

BAB II

REWARD (GANJARAN) DAN PUNISHMENT (HUKUMAN) DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN

Teori awal istilah *Reward* dan *Punishment* merupakan satu rangkaian yang dihubungkan dengan pembahasan *reinforcement* yang diperkenalkan oleh Thorndike dalam observasinya tentang *trial-and error* sebagai landasan utama *reinforcement* (dorongan, dukungan). Dengan adanya *reinforcement* tingkah laku atau perbuatan individu semakin menguat, sebaliknya dengan absennya *reinforcement* tingkah laku tersebut semakin melemah.¹

Reward dan *Punishment* masuk pada pembahasan teori behavior, yakni *Operant Conditioning* yang diciptakan oleh Skinner yang memiliki arti *conditioning* perilaku. Istilah operan berarti operasi yang pengaruhnya mengakibatkan organisme melakukan suatu perbuatan pada lingkungannya.² Penelitian *Operant Conditioning* dimulai pada awal abad ini oleh Thorndike (1898) yang banyak dipengaruhi oleh teori Darwin yang menunjukkan bahwa proses belajar pada hewan harus dilakukan secara terus menerus, sama halnya dengan proses belajar manusia juga harus terus menerus.³

Dalam penelitiannya Thorndike meneliti tentang perilaku kucing yang dimasukkan dalam sebuah kotak teka-teki, dan kucing tersebut dapat keluar dari kotak dengan cara menarik simpul tali. Ketika kucing berhasil keluar dari kotak Thorndike berkali-kali memasukkannya ke dalam kotak lagi. Di samping itu Thorndike juga mencatat durasi kucing tersebut berusaha menarik tali sampai

¹ <http://digilib.uinsby.ac.id/2183/5/Bab%202.pdf>, diakses 14 April 17, 23:03.

² Alex. Sobur, *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah* (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 227.

³ *Ibid.*, 198.

akhirnya bisa keluar dari kotak. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa kucing dapat keluar dari kotak dengan menarik tali menggunakan kaki maupun mulutnya. Semakin sering kucing tersebut berusaha menarik simpul tali maka semakin cepat pula durasi untuk keluar dari kotak. Dari penelitian tersebut Thorndike mengemukakan hipotesisnya, bahwa apabila suatu respon berakibat menyenangkan, ada kemungkinan respon lain cenderung berakibat sama. Hipotesis ini kemudian dikenal sebagai hukum efek (*Law of Effect*). Dalam berbagai eksperimen Thorndike, pembelajaran adalah konsekuensi langsung dari ganjaran. Penelitian Thorndike pada kucing menunjukkan bahwa kucing mempelajari bagaimana rumitnya untuk keluar dari kotak, karena keluar dari kotak merupakan jalan menuju makanan.⁴ Begitu juga dengan manusia dalam proses belajar, ketika seseorang diberikan kesenangan maka akan berakibat pada perilaku yang positif. Akan tetapi jika dalam proses belajar yang diberikan hukuman, kebencian, kekerasan atau lainnya maka akan berakibat pada perilaku yang negatif.

“Meskipun Thorndike yang menjadi pelopor dalam pengkajian rasa puas mendorong pembelajaran, Skinner lah yang menyelidiki kerja terperinci “hukum efek”. B.E. Skinner dianggap sebagai bapak *conditioning operant*. Walaupun hasil karyanya didasarkan pada hukum efek yang dikemukakan oleh Thorndike, Skinner telah memasukkan unsur penguatan dalam hukum efek tersebut.”⁵

Dalam mengembangkan hukum efek Skinner menciptakan alat yang lebih sederhana dibandingkan dengan alat Thorndike. Skinner memasukkan hewan eksperimen ke dalam yang hanya berisi pengungkit dan baki makanan. Dengan menekan pengungkit tersebut sebutir makan secara otomatis disimpan pada baki tersebut. Dalam satu hal cara ini hampir sama dengan pemberkerjaan

⁴ Ibid.

⁵Ibid., 199.

(*employment*). Pekerja melakukan bekerja untuk mendapat bayaran. Secara khas beberapa butir makanan pertama hanya menimbulkan sedikit efek pada penekanan batang pengungkit, namun tikus dengan cepat mempelajari hubungan antara kerja dan makanan.⁶ Menurut Skinner efek yang muncul dari hewan penelitiannya tersebut sama dengan perilaku manusia, yakni ketika manusia melakukan suatu perbuatan baik kemudian diberi *reward* (ganjaran) maka akan menumbuhkan motivasi dan meningkatkan perbuatan baik tersebut.

Skinner berpendapat bahwa setiap perilaku manusia dikendalikan oleh faktor luar, seperti lingkungan, rangsangan, atau stimulus. Skinner dan Watson mengatakan bahwa dengan memberikan ganjaran positif (*positive reinforcement*) suatu perilaku akan ditumbuhkan dan dikembangkan. Sebaliknya jika diberi ganjaran negatif/ hukuman (*negative reinforcement*) suatu perilaku akan dihambat.⁷

Metode *reward* dan *punishment* merupakan suatu bentuk penguatan positif yang bersumber dari teori behavioristik. Menurut teori behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon.⁸ Dengan kata lain, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yakni sebagai hasil dari adanya stimulus dan respon.

Adapun perkembangan *reward* (ganjaran) dan *punishment* (hukuman) saat ini digunakan dalam berbagai bidang, baik pendidikan, organisasi, perusahaan, maupun yang lainnya. Dalam bidang pendidikan sebagaimana dalam penelitian Pramudya Ikranagara menjelaskan bahwa dengan menggunakan metode *reward*

⁶ Ibid., 200.

⁷ Ibid., 201.

⁸ Asri Ningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 20.

(ganjaran) dan *punishment* (hukuman) dapat meningkatkan kedisiplinan siswa SD Negeri 1 Kejobong Purbalingga dalam pembelajaran.⁹

Sedangkan dalam bidang perusahaan *reward* (ganjaran) dan *punishment* (hukuman) juga diterapkan dalam meningkatkan sumber daya manusia pada perusahaan tersebut. Sebagaimana penelitian Ali dkk pada kantor Perum Damri Makassar menyebutkan bahwa dengan menerapkan *reward* (ganjaran) dan *punishment* (hukuman) sumber daya manusia di perusahaan tersebut meningkat, yakni baik dari pimpinan maupun karyawan menjalankan tugas masing-masing dengan baik.¹⁰

A. *Reward* (Ganjaran)

1. Pengertian dan Tujuan *Reward* (Ganjaran)

Reward dalam kamus Bahasa Indonesia diartikan dengan ganjaran dan hadiah, upah dan pahala, membalas dan memberi penghargaan. *Reward* dalam pendidikan adalah memberi penghargaan, memberi hadiah pada anak untuk angka-angkanya atau prestasinya. *Reward* adalah alat pendidikan refresif yang bersifat menyenangkan dan membangkitkan atau mendorong anak untuk berbuat sesuatu yang lebih baik terutama anak yang malas.¹¹

Reward diberikan kepada anak yang mempunyai prestasi-prestasi dalam pendidikan, memiliki kerajinan dan tingkah laku yang baik

⁹ Pramudya Ikranagara, "Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 1 Kejobong Purbalingga", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Januari, 2015), 12.

¹⁰ Ali dkk, *Analisis Rewadr Dan Punishment Pada Kantor Perum Damri Makassar*, <http://pasca.unhas.ac.id/jurnal/files/7db07b52614a753fd9741e92fa885acf.pdf>, diakses 01 Desember 2016, 20.45.

¹¹ Rusdiana Hamid, "Reward Dan *Punishment* Dalam Perspektif Pendidikan Islam", *Ittihad Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan*, 5 (April, 2006), 3.

sehingga dapat dijadikan contoh teladan bagi kawan-kawannya. Dalam memberikan *reward*, seorang pendidik harus menyesuaikan dengan perbuatan-perbuatan atau pekerjaan anak didik dan jangan sampai menebalkan sifat materialis pada anak didik, kemudian pendidik juga harus menghilangkan anggapan anak didik terhadap upah atau balas jasa atas perbuatan yang dilakukan. Menurut Wens Tanlain, *reward* adalah tindakan pendidik yang berfungsi memperkuat penguasaan tujuan pendidikan tertentu yang telah dicapai oleh anak didik. Tindakan ini merupakan pengakuan setuju terhadap yang telah dilakukan dan dicapai oleh anak didik.¹² *Reward* harus diberikan pada saat yang tepat, yaitu segera sesudah anak didik berhasil (jangan ditunda), jangan diberikan janji, karena akan dijadikan sebagai tujuan kegiatan. *Reward* diberikan pada anak dengan maksud sebagai penghargaan dan rasa bangga atas pekerjaan dan prestasi anak, sekaligus dengan niat agar anak melakukannya terus menerus, meningkatkan semangat dan motivasi serta minatnya dalam bekerja dan belajar.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *reward* merupakan suatu metode pendidikan dalam proses perubahan tingkah laku. Dalam memberikan *reward* seorang pendidik harus proporsional, artinya dalam memberikan *reward* kepada peserta didik harus sesuai dengan perbuatan yang telah dikerjakannya.

Adapun tujuan diberikan reward (ganjaran) ialah:¹³

¹² Ibid., 4.

¹³ Ibid., 69.

- a. Membangkitkan dan merangsang belajar anak, lebih-lebih bagi anak yang malas dan lemah.
- b. Mendorong anak agar selalu melakukan perbuatan yang lebih baik lagi.
- c. Menambah kegiatannya atau kegairahannya dalam belajar.

2. Bentuk *Reward* (Ganjaran)

Ganjaran atau penguat adakalanya berupa penguat tak terkondisikan dan ada kalanya berupa penguat terkondisikan. Penguat tak terkondisikan (*unconditioned reinforcer*) ialah stimulus yang bisa menguatkan perilaku tanpa harus dipelajari atau dikondisikan sebelumnya, dapat juga dikatakan sebagai penguat primer atau penguat tanpa dipelajari. Contoh, makanan bagi orang yang lapar, minuman bagi orang yang haus, dll. Sedangkan penguat terkondisikan (*conditioned reinforcer*) ialah stimulus yang awalnya tidak menguatkan, akan tetapi telah menjadi penguat lantaran dipasangkan atau diasosiasikan dengan penguat lainnya. Contoh, pujian, pakaian baru, gadget baru, dll. Ketika penguat terkondisikan diberikan kemudian diberikan pula penguat-penguat yang lain, maka penguat lain tersebut disebut dengan penguat pendukung (*backup reinforcer*).¹⁴

Salah satu contoh pemberian penguat terkondisikan ialah dengan menggunakan penanda (token). Penanda (token) adalah penguat terkondisikan yang dapat dikumpulkan dan ditukarkan dengan tujuan agar mendapat penguat pendukung.¹⁵ Contohnya ketika guru mengimplementasikannya pada pembelajaran, yakni ketika siswa aktif

¹⁴Garry Martin dan Joseph Pear, *Behavior Modification*, terj. Yudi Santoso (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 127.

¹⁵Ibid., 129.

menjawab pertanyaan di kelas maka akan mendapat kartu kecil dari gurunya, setiap menjawab satu pertanyaan mendapat 1 kartu kecil. Di akhir pelajaran setiap anak yang mendapatkan kartu kecil minimal 3 maka diperbolehkan keluar kelas terlebih dahulu. Keuntungan utama menggunakan penguat terkondisikan adalah dapat diberikan secara langsung sehingga peserta didik merasa puas dengan hasil yang dicapainya. Di samping itu penguat terkondisikan juga mengajarkan untuk tidak menunda-nunda sesuatu dalam berbagai hal (kebaikan).¹⁶

Ganjaran atau penguat merupakan alat untuk mendidik anak –anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Penghargaan harus memiliki nilai mendidik. Mendidik disini tidak hanya dalam bidang akademik tetapi juga mendidik siswa dalam bertingkah laku yang baik.

Menurut Amir Daien Indrakusuma *Reward* yang diberikan kepada pelajar bentuknya bermacam-macam. Secara garis besar reward dapat dibedakan menjadi empat, yaitu:¹⁷

a. Pujian

Pujian adalah satu bentuk reward yang paling mudah dilakukan. Pujian dapat berupa kata-kata seperti baik, bagus sekali dan sebagainya, ataupun berupa kata-kata yang bersifat sugestif. Misalnya, “nah, lain kali pasti akan lebih baik”.

b. Penghormatan

Reward (ganjaran) berupa penghormatan biasanya berbentuk

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1973), 159.

penobatan. Pelajar yang layak diberikan *reward*, diberikan penghormatan dengan diumumkan dan ditampilkan di hadapan teman-temannya.

c. Hadiah

Hadiah dimaksud *reward* (hadiah) berbentuk pemberian materil.

Hadiah yang diberikan biasanya perkara yang disukai dan diharapkan.

d. Tanda penghargaan

Berbeda dengan ganjaran hadiah, tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang tersebut, melainkan dinilai dari segi kesan atau nilai kenangannya. Tanda penghargaan juga disebut sebagai *reward* simbolis. *Reward* simbolis ini biasanya berbentuk medali, trofi atau sertifikat. Dalam memberikan *reward*, seorang guru hendaknya dapat mengetahui siapa yang berhak mendapatkan *reward*.

3. Faktor yang Mempengaruhi Efektifitas *Reward* (Ganjaran)

Menurut Garry Martin dan Joseph Pear terdapat 8 faktor yang mempengaruhi keefektifan ganjaran atau penguatan, yakni:¹⁸

a. Menyeleksi perilaku yang akan ditingkatkan.

Sebaiknya perilaku yang akan ditingkatkan terlebih dahulu diidentifikasi secara spesifik. Misalnya, perilaku yang akan ditingkatkan adalah ramah maka harus dispesidikkan, yakni dengan tersenyum. Dengan menjadikan spesifik maka akan dapat membantu melihat kemunculan perubahan perilaku tersebut, dan juga dapat

¹⁸ Martin, *Modification.*, 136.

mengaplikasikan program ganjaran atau penguat tersebut secara konsisten.

b. Memilih ganjaran atau penguat yang akan digunakan.

Setiap orang pasti memiliki perbedaan antara yang satu dengan yang lainnya baik dalam hal kesukaan atau hal yang lainnya. Untuk itu ketika memberikan ganjaran atau penguat harus disesuaikan dengan kesukaan seseorang (peserta didik).

c. Operasi-operasi pemotivasi

Gajaran atau penguat tidak akan efektif ketika sudah dimiliki atau sudah menjadi kebiasaan anak (peserta didik). Misalnya, ketika anak sedang lapar kemudian diberi makanan yang asin. Secara tidak langsung anak akan melakukan berbagai hal, yakni mengeluh dan meminta air.

d. Ukuran ganjaran atau penguat

Ukuran ganjaran atau penguat harus cukup jika ingin digunakan untuk meningkatkan perilaku yang dikehendaki. Ukuran atau jumlah optimum suatu penguat untuk memastikan efektifitasnya juga dipengaruhi faktor lain, seperti tingkat kesulitan perilaku yang akan dimodifikasi, atau terjadinya persaingan ketat.¹⁹

e. Intruksi-intruksi (memanfaatkan peraturan)

Intruksi-intruksi dapat mempermudah perubahan perilaku lewat beberapa cara, yakni:

¹⁹ Ibid., 103.

- 1) Intruksi-intruksi spesifik akan mempercepat proses belajar individu yang memahami intruksi tersebut.
- 2) Intruksi dapat mempengaruhi individu untuk terus mengerjakan penguatan yang tertunda.
- 3) Menambahkan intruksi-intruksi ke program-program penguatan dapat membantu mengajar individu tertentu untuk belajar mengikuti latihan disetiap tahapnya seperti yang diminta oleh intruksinya.

f. Kesegeraan ganjaran atau penguat

Ganjaran atau penguat harus diberikan sesegera mungkin setelah respon (perilaku) yang diinginkan telah muncul. Riset pada hewan menunjukkan bahwa penguatan bekerja efektif bekerja diberikan tidak lebih dari 30 detik setelah perilaku yang diinginkan muncul, dan manusia juga tidak jauh berbeda dengan hewan tersebut. Akan tetapi penundaan ganjaran atau penguat tersebut masih bisa efektif jika ada kejadian yang menengahi antara respon (perilaku) dengan penguat yang tertunda tersebut.²⁰

g. Penguat kontingen dan non kontingan

Garry Martin dan Joseph Pear menyebut sebuah penguat adalah kontingen ketika sebuah perilaku tertentu harus terjadi sebelum penguat diberikan. Sedangkan penguat adalah non kontingen ketika penguat disajikan di waktu tertentu tanpa memedulikan perilaku apapun yang mendahuluinya.

²⁰ Ibid., 106.

- h. Menyapiah pembelajar dari program dan mulai menggantikannya dengan penguat-penguat alamiah.

Penguat alamiah adalah penguat-penguat yang mengikuti perilaku di alur hidup sehari-hari, artinya yang muncul dilingkungan alamiah. Lingkungan alamiah adalah sebuah lingkup dimana individu melakukan fungsi-fungsi normal sehari-hari, bukan situasi yang dirancang untuk pelatihan. Penguat-penguat banyak sekali yang dilakukan ketika dalam menjalankan program saja. Namun ketika program tersebut telah berakhir maka seorang individu (peserta didik) akan kembali pada kehidupannya sehari-hari. Untuk itu sebaiknya dalam pembelajaran ciptakan lingkungan alamiah agar perilaku positif tidak berhenti setelah pembelajaran berakhir.

B. *Punishment* (Hukuman)

1. Pengertian dan Tujuan *Punishment* (Hukuman)

Punishment dalam bahasa keseharian adalah pemberian sanksi atau hukuman. Dalam pengertian terminologi *punishment* adalah suatu perbuatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja yang menyebabkan penderitaan terhadap seseorang yang menerima hukuman, sebagai akibat dari kesalahan yang dibuatnya. Hubungannya dengan pendidikan, sebenarnya *punishment* juga termasuk dalam alat pendidikan represif yang disebut juga alat pendidikan kuratif atau koreksi. Suwarno dalam bukunya Pengantar Ilmu Pendidikan, sebagaimana dikutip oleh Rusdiana Hamid mengemukakan bahwa *punishment* atau hukuman adalah memberikan atau mengadakan nestapa atau penderitaan dengan sengaja kepada anak yang

menjadi asuhan kita dengan maksud supaya penderitaan itu betul-betul dirasakannya, untuk menuju ke arah perbaikan.²¹ *Punishment* ialah tindakan terakhir terhadap pelanggaran-pelanggaran yang sudah berkali-kali dilakukannya. Setelah diberitahukan, ditegaskan dan diperingatkan. Hukuman adalah konsekuensi langsung yang diberikan kepada perilaku operan yang menyebabkan perilaku tersebut menurun frekuensinya.

Prinsip hukuman: jika, di situasi tertentu, seseorang melakukan sesuatu yang langsung diikuti sebuah penghukum, maka ia akan berkurang kecenderungannya untuk melakukan hal yang sama untuk saat dikemudian hari menjumpai situasi yang serupa.²²

Tujuan dari hukuman ialah agar seseorang merasa bahwa perbuatannya itu tidak benar dan orang tersebut tidak akan mengulangi perbuatannya tersebut. Dengan adanya hukuman seseorang (peserta didik) akan terus berusaha memperbaiki perilakunya sehingga tidak melakukan kesalahan yang pernah dilakukannya dan tidak mendapatkan hukuman. Jadi, tujuan utama diberikan hukuman ialah untuk memperbaiki perilaku seseorang (peserta didik).

2. Bentuk *Punishment* (Hukuman)

Ada 4 bentuk *Punishment* (Hukuman), yakni:²³

a. Hukuman fisik

Jenis yang paling umum dari hukuman fisik adalah reseptor-reseptor rasa sakit yang teknisnya disebut *nociceptor*. *Nociceptor* adalah ujung ujung saraf yang bertempat di seluruh tubuh yang mendeteksi perubahan-perubahan tekanan yang berpotensi

²¹ Hamid, *Reward.*, 70.

²² Martin, *Modification.*, 329.

²³ *Ibid.*, 331.

menyebabkan kerusakan jaringan, dan juga menimbulkan rasa sakit. Seperti, cubitan, benturan, rambut tercabut, dll.

b. Teguran

Teguran (*reprimand*) adalah stimulus verbal negatif kuat yang mengenai langsung pada pelaku. Seperti perkataan ibu kepada anaknya, “jangan! Perbuatan itu tidak baik.” Teguran tidak hanya berupa ucapan atau perkataan saja, tatapan mata yang tajam juga bisa dijadikan sebagai teguran.

c. Penjedaan

Penjedaan (*time out*) adalah periode waktu yang langsung mengikuti perilaku tertentu dimana individu kehilangan kesempatan untuk mendapatkan penguat. Ada 2 jenis penjedaan, yakni:

- 1) Penjedaan pengucilan (*exclusionary time out*) adalah pengeluaran individu secara singkat dari komunitasnya.
- 2) Penjedaan tanpa pengucilan (*non exclusionary time out*) adalah mengenalkan sebuah situasi kepada individu agar segera mengikuti sebuah perilaku pada komunitasnya.²⁴

d. Ongkos-Respon

Ongkos-respons (*response cost*) adalah sejumlah penguat segera setelah sebuah perilaku muncul. Ongkos-respon kaang digunakan dalam program modifikasi perilaku dengan menggunakan penanda (token) sebagai penguatnya. Ongkos-respon berbeda dengan penjedaan, yaitu ketika ongkos-respon diberlakukan, individu tidak

²⁴ Martin, *Modification.*, 333.

kehilangan untuk sementara waktu kesempatan memperoleh penguat. Contoh ongkos-respon ialah denda buku di perpustakaan, surat tilang, dll.

3. Faktor yang Mempengaruhi Efektifitas *Punishment* (Hukuman)

Ada 5 faktor yang mempengaruhi efektifitas *punishment* (hukuman), yakni:²⁵

a. Kondisi-kondisi bagi respons alternatif yang diinginkan

Untuk mendapatkan respons yang positif maka hendaknya memberikan sejumlah respons alternatif. Untuk mempertahankan perilaku yang diinginkan sebaiknya menggunakan penguat positif.

b. Penyebab perilaku tidak diinginkan

Untuk memunculkan perilaku yang diinginkan diperlukan meminimkan penyebab-penyebab perilaku yang tidak diinginkan. Hal ini dapat mengimplikasikan 2 hal, yakni mengidentifikasi dan menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan serta mengidentifikasi dan menghilangkan penguat yang mempertahankan perilaku yang tidak diinginkan.

c. Stimulus hukuman

Hukuman digunakan harus memastikan bahwa hukuman tersebut efektif. Semakin sering atau kuat stimulus hukuman diberikan maka semakin semakin menurun perilaku yang tidak diinginkan. Akan tetapi sebuah hukuman dikatakan efektif jika hukuman tersebut dapat menurunkan sebab-sebab terjadinya perilaku yang tidak diinginkan.²⁶

²⁵ Martin, *Modification.*, 336.

d. Anteseden (aturan verbal) hukuman

Stimulus yang diberikan akan diperkuat agar mendapat respon yang baik. Contoh seperti ketika anak meminta uang kepada orang tua yang sedang buruk suasana hatinya sering kali anak tersebut mendapat teguran dari orang tuanya.

e. Memberikan hukuman

Untuk meningkatkan efektifitas hukuman ada beberapa cara:

- 1) Hukuman harus diberikan segera, setelah perilaku yang tidak diinginkan tersebut menurun.
- 2) Hukuman seharusnya diberikan mengikuti setiap kemunculan perilaku tidak diinginkan.
- 3) Pemberian hukuman seharusnya tidak dipasangkan dengan penguatan positif.
- 4) Ketika melakukan hukuman harus dengan sikap tenang.²⁷

²⁶ Ibid., 338.

²⁷ Martin, *Modification.*, 342.