

PENGEMBANGAN PERILAKU ANAK MELALUI IMITASI

Muya Barida¹⁾
 (Universitas Ahmad Dahlan)
moza_barid@yahoo.com

ABSTRAK

Anak sangat mudah menirukan atau mengimitasi suatu model yang dijumpai dan diinginkan untuk ditirukan. Hasil imitasi dapat ditunjukkan secara langsung maupun di waktu mendatang. Tujuan dari imitasi untuk menghasilkan perilaku baru secara lebih mudah dalam waktu yang singkat. Prosedur yang dilakukan dalam proses imitasi mencakup (1) Proses memperhatikan, (2) Proses mengingat, (3) Reproduksi motorik, serta (4) Proses reinforcement dan motivasional. Orang tua dan guru seharusnya menjadi model yang teladan bagi anak.

Kata Kunci: Imitasi, Anak

PENDAHULUAN

Imitasi sudah sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, masyarakat menyebut kata imitasi dengan maksud mengartikan sebagai barang tiruan. Kata imitasi berasal dari bahasa Inggris *imitation* yang artinya meniru. Imitasi merupakan perkembangan perilaku individu dengan mengobservasi dan mereplikasi perilaku oranglain (online en.wikipedia.org). Individu melihat suatu model kemudian menirukan seperti apayang dilakukan model tersebut.

Imitasi atau meniru merupakan suatu proses kognisi untuk melakukan tindakan atau aksi seperti yang dilakukan oleh model dengan melibatkan indera sebagai penerima stimulus atau rangsang dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengolah informasi dari stimulus atau rangsang tersebut dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan motorik. Proses ini melibatkan kemampuan kognisi tahap tinggi karena tidak hanya melibatkan bahasa, namun juga pemahaman terhadap pemikiran orang lain. Individu harus mendayagunakan inderanya, seperti mata, telinga, dan pikiran yang terpusat pada model.

Imitasi juga suatu bentuk pembelajaran sosial yang membawa pada perkembangan tradisi dan pada akhirnya menjadi budaya individu. Hal ini memungkinkan untuk melakukan transfer informasi, baik berupa perilaku, kebiasaan, dan bahasa antara individu dan generasi berikutnya kebawah tanpa kebutuhan untuk pewarisan genetik. Melalui imitasi, dengan mudah dihasilkan suatu replikasi yang dapat menjadi budaya bagi generasi berikutnya.

Kata imitasi dapat diterapkan dalam banyak konteks, mulai dari pelatihan hewan sampai kebijaksanaan internasional. Imitasi yang digunakan dalam konteks ini adalah bagi anak. Selain itu, imitasi saat ini dipelajari dari berbagai sudut pandang ilmu seperti psikologi, neurologi, kognitif, studi hewan (*animal study*), antropologi, ekonomi, sosiologi dan filsafat. Hal ini berkaitan dengan fungsi imitasi pada pembelajaran terutama pada anak, maupun kemampuan manusia untuk berinteraksi secara sosial sampai dengan

pewarisan budaya pada generasi selanjutnya. Imitasi harus dibedakan dengan peniruan gerakan yang sama saja (mimikri) maupun peniruan tujuan (emulasi), namun pada proses imitasi manusia melakukan prinsip peniruan suatu aksi dengan memahami tujuan aksi dan diarahkan oleh pencapaian target tujuan (*goal*). Selain itu dengan imitasi, dikatakan bahwa anak membentuk teori pemikirannya (*theory of mind*) melalui imitasi terhadap aksi orang lain maupun persepsi terhadap rangsang yang diterima dari lingkungannya. Pada pembahasan ini, imitasi dimaksudkan dalam ilmu Analisis Perilaku Terapan (*Applied Behavior Analysis*).

PEMBAHASAN

Konsep Imitasi

Menurut Davidoff *imitation* disebut juga *modeling*, *observational learning*, atau *social learning* (dalam Purawanta, 2012: 28). Dasar dari imitasi adalah teori belajar sosial. Teori ini dikembangkan oleh Albert Bandura.

Selanjutnya menurut Pierce & Cheney (2004: 296), proses *observational learning* merupakan belajar dengan melakukan observasi, yang mencakup melakukan apa yang oranglain lakukan, yang mana performa dari observer atau pebelajar diatur oleh tindakan model. Apa yang dilakukan oleh model, akan ditirukan oleh anak sebagai pebelajar. Meskipun modeling dapat menghasilkan berbagai efek (misalnya *social facilitation*, *stimulus enhancement*), imitasi mensyaratkan bahwa pebelajar atau anak menunjukkan respon novel yang hanya dapat terjadi dengan mengobservasi pancaran novel respon yang sama. Jenis *social learning* ini mungkin muncul dari kapasitas imitasi. Ada beberapa bukti bahwa individu menunjukkan imitasi spontan, yaitu menunjukkan bahwa melakukan apa yang oranglain lakukan mungkin mempunyai basis evolusioner. Hal ini terjadi manakala individu tidak hanya menghasilkan respon yang sama seperti apa yang dilakukan model, tetapi sudah dalam bentuk modifikasi. Bentuk *observational learning* yang lebih kompleks muncul untuk membangun repertoir basis ini.

Meskipun melakukan apa yang oranglain lakukan mencakup sejumlah besar dari teori *social learning*, tipe korespondensi ini mungkin mempunyai basis biologis. Pada awal abad ke-20, psikolog berpendapat bahwa organisme sosial mempunyai *innate tendency* atau kecenderungan bawaan untuk mengimitasi tindakan yang mereka lihat dari perform oranglain. Asumsi ini secara besar berdasarkan observasi bahwa bayi mengimitasi tindakan dari orang dewasa. Misalnya bayi usia 4 bulan, akan menjulurkan lidahnya ketika orang dewasa melakukan hal yang sama. Tentu saja bayi usia 4 bulan sudah mempunyai sejarah yang dapat dipertimbangkan dari interaksi dengan orangtua mereka, dan tingkah laku yang diobservasi dengan mudah dapat diatribusi pada pengkondisian sosial. Itulah yang terjadi pada anak yang tersenyum dan tertawa ketika anak kecil mengimitasi beberapa gerakan orang dewasa. Konsekuensi sosial ini memperkuat kemampuan imitasi anak. Meskipun pengkondisian sosial itu adalah kemungkinan, penelitian saat ini terhadap bayi yang baru

lahir menunjukkan bahwa imitasi bawaan atau spontan terjadi tanpa reinforcement, misalnya bayi akan tetap menjulurkan lidahnya meskipun tidak diberikan model atau orang yang sedang menjulurkan lidah.

Berdasarkan pandangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa imitasi merupakan teknik pengembangan tingkah laku individu dengan meniru dari apa yang ditafsirkannya melalui observasi terhadap suatu model yang menjadi objek observasinya. Imitasi dapat berupa gerakan saja ataupun juga mencakup tujuan aksi yang ditunjukkan oleh model. Seorang anak menirukan aksi model dengan maupun tanpa diberikan reinforcement.

Jenis Imitasi pada Manusia

Menurut Pierce & Cheney (2004: 296), imitasi bawaan atau spontan didasarkan pada evolusi dan seleksi natural atau karakteristik individu daripada pengalaman selama kehidupan individu. Itulah, imitasi dari orang lain mungkin menjadi bentuk tingkah laku yang penting. Tingkah laku ini mungkin mencakup dari tindakan instingtif sampai seperangkat respon yang lebih digeneralisasikan, yang bergantung pada individu. Selain itu, imitasi mungkin terjadi hanya ketika model itu ada atau itu tertunda untuk beberapa waktu setelah model diubah. *Delayed imitation* atau imitasi yang tertunda tersebut sering diambil sebagai bentuk yang lebih kompleks selama itu mencakup mengingat stimulus yang dimodel, daripada *direct stimulus control* atau kontrol stimulus langsung. Pada imitasi yang tertunda, anak lebih mempertimbangkan hal-hal yang lebih kompleks, misalnya memikirkan respon dari orangtua ketika anak akan berbohong seperti apa yang dia lihat dari temannya.

Konsep imitasi telah melalui analisis yang berbeda di tangan pakar teori pembelajaran yang berbeda sepanjang sejarah psikologi. Dari Koneksionisme Thorndike sampai *Classical conditioning* Pavlov, teori Monistic Hull, teori dua faktor Mowrer, dan teori *Operant* Skinner, ada beberapa catatan yang berbeda dari kondisi yang menghasilkan imitasi dan kondisi dimana imitasi itu sendiri bisa memfasilitasi akuisisi bahasa. Penelusuran akar konsep imitasi dalam sejarah teori belajar dapat disimpulkan bahwa imitasi secara umum seperti yang telah didefinisikan dan dianalisis oleh teori belajar operant adalah formulasi yang cukup kuat dari belajar untuk memfasilitasi catatan analitik perilaku pertama yaitu akuisisi bahasa (Kymissis & Poulson, 1990). Anak yang tinggal di lingkungan Jawa dengan orang-orang di sekelilingnya yang menggunakan bahasa Jawa, maka akan menyerap bahasa Jawa kemudian menggunakannya pula dalam berbahasa. Oleh karena itu, perkembangan bahasa sangat cepat dipelajari di masa anak-anak.

Alberto & Troutman (1995: 311-312) menjelaskan bahwa perilaku guru yang menolak perilaku siswa mungkin menyebar pada siswa-siswa yang lain. Jika individu atau siswa lain melihat individu tersebut semakin jauh berperilaku yang tidak tepat, kemudian dia tidak dihukum untuk itu, siswa-siswa lain mungkin meniru perilaku tersebut. Kejadian ini dapat menguatkan perilaku, sehingga perilaku kemungkinan akan diulang. Hal itu dapat menghasilkan sejumlah performa perilaku tidak tepat bagi individu yang bukan hanya satu

melainkan membuat perilaku yang jauh lebih buruk. Ini harus dihentikan atau dimusnahkan melalui prosedur pemusnahan atau *extinction*.

Kegunaan prosedur pemusnahan bergantung pada kemampuan guru untuk mengakhiri stimulus penguat bagi perilaku yang tidak tepat. Dalam setting kelas, hal terbaik yang dapat dilakukan adalah perilaku diperkuat dengan perhatian guru atau menyapa dan dari teman sekelas atau tertawa. Untuk menentukan stimulus penguat, guru mungkin harus menguji beberapa perkiraan secara sistematis, berusaha untuk mengeliminasi satu penguat potensial untuk respon yang tidak tepat pada suatu waktu. Hal itu seringkali sulit untuk mengontrol konsekuensi penguat yang diberikan oleh kelompok sebaya. Pendekatan yang sukses pada masalah ini pernah digunakan oleh Patterson, yang menguatkan kelompok sebaya untuk menahan perhatian ketika individu sasaran yang berjalan-jalan, berbicara, atau memukul yang lain; dan oleh Solomon & Wahler, yang menyeleksi 5 kelompok sebaya SMA dan melatih mereka dengan menggunakan prosedur pemusnahan dan penguatan (*extinction and reinforcement*) perilaku yang sesuai (dalam Alberto & Troutman, 1995).

Tujuan Imitasi

Imitasi dilakukan sesuai tujuan individu. Tujuan imitasi adalah individu dapat lebih banyak menguasai respon baru dengan mengamati perilaku orang lain atau model, karena individu tidak harus bereksperimen dengan cara *trial and error* untuk menghasilkan konsekuensi yang diinginkan dan membuang yang tidak produktif. Selain itu, dengan menerapkan teori ini individu akan cepat menampilkan perubahan sesaat setelah mengamati perilaku orang lain, walaupun pada sebagian besar individu menunjukkan perubahan pada jangka waktu yang lama atau bahkan tidak terjadi perubahan. Teori ini membuktikan bahwa adanya hubungan resiprokal yaitu perilaku, lingkungan, dan individu saling mempengaruhi sehingga dapat menunjukkan bahwa individu bukanlah objek dari perubahan perilaku melainkan juga berperan dalam perubahan perilaku sebagai subjek yang mempunyai potensi untuk memilih yang terbaik bagi dirinya.

Tujuan lain imitasi adalah bahwa individu akan mengarahkan perilakunya pada tujuan-tujuan yang ingin dicapainya (*self-efficacy*). Misalnya seorang anak ingin nilai Matematika-nya bagus maka dia melakukan usaha-usaha mencari teman sebagai model yang terbaik untuk bisa mengerjakan soal-soal Matematika tersebut. Setelah mengarahkan perilakunya pada tujuan yang ingin dicapai, individu akan lebih mampu untuk mengatur dan mengontrol dirinya sendiri (*self regulation*) karena mereka menetapkan standar perilaku yang dapat diterima dan tidak dapat diterima bagi diri mereka sendiri.

Prosedur Imitasi

Imitasi melalui suatu proses hingga respon muncul berdasarkan model yang diimitasi. Proses imitasi menurut Bandura (1971: 6-8) sebagai berikut:

Proses Memperhatikan

Seorang individu tidak dapat belajar banyak dengan mengobservasi jika ia tidak mengikuti atau mengenali fitur esensi dari perilaku model. Salah satu fungsi komponen dalam pembelajaran dengan contoh atau model adalah yang terkait dengan proses memperhatikan. Hanya memperlihatkan model pada seorang individu tidak meyakinkan bahwa mereka akan memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Mereka akan memilih karakteristik tertentu yang paling sesuai, atau mereka akan fokus pada aspek-aspek yang diperhatikan saja. Di dalam setiap kelompok sosial, beberapa anggota cenderung memiliki perhatian yang lebih dibanding yang lain. Nilai fungsional dari perilaku yang ditampilkan oleh model yang berbeda sangat berpengaruh dalam menentukan model mana yang akan diobservasi secara sungguh-sungguh dan mana yang akan diabaikan. Perhatian pada model juga ditentukan oleh ketertarikan interpersonal. Anak cenderung memperhatikan suatu model yang menarik bagi dirinya.

Proses Mengingat

Anak tidak dapat terpengaruh oleh observasi dari perilaku model jika dia tidak memiliki ingatan terhadap perilaku model tersebut. Fungsi penting kedua yang dilibatkan dalam pembelajaran observasional yaitu memperhatikan ingatan jangka panjang yang telah diperagakan oleh model pada suatu waktu. Pembelajaran observasional melibatkan dua sistem, yaitu imajinal dan verbal. Setelah aktivitas yang diperagakan berubah kedalam gambar dan simbol verbal yang siap dimanfaatkan, kode memori ini menyajikan sebuah petunjuk untuk reproduksi berikutnya dari respon yang sesuai. Anak yang secara mental berlatih atau secara aktual melakukan pola perilaku yang telah diperagakan cenderung sulit lupa dibandingkan seorang anak yang tidak memikirkan atau tidak mempraktikkan apa yang mereka lihat. Beberapa perilaku yang dipelajari secara observasi tidak dapat dengan mudah diperkuat karena dilarang secara sosial atau tidak terlalu bermanfaat.

Reproduksi Motorik

Komponen *modeling* yang ketiga merupakan proses dimana representasi simbolik membimbing aksi yang jelas. Untuk meraih reproduksi behavioral, anak harus memperhatikan sekumpulan respon berdasar pola yang telah diperagakan. Hasil pembelajaran yang dapat dilakukan oleh anak bergantung pada apakah ia menerima komponen keterampilan yang sesuai atau tidak. Seorang anak dapat mempelajari perilaku secara observasional untuk mengarahkan mobilitas dan mahir dalam mengeksekusi respon komponen, tetapi jika ia terlalu lamban mengoperasikan kontrol, ia tidak dapat mengarahkan "kendaraan" dengan sukses. Misalnya ketika anak melihat tayangan televisi yaitu gerakan shalat, kemudian menirukan gerakan shalat dua jam setelah tayangan selesai dan hasil gerakannya tidak sesuai dengan tayangan televisi tadi. Apabila anak langsung memproduksi gerakan shalat ketika jalannya tayangan, maka kemungkinan besar anak dapat berhasil memproduksi gerakan shalat seperti yang ada di tayangan televisi.

Proses Reinforcement dan Motivasional

Anak dapat memperoleh, mengingat, dan memiliki kemampuan untuk melakukan eksekusi yang mahir dari perilaku yang telah diperagakan, tetapi pembelajaran mungkin jarang diaktivasi ke dalam performa yang jelas jika disetujui secara negatif atau tidak diterima oleh lingkungan. Ketika dorongan positif diterima, perilaku akan cenderung segera dilakukan. Pengaruh *reinforcement* tidak hanya mengatur ekspresi nyata dari perilaku yang sesuai, tetapi mereka dapat mempengaruhi level dari pembelajaran observasional dengan mengontrol apa yang individu perhatikan dan bagaimana mereka mengkode dan melatih apa yang pernah mereka lihat secara aktif. Anak cenderung melakukan suatu aksi apabila diberikan tepuk tangan oleh orang tuanya, dan tidak akan mengulang aksinya apabila memperoleh teguran dari orang tuanya.

Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Mengontrol Respon dari Model yang Diimitasi

Dalam proses *regulatory* atau mengatur respon berdasarkan model yang diimitasi, perlu diperhatikan beberapa hal berikut.

Kontrol stimulus

Untuk berfungsi secara efektif, anak harus mampu mengantisipasi kemungkinan konsekuensi dari kejadian dan bagian aksi yang berbeda, dan mengatur perilaku berdasarkan konsekuensi dan bagian aksi yang berbeda. Tanpa kapasitas untuk mengantisipasi perilaku atau meninjau masa depan, manusia akan dipaksa untuk bertindak buta dalam cara yang terbukti sangat tidak produktif atau membahayakan. Informasi mengenai kemungkinan konsekuensi disampaikan oleh stimuli lingkungan, seperti komunikasi verbal, pesan bergambar, tempat khusus, manusia, benda, atau aksi dari orang lain.

Kontrol kognitif dari fenomena pengkondisian

Pandangan ini ditingkatkan oleh gambaran diagram dari proses non-mediasi dimana stimuli yang dikondisikan, secara langsung berhubungan pada respon yang ditimbulkan oleh stimuli yang tidak dikondisikan. Berdasarkan teori pembelajaran sosial, respon emosional yang dikondisikan dimediasi melalui pemikiran yang ditimbulkan daripada stimuli yang dikondisikan. Kemampuan untuk menimbulkan respon emosional tidak dimaksudkan dikurung untuk kejadian eksternal. Manusia dapat dengan mudah membuat diri mereka muak dengan membayangkan pengalaman yang memuakkan. Anak dapat menakuti diri sendiri dengan pemikiran yang menakutkan, dan lain-lain.

Kontrol Reinforcement

Seorang anak yang merespon dengan mengacu pada masa depan berdasar isyarat lingkungan tetapi tidak dipengaruhi oleh hasil aksinya akan terlalu tumpul untuk bertahan dalam waktu lama. Pada kenyataannya, perilaku dikontrol secara luas oleh konsekuensinya. Respon-respon yang menyebabkan efek tidak di-*reward* atau di-*punish* cenderung terbuang, sementara mereka yang memproduksi hasil yang di-*reward* akan diingat dan diperkuat. Perilaku anak tidak dapat dipahami secara penuh tanpa menguji pengaruh kuat dari kontrol *reinforcement*.

KESIMPULAN

Imitasi merupakan teknik pengembangan tingkah laku individu dengan meniru dari apa yang ditafsirkannya melalui observasi terhadap suatu model yang menjadi objek observasinya. Manusia melakukan prinsip peniruan suatu aksi dengan memahami tujuan aksi dan diarahkan oleh pencapaian target tujuan (*goal*). Tujuan imitasi adalah individu dapat lebih banyak menguasai respon baru dengan mengamati perilaku orang lain atau model. Selain itu, dengan menerapkan teori ini individu akan cepat menampilkan perubahan sesaat setelah mengamati perilaku orang lain, walaupun pada sebagian besar individu menunjukkan perubahan pada jangka waktu yang lama atau bahkan tidak terjadi perubahan. Tujuan lain imitasi adalah bahwa individu akan mengarahkan perilakunya pada tujuan-tujuan yang ingin dicapainya (*self-efficacy*).

Imitasi dapat berupa gerakan saja dan tujuan suatu aksi dilakukan oleh model. Jenis dari imitasi ada dua jenis, yaitu *Delayed imitation* atau imitasi yang tertunda dan *direct stimulus control* atau kontrol stimulus langsung. Upaya untuk menghasilkan respon dari suatu model yang diimitasi melalui empat prosedur, yaitu (1) Proses memperhatikan, (2) Proses mengingat, (3) Reproduksi motorik, dan (4) Proses reinforcement dan motivasional. Dalam mengontrol respon, perlu diperhatikan kontrol stimulus, kontrol kognitif dari fenomena pengkondisian, dan kontrol reinforcement.

DAFTAR RUJUKAN

- Alberto, Paul & Troutman, Anne C. 1995. *Applied Behavior Analysis for Teachers*. USA: Merrill Publishing Company.
- Bandura, Albert. 1971. *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press.
- Kymissis, Effie And Poulson, Claire L. 1990. The History Of Imitation In Learning Theory: The Language Acquisition Process. *Journal Of The Experimental Analysis Of Behavior*. (54), 113-127.
- Pierce, W. David & Cheney, Carl D. 2004. *Behavior Analysis and Learning third edition*. USA: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Purwanta, Edi. 2012. *Modifikasi Perilaku: Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wikipedia the Free Encyclopedia. <http://en.wikipedia.org/wiki/Imitation>