

- a) Penguatan positif tergantung pada penampilan tingkah laku yang diinginkan.
- b) Tingkah laku yang diinginkan diberi penguatan segera setelah tingkah laku tersebut ditampilkan.
- c) Pada tahap awal, proses perubahan tingkah laku yang diinginkan diberi penguatan setiap kali tingkah laku tersebut ditampilkan.
- d) Ketika tingkah laku diinginkan sudah dapat dilakukan dengan baik, penguatan diberikan secara berkala dan pada akhirnya dihentikan.
- e) Pada tahap awal, penguatan sosial selalu diikuti dengan penguatan yang berbentuk benda.

2) Hubungan penguatan (reinforcement) dan tingkah laku

- a) Reinforcement diikuti oleh tingkah laku.
- b) Tingkah laku yang diharapkan harus diberi reinforcement segera setelah ditampilkan.
- c) Reinforcement harus sesuai dan bermakna bagi individu atau kelompok yang diberi reinforcement.
- d) Pujian atau hadiah yang kecil tapi banyak lebih efektif dari yang besar tapi sedikit.

3) Jenis-jenis penguatan (reinforcement)

- b) Tentukan data awal (*baseline data*) tingkah laku yang akan diubah.
- c) Tentukan jenis penguatan yang akan diterapkan.
- d) Berikan reinforcement setiap kali tingkah laku yang diinginkan ditampilkan sesuai jadwal kontrak.
- e) Berikan penguatan setiap saat tingkah laku yang ditampilkan menetap.

e. Pencontohan (*Modeling*)

Modeling berakar dari teori Albert Bandura yang dikutip oleh Gantina Kumalasari, Eka Wahyuni dan Karsih dengan teori belajar sosial. Penggunaan teknik *modeling* (pencontohan) telah dimulai pada akhir tahun 50-an, meliputi tokoh nyata, tokoh melalui film, tokoh imajinasi (*imajiner*). Beberapa istilah yang digunakan adalah pencontohan (*modeling*), peniruan (*imitation*) dan belajar melalui pengamatan (*observational learning*). Penokohan istilah yang menunjukkan terjadinya proses belajar melalui pengamatan (*observational learning*) terhadap orang lain dan perubahan terjadi melalui peniruan. Peniruan (*imitation*) menunjukkan bahwa perilaku orang lain yang diamati, yang ditiru, lebih merupakan peniruan terhadap apa yang dilihat dan diamati. Proses belajar melalui pengamatan menunjukkan terjadinya proses belajar setelah mengamati perilaku pada orang lain.

Modeling merupakan belajar melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati, menggeneralisir berbagai pengamatan

sekaligus, melibatkan proses kognitif. Terdapat beberapa tipe *modeling*, yaitu *modeling* tingkah laku baru yang dilakukan melalui observasi terhadap model tingkah laku yang diterima secara sosial individu memperoleh tingkah laku baru. *Modeling* mengubah tingkah laku lama yaitu dengan meniru tingkah laku model yang tidak diterima sosial akan memperkuat atau memperlemah tingkah laku tergantung tingkah laku model itu diganjar atau dihukum. *Modeling* simbolik yaitu modeling melalui film dan televisi menyajikan contoh tingkah laku, berpotensi sebagai sumber model tingkah laku. *Modeling* kondisioning banyak dipakai untuk mempelajari respon emosional. Pengamat mengobservasi model tingkah laku emosional yang mendapat penguatan. Muncul respon emosional yang sama dan ditunjukkan ke obyek yang ada didekatnya saat ia mengamati model. Contoh emosi seksual yang timbul akibat nonton film porno dilampiaskan ke obyek yang ada didekatnya, perkosaan atau pelecehan.

1) Proses penting modeling

- a) Perhatian, harus fokus pada model. Proses ini ini dipengaruhi asosiasi pengamat dengan model, sifat model yang atraktif, arti penting tingkah laku yang diamati bagi si pengamat.
- b) Representasi, yaitu tingkah laku yang akan ditiru harus disimbolisasi dalam ingatan. Baik bentuk verbal maupun gambar dan imajinasi. Verbal memungkinkan orang mengevaluasi secara verbal tingkah laku yang memungkinkan dilakukan latihan simbolik dalam pikiran.

- b) Penokohan simbolik (*symbolic model*) seperti tokoh yang dilihat melalui film, video atau media lain.
- c) Penokohan ganda (*multiple model*), seperti terjadi dalam kelompok, seorang anggota mengubah sikap dan mempelajari sikap baru setelah mengamati anggota lain bersikap.

6) langkah-langkah

- a) Menetapkan bentuk penokohan (*live model, symbolic model, multiple model*).
- b) Pada *live model*, pilih model yang bersahabat atau teman sebaya konseli yang memiliki kesamaan seperti usia, status ekonomi dan penampilan fisik. Hal ini penting terutama bagi anak-anak.
- c) Bila mungkin gunakan lebih dari satu model.
- d) Kompleksitas perilaku yang dimodelkan harus sesuai dengan tingkat perilaku konseli.
- e) Kombinasikan modeling dengan aturan, instruksi, behavioral rehearsal dan penguatan.
- f) Pada saat konseli memperhatikan penampilan tokoh berikan penguatan alamiah.
- g) Bila mungkin buat desain pelatihan untuk konseli menirukan model tepat, sehingga akan mengarahkan konseli pada penguatan alamiah. Bila tidak maka buat perencanaan pemberian penguatan untuk setiap peniruan tingkah laku yang tepat.

i. Penjenuhan (*Satitation*)

Penjenuhan adalah varian *flooding* untuk *self control*. Kontrol diri (*self control*) berasumsi bahwa tingkah laku dipengaruhi variabel eksternal. Kontrol diri adalah bagaimana individu mengontrol variabel eksternal yang menentukan tingkah laku. Hal ini dilakukan dengan memindahkan atau menghindari dari situasi berpengaruh buruk. Memperkuat diri yaitu memberi *reinforcement* kepada diri sendiri, terhadap “prestasi” dirinya. Janji nonton kalau prestasi belajar baik. Self punishment yaitu menghukum diri sendiri, bisa hukuman fisik atau mengurangi hak-haknya seperti menonton TV atau membeli makanan atau barang yang diinginkannya.

Penjenuhan adalah membuat diri jenuh terhadap suatu tingkah laku, sehingga tidak lagi bersedia melakukannya. Menurunkan atau menghilangkan tingkah laku yang tidak diinginkan dengan memberikan *reinforcement* yang semakin banyak dan terus menerus, sehingga individu merasa puas dan tidak akan melakukan tingkah laku yang tidak diinginkan lagi.

j. Hukuman (*Punishment*)

Hukuman atau punishment merupakan intervensi *operant-conditioning* yang digunakan konselor untuk mengurangi tingkah laku yang tidak diinginkan. Hukuman

Terdapat beberapa langkah yang dapat digunakan acuan bagi konselor dan guru dalam melaksanakan *time-out*, yaitu :

- a) Menseleksi perilaku spesifik yang akan diubah, misalnya lompat dari bangku.
- b) Memaksimalkan kondisi untuk memunculkan perilaku alternatif, sehingga dapat diberi penguatan saat ini dilakukan individu sebagai pengganti perilaku yang tidak diharapkan.
- c) Meminimalisir penyebab timbulnya perilaku yang mendapat hukuman, dengan mengidentifikasi di awal program. Serta menghilangkan peluang munculnya penguatan bagi perilaku yang tidak diharapkan.
- d) Memilih hukuman yang efektif, dengan memastikan menghukum segera saat perilaku tidak diharapkan muncul dan diberikan setiap kali perilaku tersebut muncul, dan tidak diberikan bersamaan dengan penguatan.
- e) Penerapan hukuman dilakukan dengan aturan yang jelas, beritahu konseli semua program yang akan dilakukan dan katakan ia akan diberi hukuman segera setiap kali perilaku tidak diharapkan muncul dan akan mendapat penguatan. Hindari hukuman diberi bersamaan dengan reinforcement, administrasikan dengan baik pemberian hukuman.
- f) Program dilakukan dengan langkah dan aturan main yang jelas, lakukan pencatatan data dan lakukan pemantauan.

1. Terapi Aversi

Pada kontrol diri aversi dilakukan sendiri oleh konseli, tetapi pada terapi pengaturan kondisi aversi dilakukan terapis. Misalnya remaja sering berkelahi, ditunjukkan foto teman yang kesakitan, saat yang sama diberi kejutan listrik yang menimbulkan rasa sakit. Dengan terapi aversi diharapkan terjadi proses pembalikan reinforcement dari perasaan senang atau bangga menyakiti orang lain menjadi reinforcement seperti iba, takut, rasa berdosa melihat orang lain terluka dan merasa sakit karena listrik. Stimuli yang tidak disukai (*aversive stimuli*) akan menciptakan stimulus yang tidak menyenangkan bersamaan dengan stimulus yang ingin dikontrol.

Terapi aversi merupakan teknik yang bertujuan untuk meredakan gangguan-gangguan behavioral yang spesifik, melibatkan pengasosiasian tingkah laku simptomatik dengan suatu stimulus yang menyakitkan sampai tingkah laku yang tidak diinginkan terhambat kemunculannya. Stimulus aversi biasanya berupa hukuman dengan kejutan listrik atau ramuan yang membuat mual. Kendali aversi bisa melibatkan penarikan penguatan positif atau penggunaan hukuman. Area penggunaan aversi adalah untuk tingkah laku maladaptif antara lain ketergantungan alkohol, obat-obatan, merokok, obsesi, kompulsi, berjudi, homoseksualitas, penyimpangan seksual seperti pedofilia. Merupakan teknik utama untuk alkoholik, melalui pemberian ramuan yang menimbulkan mual kedalam alkohol yang diminum. Prosedur aversif menyajikan cara-cara menahan respons maladaptif pada satu periode, sehingga ada kesempatan untuk memperoleh tingkah laku alternatif yang adaptif.

memberikan kepada klien yang ditentukan dengan baik dan menekankan pentingnya kesadaran dan partisipasi klien dalam proses terapeutik.

Keterlibatan klien dalam proses terapeutik karenanya harus dianggap sebagai kenyataan bahwa klien menjadi lebih aktif alih-alih menjadi penerima teknik-teknik yang pasif. Klien harus secara aktif terlibat dalam pemilihan dan penentuan tujuan-tujuan harus memiliki motivasi untuk berubah dan bersedia bekerjasama dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan terapeutik baik selama pertemuan-pertemuan terapi maupun diluar terapi dalam situasi kehidupan nyata. Jika klien tidak secara aktif terlibat dalam proses terapeutik, maka terapi tidak akan membawa hasil-hasil yang memuaskan.

Program tiga fase yang melibatkan partisipasi klien secara penuh dan aktif. Pertama, tingkah laku klien sekarang dianalisis dan pemahaman yang jelas menjangkau tingkah laku akhir dengan partisipasi aktif dari klien dalam setiap bagian dari proses pemasangan tujuan-tujuan. Kedua, cara-cara alternatif yang bisa diambil oleh klien dalam upaya mencapai tujuan-tujuan dieksplorasi. Ketiga, suatu program *treatment* direncanakan yang biasanya berlandaskan langkah-langkah kecil yang bertahap dari tingkah laku klien yang sekarang menuju tingkah laku yang diharapkan membantu klien dalam mencapai tujuannya.

Satu aspek yang penting dari peran klien dalam terapi tingkah laku adalah, klien didorong untuk bereksperimen dengan tingkah laku baru dengan maksud

Masalah ini muncul karena biasanya anak merasa cepat bosan, sekalipun dengan tugas yang menarik. Tugas-tugas belajar kemungkinan sulit dikerjakan karena anak mengalami hambatan untuk menyesuaikan diri terhadap kegiatan belajar yang diikutinya. Keadaan ini dapat memunculkan rasa frustrasi. Akibatnya anak kehilangan motivasi untuk belajar.

4. Kurang Perhatian

Kesulitan dalam mendengar, mengikuti arahan, dan memberikan perhatian adalah merupakan masalah umum pada anak-anak ini. Kesulitan tersebut muncul karena kemampuan perhatian yang jelek. Sebagian anak mempunyai kesulitan dengan informasi yang disampaikan secara visual sebagian lainnya, sebagian kecil mempunyai kesulitan dengan materi pelajaran yang disampaikan secara auditif. Perhatian yang mudah teralihkan sangat menghambat dalam proses belajar. Anak ADHD mengalami kesulitan untuk memusatkan perhatian dan cenderung melamun, kurang motivasi, sulit mengikuti instruksi. Mereka sering menunda atau menangguhkan tugas yang diberikan dan kesulitan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan karena cepat berpindah ke topik lain.

5. Tugas yang tidak diselesaikan

Masalah ini berhubungan dengan masalah pengabaian tugas. Jika anak mengabaikan tugas, boleh jadi tidak menyelesaikan tugasnya. Sekali mengembangkan kebiasaan belajar yang jelek di sekolah maupun di rumah, pola-pola

tersebut akan terjadi pula di tempat lain. Masalah ini berhubungan dengan penghargaan waktu yang kurang baik, frustrasi terhadap tugas, serta berbagai sikap yang merusak, namun membangun kebiasaan yang baik secara konsisten merupakan langkah yang penting agar tugas dapat diselesaikan dengan baik. Harus diingat bahwa anak-anak ini mempunyai masalah dalam perencanaan, penataan, dan perkiraan waktu.

6. Bingung akan arahan-arahan

Masalah ini berpangkal pada perhatian, ketika perhatian pecah selama kegiatan pembelajaran, terjadi perpecahan proses informasi yang mengakibatkan kebingungan sehingga informasi yang diterima tidak utuh. Selain itu dapat menurunkan daya ingat jangka pendek. Anak ADHD mengalami kesulitan dalam mengingat informasi yang baru didapat untuk jangka waktu yang pendek. Keadaan ini dapat mempengaruhi kegiatan belajar, karena anak cenderung tidak dapat merespon dengan baik setiap instruksi. Dengan demikian mereka juga mengalami kesulitan dalam mempelajari simbol-simbol, seperti warna dan alphabet.

7. Disorganisasi

Pada umumnya anak-anak ini mengalami disorganisasi, impulsif, ceroboh, dan terburu-buru dalam melakukan tugas yang mengakibatkan pekerjaan acak-acakan, bingung, dan sering kali lupa beberapa bagian tugas. Anak akan gagal melakukan seluruh tugas karena ia lupa atau salah menginterpretasikan keperluan

dalam menyelesaikan tugas tersebut atau meski ia dapat menyelesaikan tugas, ia sering kali lupa membawa kembali tugas tersebut ke sekolah. Selain itu, seringkali nampak ketika anak mengatur kamarnya. Mereka kelihatannya kesulitan, demikian juga dalam kegiatan sehari-hari lainnya. Hal ini nampak juga ketika anak mengikuti ulangan atau ujian. Mereka kurang dapat memperhatikan atau menimbang jawaban yang tepat, sehingga seringkali memperoleh nilai yang kurang dari rata-rata kelasnya.

8. Tulisan yang jelek

Anak-anak ini seringkali memiliki tulisan tangan yang jelek. Masalah ini bisa ditemukan pada tingkat berat sampai ringan. Tulisan yang jelek ada hubungannya dengan masalah aktivitas motorik dan sikap impulsif yang terburu-buru. Masalah ini juga erat kaitannya dengan masalah koordinasi motorik yang mengaruhi keterampilan motorik kasar dan halus atau koordinasi mata dan tangan. Dalam keterampilan motorik kasar, mereka mengalami kesulitan dalam keseimbangan melompat, berlari, atau naik sepeda. Dalam keterampilan motorik halus, seperti mengancingkan baju, memakai tali sepatu, menggunting, mewarnai, dan tulisannya sulit dibaca. Dalam koordinasi mata-tangan seperti melempar bola, menangkap bola, menendang, maka gerakan-gerakannya cenderung terburu-buru. Hal ini tampak juga ketika mengikuti kegiatan olah raga, gerakan-gerakannya tampak kurang terampil.

9. Masalah-masalah sosial

Meskipun masalah dalam hubungan teman sebaya tidak ditemukan pada semua anak-anak ini, namun kecenderungan impulsif, kesulitan menguasai diri sendiri, serta toleransi rasa frustrasi yang rendah, tidaklah mengherankan jika sebagian anak mempunyai masalah dalam kehidupan sosial, kesulitan bermain dengan aturan, dan aktivitas lainnya yang tidak hanya terbatas di sekolah saja tetapi di lingkungan sosial lainnya. Masalah penyesuaian diri ini, bisa ditemukan dalam semua hal yang baru, misalnya sekolah, guru, rumah, baju baru. Mereka lebih menyukai lingkungan yang sudah dikenal dengan baik, tidak mudah berubah, dan bersifat kekeluargaan. Keadaan ini dapat menyebabkan mereka lebih cepat menjadi putus asa. Seringkali apa yang sudah menjadi kebiasaan sejak kecil akan berlanjut terus sampai dewasa.

10. Gangguan memiliki ketidakstabilan emosi, baik watak maupun suasana hati

Anak ADHD menampakkan pula perilaku sangat labil dalam menentukan derajat suasana hati dari sedih ke gembira. Stimulus yang menyenangkan akan menyebabkan kegembiraan yang berlebihan, sedang rangsang yang tidak menyenangkan akan memunculkan kemarahan yang besar. Anak seringkali marah hanya disebabkan oleh faktor pemicu yang sepele. Mereka juga cenderung mengalami masalah untuk merasakan kegembiraan. Pada masa remaja kurang merasakan perasaan kehilangan semangat atau tidak berdaya. Selain itu pada gangguan ini konsep diri yang dimiliki sangat rendah. Kebanyakan mereka menolak untuk bermain dengan teman seusianya, mereka lebih suka bermain dengan yang lebih mudah usianya. Keadaan ini menunjukkan pertanda awal dari harga diri yang

rendah. Apabila dikemudian hari mereka tidak menunjukkan kemajuan di sekolah atau tidak dapat mengembangkan keterampilan sosial, akan menimbulkan perasaan citra diri yang negatif yang membuat rasa harga dirinya semakin menurun.²⁰

C. Tinjauan Tentang Anak ADHD

ADHD merupakan kependekan dari attention deficit hyperactivity disorder, (Attention = perhatian, Deficit = berkurang, Hyperactivity = hiperaktif, dan Disorder = gangguan). Atau dalam bahasa Indonesia, ADHD berarti gangguan pemusatan perhatian disertai hiperaktif.²¹

Definisi lain mengatakan bahwa anak memiliki gangguan konsentrasi dan interaksi berlebihan (ADHD) adalah salah satu kondisi neurologis yang melibatkan gangguan pada proses memusatkan perhatian dan perilaku hiperaktivitas dan impulsivitas, yang tidak sejalan dengan tingkat usia anak tersebut.²²

1. Gambaran Gejala ADHD

Gambaran gejala ADHD akan secara jelas berubah seiring dengan berjalannya usia. Pada anak kecil, gejala akan tampak dalam bentuk hiperaktivitas.

²⁰ Mohammad Sugiarmun, "Bahan Ajar Anak dengan ADHD", http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR_PEND_LUAR_BIASA/195405271987031/2014/02/19/baban-anak-anak-bengan-ADHD.

²¹ Baihaqi dan Sugiarmun, *Memahami dan Membantu Anak ADHD*, (Bandung: Refika Aditama, 2006), 2.

²² Alecy Moore, *8 Jenis Kelainan Pada Anak*, (Yogyakarta: Kalamboti, 2010), 91.

