

PEMBENTUKAN DAN PROSES KREATIF PERSPEKTIF BEHAVIORISME

Irwan Ledang

Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Abstrak

Belajar merupakan kebutuhan pokok bagi setiap manusia untuk menuju pada kehidupan yang lebih baik dan maju. Namun pada kenyataannya, masyarakat masih belum menyadari akan pentingnya belajar dan ilmu pengetahuan untuk kehidupannya. Pada pembahasan ini menjelaskan pentingnya pembiasaan untuk belajar secara rutin, serta menumbuhkan kecintaan untuk mencari tahu ilmu-ilmu pengetahuan baru demi menunjang masa depan individu tersebut. Pokok pembahasan ini bertujuan untuk menjelaskan betapa pentingnya proses pembiasaan belajar untuk menjamin kehidupan setiap individu sebagai bekal masa depannya. Pembiasaan ini dapat dilakukan sedini mungkin sejak seorang anak berada di taman kanak-kanak atau sejak duduk di bangku sekolah dasar. Namun pembiasaan ini jangan sampai melebihi batas, harus dilakukan secara bertahap, memerlukan waktu dan proses yang cukup lama, dan tidak bisa sekaligus dipaksakan pada setiap individu. Proses ini harus didasari dengan adanya rasa senang dalam dirinya untuk belajar tanpa adanya keterpaksaan dalam hatinya.

Kata Kunci: *Pembentukan, Proses, Kreatif, Behaviorisme*

Pendahuluan

Dalam pandangan behavioristik, kreativitas diperoleh dari proses belajar yang di dalamnya terdapat stimulus dan respon untuk mengubah tingkah laku siswa dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan tugas guru adalah mengontrol stimulus dan lingkungan belajar agar perubahan mendekati tujuan yang diinginkan, dan guru pemberi hadiah siswa yang telah mampu memperlihatkan perubahan bermakna sedangkan hukuman diberikan kepada siswa yang tidak mampu memperlihatkan perubahan makna.

Oleh karenanya, dalam rangka merubah cara pandang bahwa kreativitas itu lahir dari diri sendiri namun diakui bahwa kreativitas itu muncul dari peran penuh faktor eksternal. Oleh sebab itu, pembahasan ini menjadi sangat menarik untuk dikaji jika lebih lanjut akan dihubungkan dalam dunia pendidikan. Tentunya harapan kreativitas dalam perspektif behaviorism akan mampu meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Konsep Kreativitas

Pandangan tentang kreativitas tergantung pada segi penekanannya, kreativitas dapat didefinisikan kedalam empat jenis dimensi sebagai *Four P's Creativity*, yaitu dimensi Person, Proses, Press dan Produk sebagai berikut:

1. Definisi kreativitas dalam dimensi Person. Definisi pada dimensi person adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau person dari individu yang dapat disebut kreatif. "*Creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people*". Guilford menerangkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat. Sedangkan Hulbeck menerangkan bahwa tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya.¹ Definisi kreativitas dari dua pakar diatas lebih berfokus pada segi pribadi.
2. Kreativitas dalam dimensi Process. Definisi pada dimensi proses upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif. "*Creativity is a process that manifest in self in fluency, in flexibility as well in originality of thinking*". Utami Munandar menerangkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi). Dari pendapat diatas kreativitas sebagai sebuah proses yang terjadi didalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif (divergensi berpikir).²
3. Definisi Kreativitas dalam dimensi Press. Definisi dan pendekatan kreativitas yang menekankan faktor press atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara

¹ Budhy Munawar-Rachman, *Pendidikan Karakter* (Jakarta: Gedung Paramadina, 2015), hlm 38

² <http://sharahhanifah.blogspot.co.id/2015/03/pengertian-kreativitas-dan-teori.html>, diakses pada tanggal 20 Mei 2016.

kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Definisi Simpson dalam S. C. U. Munandar, merujuk pada aspek dorongan internal dengan rumusnya sebagai berikut : *The initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought*, Mengenai “*press*” dari lingkungan, ada lingkungan yang menghargai imajinasi dan fantasi, dan menekankan kreativitas serta inovasi. Kreativitas juga kurang berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan tradisi, dan kurang terbukanya terhadap perubahan atau perkembangan baru.

4. Definisi Kreativitas dalam dimensi Product. Definisi pada dimensi produk merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah kolaborasi/penggabungan yang inovatif. “*Creativity is the ability to bring something new into existence*”. Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan pada orisinalitas, seperti yang dikemukakan oleh Baron, yang menyatakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula menurut Haefele dalam Munandar, yang menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.³ Dari dua definisi ini maka kreatifitas tidak hanya membuat sesuatu yang baru tetapi mungkin saja kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Dari berbagai pengertian yang dikemukakan oleh para ahli untuk menjelaskan makna dari kreativitas yang dikaji dari empat dimensi yang memberikan definisi saling melengkapi. Untuk itu penulis dapat membuat berbagai kesimpulan mengenai definisi tentang kreativitas dengan acuan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli. Dari beberapa uraian mengenai definisi kreativitas yang dikemukakan diatas peneliti menyimpulkan bahwa: Kreativitas adalah proses konstruksi ide yang orisinal (asli), bermanfaat, variatif (bernilai seni) dan inovatif (berbeda/lebih baik) yang lahir secara intrinsik sebagai potensi dan ekstrinsik sebagai pendorong (stimulus).

³ Utami Munandar, *Pengembangan Emosi dan Kreativitas* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 57.

Konsep Behaviorism

Konsep yang menekankan pada tingkah laku manusia sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon ini merupakan sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner. Kemudian teori ini dikembangkan lagi oleh beberapa tokoh psikologi diantaranya, Ivan Pavlov, Skinner, dan Watson, hingga berkembang menjadi aliran psikologi yang berpengaruh terhadap pengembangan teori pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behaviorisme. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan.⁴ Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon.

Berbagai sudut pandang teoritis yang telah dibahas sejauh ini memberikan perhatian khusus terhadap tema-tema maturasional atau biologi dalam perkembangan. Model psikoanalisis Freud, model maturasional Gesell, model etologi sosiobiologi, dan humanistik Maslow yang semuanya menekankan terjadinya perkembangan sebagai interaksi secara kompleks dari berbagai faktor biologis yang beranekaragam di berbagai keadaan. Para teoritis yang bekerja di berbagai sudut pandang tersebut menyatakan lingkungan berperan penting, yang mana pada dasarnya manusia ketika di lahirkan tidak membawa bakat apa-apa, sebagaimana teori tabularasa John Lock, manusia dilahirkan bagaikan kertas putih tanpa ada goresan apapun. Manusia akan berkembang berdasarkan stimulasi yang di terima dari lingkungan sekitarnya, lingkungan yang buruk akan melahirkan manusia yang buruk, dan lingkungan yang baik akan menghasilkan manusia yang baik, tetapi mereka tidak yakin bahwa lingkungan adalah penentu utama atau menjadi kekuatan pembentuk di balik perubahan perkembangan.⁵ Bagi mereka lingkungan adalah akibat dan bukan sebab, mereka berasumsi bahwa kemunculan

⁴ Neil J. Salkind, *Teori-teori Perkembangan Manusia* (Bandung: Nusa Media, 2009), hlm. 225.

⁵ Matt Jarvi, *Teori-teori Psikologi* (Bandung: Nusa Media, 2010), hlm. 23.

komponen-komponen struktural mengikuti jadwal waktu yang unik; mereka juga berpendapat bahwa ada atau tidaknya komponen-komponen ini akan berpengaruh pada arah dan percepatan perkembangan. Meskipun struktur-struktur tersebut tidak bisa diamati secara langsung, namun keberadaannya bisa di ketahui dari pengamatan kita atas kemampuan individu dalam melaksanakan berbagai macam tugas.

Behaviorisme menawarkan alternatif lain dalam penggambaran terjadinya proses dan pembentukan kreativ. Perkembangan adalah proses yang tunduk pada prinsip-prinsip dan hukum pembelajaran. Unsur-unsur biologis yang bersifat bawaan memang menyiapkan landasan bagi perkembangan, tetapi pengalaman dan kesempatan untuk belajar merupakan unsur inti dan terpenting yang memberikan arah bagi proses tersebut.

Teori kaum behavioris lebih dikenal dengan nama teori belajar, karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Belajar artinya perubahan perilaku organisme sebagai pengaruh lingkungan. Behaviorisme tidak mau mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional; behaviorisme hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. Dalam arti teori belajar yang lebih menekankan pada tingkah laku manusia. Memandang individu sebagai makhluk reaktif yang memberi respon terhadap lingkungan. Ciri dari teori ini adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil, bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, menekankan pentingnya latihan, mementingkan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan.⁶ Pada teori belajar ini oleh Ivan Pavlov sering disebut S-R (stimulus dan respon) psikologis artinya bahwa tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau reward dan penguatan atau reinforcement dari lingkungan. Dengan demikian dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang erat antara reaksi-reaksi behavioural dengan

⁶ Neil J. Salkind, *Teori-teori Perkembangan Manusia* (Bandung: Nusa Media, 2009), hlm. 229.

stimulusnya.⁷ Dalam pandangan behaviorisme ini, penulis mengangkat dua tokoh yang sangat berpengaruh dengan teori mereka yaitu, teori *operant conditioning* dari B. F. Skinner, pengkondisian klasikal dari Pavlov.

1. Teori Operant Conditioning dari B.F.Skinner

Konsep-konsep yang dikemukakan oleh Skinner tentang belajar mampu mengungguli konsep-konsep lain yang dikemukakan oleh para tokoh sebelumnya. Ia mampu menjelaskan konsep belajar secara sederhana dan dapat menunjukkan konsepnya tentang belajar secara komprehensif. Menurut Skinner, hubungan antara stimulus dan respons yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku, tidaklah sesederhana yang digambarkan oleh para tokoh sebelumnya.

Oleh sebab itu, untuk memahami tingkah laku seseorang secara benar perlu terlebih dahulu memahami hubungan antara stimulus satu dengan lainnya, serta memahami respons yang mungkin dimunculkan dan berbagai konsekuensi yang mungkin akan timbul sebagai akibat dari respons tersebut.⁸

Skinner juga mengemukakan bahwa, dengan menggunakan perubahan-perubahan mental sebagai alat untuk menjelaskan tingkah laku hanya akan menambah rumitnya masalah. Sebab, setiap alat yang dipergunakan perlu penjelasan lagi, demikian seterusnya. Dari semua pendukung teori behavioristik, teori Skinnerlah yang paling besar pengaruhnya. Program-program pembelajaran seperti *Teaching Machine*, pembelajaran berprogram, modul, dan program-program pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan stimulus-respons serta mementingkan faktor-faktor penguat (*reinforcement*), merupakan program-program pembelajaran yang menerapkan teori belajar yang dikemukakan oleh Skinner.

- a. Penguatan (*Reinforcement*) Menurut Skinner, untuk memperkuat perilaku atau menegaskan perilaku diperlukan suatu penguatan (*reinforcement*). Ada juga jenis penguatan, yaitu penguatan positif dan penguatan negative.

⁷ Eva Latipa, *Pengantar Psikologi Pendidikan* (Bandung: Nusa Media, 2009), hlm. 225.

⁸ Ancok, D, *Outbound Management Training; Aplikasi Ilmu Perilaku dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia* (Jogjakarta: UII Press, 2002), hlm. 211.

- b. Penguatan positif (*positive reinforcement*) didasari prinsip bahwa frekuensi dari suatu respon akan meningkat karena diikuti oleh suatu stimulus yang mengandung penghargaan. Jadi, perilaku yang diharapkan akan meningkat karena diikuti oleh stimulus menyenangkan. Contoh, peserta didik yang selalu rajin belajar sehingga mendapat rangking satu akan diberi hadiah sepeda oleh orang tuanya.⁹ Perilaku yang ingin diulang atau ditingkatkan adalah rajin belajar sehingga menjadi rangking satu dan penguatan positif/stimulus menyenangkan adalah pemberian sepeda.
- c. Penguatan negatif (*negative reinforcement*) didasari prinsip bahwa frekuensi dari suatu respon akan meningkat karena diikuti dengan suatu stimulus yang tidak menyenangkan yang ingin dihilangkan. Jadi, perilaku yang diharapkan akan meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang tidak menyenangkan. Contoh, peserta didik sering bertanya dan guru menghilangkan/tidak mengkritik terhadap pertanyaan yang tidak berkenan dihati guru sehingga peserta didik akan sering bertanya. Jadi, perilaku yang ingin diulangi atau ditingkatkan adalah sering bertanya dan stimulus yang tidak menyenangkan yang ingin dihilangkan adalah kritikan guru sehingga peserta didik tidak malu dan akan sering bertanya karena guru tidak mengkritik pertanyaan yang tidak berbobot/melenceng.¹⁰
- d. Hukuman (*punishment*) yaitu suatu konsekuensi yang menurunkan peluang terjadinya suatu perilaku. Jadi, perilaku yang tidak diharapkan akan menurun atau bahkan hilang karena diberikan suatu stimulus yang tidak menyenangkan. Contoh, peserta didik yang berperilaku mencontek akan diberikan sanksi, yaitu jawabannya tidak diperiksa dan nilainya 0 (stimulus yang tidak menyenangkan/hukuman). Perilaku yang ingin dihilangkan adalah perilaku mencontek dan jawaban tidak diperiksa serta nilai 0 (stimulus yang tidak menyenangkan atau hukuman).

Perbedaan antara penguatan negatif dan hukuman terletak pada perilaku yang ditimbulkan. Pada penguatan negatif, menghilangkan stimulus yang tidak

⁹ Seto, *Bermain dan Kreativitas* (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2000), hlm. 220.

¹⁰ Abdurrahman, *Tahapan Mendidik Anak* (Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2005), hlm. 66.

menyenangkan (kritik) untuk meningkatkan perilaku yang diharapkan (sering bertanya). Pada hukuman, pemberian stimulus yang tidak menyenangkan nilai 0 untuk menghilangkan perilaku yang tidak diharapkan (perilaku mencontek).

2. Teori Pavlov Classic conditioning (pengkondisian atau persyaratan klasik)

Perangsang asli dan netral dipasangkan dengan stimulus bersyarat secara berulang-ulang sehingga memunculkan reaksi yang diinginkan. Eksperimen-eksperimen yang dilakukan Pavlov dan ahli lain tampaknya sangat terpengaruh pandangan behaviorisme, dimana gejala-gejala kejiwaan seseorang dilihat dari perilakunya.

Untuk memahami teori kondisioning klasik secara menyeluruh perlu dipahami ada dua jenis stimulus dan dua jenis respon. Dua jenis stimulus tersebut adalah:

- a. Stimulus yang tidak terkondisi (*unconditioned stimulus-UCS*), yaitu stimulus yang secara otomatis menghasilkan respon tanpa didahului dengan pembelajaran apapun (contoh: makanan).
- b. Stimulus terkondisi (*conditioned stimulus-CS*), yaitu stimulus yang sebelumnya bersifat netral, akhirnya mendatangkan sebuah respon yang terkondisi setelah diasosiasikan dengan stimulus tidak terkondisi (contoh: suara bel sebelum makanan datang).

Bertitik tolak dari asumsinya bahwa dengan menggunakan rangsangan-rangsangan tertentu, perilaku manusia dapat berubah sesuai dengan apa yang diinginkan. Kemudian Pavlov mengadakan eksperimen dengan menggunakan binatang (anjing) karena ia menganggap binatang memiliki kesamaan dengan manusia. Namun demikian, dengan segala kelebihanannya, secara hakiki manusia berbeda dengan binatang. Ia mengadakan percobaan dengan cara mengadakan operasi pipi pada seekor anjing. Sehingga kelihatan kelenjar air liurnya dari luar. Apabila diperlihatkan sesuatu makanan, maka akan keluarlah air liur anjing tersebut. Kini sebelum makanan diperlihatkan, maka yang diperlihatkan adalah sinar merah terlebih dahulu, baru makanan. Dengan sendirinya air liurpun akan keluar pula. Apabila perbuatan yang demikian dilakukan berulang-ulang, maka

pada suatu ketika dengan hanya memperlihatkan sinar merah saja tanpa makanan maka air liurpun akan keluar pula.

Makanan adalah rangsangan wajar, sedang sinar merah adalah rangsangan buatan. Ternyata kalau perbuatan yang demikian dilakukan berulang-ulang, rangsangan buatan ini akan menimbulkan syarat (kondisi) untuk timbulnya air liur pada anjing tersebut. Peristiwa ini disebut: Refleks Bersyarat atau *Conditioned Respons*.¹¹

Pavlov berpendapat, bahwa kelenjar-kelenjar yang lain pun dapat dilatih. Bectrev murid Pavlov menggunakan prinsip-prinsip tersebut dilakukan pada manusia, yang ternyata ditemukan banyak refleks bersyarat yang timbul tidak disadari manusia. Melalui eksperimen tersebut Pavlov menunjukkan bahwa belajar dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Faktor lain yang juga penting dalam teori belajar pengkondisian klasik Pavlov adalah generalisasi, deskriminasi, dan pelemahan sebagai berikut: Generalisasi. Dalam mempelajari respon terhadap stimulus serupa, anjing akan mengeluarkan air liur begitu mendengar suara-suara yang mirip dengan bel, contoh suara peluit (karena anjing mengeluarkan air liur ketika bel dipasangkan dengan makanan). Jadi, generalisasi melibatkan kecenderungan dari stimulus baru yang serupa dengan stimulus terkondisi asli untuk menghasilkan respon serupa. Contoh, seorang peserta didik merasa gugup ketika dikritik atas hasil ujian yang jelek pada mata pelajaran matematika.¹² Ketika mempersiapkan ujian Fisika, peserta didik tersebut akan merasakan gugup karena kedua pelajaran sama-sama berupa hitungan. Jadi kegugupan peserta didik tersebut hasil generalisasi dari melakukan ujian mata pelajaran satu kepada mata pelajaran lain yang mirip.

Dalam bidang pendidikan, teori kondisioning klasik digunakan untuk mengembangkan sikap yang menguntungkan terhadap peserta didik untuk termotivasi belajar dan membantu guru untuk melatih kebiasaan positif peserta didik.

¹¹ Prayitno, *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan* (Jakarta: PT Grasindo, 2009), hlm. 213.

¹² Calvin S, *Teori-teori Sifat dan Behavioristik* (Yogyakarta: Kanisius, 1993), hlm. 133.

Implikasi Behaviorisme Pada Pendidikan

Dalam dunia pendidikan, terdapat berbagai metode dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dimulai dari pembentukan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita yang harus dibentuk oleh pendidik (guru) dan masyarakat. Guru sebagai pendidik bertugas memperkuat motivasi belajar pada usia wajib belajar. Orang tua bertugas memperkuat motivasi belajar sepanjang hayat.

Perilaku belajar yang dikelola oleh guru dan dihayati oleh siswa, sebagai berikut: Guru adalah pendidik yang berperan dalam rekayasa pedagogis. Ia menyusun desain pembelajaran, dan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Guru bertindak membelajarkan siswa yang memiliki motivasi intrinsik. Siswa adalah pembelajar yang berkepentingan dalam menghayati belajar. Ada siswa yang telah berkeinginan memperoleh pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan sejak kecil. Siswa tersebut memiliki motivasi intrinsik. Siswa yang lain baru memiliki keinginan memperoleh pengalaman, keterampilan dan pengetahuan berkat teman sebayanya. Mereka ini memiliki motivasi ekstrinsik. Dalam proses belajar mengajar, guru melakukan tindakan mendidik seperti memberi hadiah, memuji, menegur, menghukum, atau memberi nasihat. Tindakan guru tersebut berarti menguatkan motivasi intrinsik; tindakan guru tersebut juga berarti mendorong siswa untuk belajar, suatu penguatan motivasi ekstrinsik. Siswa tertarik belajar karena ingin memperoleh hadiah atau menghindari hukuman. Dalam hal ini siswa 'menghayati' motivasi intrinsik atau motivasi ekstrinsik, dan bertambah bersemangat untuk belajar. Sesuai dengan tugas perkembangan maka siswa dapat bangkit untuk beremansipasi menjadi mandiri. Emansipasi mandiri tersebut berlangsung sepanjang hayat sesuai dengan tingkat pertumbuhan dalam memenuhi kebutuhan pribadi.

Dengan belajar yang bermotivasi siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar dapat dikategorikan:

1. hasil belajar sementara
2. hasil belajar bagian

3. hasil belajar tak lengkap, atau

4. hasil belajar lengkap

Dampak pengajaran adalah hasil belajar yang segera dapat diukur, yang terwujud dalam nilai rapor, nilai ijazah, atau transkrip IP. Sebagian besar rekayasa pedagogis guru terwujud sebagai dampak pengajaran. Dampak pengiring adalah untuk kerja siswa setelah mereka lulus ujian atau merupakan transfer hasil belajar di sekolah. Munculnya dampak pengiring bila lulusan sekolah menghadapi masalah. Dampak pengiring terletak dalam kepentingan siswa sendiri. Dari segi tugas perkembangan jiwa maka dampak pengiring merupakan unjuk kerja tugas perkembangan untuk mencapai aktualisasi diri secara penuh. Dampak pengiring merupakan sarana untuk melakukan emansipasi kemandirian bagi siswa.

Setelah siswa lulus sekolah, maka diharapkan mengembangkan diri lebih lanjut. Lulusan sekolah dapat membuat program belajar sepanjang hayat, lewat jalur sekolah atau luar sekolah.

Dengan memprogram belajar sendiri secara berkesinambungan maka ia memperoleh hasil belajar atas tanggung jawab diri sendiri. Ditinjau dari segi siswa, maka emansipasi kemandirian berupa rangkain program belajar sepanjang hayat. Program belajar di luar rekayasa pedagogis guru adalah suatu rangkain dampak pengiring berupa program dan hasil belajar sepanjang hayat. Dalam hal ini sang siswa telah mampu memperkuat motivasi belajarnya sendiri karena kebutuhan aktualisasi diri.

Stimulus adalah segala hal yang diberikan oleh guru kepada pelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respon. Oleh karena itu sesuatu yang diberikan oleh guru (stimulus) dan sesuatu yang diterima oleh pelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat perubahan tingkah laku tersebut terjadi atau tidak.¹³

¹³ Eva Latipa, *Pengantar Psikologi Pendidikan* (Bandung: Nusa Media, 2009), hlm. 145.

Pandangan teori behavioristik telah cukup lama dianut oleh para pendidik. Namun dari semua teori yang ada, teori Skinnerlah yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan teori belajar. Program-program pembelajaran seperti *Teaching Machine*, Pembelajaran berprogram, modul dan program-program pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan stimulus respons serta mementingkan faktor-faktor penguat (*reinforcement*), merupakan program pembelajaran yang menerapkan teori belajar yang dikemukakan Skinner.

Kaum behavioris menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dimana *reinforcement* dan *punishment* menjadi stimulus untuk merangsang pembelajar dalam berperilaku. Pendidik yang masih menggunakan kerangka *behavioristik* biasanya merencanakan kurikulum dengan menyusun isi pengetahuan menjadi bagian-bagian kecil yang ditandai dengan suatu keterampilan tertentu. Kemudian, bagian-bagian tersebut disusun secara hirarki, dari yang sederhana sampai yang kompleks.¹⁴

Pandangan *behavioristik* menekankan bahwa pola-pola perilaku dapat dibentuk melalui proses pembiasaan dan penguatan (*reinforcement*) dengan mengkondisikan stimulus (*conditioning*) dalam lingkungan (*environmentalistik*), Dengan demikian perubahan perilaku (*behavior change*) dapat terjadi. dalam konteks pandangan *behaviorisme*, dapat dinyatakan bahwa praktek pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha *conditioning* (penciptaan seperangkat stimulus) yang diharapkan pula menghasilkan pola- pola perilaku (seperangkat response) tertentu. Prestasi belajar (*achievement*) dalam term-term pengetahuan (penalaran), sikap (penghayatan), dan keterampilan (pengamalan), merupakan indikator-indikator atau manifestasi dari perubahan dan perkembangan perilaku yang dimaksud. Beberapa poin pengutamakan dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Mementingkan pengaruh lingkungan.
2. Mementingkan peranan reaksi.

¹⁴ Supriadi, D, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK* (Bandung: Alfabeta, 1999), hlm. 188.

3. Mengutamakan mekanisme terbentuknya hasil belajar melalui prosedur Stimulus-Respon (S-R).
4. Mementingkan peranan kemampuan yang sudah terbentuk sebelumnya.
5. Mementingkan pembentukan kebiasaan melalui latihan dan pengulangan.
6. Hasil belajar yang dicapai adalah munculnya perilaku yang diinginkan.

Sebagai konsekuensi teori *behavioristik* guru akan menyusun program (bahan pembelajaran) dalam bentuk yang sudah siap. Guru tidak banyak memberi ceramah tetapi instruksi singkat yang diikuti contoh-contoh, sedangkan materi pelajaran disusun dari yang paling sederhana menuju yang kompleks.

Pembelajaran berorientasi pada hasil belajar yang dapat diukur dan diamati. Dalam kegiatan menggambar adalah yang diukur adalah hasil karya anak. Tujuan pembelajaran ditandai dengan pencapaian suatu ketrampilan tertentu, dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah kreativitas anak dalam menggambar. Pengulangan dan latihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan (kreativitas) anak akhirnya dapat menjadi kebiasaan. Hasil belajar yang diinginkan dalam pendekatan *behavioristik* adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan yaitu kreativitas menggambar. Proses belajar mengajar baru akan berhasil apabila guru/pembimbing mampu mengetahui karakteristik siswa saat mengikuti proses belajar mengajar. Teori behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Hasil belajar diperoleh dari proses penguatan atau respon yang muncul terhadap stimulus yang diberikan pembimbing/guru.

Kesimpulan

Dalam pembentukan kreativitas dengan konsep belajar *behavioristik* telah memberikan sentuhan yang luar biasa kepada semua orang akan pengaruh lingkungan dalam menentukan terwujud atau tidaknya upaya pembentukan kreativitas yang menekankan pada tingkah laku manusia sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon, dalam proses pengalaman, penguatan dan latihan yang akan membentuk perilaku kreatif mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, *Tahapan Mendidik Anak*, Bandung: Irsyasd Baitus Salam, 2005.
- Calvin S, *Teori-teori Sifat dan Behavioristik*, Yogyakarta: Kanisius, 1993.
- D Ancok, *Outbound Management Training; Aplikasi Ilmu Perilaku dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jogjakarta: UII Press, 2002.
- D, Supriadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*, Bandung: Alfabeta, 1999.
- Jarvi Matt, *Teori-teori Psikologi*, Bandung: Nusa Media, 2010.
- Latipa Eva, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, Bandung: Nusa Media, 2009.
- Munandar Utami, *Pengembangan Emosi dan Kreativitas* Jakarta; Rineka Cipta, 2004.
- Munawar-Rachman Budhy, *Pendidikan Karakter* Jakarta: Gedung Paramadina, 2015.
- Prayitno, *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*, Jakarta: PT Grasindo, 2009.
- Salkind Neil J., *Teori-teori Perkembangan Manusia*, Bandung: Nusa Media, 2009.
- Seto, *Bermain dan Kreativitas*, Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2000.