

TEORI BELAJAR SOSIAL BANDURA

Teori belajar social Bandura (1965a, 1965b, 1971, 1977) menguraikan kumpulan ide mengenai cara perilaku dipelajari dan diubah. Penerapan teori ini hampir pada seluruh perilaku, dengan perhatian khusus pada cara perilaku baru diperoleh melalui belajar mengamati (observational learning). Teori ini digunakan dengan mudah untuk perkembangan agresi, perilaku yang ditentukan, ketekunan, belajar loncatan ski, dan reaksi psikologis yang datar pada emosi.

Teori Bandura dengan jelas menggunakan sudut pandang kognitif dalam menguraikan belajar dan perilaku. Melalui kognitif kita berarti Bandura berasumsi tentang pikiran manusia dan menafsirkan pengalaman mereka. Contoh, Bandura (1977) membantah bahwa belajar kompleks hanya dapat terjadi ketika orang sadar dari apa yang dikuatkan. Rangkaian kejadian itu merupakan perilaku ingin yang diikuti oleh penguatan,” tetapi Bandura akan membantah bahwa penguatan seperti itu tidak akan memberikan pengaruh yang kuat pada perilaku. Anak-anak pertama-tama harus mengerti hubungan antara perilaku yang benar dan peristiwa penguatan.

Dalam perbedaan kedudukan Bandura, teori belajar tradisional (seperti Skinner dan Hull) berasumsi tidak menerima proses kognitif manusia. Agaknya masalah utama untuk mendapatkan perilaku dari manusia supaya dapat dikuatkan . menurut kedudukan tradisional, penguatan “menguatkan” perilaku, membantu perilaku lebih terjadi seterusnya.

Hal utama dari pendekatan tradisional ini, untuk terjadinya belajar, manusia harus melakukan performa/tampilan utama dan kemudian diberi hadiah. Menurut teori belajar social, perbuatan melihat saja menggunakan gambaran kognitif dari tindakan , secara rinci dasar kognisi dalam proses belajar dapat diringkas dalam 4 tahap yaitu : atensi/perhatian, retensi/mengingat, reproduksi gerak, dan motivasi.

1. Atensi / Perhatian

Jika reaksi baru yang dipelajari dari melihat/mendengar lainnya, maka hal itu jelas bahwa tingkat memberi perhatian yang lain akan menjadi yang terpenting.

Lebih mendalam lagi berikut faktor-faktor untuk mendapatkan perhatian : (1) penekanan penting dari perilaku menonjol (2) memperoleh perhatian dari ucapan /teguran (3) membagi aktivitas umum dalam bagian –bagian yang wajar jadi komponen keterampilan dapat menonjol.

2. Retensi

Setiap gambaran perilaku disimpan dalam memori atau tidak, dan dasar untuk penyimpanan merupakan metode yang digunakan untuk penyandian atau memasukkan respon. Penyandian dalam symbol verbal dipermudah oleh berpikir aktif orang atau ringkasan secara verbal tindakan yang mereka amati.

Waktu respon yang diamati disandikan, ingatan kesan visual atau symbol verbal dapat berlanjut dengan melatih kembali secara mental. Dengan begitu, penyandian akan mencoba untuk berpikir giat mengenai tindakan dan memikirkan kembali penyandian verbal.

3. Reproduksi Gerak

Waktu fakta-fakta dari tindakan baru disandikan dalam memori, mereka harus dirubah kembali dalam tindakan yang tepat. Rangkaian tindakan baru merupakan symbol pertama pengaturan dan berlatih, semua waktu dibandingkan dengan ingatan/memori dari perilaku model. Penyesuaian dibuat dalam rangkaian tindakan baru, dan rangkaian perilaku awal. Perilaku sebenarnya dicatat oleh orang dan mungkin juga oleh pengamat yang memberikan timbal balik yang benar dari perilaku suka meniru. Dasar penyesuaian dari timbal balik membuat pengaturan simbolik rangkaian tindakan baru, dan rangkaian perilaku dimulai lagi.

Teori belajar social memperkenalkan tiga prasyarat utama untuk berhasil dalam proses ini. Pertama, orang harus memiliki komponen keterampilan. Biasanya rangkaian perilaku model dalam penelitian Bandura buatan dari komponen perilaku yang sudah diketahui orang. Kedua, orang harus memiliki kapasitas fisik untuk membawa komponen keterampilan dalam mengkoordinasikan gerakan. Terakhir, hasil yang dicapai dalam koordinasi penampilan/ pertunjukan memerlukan pergerakan individu yang dengan mudah tampak.

4. Penguatan dan Motivasi

Pokok persoalan dari atensi, retensi, dan reproduksi gerak sebagian besar berhubungan dengan kemampuan orang untuk meniru perilaku penguatan menjadi relevan. Ketika kita mencoba menstimulus orang untuk menunjukkan pengetahuan pada perilaku yang benar. Walaupun teori belajar social mengandung penguatan untuk tidak menambah pengetahuan guna “mengecap dalam perilaku”, itu peran utama memberi penguatan (hadiah & hukuman) seperti seorang motivator.

Secara ringkas, teori belajar social Bandura memiliki 2 implikasi penting : (1) respon baru mungkin dipelajari tanpa having to perform them (learning by observation) (2) hadiah dan hukuman terutama mempengaruhi pertunjukan (performance) dari perilaku yang dipelajari: bagaimanapun ketika memberikan kemajuan, mereka memiliki pengaruh tambahan / kedua dalam pengetahuan / belajar dari perilaku baru yang terus pengaruhnya pada atensi dan latihan.

CONTOH-CONTOH PENELITIAN

Imitasi, Hadiah, dan Hukuman

Menurut pemikiran Bandura, hadiah dan hukuman jauh lebih sesuai untuk menunjukkan perilaku baru daripada untuk belajar. Prinsip ini ditunjukkan dalam percobaan klasik oleh Bandura (1956a), dimana anak-anak belajar untuk menyerang boneka.

Subjek dalam penelitian adalah anak perempuan dan laki-laki kira-kira berumur 4 tahun. Mereka disuruh duduk sebelum ada layar televisi dan mereka mengamati pria dewasa (model) membawa boneka bobo plastik berukuran sebesar badan. Secara verbal model berkata-katai Bobo, menariknya ke bawah dan mendudukannya, memukul di bagian hidung, memukul-mukul bagian kepalanya dengan pemukul, dan menendangnya di sekeliling ruangan.

Pada akhir adegan kekerasan satu sisi ini, beberapa subyek menyaksikan kedua orang dewasa mengulang adegan televisi dan salah satunya memberi hadiah, menghukum atau tidak memberi tanggapan/umpan balik untuk serangan model. Hadiah yang mewah diperoleh dari perspektif 4 tahun lalu. Yang memberi reward memanggil model sebagai juara kekerasan, beberapa model ditawarkan soft drink dan permen, dan dilanjutkan dengan pujian. The punishing authority berteriak dengan mencela model dan memberikan tamparan keras.

Secara teoritis apa yang terjadi? Kita harus mencoba untuk menguji cara pendirian /sudut diatas dari 4 tahap berikut : : (1) hal ini jelas bahwa subjek mengikuti. Televisi terkenal dari sifat menarik perhatian, dan anak-anak melihat program dalam ruangan setengah gelap tanpa selingan / gangguan. (2) bagaimana gaya/cara itu disandikan ? apakah bayangan gambar atau penyandian verbal yang digunakan ? Kemungkinan keduanya digunakan, tetapi mungkin anak kecil lebih mengandalkan penyandian bayangan daripada anak yang lebih tua dengan perkembangan kemampuan verbal yang lebih tinggi. Pengamatan yang dilakukan Gerst (1971) menunjukkan bahwa bayangan /khayalan dan penyandian symbol keduanya cara yang efektif dalam penyandian tetapi hati-hati penamaan verbal yang meringkas tindakan kemungkinan bentuk sangat efektif dari penyandian. (3) Bagaimana menerjemahkan pengetahuan dalam perilaku? Itu tidak menghalangi untuk reproduksi gerak. Semua subjek mampu merespon komponen dari keperluan, dan banyak kemungkinan menunjukkan beberapa respon agresif sebelumnya. Oleh karena itu, akan memudahkan untuk menterjemahkan pengetahuan dalam reproduksi gerak yang tepat. (4) Bagaimana peran hadiah? Ini merupakan pertanyaan utama yang ditujukan oleh percobaan the Bobo doll. Ketika mereka diberi kesempatan untuk bermain dengan Bobo doll mereka, anak-anak kurang agresif ketika mereka menyaksikan model yang mendapat hukuman. Pengaruh hadiah membuktikan dapat diabaikan, meskipun dalam percobaan terdahulu dengan manipulasi hadiah yang kuat (Rosenk-rans & Hartup, 1967), pemberian reward pada model menunjukkan untuk memudahkan pengaruh tertentu pada peniruan agresif. Jadi, nampaknya proses penguatan yang dilakukan untuk orang lain dengan jalan mana pengamat dapat menjawab hadiah atau hukuman yang didatangkan oleh pemain televisi.

Pertanyaan sisa, apakah mengamati hadiah/hukuman mempengaruhi belajar/pengalaman, performa atau keduanya? Bandura mengatur subjeknya terus pada sesi lebih jauh dimana mereka diberi beberapa gambar yang sangat menarik untuk setiap respon agresif. Mereka dapat meniru dengan sangat berhasil.

Dengan mengagumkan, contoh ini menunjukkan dorongan agresif meningkat dalam semua kelompok percobaan, sama sekali menghapus dengan cepat pengaruh hadiah dan hukuman pada model. Lebih jauh lagi semua mendukung tuntutan /klaim Bandura bahwa hadiah lebih penting untuk performance dari pada untuk pengetahuan/belajar.

Self Control dan Modeling

Satu hal utama dari penelitian Bandura menguraikan kapasitas "self reactive" pada orang. Manusia tidak sesederhana mesin yang dikendalikan stimulus dari luar, tetapi justru manusia menilai upayanya, hadiah dan hukuman dirinya sendiri dan dapat mengatur perilakunya tanpa kontrol dari luar. Banyak teori yang kita uji ini berasumsi seperti itu. Kapasitas self reactive (contoh, motivasi berprestasi, kesadaran diri, perbandingan social), tetapi mereka tidak membicarakan sumber pengaturan diri. Perkembangan berbagai contoh self reward dipelajari dalam konteks belajar social dengan beberapa peraturan.

Cara belajar ini berawal dari Gelfand (1962), yang membuat permainan bowling kecil untuk anak-anak. Unsur-unsur dasar terdiri dari 3-ft jalur bowling, system umpan balik dengan tanda cahaya yang memberitahu pemain bagaimana mengumpulkan poin, dan mengumpulkan hadiah yang dekat. Hadiahnya merupakan token khusus yang dapat ditukarkan dahulu untuk nilai hadiah.

Dalam pengamatan yang dilakukan oleh Bandura, Grusec, dan Menlove (1967), subjek berusia 7-1 tahun diamati model dewasa yang bermain bowling. Setelah setiap pertunjukan unggul, model diajak memuji diri dan juga menerima beberapa token—ciri perilaku model dalam paradigma bowling. Agak lama subjek juga berkesempatan untuk bermain bowling, dan sebagian besar, subjek membangun pola self reward mirip/menyerupai model dengan rapi.

TOPIK KHUSUS

- Sifat Dasar dan Jangkauan

Teori belajar social lebih umum dari beberapa maksud teoritis yang akan kita uji. Hal itu dilakukan untuk belajar dan menunjukkan bermacam-macam perilaku seperti reaksi takut, reaksi fisiologis, agresif dan perilaku mengatur diri. Memang, perilaku social itu sedikit dari penggunaan teori belajar social yang dipisahkan. Dalam membedakannya, teori ditinjau dalam

bab lain yang berpusat pada golongan perilaku tunggal (seperti prestasi) atau secara relatif dibatasi jumlah situasi yang menggunakan proses tunggal.

Sebagai hasil yang luas, teori belajar social lebih penuh konsep/pengertian dari teori-teori lain. Dibawah payung teori belajar social Bandura maksud kita menemukan konsep-konsep seperti petunjuk atensi/perhatian, belajar, motivasi untuk melakukan, emosi dan perbandingan social.

- **Orientasi Teori Belajar Sosial**

Orientasi teori belajar social sungguh berbeda dari kebanyakan teori lain. Dengan penelitian seringkali mengarahkan terhadap fenomena yang berhubungan secara klinis, hal itu lebih berat dengan penerapan daripada memikirkan alasan teoritis yang tepat untuk fenomena ini. Tentu saja, perhatian lebih pada penemuan perangkat yang tepat dengan syarat bahwa akan menghasilkan perubahan maksimal dalam perilaku

Kekuatan kedua dibelakang penelitian Bandura adalah reaksi kritisnya pada teori belajar tradisional. Pada catatan sebelumnya, banyak tulisan dan penelitiannya yang mendokumentasikan pentingnya modeling dalam perilaku social yang penting. Bandura juga menunjukkan bahwa belajar dapat terjadi tanpa arahan penguatan dari pengamat, perbedaan yang tajam dalam teori belajar tradisional. Dengan respon kritis yang membantah bahwa teori belajar mekanis tidak menjelaskan perilaku seperti itu. Sebagai self denial atau daya cipta. Bandura menjelaskan bahwa kuat atau lemahnya self reward dan beberapa tipe daya cipta dapat dengan menularkan /terus modeling. Dengan demikian, sejumlah fenomena pemikiran pembahas diluar bidang teori belajar social, tentu saja dapat diperoleh melalui modeling.

- **Hasil Orientasi**

Diskusi terdahulu menyatakan secara tidak langsung bahwa teori belajar social memberikan analisis umum mengenai cakupan masalah penting, seperti idenifikasi, agresi, dan perilaku moral. Hal itu juga bermanfaat sebagai titik pangkal dalam membuat pola intervensi yang mengandung nilai pengobatan melibatkan perubahan perilaku. Dalam waktu yang sama, hal itu akan diakui bahwa keserbaragaman dari proses belajar teori pasti terlepas dari sebagian besar teori lain, dalam beberapa hal, focus penelitian ini tidak khas tujuan membuat faktor penentu yang memberikan satu proses psikologis.

Boleh jadi pokok persoalan kritis untuk teori ini adalah bagaimana variable mempengaruhi setiap tahap proses belajar yang digabungkan. Penelitian biasanya memperkenalkan sejumlah subproses (atensi, penyandian, reproduksi gerak, motivasi) dan sejumlah variable tertentu yang mempengaruhi secara umum setiap subproses. Ini menempuh maksud teoritis luar biasa dimana subproses seperti perhatian yang ditegaskan, diikuti oleh daftar variable yang mungkin mempengaruhi subproses ini (model yang menarik, pengasuhan model, memberikan hadiah, sajian televisi).