

TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Yulianton Ashzar Ibrahim

Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP PGRI Wates

ABSTRACT

There are quite a lot of theoretical systems built to study learning problems, but it must be admitted that most of the history of learning theory is dominated by connectionist and behaviorist theories. Learning cannot be separated from discussions about the nature of humans, science, and education itself. Meanwhile, the development of learning theories began in the 19th century until now, although the rapid development and provision of many contributions to psychologists in the early 19th century was behavioral learning theory (behavioristic). Behaviorist learning theory focuses on observable and measurable results. To form the desired behavior into a habit, repetition and training are carried out. The application of this theory aims to produce certain behaviors as expected. Positive behavior is reinforced, while inappropriate behavior is given negative consequences. Evaluation or assessment is based on visible behavior.

Keywords: *Learning Theory, Behavioristic, Learning Process*

Latar Belakang Masalah

Ivan Petrovich Pavlov, Edward Lee Thorndike, John Broades Watson, dan Burrhus Frederic Skinner merupakan para ahli dibalik keberadaan teori belajar behavioristik yang diadopsi dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Sedangkan, salah satu prinsip dasar yang merupakan bagian dari modifikasi perilaku adalah *reinforcement*. *Reinforcement* atau penguatan merupakan suatu proses dimana tingkah laku diperkuat oleh konsekuensi yang segera mengikuti tingkah laku tersebut, dengan kata lain tingkah laku yang mengalami penguatan maka tingkah laku tersebut akan cenderung diulangi pada masa mendatang.

Sejalan dengan hal itu Thorndike (1911) mengemukakan hukum dan pengaruh yang disebut "kepuasan konsekuensi", seperti *reward* atau melepaskan diri dari situasi yang tidak menyenangkan, serta menjalin hubungan antara stimulus dan respon secara bertahap dalam proses pembelajaran. Pada percobaan yang dilakukan Thorndike (1911), diletakkannya seekor kucing yang lapar pada sebuah kandang. Pada bagian sisi luar kandang yang dapat dilihat oleh kucing, Thorndike meletakkan makanan. Pintu kandang akan terbuka jika kucing memukul tuas yang ada pada pintu. Pintu tidak akan terbuka kecuali kucing dapat memukul tuas tersebut. Setelah melakukan beberapa gerakan, akhirnya kucing dapat memukul tuas tersebut dan akhirnya pintu terbuka sehingga kucing tersebut dapat mengambil makanan tersebut. Perlakuan yang sama dilakukan pada waktu yang berbeda dan ternyata kucing dengan segera mampu membuka pintu kandang dengan memukul tuas yang ada.

Berdasarkan penjelasan di atas, kucing tersebut akan cenderung untuk memukul tuas saat ini dimasukkan ke dalam kandang, karena tingkah laku tersebut segera menghasilkan akibat terbukanya pintu dan kucing dapat mengambil makanan yang ada.

Mengambil makanan (pada kucing yang lapar tersebut) merupakan konsekuensi yang *reinforced* (memperkuat) tingkah laku kucing memukul tuas yang ada. Oleh karena itu, *reinforcement* dapat didefinisikan sebagai berikut: a) menimbulkan tingkah laku tertentu, b) diikuti dengan konsekuensi langsung, c) menghasilkan penguatan tingkah laku karena akan berulang di masa mendatang (Miltenberger, 2012).

Senada dengan hal itu, B. F. Skinner kemudian mempelajari proses pembelajaran pada hewan dengan peralatan, yang sering disebut kotak Skinner, yang memiliki bagian atas dinding yang diproyeksikan oleh tuas dan baki di bawahnya. Ketika seekor tikus yang lapar menekan tuas, sebuah pelet makanan jatuh ke nampan, yang bisa diakses oleh hewan itu. Makanan itu digunakan sebagai hadiah, yang Skinner sebut sebagai 'penguat' untuk perilaku menekan tuas (Sarafino, 2012). Penjelasan lebih lanjut, dalam *Science and Human Behavior* (1953), Skinner membahas peran *reinforcement* dalam menentukan berbagai macam perilaku manusia. Sebagaimana dinyatakan oleh Sulzer-Azaroff dan Mayer (1991), *reinforcement* dapat terjadi secara alami, sebagai hasil dari interaksi sehari-hari kita dengan lingkungan sosial dan fisik kita, atau mungkin direncanakan sebagai bagian dari program modifikasi perilaku yang digunakan untuk mengubah perilaku seseorang.

Teori Belajar Behavioristik

Teori Belajar Behavioristik mendefinisikan belajar sebagai suatu tanggapan dari rangsangan tertentu yang dikemukakan oleh Burrhus Frederic Skinner (B. F. Skinner). Lebih lanjut, Skinner menyatakan bahwa belajar sebagai proses adaptasi atau penyesuaian perilaku individu yang berlangsung secara progresif. Sejalan dengan hal itu, Skinner berpendapat bahwa manusia adalah sekumpulan reaksi unik yang sebagian diantaranya telah ada dan secara genetis diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pengkondisian yang kita alami dari lingkungan sosial menentukan "pengalaman" yakni sekumpulan perilaku yang sudah ada. Berdasarkan hal itu, manusia adalah produk dari lingkungannya (Husen, 2003: 115).

Penelitian Skinner tentang pembelajaran berfokus pada perilaku dan konsekuensinya (Sagala, 2009: 16). Menurut Gredler, seperti yang dikutip oleh Baharudin dan Nur Wahyuni, Skinner mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan perilaku. Perubahan ini terjadi sebagai hasil dari proses penguatan terhadap perilaku baru yang muncul, yang dikenal sebagai *operant conditioning* atau kondisioning operan (Baharudin dan Wahyuni, 2008: 67-68). *Operant conditioning* adalah proses pengkondisian perilaku yang dapat menyebabkan perilaku tersebut berulang atau hilang sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Sugihartono, 2007: 97).

Terdapat dua jenis *reinforcement* (penguatan) yaitu positif dan negatif, keduanya bertujuan untuk meningkatkan perilaku. Namun, konsekuensi antara kedua *reinforcement* baik positif dan negatif cenderung berbeda. Sejalan dengan hal itu Miltenberger (2012), *reinforcement* positif yaitu munculnya penguatan perilaku yang diikuti dengan peningkatan intensitas stimulus yang menghasilkan penguatan perilaku. Stimulus yang dimaksud berasal dari lingkungan sosial atau fisik. Sedangkan, *reinforcement* negatif yaitu munculnya perilaku yang diikuti penurunan intensitas stimulus (sesuatu yang tidak menyenangkan) menghasilkan penguatan perilaku.

Contoh dari *reinforcement* positif yaitu: kondisi dimana siswa belajar untuk ujian, karena hasil ujian yang baik akan mendapatkan pujian dari lingkungan sosialnya termasuk

teman, guru dan orang tua. Pujian dirasa mampu memberikan hal yang memuaskan yang dapat meningkatkan perilaku belajarnya di masa depan. Sedangkan, perilaku *reinforcement* negatif dicontohkan dengan kondisi dimana seorang pegawai yang bersikap sangat baik atau positif di depan atasannya dikarenakan kebiasaan atasannya yang suka memecat pegawai yang tidak disukainya. Berdasarkan hal itu, berperilaku positif pada contoh tersebut merupakan *reinforcement* negatif karena bermaksud menghindari pemecatan.

Kesulitan membedakan serta memahami *reinforcement* negatif, menjadikan sulitnya membedakan hal ini dengan *punishment*. Salah satu alasan kebingungan tersebut adalah bahwa *reinforcement* negatif dan hukuman keduanya melibatkan rangsangan pengondisian yang tidak menyenangkan, yang cenderung kita kaitkan dengan beberapa jenis hukuman. Tetapi dalam hukuman, rangsangan pengondisian yang tidak menyenangkan, terjadi setelah perilaku di mana itu adalah bagian dalam *reinforcement* negatif seperti omelan. Stimulus yang kurang baik hadir sebelum perilaku tersebut hilang (*the aversive stimulus is present before the behavior that removes it*). Alasan lain dari kebingungan tentang *reinforcement* negatif bahwa kata negatif dapat menunjukkan proses atau perilaku yang tidak diinginkan, tetapi kata-kata positif dan negatif digunakan bukan dalam arti ilmu hitung yaitu, sarana positif plus (+) dan negatif berarti minus (-).

Dengan demikian, untuk menggambarkan *reinforcement*, (positif) harus menunjukkan untuk stimulus yang ditambahkan dan (negatif) berarti stimulus dikurangi atau dihapus. *Reinforcement* positif dan negatif masing-masing menghasilkan keadaan yang (relatif) yang diinginkan bagi penerima. Menurut Miltenberger (2012), *reinforcement* positif didefinisikan sebagai berikut: 1) Terjadinya perilaku; 2) diikuti oleh penambahan stimulus (penguat) atau peningkatan intensitas stimulus; dan 3) yang menghasilkan *reinforcement* perilaku. Sedangkan, *reinforcement* negatif didefinisikan sebagai berikut: 1) Terjadinya perilaku; 2) diikuti oleh penghapusan stimulus (stimulus yang tidak menyenangkan) atau penurunan intensitas stimulus; dan 3) yang menghasilkan *reinforcement* perilaku. Berikut adalah contoh dari *reinforcement* positif dan negatif ditunjukkan pada tabel 1 dan 2:

Tabel 1. Contoh Reinforcement Positif

1. Seorang atlet profesional berlatih dengan rajin untuk kejuaraan karena berharap menjadi juara dan mencapai kesuksesan, hadiah berupa uang dan pengakuan publik.
2. Seorang guru tersenyum pada murid dan memujinya ketika dia tetap di tempat duduknya dan memperhatikan di kelas. Akibatnya, murid lebih cenderung duduk di kursinya dan memperhatikan (yaitu, untuk melihat gurunya ketika dia mengajar).
3. Seorang anak berumur 2 tahun mengalami tantrum (menangis dan menjerit) di toko kelontong ketika dia meminta permen dan ibunya mengatakan tidak. Ibunya akhirnya membelikannya permen dan dia berhenti mengamuk. Akibatnya, sang ibu lebih mungkin memberinya permen ketika ia menuntutnya dan mengamuk. Selain itu, anak lebih cenderung mengamuk di toko karena akan diberikan permen dari ibunya

Tabel 2. Contoh *Reinforcement* Negatif

1. Seorang anak dapat menangis kapan saja ketika popoknya basah. Saat mendengar tangisan anak, orang tua langsung mengganti popoknya. Menangis merupakan *reinforcement* negatif sebagai cara menghindari iritasi.
2. Ketika seorang koki memasak daging dengan baik, itu menciptakan asap. Dia menyalakan kipas angin, dan asapnya tersedot keluar dari dapur. Dia sekarang lebih cenderung menyalakan kipas ketika dia memasak daging yang matang.
3. Ketika Patricia pergi tidur sementara suaminya menonton TV, suara itu membuatnya terus terjaga. Dia menggunakan penutup kuping untuk menghilangkan kebisingan TV dan bisa tertidur. Akibatnya, dia lebih suka menggunakan penutup telinga saat dia pergi tidur dengan TV menyala.

Selanjutnya, konsekuensi atau biasa dikenal dengan akibat dari suatu perbuatan yang berfungsi sebagai hasil dari proses adaptasi guna mendorong kelangsungan kegiatan sehari-harinya. Konsekuensi ini biasa disebut *unconditioned reinforcement* (atau penguat utama) karena mereka berfungsi sebagai penguat bahkan ketika individu tidak memiliki sejarah belajar hal tersebut. Berikut contoh penguat tanpa syarat termasuk makanan, air, kehangatan, dan pengurangan rasa sakit ketika masing-masing individu lapar, haus, dingin, atau kesakitan.

Sedangkan, *conditioned reinforcement* (atau penguat sekunder) adalah rangsangan yang tidak memiliki kemampuan untuk memperkuat perilaku sampai mereka menjadi kuat sebagai hasil dari pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan hubungan stimulus-stimulus yang berkembang ketika stimulus non-penguat dipasangkan berulang kali dengan penguat yang ada. Contoh dari penjelasan di atas antara lain seperti pujian, musik yang disukai, dan nilai bagus di sekolah.

***Reinforcement* dalam Pendidikan**

Menurut Omomia (2014) dalam menerapkan teori Skinner di kelas, kita dapat melakukannya sebagai berikut: mempersiapkan jadwal *reinforcement* dengan siswa, terutama dengan perilaku siswa yang membutuhkan intervensi untuk memperkuat perilaku positif. Sebagai contoh, jika seorang siswa sering keluar dari tempat duduknya, kita dapat mengatur setiap sepuluh menit dan setiap kali dia tetap di kursinya setelah durasi sepuluh menit tersebut diberikan tanda berupa hadiah. Contoh lain penyusunan dalam beberapa kesempatan, siswa ikut berkontribusi berdasarkan sistem insentif positif untuk kelas. Hal ini bisa dilakukan untuk menghargai perilaku positif sebelum menghukum perilaku negatif. Misalnya, jika siswa diminta untuk menyerahkan PR, guru memberi *reward* kepada siswa yang menyerahkan PR secara konsisten. Siswa yang tidak menyerahkan PR, meskipun tanpa dihukum kemungkinan akan terpaksa untuk mengikuti karena ada siswa yang diberi *reward* yang menyerahkan PR secara konsisten.

Disarankan bahwa *reinforcement* positif harus segera diterapkan sehingga mudah menyatukan dengan perilaku positif menjadi *reward* (Omomia: 2014). Menurut *American Institute for Research* (2016) seperangkat strategi perilaku dikembangkan untuk guru kelas yang digunakan dengan siswa yang mungkin dan/atau memerlukan dukungan perilaku

akademis. Strategi ini dimaksudkan untuk mendukung guru yang bekerja dengan siswa terutama yang kekurangan akademis dan perilaku yang menantang. Bagi siswa dengan perilaku yang lebih intensif, juga termasuk strategi potensi yang diintensifkan. Sejak penerapan Skinner (1953), teknik berdasarkan *reinforcement* positif telah dikembangkan dan diterapkan dengan baik, menghasilkan hasil positif. Teknik-teknik ini menghasilkan keberhasilan akademis yang lebih baik; Selain itu, siswa mudah beradaptasi dan mudah diterapkan dalam situasi perilaku atau tantangan disiplin sebagai berikut.

Menghargai Perilaku Baik

Merupakan salah satu cara termudah dan paling efektif untuk menghadapi perilaku yang menantang (Maag, 1999). Setiap kali siswa menunjukkan perilaku yang sesuai, guru harus selalu meluangkan waktu untuk memuji siswa dan menggunakannya sebagai momen yang bisa diajar.

Berpikir Hal Kecil

Ketika berhadapan dengan banyak perilaku yang menantang, atau satu yang utama, lebih baik untuk berurusan dengan mereka satu per satu atau dalam unit kecil dalam kasus yang besar (Roberts, 2002). Berpikir kecil dapat digunakan dalam menyajikan karya akademik; menyajikan materi dalam jumlah kecil dan membiarkan siswa mencapai keberhasilan kecil. Mereka akan mendapatkan keyakinan bahwa kegagalan di masa depan tidak akan membuat mereka kembali. Mereka akan tetap pada tugas lebih lama dan menyebabkan gangguan lebih sedikit.

Mendukung Rencana Manajemen Kelompok

Ini adalah unsur paling penting dalam mengembangkan sistem manajemen kelas yang positif. Ada dua dinamika di tempat kerja: memungkinkan siswa untuk memiliki kepemilikan, dan memberikan pengaruh pada kelompok (teman sebaya) (Rhode et al, 1995). Semakin banyak siswa memiliki pilihan pada apa yang akan mereka lakukan semakin baik mereka berperilaku. Kepemilikan bekerja sama baik dengan perilaku maupun kinerja. Selain kontrol, kekuatan teman sebaya dapat memberikan energi positif dan efektif dalam manajemen kelompok. Ini dapat membantu membangun komunitas.

Memberikan Kepercayaan

Cobalah mencari cara untuk membangun kepercayaan. Rencanakan jika diperlukan. Lakukan apa yang Anda katakan Anda akan lakukan (Roberts, 2002). Murid harus mengakui kehormatan dari tindakanmu. Ini sangat kuat karena mengubah seluruh kelas menjadi sebuah keluarga. Ketika murid-murid mengerti bahwa individu bersungguh-sungguh dengan apa yang saya katakan, mereka menjawab luar biasa dengan meningkatkan kehadiran mereka dan melakukan lebih banyak pekerjaan kelas.

Mendukung Pilihan dan Konsekuensi

Guru dan siswa harus menetapkan bersama-sama baik konsekuensi positif maupun negatif untuk suatu tindakan atau tidak bertindak (Roberts, 2002). Sangat penting bahwa siswa mengetahui mereka punya pilihan dan mengerti apa konsekuensi dari pilihan tersebut. Hasil penelitian Wibowo (2015) menunjukkan bahwa pengaplikasian *reinforcement* oleh guru mata pelajaran berada pada kategori tinggi, dan arah penilaian siswa positif.

Sejalan dengan pendapat di atas, bimbingan dan konseling yang merupakan bagian dari pendidikan disekolah memiliki peran yang sangat besar untuk membantu meningkatkan efektifitas pengaplikasian *reinforcement* oleh guru mata pelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan guru mata pelajaran dalam kreatifitas menentukan jenis *reinforcement* kepada siswa dan juga membuat variasi dalam memberikannya. Oleh karena itu, guru bimbingan dan konseling dapat berperan dalam membantu guru mata pelajaran membangun iklim belajar yang kondusif, salah satunya adalah melalui kegiatan kerjasama dan saling memberikan masukan/informasi.

Konselor sekolah atau guru BK dapat membantu mengembangkan iklim pembelajaran dengan membangun kerjasama dengan guru mata pelajaran, memberikan pelatihan-pelatihan komunikasi interpersonal dan kemampuan dalam mengenali karakteristik siswa. Hal tersebut sangat dimungkinkan karena guru BK/konselor lebih memahami aspek psikologis dan pemahaman individu. *Reinforcement* adalah proses memperkuat konsekuensi perilaku. Individu bergantung pada aturan untuk semua jenis *reinforcement* dalam rangka memperkuat konsekuensi disebut penguat. Penguat alami, atau penguat otomatis terjadi secara spontan dalam kehidupan sehari-hari dan penerapan program *reinforcement* sengaja untuk memengaruhi perilaku.

Reinforcement positif adalah proses di mana konsekuensi penguat positif atau *reward* diperkenalkan setelah perilaku. *Reinforcement* negatif melibatkan pengurangan perilaku pada situasi yang tidak menyenangkan. *Reinforcement* positif atau negatif menghasilkan keadaan yang diinginkan dan memperkuat target perilaku. Penguat yang tidak terkondisi memenuhi kebutuhan fisiologis dasar tanpa harus dipelajari, tetapi kita belajar untuk menghargai penguat yang terkondisi karena akan menjadi terkait dengan rangsangan dalam kehidupan kita yang sudah diperkuat. Bukti menunjukkan bahwa *reinforcement* dapat memperkuat perilaku untuk salah satu dari empat alasan: Mengurangi dorongan berbasis biologis secara langsung atau tidak langsung, memberikan stimulasi sensorik, melibatkan perilaku probabilitas tinggi (seperti dalam prinsip Premack) dan memiliki efek biologi.

Banyak tipe penguat positif mencakup seperti: barang-barang yang dapat dilihat atau dikonsumsi, kegiatan, penguat sosial, umpan balik, dan token. Efektivitas *reinforcement* tertinggi dalam tiga keadaan: *reward value* dari penguat adalah tinggi, penguat dikirimkan segera setelah perilaku, dan motivasi dimanipulasi untuk meningkatkan nilai *reward* bagi orang tersebut. *Reinforcement* negatif terlibat menghindari yang tampaknya bertanggung jawab untuk mengembangkan dan mempertahankan perilaku yang merugikan diri sendiri.

Penerapan *Reinforcement* dalam Pendidikan

Dalam pembelajar ini, terdapat beberapa hal pentaning yang perlu mendapat perhatian, sebagai berikut:

Kelebihan

Kelebihan dari teori yang diajukan oleh Skinner ini adalah pendidik diarahkan untuk menghargai setiap anak didiknya. hal ini ditunjukkan dengan dihilangkannya sistem hukuman. Hal itu didukung dengan adanya pembentukan lingkungan yang baik. Selain itu, teori belajar behavioristik tentunya berfokus kepada hasil belajar yang dapat diamati dan diukur. Hal tersebut memudahkan proses evaluasi keberhasilan pembelajaran. Selanjutnya,

dengan pengulangan dan *reinforcement* yang mampu membentuk kebiasaan baru dan perilaku tertentu.

Kelemahan

Adapun kelemahan teori skinner ini adalah proses belajar itu dipandang dapat diamati secara langsung, padahal belajar adalah proses kegiatan mental yang tidak dapat disaksikan dari luar kecuali sebagian gejalanya. Selanjutnya, proses belajar ini dipandang bersifat otomatis-mekanis, sehingga terkesan seperti mesin dan robot. Padahal setiap siswa memiliki *self-regulation* (kemampuan mengatur diri sendiri) dan *self control* (pengendalian diri) yang bersifat kognitif, dan karenanya ia bisa menolak merespons jika ia tidak menghendaki, misalnya karena lelah atau berlawanan dengan kata hati yang bersifat emosional. Lebih lanjut, proses belajar manusia dianalogikan dengan perilaku hewan itu sangat sulit diterima, mengingat amat mencoloknya perbedaan antara karakter fisik dan psikis manusia dengan karakter fisik dan psikis hewan.

Kesimpulan

Teori belajar behavioristik menekankan pada tingkah laku manusia yang memandang individu sebagai makhluk reaktif dengan pemberian respon terhadap lingkungan dan pengalaman yang akan membentuk perilaku. Skinner percaya bahwa keperibadian dapat dipahami dengan mempertimbangkan perkembangan tingkah laku dalam hubungannya yang terus-menerus dengan lingkungannya. Cara yang efektif untuk mengubah dan mengontrol perilaku adalah dengan melakukan *reinforcement*, suatu strategi kegiatan yang membuat perilaku tertentu berpeluang untuk terjadi atau sebaliknya (berpeluang untuk tidak terjadi) pada masa yang akan datang.

Menurut teori ini hal terpenting dalam belajar adalah *reinforcement*, pengetahuan yang terbentuk melalui ikatan stimulus dengan respon akan semakin kuat apabila diberi *reinforcement*. Baik *reinforcement* positif maupun negatif, dimana peningkatan positif dapat meningkatkan terjadinya pengulangan tingkah laku itu sedangkan *reinforcement* negatif dapat mengakibatkan perilaku berkurang atau menghilang. 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. *Operant conditioning* terjadi bila respon terhadap sebuah stimulus diperkuat. Pada dasarnya *operant conditioning* merupakan sistem umpan balik sederhana. Bila *reward* (hadiah) atau *reinforcer* mengikuti respon terhadap sebuah stimulus maka respon itu menjadi lebih mungkin muncul di masa yang akan datang dan dalam teori Skinner hukuman dibuang dan diganti dengan *reinforcement* negatif.

Daftar Pustaka

- American Institute for Research. 2016. *Reinforcement Strategies*. Washington DC: U.S. Department of Education.
- Atmojo, Pudayastowo Dwi. 2016. Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Reinforcement* Negatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar* Edisi 27 Tahun ke-5 2016

- Baharudin dan Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Carvalho, John P. dan Derek R. Hopko. 2010. *Behavioral theory of depression: Reinforcement as mediating variable between avoidance and depression*. Department of Psychology. The University of Tennessee
- Frederic Skinner, Burrhus. 2009. "Pendidikan di Walden Two". Anarkis. terj. Omi Intan Naomi. cet. ke-7. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Leong Teen Wei, Rashad Yazdanifard. 2014. *The impact of Positive Reinforcement on Employees' Performance in Organizations*. American Journal of Industrial and Business Management, 2014, 4, 9-12 <https://doi.org/10.4995/muse.2018.6370>
- Sagala. Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran; Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. cet. ke-6. Alfabeta. Bandung.
- Meindl, James N. et al. (2019). *Applying Standards of Effectiveness to Noncontingent: A Systematic Literature Review*. [Journals.sagepub.com/home/bmo](https://journals.sagepub.com/home/bmo).
- Miltenberger, Raymod G. 2012. *Behavior Modification: Principles and Procedures*. Canada: Wads Worth Cengage Learning.
- Sarafino, Edward P. 2012. *Applied Behavior Analysis: Principles and Procedures for Modifying Behavior*. US America: John Wiley and Sons, Inc.