

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu keunikan yang dapat menjadi daya tarik tersendiri dari manusia adalah penggerakannya untuk mencapai suatu tujuan yang telah dibuat. Usaha manusia dalam pencapaian *goal* menyiratkan adanya penekanan yang sangat kuat pada keyakinan bahwa diri dan kondisi saat ini hanya akan lebih sempurna apabila berhasil mencapai *goal* tersebut (Iman Setiadi Arif, 2016). Manusia digerakkan oleh tujuan atau *goal* yang ingin dicapai dan berusaha keras agar hasil bisa didapatkan. Hasil yang didapatkan itu bisa berasal dari tujuan jangka panjang dan tujuan jangka pendek. Ketika suatu tujuan sudah tercapai, manusia akan segera membuat tujuan baru untuk dipenuhi dan didapatkan hasil yang baru. Pikiran manusia selalu menciptakan atau memproduksi *goals* yang sekiranya dapat memotivasi untuk melakukan sesuatu (Iman Setiadi Arif, 2016). Proses menciptakan atau memproduksi tujuan ini berlangsung selama bertahun-tahun. Mulai dari masa perkembangan awal manusia sudah menciptakan *goal* untuk mempelajari hal-hal baru dalam dunianya.

Bukan hanya diciptakan, tetapi manusia akan bergerak atau berusaha mencari cara mencapai tujuan yang telah dibuatnya. Cara tersebut biasanya muncul dalam bentuk tingkah laku manusia. Secara umum, tingkah laku manusia sehari-hari dapat dibedakan menjadi perilaku yang sesuai dengan aturan atau norma masyarakat dan juga perilaku yang tidak diinginkan terjadi. Kembali lagi, bahwa tingkah laku manusia merupakan cara mencapai suatu tujuan tertentu terdapat perilaku yang diinginkan dan perilaku yang diharapkan hilang. Menurut teori *behaviour* atau teori belajar, tingkah laku manusia dipelajari dan dapat dikondisikan. Terkadang tujuan yang secara tidak langsung dimiliki oleh hampir setiap orang ada dalam dunia pendidikan.

Mulai dari jenjang pendidikan yang paling dini sampai pada pendidikan tinggi memiliki pencapaiannya masing-masing. Adapun pencapaian pada pendidikan tinggi biasanya dipandang lebih serius oleh individu karena menyangkut persiapan diri memasuki dunia kerja. Individu yang berada pada jenjang pendidikan tinggi mencapai tahap tingkah laku individu ditentukan oleh hal yang bisa didapatkan.

Dalam proses pendidikan, setiap peserta didik akan dihadapkan dengan prestasi. Dapat dikatakan bahwa prestasi merupakan sebuah *goal* yang secara umum seharusnya diraih oleh peserta didik. Prestasi dalam bentuk nilai merupakan sebuah tolok ukur yang menentukan kelayakan peserta didik untuk masuk ke jenjang pendidikan yang selanjutnya. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 menyatakan bahwa standar pendidikan diukur melalui penilaian. Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

Saat berada di perguruan tinggi (PT), kriteria yang menentukan peserta didik lulus atau tidak biasanya ditentukan oleh universitas. Prestasi peserta didik di perguruan tinggi ditentukan melalui evaluasi studi. Evaluasi keberhasilan usaha belajar peserta didik dilakukan dengan cara mendapatkan informasi mengenai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan yang dirumuskan dalam kurikulum yang diterapkan. Evaluasi keberhasilan studi ini dilakukan pada setiap akhir semester, melibatkan nilai mata kuliah yang diambil selama satu semester (Peraturan Akademik Universitas "X", 2013). Secara umum, dapat dikatakan bahwa mahasiswa memiliki suatu tujuan atau *goal* yaitu meningkatkan hasil belajar berupa nilai yang disebut dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) agar bisa lulus.

Pada proses mencapai tujuan yang dimiliki oleh mahasiswa sebagai bagian dari perguruan tinggi, akan adalah hambatan-hambatan yang dapat membatasi mahasiswa. Hambatan tersebut disebut dengan masalah. Setiap masalah yang ada perlu diselesaikan atau dipecahkan oleh

mahasiswa guna mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Proses penyelesaian masalah dengan berpikir disebut dengan *problem solving*. Kemampuan untuk menyelesaikan masalah ini merupakan suatu keharusan untuk dimiliki oleh setiap peserta didik, seperti mahasiswa.

Masalah didefinisikan sebagai aspek dari *problem solving* yang cakupan dan tujuannya jelas. Masalah merupakan suatu kondisi atau situasi yang tidak menyenangkan yang menghambat individu untuk mencapai apa yang ingin dicapai. Kondisi tersebut dihilangkan dengan aktivitas yang disebut *problem solving*. Aktivitas yang disebutkan mencakup cara mengidentifikasi dan mendefinisikan suatu masalah, membuat berbagai solusi yang memungkinkan tujuan dapat tercapai. Pada dunia pendidikan terdapat berbagai macam masalah yang dapat dihadapi oleh mahasiswa. Umumnya, masalah tersebut berkaitan dengan pengerjaan tugas atau ujian. Sebagian besar tugas atau ujian dipandang sebagai masalah.

Dalam penyelesaiannya diperlukan kemampuan penyelesaian masalah guna mencapai tujuannya, yaitu lulus. Penyelesaian masalah atau *problem solving* adalah suatu usaha pencarian solusi untuk mengubah masalah menjadi suatu tujuan yang semula atau diinginkan (MacLellan, dkk, 2012). Secara umum, mahasiswa memiliki tujuan untuk lulus. Secara khusus, tujuannya memiliki berbagai kemungkinan. Beberapa mahasiswa menginginkan lulus tepat waktu dengan nilai tertentu. Menurut MacLellan, dkk (2012), individu melakukan *problem solving* ketika ingin mencapai suatu tujuan tertentu. Mahasiswa yang berusaha mencapai suatu target tertentu pada perkuliahan biasanya diikuti dengan perilaku mengerjakan tugas, berdiskusi dengan dosen ketika ada materi yang belum dipahami, mencari referensi materi perkuliahan, dan belajar untuk mencapai nilai terbaik. Hal tersebut merupakan beberapa cara yang dapat dilakukan dalam rangka melakukan *problem solving*.

Sebagai peserta didik di Universitas “X”, terdapat syarat mahasiswa dinyatakan dapat menyelesaikan program sarjana, antara lain: mencapai  $IPK \geq 2.0$ , tidak terdapat huruf mutu E,

nilai D tidak melebihi 12 SKS yang kemudian disesuaikan dengan kebijakan dari masing-masing fakultas. Dasar penentu evaluasi keberhasilan studi meliputi komponen UTS (Ujian Tengah Semester), KAT (Kegiatan Akademik Terstruktur), dan UAS (Ujian Akhir Semester) dengan bobot nilai yang berbeda-beda sesuai dengan mata kuliah dan yang bersangkutan.

Penilaian yang baru dipaparkan merupakan penilaian yang biasanya diterapkan pada sebagian besar program studi yang ada di Universitas "X". Beberapa jurusan dan fakultas tertentu, terdapat sistem yang berbeda dari sistem yang dipaparkan di atas. Ada fakultas yang menetapkan IPK minimal adalah 3.0 dengan evaluasi keberhasilan studi berbobot 100 % pada tugas-tugas dan kuis selama perkuliahan (KAT) berlangsung tanpa adanya Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS).

Pada akhir semester, peserta didik akan mendapatkan hasil nilai berupa Indeks Prestasi (IP), yaitu suatu nilai kredit rata-rata yang merupakan satuan nilai akhir yang menggambarkan proses belajar belajar tiap semester. Indeks prestasi didapatkan dengan cara menjumlahkan angka mutu dibagi dengan jumlah kredit pada satu semester dan dinyatakan dalam bilangan dengan dua angka desimal di belakang koma, yang berkisar dari 0-4. Indeks prestasi yang berupa nilai ini didapatkan dari suatu sistem evaluasi yang dilakukan oleh program studi yang diikuti oleh mahasiswa sesuai ketentuan masing-masing. Kemudian indeks prestasi dari tiap semester akan diakumulasikan, disebut juga indeks prestasi kumulatif (IPK) dengan suatu predikat kelulusan tertentu (Peraturan Akademik Universitas "X", 2013).

Dari penjabaran tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa mahasiswa memerlukan *problem solving* dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu hal yang dapat merepresentasikan masalah dengan jalan mencari tujuan adalah dalam permainan labirin. Pencarian jalan keluar digunakan untuk berpikir tentang menyelesaikan masalah secara umum.

Setiap nilai yang berusaha didapatkan oleh mahasiswa dan sekaligus merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa didapatkan dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar (PBM) melibatkan pendidik dan terdidik. Proses pembelajaran di perguruan tinggi dilakukan oleh dosen dan mahasiswa. Menurut UU Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat (Ristekdikti, 2016). Sedangkan mahasiswa, menurut UU Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi berarti peserta didik pada jenjang Pendidikan Tinggi (Unnes, 2012).

Setiap dosen memiliki metode yang berbeda-beda dalam mengajar. Ada dosen yang ingin agar mahasiswa mengerti materi perkuliahan, memberikan tugas dalam bentuk diskusi. Ada juga yang memberikan tugas untuk membuat makalah atau dalam bentuk ceramah. Walaupun metode yang digunakan berbeda, setiap dosen akan memberi nilai pada mahasiswa sesuai dengan proses dan hasil kerja yang dilakukan.

Setiap program pendidikan memiliki tujuan pembelajaran masing-masing yang dirancang oleh dosen atau tim pengajar. Secara umum, belajar dalam dunia pendidikan berarti sebuah perubahan perilaku, pengetahuan, dan kemampuan berpikir yang relatif menetap terjadi karena adanya suatu pengalaman (Santrock, 2011). Dalam proses pembelajaran tersebut terdapat tujuan yang ingin dicapai serupa dan dinilai melalui evaluasi. Pada proses pencapaian tujuan pembelajaran ada tingkah laku tertentu yang diharapkan seperti mengerjakan tugas, aktif di dalam kelas, patuh pada pendidik. Tingkah laku seperti ini biasanya ingin ditingkatkan oleh pendidik. Terdapat juga tingkah laku yang tidak diinginkan seperti datang terlambat, tidak patuh pada pendidik, menyontek, dan lain sebagainya yang cenderung ingin dihilangkan oleh pendidik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pendidikan aturan dibuat agar seluruh tingkah laku tersebut dapat

ditingkatkan atau dihilangkan. Aturan tersebut berisi *reward* bagi tingkah laku yang diinginkan dan *punishment* bagi tingkah laku yang tidak diharapkan.

Secara umum, nilai yang telah dijabarkan di atas didapatkan dari proses belajar mengajar yang melibatkan pengerjaan tugas, kuis, dan ujian. Menurut survei yang dilakukan kepada mahasiswa dari berbagai program studi yang ada di Universitas “X” didapatkan data bahwa sebagian besar tingkah laku yang diharapkan oleh dosen yaitu saat mahasiswa aktif di kelas. Adapun yang dimaksud aktif adalah dengan bertanya dan menjawab pertanyaan. Selain itu, jawaban lainnya adalah tingkah laku yang sopan dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Tingkah laku yang diharapkan itu biasanya disertai dengan penghargaan yang diberikan oleh dosen. Sebagian besar mahasiswa menjawab bahwa penghargaan tersebut hadir dalam bentuk pujian dan penambahan nilai.

Dari data survei juga didapatkan bahwa sebagian besar perilaku yang tidak diharapkan atau melanggar aturan sehingga diberikan sanksi adalah terlambat, mengobrol di kelas, dan bermain *handphone* selama perkuliahan. Tingkah laku lainnya disebutkan seperti terlambat mengumpulkan tugas dan berlaku tidak sopan. Sanksi atau hukuman yang diberikan kepada mahasiswa atas perilaku yang tidak diharapkan itu biasanya merupakan teguran atau cemoohan, pengurangan nilai, atau tidak diizinkan masuk kelas. Beberapa lainnya mengatakan diberikan tugas tambahan seperti menerjemahkan suatu jurnal tertentu.

Berdasarkan hasil survei yang sama juga, sebagian besar menyatakan target yang ingin dicapai pada perkuliahan yang dijalani adalah lulus dalam waktu yang cepat atau tepat waktu dengan nilai yang diharapkan rata-rata IPK  $>3$ . Upaya yang dilakukan untuk mencapai target tersebut dijawab dengan belajar secara maksimal. Tetapi, tantangan yang dihadapi dalam mencapai tujuan tersebut adanya kemalasan yang dirasakan oleh mahasiswa bersangkutan.

Pujian dari pendidik atau dosen merupakan salah satu alat yang dapat digunakan sebagai motivator kuat bagi mahasiswa (Brophy, 1981; Hawkins & Heflin, 2011; Kern, 2007). Kekuatan dari pujian yang diberikan kepada mahasiswa dapat mengubah perilaku karena mengandung persetujuan dari dosen. Selain itu, pujian dari dosen juga menginformasikan kepada mahasiswa mengenai bagaimana performa yang dipuji atau perilaku mahasiswa yang dipuji sesuai dengan ekspektasi dari dosen (Burnett, 2001).

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa dunia pendidikan sedikit banyak sudah melibatkan *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Pânișoară pada tahun 2009 di Roma juga menerapkan teknik *reward* dan *punishment*. Penelitian ini menyatakan bahwa *reward* dan *punishment* mempunyai peran yang sangat penting dalam strategi merubah tingkah laku. *Punishment* dianggap memiliki peran yang cukup baik dan mendukung proses pendidikan karena mendorong ilusi efisiensi dan kecepatan menghentikan perilaku yang tidak pantas. *Punishment* menciptakan adanya kecemasan dan stress. Ketakutan itu dipandang sebagai hal yang berguna untuk menggerakkan individu untuk bertindak (Pânișoară, 2009).

Ciri khas lainnya yang dapat diamati dari manusia adalah stimulus dan respon yang berkaitan dengan manusia itu sendiri. Biasanya, respon tersebut keluar atau muncul dalam bentuk tingkah laku. Salah satu asumsi mengenai model stimulus respon dalam hal tingkah laku adalah bahwa tingkah laku manusia tidak dipengaruhi ikatan sosial, tetapi lebih dipengaruhi oleh naluri yang seragam dengan individu lain yang berada di situasi serupa (Lowery; Defleur, 1995, researchgate.net). Tingkah laku manusia pada dasarnya merupakan fungsi dari konsekuensi tingkah laku itu sendiri. Apabila muncul tingkah laku diikuti dengan sesuatu yang menyenangkan, maka tingkah laku tersebut cenderung akan diulangi di waktu yang akan datang. Sebaliknya, jika muncul tingkah laku diikuti dengan sesuatu yang tidak menyenangkan

(*punishment*), maka tingkah laku tersebut cenderung tidak akan diulang (Maksum dalam Sardiman, 2007:9).

Tingkah laku yang diinginkan cenderung diharapkan untuk diulang. *Reward* merupakan suatu penguat (*reinforcer*). Hal yang diberikan setelah suatu perilaku yang diinginkan berguna untuk meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut terjadi lagi atau diulang (*Department of Experimental and Applied Psychology*, 2018, vupsy.nl/reward). Sedangkan tingkah laku yang tidak diinginkan cenderung diharapkan untuk berkurang. Caranya adalah dengan *punishment*, yang biasanya memunculkan suatu ketakutan sehingga perilaku yang tidak diharapkan tersebut berhenti.

*Reward* dan *punishment* merupakan *modulator* yang potensial dalam tingkah laku manusia dan hewan (Thorndike, 1911; Pavlov, 1927; Skinner, 1938; Sutton dan Barto, 1998). Meskipun dalam dua puluh tahun terakhir penelitian efek dari *reward* dan *punishment* sudah cukup banyak, tetapi tidak banyak data yang secara spesifik menunjukkan adanya pengaruh pada *learning* yang lebih spesifik, terlepas dari penelitian *classical conditioning* dan *operant conditioning* (Delgado, 2007).

*Reward* dan *punishment* sangat berperan dalam proses belajar (Adam Steel, dkk 2016). Biasanya *reward* diberikan saat individu menunjukkan perilaku yang yang diharapkan. *Punishment* diberikan untuk menghilangkan atau mengurangi perilaku yang tidak diharapkan. *Punishment* juga bukan hanya diberikan ketika perilaku yang tidak diharapkan dilakukan, tetapi untuk menghindari perilaku tersebut. Misalnya seorang anak akan diambil mainannya “jika tidak” berhasil mengerjakan ulangan matematika. Individu mungkin selama ini masih sering ditakut-takuti oleh sesuatu agar dapat berhasil dalam apa saja yang dikerjakannya.

*Reward* dan *punishment* merupakan suatu hal yang diterima oleh mahasiswa atas usaha individu dalam mencapai suatu hal seperti pemenuhan tugas tertentu. Kedua hal ini merupakan



suatu metode yang digunakan untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dapat mencapai target tertentu. *Reward* dan *punishment* juga merupakan hal yang menggerakkan mahasiswa untuk mencapai suatu prestasi (Safrudin Agus Nursalim, 2013). *Reward* dan *punishment* yang efektif harus mempromosikan perilaku positif dan kehadiran yang teratur, yang merupakan suatu dasar bagi lingkungan belajar yang positif pula.

Efek awal bagi mahasiswa yang mendapatkan *punishment* umumnya adalah ketidaknyamanan karena tindakannya yang tidak diharapkan. *Punishment* dapat dibuat secara alami atau dibuat-buat. Masing-masing *punishment* memengaruhi mahasiswa dengan cara yang berbeda (Cangelosi, 1997). Hukuman yang dibuat-buat adalah hukuman yang berasal dari pendidik (guru/dosen). Efek yang diinginkan dari *punishment* adalah siswa memiliki perilaku yang sesuai dengan aturan, tujuan utamanya bukan pemahaman materi pelajaran. Terkadang pemberian *punishment* berakhir dengan hubungan antara pembelajaran dan hukuman.

Ketika mahasiswa tahu bahwa mereka akan menghadapi hukuman yang memiliki berbagai bentuk, mereka lebih mungkin untuk menyesuaikan perilaku untuk menghindari hukuman dengan melakukan perilaku lain yang tidak diharapkan seperti menyontek, melakukan plagiarisme, atau meminta teman sekelas untuk mengisi daftar absen di kelas. Apabila hal tersebut diketahui oleh dosen, maka akan muncul *punishment* yang lebih besar lagi. Mahasiswa akan mencari cara yang lebih licik untuk menghindarinya. Terkadang hal ini terjadi dan menjadi siklus yang panjang dan tidak menghasilkan suatu hasil yang diinginkan. *Punishment* yang sifatnya terjadi secara alami lebih merupakan konsekuensi daripada *punishment* yang diberikan. Mahasiswa yang tidak belajar saat akan ujian atau tidak mengerjakan laporan mendapatkan suatu konsekuensi tidak mendapatkan nilai yang cukup untuk mata kuliah tertentu.

Akan tetapi, yang unik adalah *reward* atau *punishment* yang diterima oleh individu diproses secara subjektif oleh individu tersebut untuk digolongkan sebagai *reward* atau

*punishment*. Subjektivitas ini dapat dipengaruhi oleh salah satu faktor yang penting, yaitu usia. Akan lebih efektif bagi anak-anak apabila *reward* yang diberikan untuk mencapai suatu perilaku yang diinginkan dalam bentuk materi (*tangible*). *Tangible reward* adalah *reward* yang bisa disentuh dan dilihat, contohnya seperti *playstation*, boneka, atau makanan. Efektivitas ini didukung oleh teori dari Piaget yang mengungkapkan bahwa individu yang berada pada tahap perkembangan *childhood* (usia sekitar 6-12 tahun) memasuki tahap *concrete operational* pada kognitifnya, maka itu *reward* yang dapat disentuh dan dilihat akan lebih efektif dibandingkan yang sifatnya *intangible*. Akan tetapi, hal ini tidak pula menutup kemungkinan bahwa *intangible reward* dapat menjadi efektif bagi anak-anak. Contoh *intangible reward* adalah pujian verbal, senyuman, atau pelukan. Seiring bertambahnya usia individu, pada masa remaja akhir atau dewasa awal, seperti mahasiswa, akan lebih efektif apabila diberikan *reward* dalam bentuk *social*. Pujian verbal dari teman, guru, orangtua, atau pasangan akan keberhasilan yang diraih seringkali lebih berarti daripada menerima cokelat atau uang (Kathryn Hatter, 2017).

Demikian pula halnya dengan mahasiswa. Mahasiswa memiliki tujuan tertentu dalam berkuliah. Secara umum, mahasiswa memiliki keinginan untuk lulus dengan cepat, memahami materi pelajaran, menjadi profesional di bidangnya. Dalam dunia pendidikan sistem *reward* dan *punishment* ini sebagai penguat untuk proses pembelajaran yang dilakukan. Bahkan sampai ke jenjang yang paling tinggi dalam dunia pendidikan yaitu Perguruan Tinggi. Biasanya bentuk *reward* terhadap mahasiswa dapat berupa pujian dari dosen, nilai tambah, atau kepercayaan yang diberikan. Bentuk *punishment* sangat beragam, seperti: tidak diizinkan absen, nilai dikurangi, tidak boleh mengikuti ujian, tidak diperkenankan masuk kelas, dan lain sebagainya. Beberapa mahasiswa memandang hukuman sebagai hal yang mengerikan, tetapi beberapa lainnya terkadang sudah terbiasa sehingga menganggap hukuman seperti itu adalah hal yang wajar diberikan oleh pendidik kepada mahasiswa.

Pujian dari guru atau dosen bisa menjadi suatu alat yang efisien untuk memotivasi mahasiswa atau murid pada pembelajaran. Kekuatannya terletak pada persetujuan dari dosen dan pemberitahuan bahwa kinerja atau perilakunya sesuai dengan harapan dosen (Burnett, 2011 dalam [interventioncentral.org](http://interventioncentral.org)). Akan tetapi, bukan dengan pujian yang umum tetapi terdapat beberapa cara memuji perilaku mahasiswa yang lebih efektif. Pertama, memuji dengan mendeskripsikan perilaku yang baik. Kedua, memuji usaha dan pencapaiannya, bukan kemampuannya.

Hasil penelitian mengenai pengaruh *reward* dan *punishment* pada *procedural learning* memiliki keunikan. Tercatat bahwa kelompok yang mendapatkan *reward* menunjukkan peningkatan pembelajaran yang implisit, sedangkan kelompok yang mendapatkan *punishment* mengalami pembelajaran tetapi tidak meningkat seperti kelompok *reward* (Tobias Wächter, Ovidiu V. Lungu, Tao Liu, Daniel T. Willingham and James Ashe, 2009). *Procedural learning* yang ingin diketahui pada penelitian ini diukur dengan alat bernama *Serial Reaction Time Task* (SRTT). Alat ini merupakan alat sederhana, responden diminta untuk menekan tombol sesuai dengan munculnya tanda pada layar komputer. Pada penelitian ini *reward* dan *punishment* yang diberikan berupa *monetary* atau uang yang juga tercantum pada layar computer, pembedanya adalah warna biru dan merah. Pembelajaran implisit ini maksudnya adalah pembelajaran tanpa secara deklaratif diberitahukan tentang pergerakan dan cara eksekusinya, eksplisit sebaliknya. Hal ini cukup mengejutkan karena tidak sesuai dengan teori dari B.F. Skinner yang menganggap *punishment* sebagai teknik yang tidak tepat jika ingin membuat individu belajar, yang menganggap dampak *punishment* pada hasil cenderung singkat (Skinner, 1953).

Penelitian yang dilakukan oleh Adam Steel, dkk pada tahun 2016 lalu juga berusaha menemukan pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap kemampuan belajar yang bergantung

pada tuntutan tugas. Penelitian ini juga menggunakan *Serial Reaction Time Task* dan *Force-Tracing Task* untuk mengukur kemampuan belajar. Serupa dengan penelitian tentang *procedural learning*, penelitian ini juga menggunakan *monetary* atau uang sebagai *reward* dan *punishment*. Responden dibagi dalam tiga kelompok, yaitu yang diberikan *reward*, *punishment*, dan kontrol. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa *punishment* akan meningkatkan *reaction time* seseorang untuk menyelesaikan tugas. Tetapi, di sisi lain *punishment* akan mengganggu pada tugas yang dipaksa dilakukan. Selanjutnya didapatkan bahwa *reward* dapat meningkatkan aktivitas hormon dopamin atau disebut *dopaminergic*, muncul perasaan senang karena adanya hadiah dalam eksperimen yang dilakukan tersebut.

Hal serupa juga dipaparkan oleh Michael Vincent Freedberg dalam penelitiannya tentang pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap *incidental learning*. Penelitian ini menggunakan suatu tugas yang dibuat dengan komputer. Responden ditugaskan untuk mengategorisasikan beberapa set wajah, apabila benar maka akan mendapatkan *reward*. Penelitian ini menemukan bahwa responden yang menerima *reward* belajar untuk mengategorikan wajah yang diberi *reward* lebih baik. Penerimaan *reward* merupakan pengalaman yang menyenangkan, tetapi hal itu juga terasosiasi dengan perubahan kimia di otak. Perubahan tersebut melepaskan dopamin dari neuron dalam otak manusia. Seharusnya *reward* memberikan motivasi yang lebih agar individu mau bergerak mencapai tujuan.

Dari penelitian yang dilakukan Bravo G. dan Squazzoni F. yang dilakukan pada tahun 2013 mengemukakan bahwa umumnya individu cenderung sensitif pada besarnya insentif atau iming-iming. Insentif yang besar menimbulkan ketergugahan pada individu untuk bekerja sama lebih baik atau jadi lebih tergerak mencapai *goal*. Tetapi, seringkali kendalanya adalah lingkungan tidak selalu memiliki insentif yang cukup besar untuk memacu semangat individu meraih *goal*. Dari penelitian tersebut juga dapat diketahui bahwa insentif yang negatif atau dapat

disebut *punishment* bisa memotivasi individu untuk bekerja sama, sedangkan insentif positif atau *reward* hanya mengarah pada perbaikan kecil jika dipertimbangkan secara individual.

Penelitian tentang pengaruh kontrol pada pilihan *reward* atau *punishment* dari William J. Thomson lebih menyoroti bahwa subjek penelitian relatif lebih cenderung pada memilih *punishment* daripada *reward*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan memberikan tiga buah kasus atau masalah yang harus diselesaikan oleh responden. Hal yang perlu dicatat adalah data tidak mendukung interpretasi apa yang tepat mengenai keberpihakan subjek penelitian pada *punishment*. Penjelasan dari hasilnya melibatkan pertimbangan mengenai adanya *discriminative* pada stimulus yang digunakan dalam penelitian, yaitu *chips* dan terdapat suara. Tetapi, apabila kontrol dipertahankan secara konstan atau jika dikaitkan dengan *reward*, subjek penelitian akan lebih memilih *reward* (Thomson, 1983).\_Salah satu efek dari adanya *punishment* adalah berhentinya individu dalam memberi respon. Secara umum harapannya *punishment* digunakan untuk menghentikan respon lebih cepat daripada *reward*, meskipun hal ini bergantung pula pada besar dan frekuensi *reward* dan *punishment* yang diberikan.

Berdasarkan beberapa penjelasan dan paparan penelitian, terdapat perbedaan hasil dan situasi yang menggerakkan seseorang dalam mencapai tujuan. Beberapa penelitian mengatakan bahwa yang paling efektif adanya pemberian *punishment*, beberapa lainnya berkata bahwa *reward* yang berperan cukup besar. Oleh karena itu, peneliti ingin membuat penelitian berjudul “Pengaruh *reward* atau *punishment* terhadap *problem solving* pada mahasiswa Universitas “X”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari penelitian berjudul “Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Pencapaian *Goals* pada Mahasiswa Universitas “X” ingin diketahui manakah yang lebih berperan efektif antara *reward* atau *punishment* dalam pencapaian *goal* pada Mahasiswa Universitas “X”.

### 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

#### 1.3.1 Maksud Penelitian

Memperoleh data dan gambaran mengenai variabel (*reward* atau *punishment*) yang lebih efektif dalam *problem solving* mahasiswa Universitas “X”.

#### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap *problem solving* pada mahasiswa Universitas “X”.

### 1.4 Kegunaan Penelitian

#### 1.4.1 Kegunaan Teoritis

- 1) Memberikan informasi mengenai pengaruh *reward* dan *punishment* pada *problem solving* ke dalam bidang Ilmu Psikologi Pendidikan.
- 2) Memberikan masukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai pengaruh *reward* dan *punishment* pada prestasi belajar.

#### 1.4.2 Kegunaan Praktis

- 1) Memberikan informasi kepada pendidik dan terdidik untuk lebih mengenali efektivitas pemberian *reward* atau *punishment* dalam mencapai suatu *goal* tertentu pada setiap individu sehingga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan teknik *reward* atau *punishment* yang lebih

efektif guna meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di Indonesia jenjang perguruan tinggi.

- 2) Memberikan informasi sebagai bahan pertimbangan bagi dosen di Universitas “X” untuk menggunakan *reward* atau *punishment* sebagai alat intervensi dalam pencapaian target yang diinginkan oleh dosen mengenai perilaku mahasiswa yang diinginkan.

### 1.5 Kerangka Penelitian

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 30 tahun 1990, mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar di perguruan tinggi tertentu. Perguruan tinggi tersebut dapat bersifat negeri ataupun swasta, atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa strata 1 (S1) umumnya berada pada rentang usia 18-22 tahun, termasuk masa perkembangan remaja akhir dan dewasa awal (Siswoyo, 2007). Mahasiswa memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan studi dalam waktu maksimal 7 tahun dan minimal 3,5 sampai 4 tahun. Mahasiswa diberi tanggung jawab untuk mengemban pendidikan guna mempersiapkan diri untuk masuk ke jenjang karir.

Setiap mahasiswa memiliki alasan yang berbeda berkaitan dengan target yang ingin dipenuhi dalam menjalani perkuliahan. Dalam rangka mencapai *goal* tersebut dibutuhkan kemampuan *problem solving* yang dapat mendukung mahasiswa. *Problem solving* dilakukan ketika solusi tidak terlihat jelas karena terdapat informasi yang hilang dan berbagai rintangan yang menghalangi penyelesaiannya. Melalui kemampuan *problem solving* akan memudahkan mahasiswa untuk menyelesaikan *sub-problem* yang ada setiap hari dalam dunia perkuliahan, seperti tugas dan ujian, tidak menutup kemungkinan pada permasalahan lain yang mungkin muncul. Mahasiswa yang berusaha mencapai suatu target tertentu pada perkuliahan biasanya

diikuti dengan perilaku mengerjakan tugas, berdiskusi dengan dosen ketika ada materi yang belum dipahami, mencari referensi materi perkuliahan, dan belajar untuk mencapai nilai terbaik. Hal tersebut merupakan beberapa cara yang dapat dilakukan dalam rangka melakukan *problem solving*.

Setiap masalah atau *problem* memiliki 3 komponen di dalamnya. Pertama adalah *initial state*, yaitu suatu situasi pada awal mula masalah terjadi. Komponen yang kedua adalah *goal state*, yaitu suatu kondisi yang ingin dicapai ketika individu berhasil menyelesaikan masalah. Ketiga, *obstacle* atau rintangan yang diartikan sebagai batasan yang mempersulit suatu proses dari *initial state* kepada *goal* atau tujuan (Davidson, dkk, 1994; Thagard, 2005; dalam *Cognition 7<sup>th</sup> Edition*).

Masalah yang dihadapi oleh mahasiswa seperti tugas atau ujian merupakan sebuah situasi pada awal mula terjadinya masalah yang bisa disebut dengan *initial state*. Dari permasalahan tersebut *goal state* yang dimiliki oleh mahasiswa biasanya berupa nilai. Selain itu, rintangan yang mungkin dapat membataasi atau mempersulit suatu proses *problem solving* adalah kurangnya pengetahuan dan pengalaman untuk mencapai tujuan. Berkaitan dengan masalah yang dihadapi, mahasiswa akan merencanakan suatu strategi untuk menyelesaikan permasalahan. Kegiatan *problem solving* secara umum dapat direpresentasikan dalam bentuk permainan labirin. Pada permainan tersebut terdapat permasalahan yaitu mencari jalan keluar dengan banyaknya rintangan berupa tembok dan jalan buntu. Selain itu, dalam penelitian ini tujuan yang dibuat adalah mendapatkan poin sebanyak-banyaknya sambil mencari jalan keluar. Apabila ingin meningkatkan frekuensi mahasiswa dalam tindakan yang diinginkan terulang di masa yang akan datang dapat menggunakan *reward* sebagai *reinforcement* positif, dan sebaliknya dengan *punishment* (Santrock, 2014).



*Reward* dan *punishment* merupakan suatu dalil yang berada di bawah naungan teori behavioristik. Pendekatan behaviorisme ini menitikberatkan pada interaksi stimulus dan respon sebagai proses belajar. Perilaku atau respon yang diinginkan memerlukan *reinforcement* agar tetap bertahan dalam waktu yang lama dan terus berulang. Apabila perilaku atau respon tidak diinginkan dapat diberikan *punishment* agar frekuensi perilaku tersebut berkurang dan menghilang.

*Reward* merupakan alat dalam mendidik yang bersifat positif, sering digunakan untuk mendorong proses pembelajaran semakin baik atau memperkuat perilaku. Pemberian *reward* dapat dilakukan dalam berbagai bentuk: pujian, penghormatan, hadiah, atau token sebagai tanda penghargaan. Penghayatan sesuatu adalah *reward* atau bukan juga bergantung pada diri mahasiswa. Penghayatan tersebut menyangkut seberapa banyak suatu hal tersebut menimbulkan perasaan senang dan sangat menggembirakan.

Salah satu jenis *reward* yang cukup berarti dan mudah diberikan adalah melalui pujian (*praise*). Caranya adalah dengan memuji perilaku dan pencapaian dari mahasiswa, bukan mengenai kemampuannya. Pujian juga dapat berupa persetujuan mengenai hal yang dilakukan sesuai dengan harapan dari pendidik (Jim Right, 2012, [interventioncentral.org](http://interventioncentral.org)).

*Punishment* juga merupakan alat dalam mendidik yang dapat mendorong pembelajaran agar semakin aktif. *Punishment* menimbulkan rasa takut sehingga individu cenderung menghindarinya. *Preventive punishment* merupakan suatu hukuman yang dilakukan dengan maksud tidak terjadi pelanggaran atau perilaku yang tidak diinginkan. *Repressive punishment* merupakan suatu hukuman yang diberikan setelah perilaku tidak diinginkan atau pelanggaran terjadi. *Punishment* dapat berupa hinaan, mengambil suatu hal yang disukai, atau menambah tugas baru.

Salah satunya adalah dengan cara verbal. Pertidaksetujuan dari figur signifikan seperti dosen merupakan hal yang cukup berarti bagi mahasiswa itu sendiri.

Implementasi dan keberhasilan dari *rewarding* perilaku yang diinginkan cukup kompleks karena bergantung pada beberapa hal seperti ukuran *reward* (*Journal of Higher Education Theory and Practice*, 2007). Tidak semua *reward* dapat secara serupa bekerja sama pada setiap mahasiswa. Suatu penelitian mengemukakan bahwa *motivator* teratas yang diperhatikan oleh mahasiswa dalam mencapai *goal* adalah nilai (penambahan nilai, nilai yang bagus, dan ketakutan mendapat nilai buruk). Hasil ini mengindikasikan bahwa mahasiswa umumnya dimotivasi oleh nilai dan terlihat lebih mengeluarkan usaha untuk mencapai hasil tersebut. Fakta bahwa ketakutan mendapat nilai jelek juga merupakan *motivator* untuk mencapai hasil terbaik memiliki kaitan dengan tipe negatif dari *motivator* layaknya *punishment*. Ada pula faktor lain yaitu *reward* yang *intangible*, seperti tertarik pada materi dan kepuasan melakukan yang baik memengaruhi individu untuk melakukan tindakan yang diinginkan (*Journal of Higher Education Theory and Practice*, 2014).

Berdasarkan penelitian tersebut dapat ditarik makna bahwa nilai adalah *goal* yang paling sering dicari oleh mahasiswa. Dalam penelitian ini, cukup sesuai apabila skor ditambahkan kepada mahasiswa apabila berhasil mencapai suatu target tertentu. Penambahan nilai ini yang merupakan *reward* pada mahasiswa. Sedangkan *punishment* diberikan ketika mahasiswa tidak berhasil atau gagal mencapai target yang telah ditetapkan. *Punishment* pada eksperimen ini merupakan pengurangan skor.

Alat pengambilan data akan diciptakan menggunakan aplikasi yang bernama *Gamemaker Pro 8.0*. Permainan akan diciptakan dalam bentuk labirin dengan sebuah karakter yang diciptakan. Tujuan karakter ini adalah keluar dari labirin tersebut secepat mungkin. Akan ada *reward* dalam bentuk penambahan poin dan waktu jika berhasil serta *punishment* dalam bentuk

pengurangan poin dan waktu jika gagal. Permainan ini diasumsikan dapat menjadi alat simulasi mahasiswa untuk mencapai target tertentu dan bagaimana peningkatan atau pengurangan yang mungkin terjadi ketika berhasil atau gagal mencapai target yang sudah ditetapkan oleh peneliti.

Dalam menjalankan perkuliahan mahasiswa terus-menerus dihadapkan dengan berbagai persoalan yang harus diselesaikan. Maka dari itu diperlukan kemampuan *problem solving* yang cukup memadai untuk membantu mahasiswa menyelesaikan tugas-tugas yang harus dikerjakan demi mencapai suatu tujuan tertentu. Kemampuan *problem solving* yang dimiliki oleh mahasiswa berbeda-beda, dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Margaret W. Matlin (2009) meringkas beberapa faktor yang dapat memengaruhi kemampuan *problem solving* seseorang, yaitu *expertise*, *mental set*, *functional fixedness*, dan *insight/noninsight problems*.

Faktor yang pertama adalah *expertise*. Ericson (2006, dalam *Cognition 7<sup>th</sup> Ed*) menyatakan bahwa pengalaman dapat mendemonstrasikan secara konsisten performa pada tugas dalam area tertentu. Individu yang *expertise* memiliki *knowledge base* untuk memecahkan masalah tertentu yang dikuasainya. Ketika masalah yang ditemui adalah masalah yang pernah dialami oleh mahasiswa, mereka akan dengan mudah mengetahui langkah atau strategi yang tepat untuk mencapai tujuan yaitu menyelesaikan masalah. Hal ini disebabkan oleh adanya memori yang membuat mahasiswa yang berpengalaman lebih dapat memecahkan masalah tertentu. Terdapat informasi yang relevan dalam memori untuk memecahkan masalah berkaitan. Ketika individu menemukan sebuah masalah baru pada area *expert* mereka, strategi *heuristic* (keseluruhan) akan lebih efektif untuk digunakan (Sternberg & Ben-Zeev, 2011, dalam *Cognition 7<sup>th</sup> Ed*). *Experts* juga dapat menyelesaikan masalah dengan lebih cepat dan akurat. Pengaruhnya juga berdasarkan kemampuan meta-kognitif yang dimiliki, *experts* dapat memperkirakan kesulitan dari suatu masalah dan menemukan berbagai kemungkinan untuk menyelesaikannya.

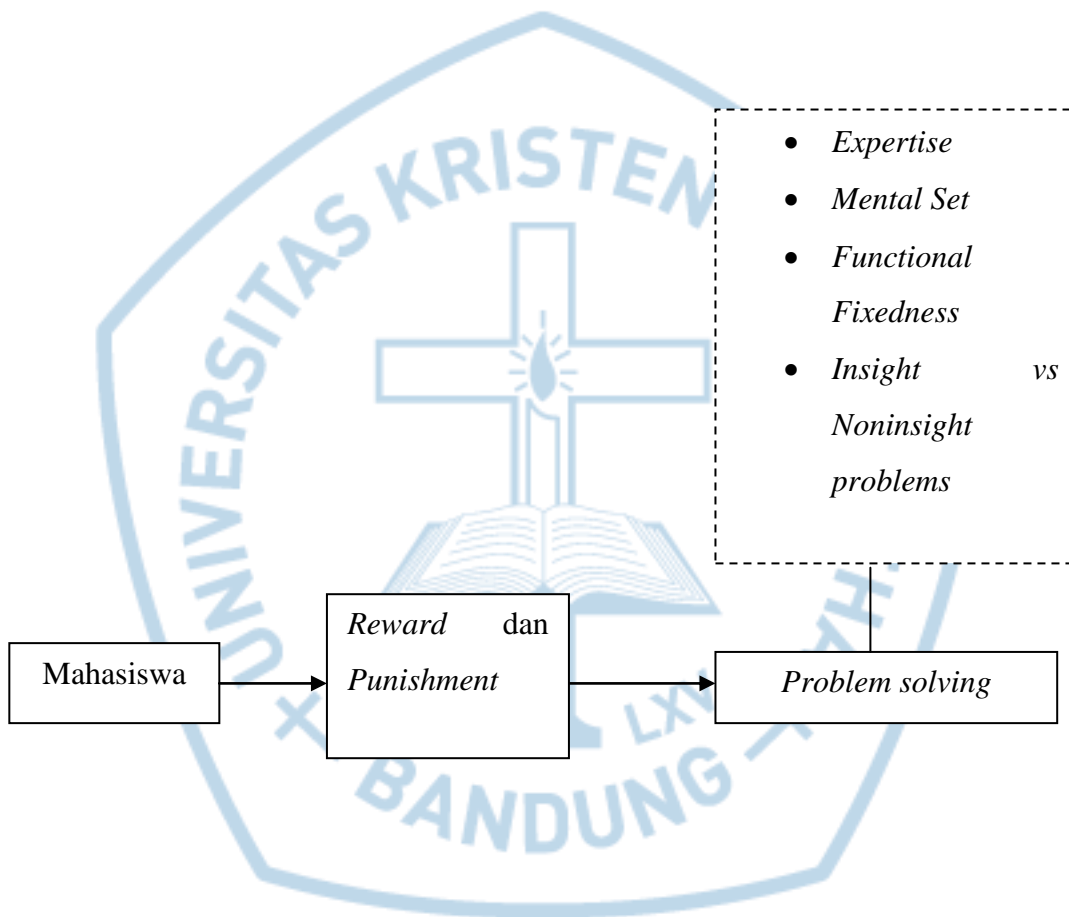
Faktor yang kedua adalah *mental set*. Hal ini dapat memengaruhi pemecah masalah, karena terus mencoba solusi yang sama seperti masalah sebelumnya, meskipun masalah tersebut dapat diselesaikan dengan cara lain yang lebih mudah. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya *fixed mindset* dapat mempersulit individu dalam memecahkan masalah karena terpaku hanya pada satu solusi untuk menyelesaikan masalah. Apabila individu memiliki *growth mindset*, individu lebih terbuka untuk mengerahkan kemampuan berpikir dan kemampuan lainnya dalam aktivitas memecahkan masalah. Pada dunia perkuliahan, masalah yang dihadapi mahasiswa tidak terbatas pada sedikit tipe masalah. Ada berbagai macam masalah yang mungkin dihadapi oleh mahasiswa. *Mental set* dapat menghambat apabila masalah yang ditemui adalah masalah baru yang membutuhkan cara pikir baru untuk menyelesaikannya.

Faktor yang ketiga adalah *functional fixedness*, yang serupa dengan *mental set*. Akan tetapi, yang membedakan adalah rujukkannya. *Mental set* mengarah pada pemikiran mengenai strategi untuk menyelesaikan masalah, sedangkan *functional fixedness* merujuk pada bagaimana cara pikir mengenai fungsi objek yang digunakan atau sebagai masalah. Individu cenderung berpikir bahwa sebuah objek hanya memiliki fungsi yang stabil atau tetap, sehingga dapat menghambat untuk menggunakan objek tersebut yang mungkin dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Faktor ini dapat memengaruhi atau mungkin menghambat mahasiswa untuk melakukan *problem solving*. Dapat pula menghambat apabila mahasiswa terus berpikir bahwa sebuah objek hanya memiliki fungsi tertentu dan tidak bisa digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Faktor terakhir adalah *insight versus noninsight problems*. Ketika individu menghadapi *insight problems*, masalah secara kasat terlihat mustahil untuk dikerjakan, tetapi pendekatan alternatif yang ada tiba-tiba muncul pada kesadaran individu dan solusi baru tepat untuk memecahkan masalah. Sebaliknya, ketika *noninsight problem* dikerjakan, individu

menyelesaikannya secara bertahap menggunakan memori, kemampuan menalar, dan strategi biasa yang digunakan. Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu atau mahasiswa, jadi dapat di

Dari kerangka pikir di atas, dapat dilihat bahwa *reward* dan *punishment* itu penting dalam pendidikan dan pencapaian mahasiswa. Hal ini dapat dirangkum dalam suatu skema berikut ini:



Bagan 1.1 : Kerangka Pikir

## 1.6 Asumsi Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, dapat diasumsikan bahwa:

- 1) *Reward* lebih efektif dalam *problem solving* pada mahasiswa
- 2) *Punishment* lebih efektif dalam *problem solving* pada mahasiswa

## 1.7 Hipotesis Penelitian

- 1) *Reward* dan *punishment* memiliki pengaruh terhadap *problem solving* mahasiswa
- 2) Terdapat efektivitas lebih signifikan antara *reward* atau *punishment* terhadap *problem solving* mahasiswa

