

PENERAPAN TEKNIK *PROMPTING* DAN *TRANSFER OF STIMULUS CONTROL* UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU MEMINTA IZIN PADA ANAK USIA DINI

Wenny Aidina, Luh Surini Yulia Savitri
wenny.aidina@gmail.com; lsy.savitri@gmail.com
Fakultas Psikologi Universitas Indonesia

ABSTRAK

Salah satu keterampilan sosial yang harus dimiliki oleh anak usia dini adalah berkomunikasi dengan sopan pada orang lain. Apabila anak tidak menampilkan perilaku tersebut maka anak akan mengalami penolakan dari lingkungan sosialnya. Berkomunikasi dengan sopan dapat ditampilkan dengan meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain. Perilaku ini dapat dipelajari oleh anak melalui teknik *prompting* dan *transfer of stimulus control*. Tujuan penelitian ini adalah menguji efektivitas teknik *prompting* dan *transfer of stimulus control* untuk meningkatkan perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain tanpa bimbingan pada anak usia dini. Metode penelitian menggunakan *single case AB with follow-up design* dengan partisipan penelitiannya adalah anak laki-laki berusia 4 tahun 7 bulan yang tidak pernah meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain. Penelitian dilakukan selama 8 sesi yang masing-masing sesi terdiri dari 4 percobaan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *prompting* dan *transfer of stimulus control* dapat meningkatkan frekuensi perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain dari 0% menjadi 100% dan efek pemberian intervensi bertahan di berbagai *setting*. Efek dari penelitian ini membuat partisipan dapat menampilkan perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain secara spontan setelah melihat mainan di mana pun berada.

Kata kunci: keterampilan sosial, meminta izin, *prompting*, *transfer of stimulus control*, anak usia dini

ABSTRACT

One of the social skills that early childhoods need to master is to communicate politely to others. If they are unable to apply this behavior, they will experience a rejection from the social environment. Polite communication can be expressed by asking for permission before using their peer's toys. This behavior can be trained by doing prompting and transfer of stimulus control techniques. Therefore, this study aimed to examine the effectivity of prompting and transfer of stimulus control

techniques to improve the asking for permission behavior before using their friends' toys without guidance. The method of this study used a single case AB with follow-up design. The participant was a boy aged 4 years 7 months who never asking for permission before using his friends' toys. The study has been done with a total of 8 sessions and each sessions has 4 trial. The result showed that prompting and transfer of stimulus control techniques can increase the frequency of asking for permission behavior before using other's toys. It showed from 0% to 100% and the effect of the intervention remained in every settings. Furthermore, the effect of this study has made the participant gaining this skill, which was permission-seeking behavior before using his friends' toys spontaneously wherever he saw the toys.

Keywords: *socialskills, askingpermission, prompting, transfer of stimulus control, earlychildhood.*

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial adalah berbagai tingkah laku yang dipelajari dan dapat diterima umum, yang membuat individu dapat berinteraksi secara positif dengan orang lain di sekitarnya (Gresham, Elliott, Vance, & Cook, 2010). Keterampilan sosial merupakan hal yang dianggap penting dalam tahap perkembangan anak karena dapat memunculkan interaksi yang positif dengan orang lain dan lingkungan (Lynch & Simpson, 2010). Klaussen dan Rasmussen (2013) menambahkan bahwa keterampilan sosial berperan penting dalam menjalin hubungan dengan teman sebaya karena berkaitan dengan penerimaan sosial dari guru, teman, dan orang lain.

Adanya kesulitan pada keterampilan sosial akan menimbulkan hal-hal negatif pada kehidupan anak di kemudian hari. Warnes, Sheridan, dan Geske (dalam Liu, 2011) menjelaskan bahwa rendahnya keterampilan sosial menyebabkan anak akan mengalami penolakan oleh teman sebaya, bermasalah dalam interaksi dengan guru dan keluarga, mengalami kesulitan dalam mengatur emosi, dan memiliki kecenderungan lebih besar memiliki masalah sosial emosional.

Usia dini adalah anak-anak yang berusia pada rentang 3 hingga 5 tahun yang mulai menunjukkan cara bermain dengan *social play* yaitu cara bermain yang melibatkan interaksi dengan orang lain sehingga anak mulai mempertimbangkan untuk menyenangkan orang lain melalui komunikasi saat bermain (Marotz & Allen, 2013). Salah satunya adalah dengan meminta izin. Meminta izin merupakan salah satu interaksi sosial yang dimunculkan dan dipelajari oleh anak. Oleh karena itu, pentingnya menguasai perilaku meminta izin pada anak usia dini sebagai salah satu bentuk keterampilan sosial pada anak.

Keterampilan sosial membantu anak untuk dapat berkomunikasi dengan anak seusianya. Salah satu faktor yang mendukung komunikasi yang efektif adalah menyampaikan permintaan dengan sopan (Jacob, 1984). Menurut Axia (2017), anak usia 4 hingga 4,5 tahun sudah mampu membedakan kata yang sopan dan tidak sopan. Anak-anak mulai menggunakan kata terima kasih, tolong, dan pertanyaan “bolehkah...” sebagai cara berinteraksi sosial. Permintaan tersebut merupakan salah satu jenis bahasa pragmatik yang didefinisikan sebagai berbagi sistem yang ada di sosial mengenai aturan untuk menggunakan cara berkomunikasi yang benar sesuai dengan konteksnya (Rees dalam Jacobs 1984). Anak-anak juga membutuhkan kemampuan pragmatis yang memungkinkan mereka untuk memenuhi berbagai fungsi komunikasi. Dampak yang ditimbulkan dari kesulitan menyesuaikan permintaan dengan cara yang tepat membuat anak menjadi kesulitan memunculkan kerja sama dengan orang lain dan dianggap tidak sopan. Anak-anak yang mengalami kesulitan ini akan mengalami penolakan atau penerimaan sosial.

Perilaku yang menjadi target dari program ini adalah perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain yang defisit pada anak usia dini. Target intervensi perilaku ini adalah agar anak dapat mengucapkan secara verbal permintaan izin sebelum menggunakan mainan orang lain tanpa diingatkan untuk melakukannya. Perilaku meminta izin yang sopan menurut Axia (2017) sebaiknya

menggunakan struktur kalimat *may I... could I* atau dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan dengan “bolehkah saya....”. Oleh karena itu perilaku meminta izin mencakup mengungkapkan secara verbal kalimat yang terdiri dari kata “bolehkah...” dan “pinjam” kepada orang lain yang menjadi pemilik mainan yang diinginkan. Perilaku yang tidak termasuk meminta izin adalah mengucapkan secara verbal kalimat “boleh gak aku pinjam?” atau “aku pinjam boleh gak?” setelah A membongkar kotak mainan orang lain atau setelah ia memainkan mainan yang diinginkannya. Definisi operasional dari perilaku yang ingin ditingkatkan dalam program ini ialah frekuensi meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain dengan mengungkapkan secara verbal kalimat “boleh gak aku pinjam?” atau “aku pinjam boleh gak?” sebelum ia menyentuh dan memegang mainan yang ia inginkan tanpa memperoleh bimbingan.

Partisipan penelitian ini adalah A, anak laki-laki yang berusia 4 tahun 7 bulan. Berdasarkan kemampuan dan kecerdasan yang dimilikinya (IQ=104, skala SB-LM) , A seharusnya tidak memiliki masalah untuk mempelajari perilaku baru. Jacobs (1984) menyatakan bahwa anak dengan umur mental dan kemampuan kognitif yang memadai lebih mampu mengembangkan perilaku meniru cara membuat permintaan. Oleh karena itu, metode *prompting* dan *transfer of stimulus control* dipilih untuk meningkatkan frekuensi meminta izin sebelum menggunakan barang milik orang lain. Selain itu, tingkat perkembangan kognitif A yang berada pada tahap pra operasional yaitu membutuhkan contoh konkrit maupun *modelling* dalam mempelajari hal baru sangat sesuai dengan menggunakan metode *prompting*.

TINJAUAN TEORI

Perilaku yang dimunculkan oleh partisipan berupa menggunakan mainan orang izin tanpa izin membuat nenek tidak nyaman dan kesal kepada A. Perilaku tersebut membuat hubungan nenek dan partisipan menjadi semakin jauh serta

nenek ingin memasukkan A ke *boarding school* tingkat TK agar tidak menemui A lagi dan direpotkan oleh perilakunya tersebut. Menurut Kazdin (2013) apabila perilaku yang dimunculkan seseorang telah menjadi perhatian *significant other* dan memiliki potensi menjadi masalah yang lebih besar lagi seperti membawa pulang mainan orang lain bahkan sampai mencuri maka harus dilakukan suatu intervensi untuk mencegahnya. Oleh karena itu teknik modifikasi perilaku bertujuan untuk meningkatkan perilaku yang adaptif bagi individu di dalam lingkungannya (Kazdin, 2013). Pada program ini teknik modifikasi perilaku dilakukan untuk meningkatkan kemampuan A berperilaku sopan dengan meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain. Berdasarkan kondisi tersebut maka penulis memandang perlu dilakukan intervensi yang dapat meningkatkan perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain dengan program modifikasi perilaku.

Teknik *prompting* dan *transfer of stimulus control* ini sangat sering digunakan untuk membentuk dan mempertahankan perilaku baru (Kazdin, 2013). Teknik ini membantu anak lebih menguasai target perilaku yang diharapkan (Miltnerberger, 2012). Oleh karena itu, teknik ini diperkirakan cocok untuk membentuk perilaku baru berupa meminta izin sebelum menggunakan mainan milik orang lain.

Teknik yang digunakan dalam modifikasi perilaku ini adalah teknik *prompting* dan *transfer of stimulus control* atau *fading*. *Prompt* adalah peristiwa atau kejadian yang membantu munculnya sebuah respon. Menurut Miltnerberger (2012) teknik *prompting* dan *transfer of stimulus control* adalah salah satu teknik yang banyak digunakan serta sesuai untuk mengajarkan satu perilaku pada anak. Fungsi *prompt* adalah untuk menghasilkan sebuah perilaku yang diinginkan dengan contoh yang benar sehingga anak mampu mencapai target perilakunya. Pelaksana memberikan rangsangan (petunjuk) bersama dengan S^D (*stimulus discriminance*) sehingga anak akan menunjukkan perilaku yang benar (Skinner

dalam Miltenberger, 2012). S^D dalam teknik ini merupakan *antecedent* dari perilaku. Dalam menggunakan teknik *prompt* akan lebih baik bila menggunakan tipe *prompt* yang paling rendah tingkat bantuannya. Menurut Miltenberger (2012) ranking dari tipe *prompt* dari sangat tinggi hingga paling rendah yaitu *physical prompt*, *modelling prompt*, *gesture prompt*, dan *verbal prompt*. Tipe-tipe *prompt* tersebut dapat digunakan baik secara terpisah maupun kombinasi (Kazdin, 2013). Adanya penurunan secara gradual atau bertahap ketika anak mulai mempelajari perilaku yang diharapkan pada saat proses pelaksanaan sampai *prompt* tidak disediakan lagi merupakan salah satu jenis *transfer of stimulus control* dengan teknik *prompt fading* (Martin & Pear, 2015).

METODE PENELITIAN

Partisipan dan Prosedur

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan prosedur *single case A-B with follow-up design* (Comer & Kendall, 2013). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi perilaku dengan teknik *prompting* dan *transfer of stimulus control* untuk meningkatkan perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain.

Partisipan penelitian ini berjumlah satu orang yaitu A. A adalah anak laki-laki berusia 4 tahun 7 bulan. A merupakan klien yang telah melakukan pemeriksaan psikologis kepada peneliti dan memiliki akar masalah pada hubungan antara orangtua dan anak (*parent child interaction problem*). A mengalami pengasuhan yang berubah-ubah sejak kecil. A pernah diasuh oleh ibu, nenek pihak ibu, temannya ibu, kembali lagi kepada ibu, dan akhirnya diasuh oleh nenek dari pihak ibu. Pengasuh yang berubah-ubah tersebut membuat A tidak pernah mendapat *role model* yang konsisten. Hal ini membuat A tidak mendapat respon yang sama dari perilaku yang dimunculkannya. A juga tidak mendapatkan contoh yang tepat yang dapat mengajarnya perilaku yang sopan saat

menginginkan sesuatu. Padahal menurut Bornstein (2002), anak usia 2-4 tahun sangat membutuhkan dukungan, arahan, dan struktur yang membantu mereka untuk mengarahkan perilakunya menghadapi tugas perkembangan. Salah satu tugas perkembangan yaitu mengontrol impuls atau regulasi emosi, dimana anak mulai memunculkan kapasitas terkait dengan kemampuan afeksi dan pengaturan perilaku sesuai dengan harapan orangtua, termasuk kemampuan untuk menunggu, menahan godaan, menunda kepuasan, dan mengikuti aturan serta arahan bahkan ketika tidak dipantau. Hal ini masih sangat minim dimiliki oleh A, dimana A masih belum mampu menunda keinginannya. Salah satu perilaku yang tidak tepat ditunjukkan oleh A adalah membongkar mainan orang lain tanpa mengucapkan permisi atau izin. A berani membongkar mainan orang lain dan menggunakannya ketika nenek membawanya ke tempat bekerja (perawatan wajah di rumah klien nenek). Bahkan, ia ingin membawa pulang mainan tersebut.

Pengukuran

Dari hasil pemeriksaan, pada saat pengetesan, A berusia 4 tahun 0 bulan dan memiliki usia mental di atas usianya, yakni 4 tahun 3 bulan. Kecerdasan A dapat digolongkan ke dalam kelompok *average* (rata-rata) jika dibandingkan dengan anak seusianya (IQ=104, Skala SB L-M). A juga memiliki daya ingat dan daya tangkap yang baik. A lebih mudah mengingat sesuatu yang dilihatnya secara langsung untuk mengingat kembali hal yang ia lihat. Kemampuan A memahami instruksi harus dengan perintah yang sederhana. A juga mampu memahami instruksi dan memberikan respon yang sesuai tanpa pemeriksa harus mengulangnya.

Pada penelitian ini dibutuhkan identifikasi hubungan antara *antecedent*, perilaku, dan konsekuensi yang kemudian digunakan untuk membuat program modifikasi perilaku yang efektif. Gambaran analisis fungsi perilaku meminta izin menggunakan mainan orang lain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.

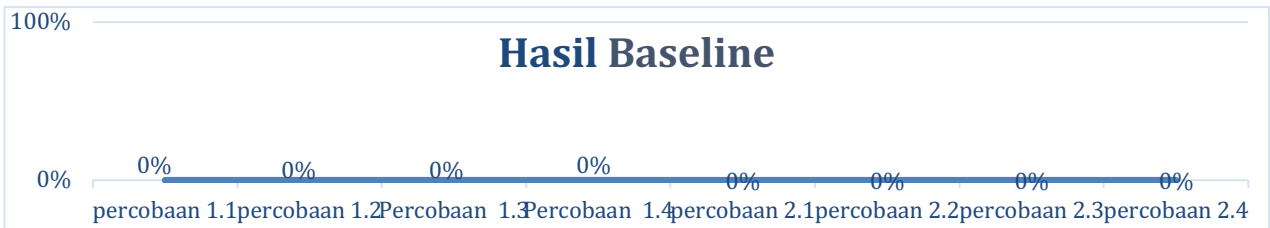
Functional Behavioral Assessment

<i>Antecedent</i>	<i>Behavior</i>	<i>Consequences</i>
Melihat mainan orang lain	Menggunakan mainan orang lain tanpa meminta izin	Mendapat mainan
		Dapat memainkan mainan yang diinginkan
		Tidak mendapat teguran langsung

Fungsi dari perilaku minimnya meminta izin sebelum membongkar atau menggunakan mainan orang lain adalah untuk memenuhi keinginannya bermain sehingga ia mendapatkan mainan dan dapat memainkan mainan yang diinginkan. Perilaku A ini sering terjadi saat ia melihat kotak mainan orang lain. Kemunculan perilaku ini semakin kuat apabila mainan yang ada di dalam kotak merupakan mainan yang menarik dan disukai oleh A. Perilaku ini juga semakin bertahan karena tidak adanya teguran yang diberikan oleh nenek serta adanya izin dari pemilik mainan untuk tetap digunakan walaupun A tidak meminta izin.

Baseline

Tujuan pengukuran *baseline* adalah untuk mengetahui dan menghitung frekuensi perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain yang ditampilkan oleh A dalam satu percobaan. Rincian kegiatan akan dilakukan dengan menunjukkan kepada A kotak yang berisi mainan yang dimiliki oleh pelaksana program. Dalam satu sesi terdiri dari 4 percobaan. Pelaksana program mengeluarkan kotak setiap 10 menit sekali dan melihat perilaku A tanpa memberi respon apa pun saat A menggunakan mainan. Adapun hasil dari *baseline* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain sebelum pemberian intervensi

Hasil pengukuran *baseline* menunjukkan bahwa rata-rata frekuensi perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain adalah 0 dari 8 kali percobaan. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku tersebut belum terbentuk sama sekali.

Intervensi

Program modifikasi perilaku meningkatkan frekuensi meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain pada A akan dilaksanakan selama 8 sesi yang tiap sesinya terdiri dari 4 percobaan dengan jeda waktu 10 menit pada setiap percobaan. Tiap sesi berlangsung selama 40 menit setiap hari. Tempat pelaksanaan program pada sesi 1-6 adalah rumah A, sesi 7 di ruang bermain kampus Psikologi UI dan sesi 8 di rumah tetangga A. Materi yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah 4 kotak mainan berukuran 20 x 30 cm yang berisi masing-masing jenis mainan mobil-mobilan, miniatur pahlawan, mainan perlengkapan dapur, dan mainan miniatur binatang. Konsekuensi yang diterima A apabila ia tidak memenuhi target perilaku pada setiap sesinya adalah ia mendapatkan *free time* tanpa menggunakan mainan di dalam kotak. Sesi dapat diteruskan pada sesi selanjutnya bila A berhasil minimal tiga kali percobaan. Jika A hanya berhasil pada dua percobaan, maka sesi ini akan diulangi pada pertemuan selanjutnya dengan prosedur yang sama hingga A berhasil. Adapun *prompt* yang diberikan pada setiap sesinya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2.

Pemberian *prompt* pada setiap sesi

Sesi	<i>Prompting</i>
1	<i>Modelling</i> dan verbal
2	<i>Modeling</i>
3	<i>Gesture</i>
4	Verbal
5	<i>Delay prompt verbal</i>
6	<i>Non prompt</i>
7	<i>Non prompt</i>
8	<i>Non prompt</i>

Pada setiap percobaan akan memunculkan satu kali *antecedent* dengan memperlihatkan kotak mainan. Masing-masing tahap dalam program ini berbeda dalam pemberian *prompt*, *fading*, *reinforcement* dan kriteria keberhasilan. Dalam teknik *prompting* selalu didampingi dengan adanya *reinforcer* yang diperoleh bila memunculkan perilaku yang diharapkan. Bentuk *reinforcer* yang diberikan berupa *postive reinforcement*. Bentuk *positive reinforcer* yang digunakan dalam program modifikasi perilaku ini disusun dari urutan sangat tinggi hingga rendah berdasarkan inventori kesukaan A, misalnya seperti pujian, makanan kesukaan dan mainan favorit.

Indikator keberhasilan

Kualitas keberhasilan pada program ini memiliki derajat kesuksesan berbeda-beda yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3.

Derajat kesuksesan perilaku

Perilaku	Nilai
Tidak meminta izin	0%
Meminta izin dengan <i>modelling</i> dan <i>verbal prompt</i>	15%
meminta izin dengan <i>modelling prompt</i>	30%
meminta izin dengan <i>gesture prompt</i>	45%
meminta izin dengan <i>verbal prompt</i>	60%
meminta izin dengan <i>prompt delay</i>	75%
meminta izin tanpa <i>prompt</i>	100%

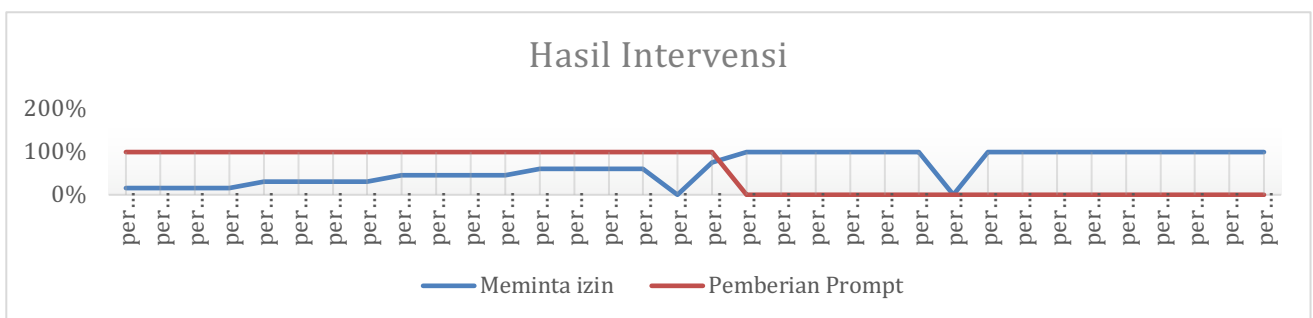
Sebagai bahan evaluasi untuk menentukan keberhasilan program modifikasi perilaku, dilakukan perbandingan catatan frekuensi perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain sebelum dan sesudah dilakukan program. Program ini dinilai dari keberhasilan setiap percobaannya. Apabila A berhasil mendapat nilai 3 kali berturut-turut sesuai target sesinya, maka dapat dilanjutkan ke sesi berikutnya. Program dikatakan berhasil apabila A dapat menunjukkan peningkatan frekuensi perilaku meminta izin tanpa bimbingan dan memperoleh nilai 100% dari hasil *baseline*.

Follow-up

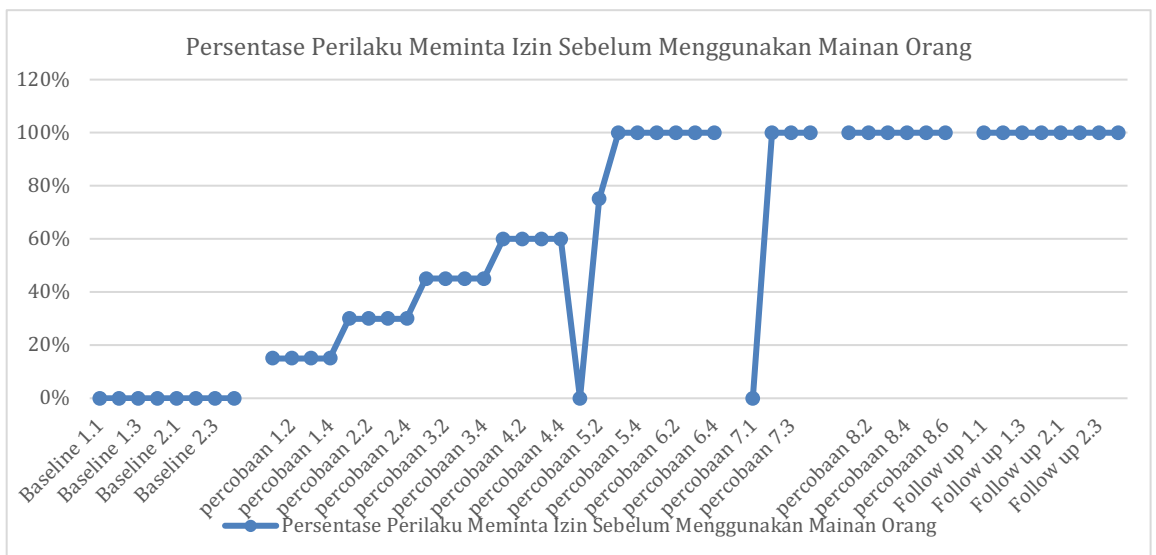
Setelah program modifikasi perilaku selesai, proses *follow-up* akan dilakukan untuk menentukan perubahan yang dicapai selama program dapat dipertahankan setelah program usai (*response maintenance*). Sesi *follow-up* akan dilakukan sebanyak 2 sesi (8 percobaan) karena ingin membandingkan perilaku sebelum intervensi (*baseline*) dan sesudah intervensi (*follow-up*) sehingga jumlah sesi disamakan antara *baseline* dan *follow-up*.

HASIL PENELITIAN

Pada setiap sesinya, *prompt* yang diberikan kepada A mengalami penurunan intensitasnya yaitu dari awalnya diberi *prompt* kombinasi *modelling* dan verbal hingga tanpa *prompt*. Dari setiap percobaannya, A mampu memenuhi target perilaku yang disasar pelaksana program sehingga ia tidak pernah mengulang sesi yang sama di hari berikutnya. Hasil intervensi peningkatan frekuensi perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan pada A dibandingkan jumlah pemberian *prompt* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Persentase Perbandingan Perilaku Meminta Izin Sebelum Menggunakan Mainan dan Pemberian *Prompt*



Gambar 3. Perbandingan Persentase Perilaku Meminta Izin Sebelum Menggunakan Mainan Orang Lain Pada *Baseline*, Intervensi dan *Followup*

Gambar 3 menunjukkan bahwa terdapat fluktuasi persentase peningkatan frekuensi meminta izin yang dilakukan oleh A. Terdapat beberapa sesi dimana terjadi penurunan presentasi perilaku seperti pada percobaan 5.1 dan percobaan 7.1. Pada percobaan tersebut pelaksana program mulai menghilangkan *prompt* menjadi *delay* dan tanpa *prompt*. Pada percobaan 5.1 perilaku A yang terlihat tergesa-gesa mengambil mainan dan tanpa meminta izin menggunakan mainan. A terlihat ingin menunjukkan dan menceritakan mainan yang biasa ia mainkan kepada ibunya sehingga tidak menyebutkan kalimat permintaan izin sebelum menyentuh mainan dan membuka kotak. Oleh karena itu, permintaan izin tersebut tidak dianggap sebagai perilaku yang sesuai target karena dilakukan setelah membuka kotak dan mengambil mainan. Akan tetapi, meskipun target pada sesi ini gagal dikuasi oleh A, namun terlihat hal menarik pada diri A yaitu ia terlihat tiba-tiba mengingat harus meminta izin kepada pelaksana program setelah ia menunjukkan mainan kepada ibunya. A menoleh dan meminta izin. Hal ini memperlihatkan, pada dasarnya perilaku meminta izin sudah mulai dikuasi oleh A dan ia mengetahui harus melakukan permintaan izin. A terlihat mampu mengevaluasi dirinya bahwa ia harus meminta izin karena menggunakan mainan pelaksana program. Kemampuan A dalam menguasai perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain ini juga terlihat dari keberhasilannya di sesi 5.2 hingga 5.4. A lebih terlihat patuh dan menunggu pelaksanaan program mengizinkannya menggunakan mainan sebelum ia menyentuhnya. Bahkan A mampu menguasai perilaku meminta izin tanpa bimbingan (*nonprompt*) pada sesi 5.3 dan 5.4, dimana target pada sesi tersebut masih *delay prompt*. A terlihat mampu menguasai perilaku setelah *punishment* yang diperolehnya di percobaan 5.1 yaitu tidak boleh memainkan mainan. Perilaku A sangat meningkat dan terlihat menguasai perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain.

Selanjutnya pada sesi 7.1, A gagal memenuhi target keberhasilan program. A terlihat sangat antusias saat melihat sangat banyak kotak mainan di ruang bermain Fakultas Psikologi sehingga ia langsung mengambil mainan yang diinginkan dan tidak meminta izin. Akan tetapi, disebabkan oleh A tidak meminta izin pada percobaan tersebut, A tidak mendapatkan kesempatan bermain pada 10 menit pertama dan pelaksana program mengajak A keluar dari ruang bermain. Setelah 10 menit, A kembali ke ruang bermain dan memasuki percobaan 7.2 dan A mampu meminta izin terlebih dahulu sebelum menggunakan mainan. Bahkan A tidak menyentuh mainan sebelum mendapat izin bermain dari pelaksana program. Secara umum perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain pada A menunjukkan adanya peningkatan pada setiap sesinya dan program dapat dilakukan sesuai target yaitu 8 sesi tanpa adanya pengulangan program.

Pada gambar 2 tersebut diperoleh data bahwa terdapat peningkatan persentase frekuensi perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain. Jika dibandingkan dengan hasil *baseline* maka terlihat bahwa perilaku yang ditampilkan oleh A pada *baseline* mengalami peningkatan setelah menggunakan teknik-teknik modifikasi perilaku. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *prompting* dan *transfer of stimulus control* atau *fading* merupakan salah satu metode yang tepat untuk membentuk suatu perilaku baru yang diinginkan. *Prompting* awal pada modifikasi ini dimulai dengan *modelling* merupakan pilihan yang tepat untuk mengajarkan A perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain. Bagi anak usia dini, *modelling* merupakan perilaku yang paling sering dilakukan anak dalam berperilaku. Banyak perilaku manusia dibentuk melalui model yaitu dengan mengamati dan meniru perilaku orang lain untuk membentuk perilaku baru dalam dirinya (Bandura dalam Feist & Feist, 2008). Prosedur *medelling* adalah prosedur yang memanfaatkan proses belajar melalui pengamatan, di mana perilaku seseorang atau beberapa orang teladan, berperan sebagai perangsang terhadap pikiran, sikap, atau perilaku subjek

pengamat tindakan untuk ditiru atau diteladani. Anak-anak akan mencoba meniru perilaku yang ia lihat di sekelilingnya, terutama perilaku-perilaku yang membuat anak ingin mendapat keinginannya. Selain itu, kombinasi antara *prompt modelling* dan *verbal* merupakan salah satu cara memberi peringatan kepada anak akan perilaku yang harus ia lakukan untuk memperoleh mainan yang diinginkannya.

Pemberian *prompt* yang berbeda-beda dari setiap sesinya mengacu pada tipe *prompt* yang paling tinggi tingkat bantuannya. Pada penelitian ini, tingkat *prompt* yang paling tinggi adalah *modelling prompt*, yang menurut Miltenberger (2012) tipe *prompt* tersebut menduduki ranking kedua *prompt* yang paling besar bantuannya. Ranking kedua yang dipilih karena ranking pertama adalah *physical prompt*, dimana *prompt* tersebut tidak sesuai diberikan ketika mengajarkan perilaku baru yang berhubungan dengan verbal (Miltenberger, 2012). Selain itu, pemberian intervensi ini juga memberi dampak kepada anak karena proses *transfer of stimulus control (fading)* dilakukan sedikit demi sedikit dengan mengacu pada ranking *prompt* menurut Miltenberger (2012) yaitu dimulai tingkat bantuannya paling tinggi hingga paling rendah yaitu *modelling prompt*, *gesture prompt*, dan *verbal prompt*.

Selain itu, dalam mengajarkan anak suatu perilaku baru dibutuhkan konsistensi sehingga perilaku akan tetap bertahan di semua *setting*. Anak akan mempelajari pola yang sama untuk mendapatkan hal yang ia inginkan. Dalam program ini anak mempelajari pola bahwa untuk mendapatkan mainan yang diinginkan, ia harus mengucapkan permintaan izin secara verbal terlebih dahulu. Pola ini dipelajari anak selama intervensi berlangsung dan di luar sesi intervensi. Ketika pelaksanaan di setiap sesinya, nenek terlihat mengamati dan menanyakan cara memberikan *prompt* pada setiap sesinya dan beliau mempraktikkan kepada A di hari yang sama pada setiap kesempatan yang dapat membuat A harus mengucapkan permintaan izin. Nenek tetap mempraktikkan pola bahwa anak harus meminta izin terlebih dahulu sebelum menggunakan mainan orang lain ketika

berada di rumah maupun di luar rumah. Kekonsistenan yang diterapkan nenek membuat perilaku anak bertahan dan anak dapat berhasil di setiap sesinya.

Dari gambar tersebut memperlihatkan bahwa A sudah mampu menguasai perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain dengan konsisten bahkan setelah intervensi tidak dilakukan. Hal ini terkait dengan kemampuan anak yang cukup baik dalam mempelajari hal baru.

DISKUSI

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *prompting* dan *transfer of stimulus control* dapat meningkatkan perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain pada anak usia dini. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Cengher, Budd, Farrell, dan Fienub (2017) yang menyatakan bahwa teknik *prompting* dan *fading* (*transfer of stimulus control*) terbukti efektif dan efisien untuk membentuk perilaku dan mengajarkan partisipan untuk belajar perilaku baru tanpa bimbingan. Penelitian ini juga menguatkan penelitian sebelumnya bahwa pemberian bantuan (*prompting*) dibutuhkan anak untuk mempelajari hal baru, namun seiring proses pembelajaran pengurangan intensitas *prompting* dan *fading* dibutuhkan anak sehingga ia dapat menunjukkan perilaku yang diharapkan tanpa bantuan dan menjadi mandiri (Lizcano, 2012).

Selama proses intervensi terlihat A merupakan tipe anak yang sangat baik dalam mengobservasi lingkungan. Ia mudah menerima perilaku baru yang diajarkan kepadanya asalkan menghasilkan hal yang menyenangkan baginya. A mempelajari bahwa ia harus meminta izin terlebih dahulu dengan mengucapkan secara verbal sehingga ia mendapatkan mainan yang diinginkan. Pola ini dipelajari A dan A terlihat mampu menguasai perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain. Hal unik yang ada pada diri A adalah A sangat belajar dari kegagalan yang ia miliki. A langsung dapat mengubah perilakunya

untuk mendapatkan mainan yang ia inginkan setelah mendapatkan kegagalan menggunakan mainan di percobaan sebelumnya.

Selain itu, pengaruh nenek yang tetap menjalankan sesi yang sama setiap harinya meskipun sesi bersama pelaksana program sudah berakhir. Nenek menjalankan prosedur modifikasi perilaku yang sama seperti sesi yang pelaksana program lakukan kepada A, misalnya target pada sesi tersebut adalah *prompt gesture* maka nenek akan melakukan *prompt gesture* kepada A bila ia menginginkan mainan. Nenek tidak akan membiarkan anak menggunakan mainan orang lain meskipun pemilik mainan memberikan izin tanpa anak mengucapkan permohonan izin.

Peran pelaksana program juga turut memberi kontribusi dalam melatih A menguasai perilaku baru. Selama ini A tidak dilatih dengan metode yang tepat, ia hanya mendapat *punishment* seperti tidak diikutsertakan ketika nenek pergi ke rumah kerabat atau rumah klien perawatan rumah nenek lainnya. Namun, metode ini hanya menghindari A dari *antecedent* atau S^D yang memunculkan perilaku bukan mengajarkan perilaku adaptif ketika A terpapar S^D . Hal ini dijelaskan oleh Kazdin (2013) bahwa salah satu manfaat dari modifikasi perilaku adalah mengajarkan perilaku adaptif kepada anak. Selanjutnya dengan metode *prompt* bertujuan untuk menghasilkan sebuah perilaku yang diinginkan dengan contoh yang benar sehingga anak mampu mencapai target perilakunya. Pelaksana memberikan rangsangan (petunjuk) bersama dengan S^D (Skinner dalam Miltenberger, 2012).

Perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain merupakan salah satu jenis perilaku sopan yang ditunjukkan anak dalam berinteraksi sosial. Perilaku sopan sendiri merupakan perwujudan dari moral. Perkembangan moral menurut teori belajar bahwa moral terjadi melalui akuisisi serangkaian pola hubungan stimulus-respon yang telah dipelajari. Oleh karena itu A membutuhkan adanya stimulus-respon yang telah dipelajari untuk dapat

bersikap sopan dengan cara mengungkapkan secara verbal permintaan izin sebelum menggunakan mainan orang lain. Stimulus-respon yang dipelajari anak pada intervensi ini adalah anak akan mendapat mainan yang diinginkannya serta *reinforcer* yang menyenangkan apabila ia mengucapkan permintaan izin sebelum menggunakan mainan orang lain. Pola ini yang terus menerus dilatih kepada anak secara berulang hingga anak dapat mempraktikkan perilaku ini di semua *setting* lingkungan. Hal yang memengaruhi anak dapat mempelajari pola ini salah satunya adanya perkembangan dari kognitifnya. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2007) anak usia 0-5 tahun akan menunjukkan perilaku yang sopan (taat) terhadap aturan atau kebiasaan yang ada berdasarkan konsekuensi yang diterima. Anak pada usia A sudah mampu merasakan dampak dari perilakunya ketika ia meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain yaitu ia mendapatkan mainan yang diinginkannya.

Selanjutnya metode *prompting* dan *transfer of stimulus control* memberi dampak pada peningkatan kemampuan A dalam meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain juga disebabkan karena metode tersebut langsung mengajarkan anak cara yang adaptif setelah *antecedent* muncul. Hal ini membuat A dapat merespon dengan tepat stimulus yang ditampilkan karena menurut Skinner (dalam Feist & Feist, 2008) perilaku yang sama yang disertai oleh respon yang sama dan adanya penguatan yang menyenangkan dari hasil merespon stimulus akan memperkuat munculnya perilaku di kemudian hari. Pola ini dipelajari oleh A selama sesi intervensi bahwa untuk mendapatkan mainan yang diinginkan dan perilakunya diberi *reinforcer* maka ia harus meminta izin terlebih dahulu. Hal ini juga diperkuat dengan kemampuan A yang lebih mampu mengingat informasi dengan lebih baik bila tidak ada jeda antara informasi dengan implementasinya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data-data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa program modifikasi perilaku yang dilakukan pada A telah dapat meningkatkan frekuensi perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain. Frekuensi perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain pada A yang awalnya tidak pernah dilakukan atau 0% meningkat menjadi 100% yaitu A dapat menyatakan permintaan izin sebelum menggunakan mainan orang lain tanpa bantuan yang sudah konsisten baik di rumah sendiri dan lingkungan di luar rumah. Hal ini menunjukkan bahwa target keberhasilan program yang mensyaratkan 100% kemunculan perilaku tanpa bantuan telah tercapai. Perilaku ini sudah menetap pada A. Oleh karena itu, efek pemberian intervensi sudah bertahan di berbagai *setting*.

Saran

Pada saat pelaksanaan intervensi sebaiknya mainan memiliki variasi jenis pada setiap kotaknya, misalnya dengan mengganti jenis kotak 1 ke kotak ke 3 atau lainnya. Adanya rasa ingin tahu yang tinggi terhadap mainan membuat A lebih termotivasi untuk memunculkan perilaku yang diharapkan yaitu meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain sehingga mengganti mainan yang ada di kotak merupakan cara yang dapat meningkatkan perilaku meminta izin.

Pada saat pelaksanaan intervensi di *setting* lain (di luar rumah partisipan) sebaiknya mainan yang digunakan hanya mainan yang ada di rumah kerabatnya saja. Hal ini dilakukan karena pada saat berada di rumah kerabat A, A mengenali beberapa mainan merupakan milik pelaksana program yang biasa ia mainkan sehingga A meminta izin penggunaan barang kepada pelaksana program bukan kepada tantenya. Oleh karena itu, sebaiknya menggunakan semua jenis mainan yang tidak dikenali oleh A sehingga ia dapat meminjam kepada individu yang menjalankan program.

DAFTAR PUSTAKA

- Axia, G. (2017). Learning how to make people feel good; children and politeness. *Disertation*. Proquest diakses pada tanggal 1 Agustus 2017 melalui <https://remote-lib.ui.ac.id:6066/docview/301484360/6C0D47A78A2C4209PQ/1?accountid=17242>
- Bornstein, M. H. (2002). *Handbook of Parenting Volume 1; Childrenand Parenting*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Cengher, M., Budd, A., Farrell, N., Fienub, D.M. (2017). A review of prompt-fading procedures: Implications for effective and efficient skill acquisition. *J DevPhysDisabil*, 9, 115–125.
- Comer, J. & Kendall, P. C. (2013). *The Oxford Handbook of Research Strategies for Clinical Psychology*. New York: Oxford University Press.
- Feist, J., & Feist, G. J. (2008). *Theories of personality*; Seventh edition. USA: McGraw-Hill.
- Gresham, F. M., Elliott, S. N., Cook, C. R., & Vance, M. J. (2010). Cross-informant agreement for ratings for social skill and problem behavior ratings: An investigation of the social skills improvement system-rating scales. *Psychological Assessment* , 157-166.
- Jacobs, S. (1984). The use of polite request form by mentally retarded and nonretarded children; social and linguistic consideration. *Tesis*. Diakses pada tanggal 1 Agustus 2017 melalui <https://remote-lib.ui.ac.id:6066/docview/303378571/ADAF02EA50C4854PQ/1?accountid=17242>
- Kazdin, A.E. (2013). *Behavior modification in applied settings (7thed.)*.Illinois: Waveland Press.
- Klaussen, T. & Rasmussen, L. P. (2013). *Psychometric validity and reliability of the social skills improvement system-rating scales (SSIS-RS)*. Tesis master, diterbitkan. University of Tromso, Norway.
- Lizcano, R. (2012). *Building Independence Through Prompt-Fading Eiminating prompt dependence for students with mild-to-moderate disabilities*,

Elementary K - 6th Grade. Thesis. California: California State University San Marcos.

- Liu, X. (2011). *Young children's social skills development and academic achievement: Longitudinal analysis of developmental trajectories and environmental influences*. Disertasi doctoral, diterbitkan University of Buffalo, New York.
- Lynch, S. A. & Simpson, C. G. (2010). Social skills: Laying the foundation for success. *Dimension of Early Childhood*, 38(2), 3-12.
- Meier, C. R., DiPerna, J. C., & Oster, M. M. (2006). Importance of social skills in the elementary grades. *Education and Treatment of Children*, 29(3), 409-419.
- Marotz, L. R. & Allen, K. E. (2013). *Developmental profiles: Pre-birth through adolescence (7th ed)*. Belmont: Cengage Learning.
- Martin, G. & Pear, J. (2015). *Behavior modification what it is and how to do it; Tenth edition*. New Jersey: Pearson.
- Miltenberger, R. G. (2012). *Behavior modification principles and procedures; fifth edition*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.