudah terbukti keberhasilannya.

Namun banyak orang yang memandang negatif dan merasa keberatan menggunakan pengukuh benda. Hal ini seperti yang dikutip oleh Edi dalam Soetarlinah Soekaji. Keberatan penggunaan benda sebagai pengukuh adalah karena tugas yang diberikan merupakan tugas yang sudah menjadi kewajiban, lalu ada yang

berpendapat bahwa sebaiknya mengerjakan sesuatu bukan demi imbalan ekstrinsik, program pengukuhan dengan benda dapat membuat seseorang menjadi tamak dan kikir, pengukuhan dengan benda dapat menjadi alat untuk memanipulasi orang lain, dan yang terakhir memberikan imbalan agar menjadi anak baik malah menjadi jelek.²⁹

Selain itu beberapa orang juga berpendapat bahwa penggunaan benda sebagai pengukuh merupakan suatu penyuapan. Pemberian pengukuhan positif yang membuat seseorang cepat puas menjadikan pengukuhan dengan benda ini menjadi tidak efektif.

Benda yang dapat ditukarkan sebagai pengukuh sama halnya dengan penggunaan benda sebagai pengukuh. Namun benda-benda yang diberikan secara langsung bukanlah benda utama yang dijadikan sebagai pengukuh. Benda tersebut dikatakan sebagai benda-benda isyarat yang dapat dikumpulkan untuk ditukarkan dengan benda idaman.

Aktivitas atau acara yang menyenangkan dapat dijadikan sebagai pengukuh positif. Penggunaan aktivitas atau acara umumnya lebih disetujui daripada menggunakan benda-benda.

²⁹ Ibid., hh. 43-45.

Pengukuh semacam ini juga lebih murah dan dapat dialihkan ke perilaku yang lain.

Tindakan sosial sebagai pengukuh merupakan aktivitas yang dihadirkan oleh orang lain dalam konteks sosial. Tindakan ini dapat berupa verbal dan non verbal. Menurut penelitian menunjukkan bahwa pujian merupakan pengukuhan sosial yang paling efektif. Keunggulan pengukuhan sosial dibanding dengan pengukuh lain adalah dapat diberikan seketika setiap perilaku sasaran dilaksanakan, penyajian yang mudah dan praktis, hampir tanpa ada biaya, luwes karena wajar diberikan dalam tiap kondisi, dan tidak menyebabkan cepat jenuh/ kenyang.

Setelah memilih pengukuh yang tepat, maka mengatur kondisi yang situasional diperlukan dalam memberikan pengukuhan positif. Pemilihan situasi yang tepat akan berdampak positif terhadap terbentuknya dan meningkatnya perilaku yang diharapkan. Agar kondisi situasional ini efektif, maka perlu adanya dukungan komunikasi yang jelas dan subyek diminta untuk memperhatikan kondisi situasional yang menjadi syarat hadirnya pengukuh tersebut.

Menentukan kuantitas atau banyaknya jumlah pengukuh yang akan diberikan setiap perilaku yang dikukuhkan muncul. Penentuan kuantitas pengukuh dilakukan melalui beberapa pertimbangan, yaitu macam pengukuh yang diberikan, keadaan

privasi, dan pertimbangan usaha yang harus dikeluarkan tiap kali pengukuhan.

Memilih kualitas kebaruan pengukuh diperlukan sesuai dengan harapan penerima. Sesuatu yang baru bisa saja menghilangkan kejenuhan dan kebosanan, namun sesuatu yang baru juga bisa menimbulkan keraguan atau ketakutan sehingga tidak efektif untuk dijadikan pengukuh. Maka dari itu perlu diberikan *sample* yang bertujuan untuk mengenalkan subyek dengan pengukuh yang akan diberikan.

Ada banyak pengukuh dan hukuman yang datang pada perilaku-perilaku seseorang. Reaksi-reaksi yang berhubungan dengan kebutuhan hidup terkadang lebih kuat daripada hal lain. Hubungan pemberi pengukuh juga memiliki pengaruh yang cukup kuat.

Pemberian jadwal dalam memberikan pengukuh dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu jadwal pengukuhan secara terus menerus setiap perilaku yang diharapkan muncul dan jadwal pengukuhan berselang yang diberikan pada sebagian perilaku.

Jadwal pengukuhan yang dilakukan secara terus menerus dapat memperkuat perilaku dengan cepat, namun perilaku juga akan cepat terhapus bila penghentian pengukuhan dilakukan.

Dalam jangka panjang pengukuhan secara terus-menerus kurang efektif dan efisien.

Pengukuhan dengan jadwal berselang memiliki beberapa keuntungan dibanding pengukuhan dengan jadwal terus menerus, diantaranya adalah pengukuh tetap efektif dalam jangka waktu lebih lama dibanding jadwal secara terus menerus, perilaku yang telah memperoleh pengukuhan berselang akan lebih lama bertahan, individu akan lebih konsisten, dan perilaku dengan jadwal berselang lebih siap ditransfer ke situasi lain.

Pengukuhan berselang memiliki beberapa macam jadwal pengukuran, yaitu jadwal pengukuhan berjangka waktu dan berjangka ulang.³⁰ Pengukuhan berjangka waktu maksudnya adalah pemberian diberikan pengukuh berdasarkan lamanya tenggang waktu. Sedangkan pengukuran dengan berjangka ulang, maksudnya adalah pengukuh akan diberikan jika perilaku telah mencapai cacah yang ditentukan.

Pengukuhan positif pada implementasinya terdapat kontrol kontra. Kontrol kontra adalah pengaruh yang secara sadar atau tidak sadar dilakukan subyek terhadap orang yang memberi pengukuhan. Kontrol kontra akan menurunkan efektivitas pengukuh

³⁰ Ibid., h. 57.

karena akan memberikan rasa iba dan belas kasihan yang pada akhirnya pengukuh yang diberikan bekerja kurang baik. Selain itu kontrol kontra mendorong subyek untuk mengabaikan program yang telah ditentukan.

Positive reinforcement atau pengukuhan positif ini memiliki banyak keunggulan untuk memelihara dan meningkatkan suatu perilaku. Jika prosedur pengukuhan positif ini dirancang dengan baik dan tuntas, maka penguatan yang diberikan akan berubah pada penguatan sosial, yang kemudian dialihkan ke pengukuh instrinsik. Sehingga efek dari pemberian pengukuhan positif ini subjek akan menemukan rasa bahwa dirinya berharga.

E. Hakikat Balkon (Balok Konsentrasi)

Balkon atau balok konsentrasi merupakan suatu alat permainan yang terbuat dari material kayu berukuran 7.5 cm x 2.5 cm x 1.5 cm pada setiap baloknya. Balok-balok pada balkon ini dicat dengan warna-warni. Dalam media pembelajaran, Balkon ini termasuk jenis media permainan.

Balkon ini diadaptasi dan dimodifikasi dari permainan UNO *Stacko* atau UNO Balok. Pada permainan UNO *Stacko*, pemain harus memindahkan balok yang terdapat ditengah menara ke atas menara dengan menyesuaikan warna, angka atau simbol-simbol UNO *Stacko*. Pada permainan UNO *Stacko* ini terdapat simbol-simbol yang memiliki

maksud-maksud tertentu seperti simbol *reverse* yaitu simbol yang artinya arah pemain dibalik, simbol *skip* yang artinya pemain dilewati dengan pemain sebelumnya, balok warna ungu yang artinya pemain dapat menentukan warna yang dikehendaki, dan simbol *draw two* yang mengharuskan pemain memindahkan dua balok ke atas menara.³¹ Pemain yang menjatuhkan menara adalah pemain yang kalah dalam permainan dan harus menyusun kembali balok-balok seperti awal permainan.

Perbedaan balkon dengan permainan UNO *Stacko* ada pada perlengkapan yang dibutuhkan, cara bermain dan aturan yang dibuat dalam permainan. Perlengkapan yang dibutuhkan dalam balok konsentrasi ini adalah balok warna-warni, dadu dengan titik-titik warna pada setiap sisi, map warna, dan lembar tugas peserta didik.

Cara menggunakan balok konsentrasi ini dimulai dari menyusun balok-balok yang memiliki warna beragam seperti menara, kemudian peserta didik atau pemain melempar dadu warna, warna dadu yang muncul merupakan warna balok yang harus dipindahkan oleh peserta didik atau pemain. Peserta didik harus mencari balok yang berada ditengah atau bawah menara sesuai dengan warna dadu. Jika peserta didik atau pemain dapat memindahkan balok keatas menara tanpa

³¹ Admin, "9 Cara main UNO Stacko yang Baik dan Benar", diakses dari <https://dinamikatekno.com/cara-main-uno-stacko/>, pada tanggal 18 Februari 2018 pukul 22.27 WIB.

menjatuhkan menara, maka permainan dilanjutkan ke pemain berikutnya, jika pemain menjatuhkan balok, maka pemain yang menjatuhkan dianggap kalah dan diminta untuk menyelesaikan tugas yang tersedia pada tiap map warna yang disesuaikan dengan balok warna yang diambil.

F. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Arini Puspa Dewi yang berjudul “Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Autisme Dengan Menggunakan Permainan Edukatif”. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di rumah subyek. Penelitian ini telah dilaksanakan pada tahun 2012. Alat permainan edukatif yang digunakan dalam penelitian diantaranya adalah meronce, puzzle, balok bangunan, dan plastisin. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain *Single Subject Research (SSR)* atau Penelitian dengan subyek tunggal. Hasil temuan dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa adanya peningkatan konsentrasi siswa dengan autisme dengan menggunakan alat permainan edukatif.

Terdapat kesamaan pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu subyek penelitian yang merupakan peserta didik dengan autisme dan juga penggunaan media permainan. Perbedaan

penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada tempat penelitian dan media yang digunakan. Penelitian ini tidak seperti penelitian sebelumnya yang dilaksanakan di rumah subyek, tapi dilaksanakan di sekolah pada ruang kelas dan waktu yang telah disiapkan. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah balkon (balok konsentrasi) yang dijadikan sebagai *positive reinforcement*.

Selain penelitian yang telah dilakukan oleh Arini Dewi Puspa, penelitian relevan lainnya yaitu penelitian *Single Subject Research* yang telah dilakukan oleh Utik Nur Komariyah yang berjudul “Token Ekonomi Terhadap Konsentrasi Anak Hiperaktif Di Sekolah Luar Biasa”. Sama halnya dengan penelitian ini, penelitian yang telah dilakukan oleh Utik menjadikan konsentrasi sebagai variabel terikat. Penelitian ini dan penelitian Utik sama-sama menggunakan *reinforcement*. namun perbedaan terlihat pada jenis *reinforcement* yang diberikan. Penelitian ini yang menggunakan aktivitas bermain balkon (balok konsentrasi) sebagai *positive reinforcement*, sedangkan penelitian tersebut menggunakan prosedur *reinforcement* berupa token yang dapat ditukarkan dengan suatu benda berupa alat tulis yang dikenal dengan token ekonomi.

G. Kerangka berpikir

Konsentrasi merupakan suatu komponen yang harus dimiliki oleh setiap orang khususnya peserta didik. Konsentrasi yang baik akan memberikan hasil belajar yang baik pula. Dengan adanya daya konsentrasi yang baik seorang peserta didik akan menerima informasi materi ajar yang diberikan oleh guru dan peserta didik pun dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik sehingga proses belajar pun tidak berjalan sia-sia.

Kurangnya kemampuan konsentrasi pada peserta didik dengan autisme dianggap sebagai masalah yang cukup serius. Peserta didik dengan autisme mudah sekali teralihkannya perhatiannya pada sesuatu yang lebih menarik baginya sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik dengan autisme sering teralihkannya perhatiannya terhadap hal-hal yang tidak memiliki hubungan dengan kegiatan belajar dan tugasnya. Untuk itu kemampuan konsentrasi peserta didik dengan autisme perlu dilatih agar dapat mengikuti proses belajar yang lebih bermakna.

Penggunaan *positive reinforcement* terbukti efektif dalam meningkatkan atau memelihara suatu perilaku, sehingga penggunaannya dapat diharapkan sebagai salah satu cara dalam memberi pengaruh pada peningkatan konsentrasi peserta didik dengan

autisme. Pemberian aktivitas sebagai penguah menjadi pilihan yang dapat digunakan sebagai penguahan positif.

David Premack yang dikutip oleh Edi mengatakan bahwa perilaku dengan probabilitas tinggi dapat digunakan sebagai penguah bagi perilaku dengan probabilitasnya rendah.³² Pada kasus yang ditemui di lapangan, probabilitas bermain lebih tinggi daripada probabilitas perilaku konsentrasi peserta didik, maka dari itu kegiatan atau aktivitas bermain dengan balok (balok konsentrasi) dapat dijadikan sebagai penguahan positif bagi peserta didik dengan autisme.

³² Edi Purwanta, Op. Cit., h.47.