Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi **e-ISSN**: 2549-4236, **p-ISSN**: 1411-8939
Lembaga Penellitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 23(2), Juli 2023, 1980-1984
DOI: 10.33087/jiubj.v23i2.3572

Kajian Teori Behavioristik pada Media Pembelajaran *Flipbook*

Amanah Surbakti, Shafisiyah Adya Larasati*, Trisni Adelia, Mardiansyah, Dinda Saranisah Putri, Iklil Nabila Hayati
Master of Psychology, Universitas Medan Area
*Correspondence: adyalarasati@gmail.com

Abstrak. Dalam penelitian ini tujuannya adalah mengkaji sebuah teori behavioristic pada media pembelajaran flipbook. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode library research dengan mengumpulkan data primer dan sekunder. Data primer di sini mengunakan teori beberapa ahli behavioristic dan data sekunder berupa artikel imliah dan buku dari berbagai sumber. Dari beberapa kajian dan literatur yang sudah di olah oleh peneliti maka dapat di simpulkan bahwa Dampak lain teori behavioristik diantaranya lahirnya formula pembelajaran kemahiran (mastery learning), yang menekankan pada pembelajaran tuntas. Pembelajaran tuntas sangat berimplikasi pada pengembangan media pembelajaran, media pembelajaran yang baik adalah yang dapat memberikan ketuntasan dalam belajar, artinya bagaimana belajar dikondisikan sedemikian rupa mulai dari awal sampai akhir pembelajaran, dengan tahapan dan langkah-langkah yang jelas dan terstruktur, oleh karena itu dalam pengembangan media perlu ada flowchart sebagai gambaran dalam pengembangan media pembelajaran. Penggunaan flowchart merupakan bagian dari pengaruh teori belajar behavorisme. Bentuk lain dari pengaruh teori behaviorisme adalah pembelajaran terpogram dan pengajaran individu. Media pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang sangat terprogram dan individual. Karena itulah desain pembelajaran menjadi sangat penting sebagai bagian dari upaya pengkondisian belajar. Begitu juga sajian materi, pemberian rangkuman, soal dan balikan juga merupakan bagian dari upaya memberikan stimulus, mengkondisikan, mengetahuai respons dalam pembelajaran.

Kata kunci : teori behavioristik; media pembelajaran; flipbook

Abstract. *In this study the aim was to examine a behavioristic theory on flipbook learning media. The data collection technique used is a library research method by collecting primary and secondary data. Primary data here uses the theory of several behaviorists and secondary data in the form of scientific articles and books from various sources. From several studies and literature that have been processed by researchers, it can be concluded that another impact of behavioristic theory includes the birth of mastery learning formulas, which emphasize thorough learning. Complete learning has implications for the development of learning media, good learning media is one that can provide completeness in learning, meaning how learning is conditioned in such a way from the beginning to the end of learning, with clear and structured stages and steps, therefore in development the media needs to have a flowchart as an illustration in the development of learning media. The use of flowcharts is part of the influence of behaviorism learning theory. Another form of influence from the theory of behaviorism is programmed learning and individual teaching. Learning media is a highly programmed and individual form of learning. That's why learning design is very important as part of learning conditioning efforts. Likewise the presentation of material, giving summaries, questions and feedback are also part of the effort to provide stimulus, condition, know the response in learning.*

Keywords **:** *behavioristic theory; learning media; flipbooks*

PENDAHULUAN

Behaviorisme adalah aliran psikologi yang mendasarkan teorinya bukan pada peristiwa hipotetis yang mungkin terjadi pada seseorang, melainkan pada perilaku aktual yang dapat diamati pada orang lain. Karena itu, behavioris yang menganut genre tersebut menolak untuk menerima karakteristik tertentu dari kesadaran atau pemikiran manusia. Pertimbangkan bahwa psikologi telah berkembang jauh sejak zaman Yunani Kuno, ketika masih diajarkan bersama filsafat. Namun, JB Watson, yang melihat psikologi sebagai cabang pengetahuan eksperimental dan kealamian objektif, mendirikan lahirnya subbidang behaviorisme psikologi formal pada tahun 1913. Akibatnya, Watson percaya bahwa psikologi memerlukan penggunaan metode empiris seperti laporan verbal, pengkondisian, dan pengamatan (Asfar, Asfar and Halamury, 2019).

Belajar adalah sikap dan aktivitas yang dilakukan siswa di lingkungannya. Baik kegiatan belajar mengajar dalam kurikulum maupun kegiatan belajar mengajar di luar kurikulum

adalah cara-cara pembelajaran kegiatan belajar mengajar dalam kurikulum 2013 (Fathurohman, 2021). Prinsip-prinsip berikut ini antara lain merupakan bagian dari kegiatan belajar instruksional ekstrakurikuler. Metode kegiatan belajar mengajar didasarkan pada gagasan bahwa peserta harus menyadari Kompetensi Rendah serta Kompetensi Inti pada tingkat lega (dikecualikan), 2). Metode kegiatan belajar mengajar yang diangkat pada kompetensi muatan karakter rendah adalah wawasan yang merupakan muatan karakter bertopeng serta diajarkan dengan metode langsung (*direct teaching*), keahlian kognitif dan psikomotorik merupakan muatan yang bersifat pengembangan karakter terlatih (*trainable*) serta diajarkan dengan metode langsung, sebaliknya tindakan merupakan muatan pengembangan serta dimunculkan melalui metode pendidikan yang tidak langsung (*indirect teaching*) (Pohan, 2020).

Mempelajari suatu kegiatan dengan cara ini tidak melibatkan pengajaran bagaimana melakukan kegiatan itu. Pembelajaran yang terintegrasi lintas setting, termasuk ruang kelas, rumah, dan masyarakat. Kurikulum untuk belajar dan mengajar aktif tidak memiliki muatan tersembunyi, sehingga setiap tindakan yang diinginkan yang disebutkan dalam kurikulum harus dicantumkan dalam kompendium bersama dengan RPP yang diberikan oleh guru. Secara idealis, Kurikulum 2013 berkaitan dengan teori behavioristik yang muncul dari adanya KI (Kompetensi Inti), yaitu KI 1 (Kelompok Kompetensi Inti 1) yaitu keyakinan tindakan, dan KI 2 (Kelompok Kompetensi Inti 2) yaitu penilaian sosial. tindakan. Saat mengajar, peserta diharapkan selalu memasukkan KI 1 dan KI 2 di setiap KD pada setiap kegiatan belajar (lihat kompetensi di bawah). mendapatkan pengetahuan tentang pemahaman dan pandangan aplikasi (Kelompok Kompetensi Inti 3). (Kelompok Kompetensi Inti 4). Kompetensi Inti bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan; sebaliknya, itu harus dikembangkan melalui aktivitas, studi, dan pengajaran topik yang relevan. Setiap pelajaran mata harus selaras dengan Existing Core Competencies yang dikembangkan. Selain yang lainnya, ajaran tentang seluruh mata diajarkan dan dipelajari dalam kategori yang harus membantu menentukan Kompetensi Inti. Studi aktivitas berbasis alat yang memberikan pengetahuan tentang berbagai topik dapat membantu siswa menangani kejenuhan materi pelajaran, mengurangi kejenuhan tersebut, dan bahkan memperbaharui keahlian mereka di bidang teknologi. Dengan cara yang sama, flipbook dapat dibuat secara online dan digunakan sebagai alat pengajaran. Instruktur mungkin membagikan tautan dengan peserta kelas di media sosial.

METODE

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah metode *library research*, berupa pengumpulan data yang didapatkan melalui kajian-kajian terhadap kepustakaan yang ada, yang sesuai dengan topik yang akan dikaji oleh peneliti. Pada penelitian ini, peneliti juga mengumpulkan data dengan mengelompokan data primer dan sekunder. Data primer di sini mengunakan teori beberapa ahli behavioristic dan data sekunder berupa artikel imliah dan buku dari berbagai sumber (Danandjaja, 2014).

HASIL

Tidak ada lagi alasan untuk teknik pembelajaran yang membosankan yang hanya menjelaskan konsep teori tertentu. Anak-anak yang dipengaruhi oleh stimulasi (dorongan) dan asumsi adalah subjek dari banyak penelitian tentang metode untuk mendorong pembelajaran lanjutan dan menggantikan sikap negatif. Selain yang telah disebutkan, penelitian adalah pembentukan persepsi untuk menghasilkan perubahan yang diinginkan, seperti yang diungkapkan oleh seorang anak. Perubahan ini kemudian dibawa oleh penerapan pergeseran strategi yang disengaja dan digerakkan oleh pasar yang mendorong dan bereaksi terhadap konsumen.

Dalam ilmu psikologi, dorongan (stimulus) dihubungkan dengan respon yang kuat (asumsi). terhubung dengan mereka yang terlibat dalam penjualan langsung. Sains di sisi lain Pengetahuan faal , dorongan digambarkan sebagai pengganti sikap yang terjalin di dalam atau di luar dan dapat diamati atau dikenali. Oleh karena itu, saraf aferen yang berperan dalam translasi impuls dirangsang ketika dorongan dan respons (reseptor penginderaan) terdeteksi oleh alat atau sel aktif (dorongan transduksi).

Classic Conditioning (pengkondisian atau kondisi klasik) adalah proses yang ditemukan oleh Ivan Pavlov melalui penelitiannya terhadap anjing. Dalam metode ini, stimulus tak terkondisi (seperti makanan) berulang kali disajikan bersamaan dengan stimulus terkondisi (seperti bel) untuk

mendapatkan respon yang diinginkan. Pada awalnya, dia memaparkan anjing berukuran sedang yang lapar ke makanan ("Stimulus Tanpa Syarat"), yang menyebabkannya mengeluarkan air liur (respons tanpa syarat). Setelah itu, Pavlov memberi anjing itu beberapa suguhan ("Stimulus Tanpa Syarat") dalam bentuk bel berbunyi (Respon Tanpa Syarat). Selanjutnya, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Pavlov, suara bel memicu anjing untuk mulai mengeluarkan air liur. Meskipun tidak ada makanan, anjing tetap menanggapi bel dengan air liur. Ini adalah kasus pengkondisian klasik, dan itu telah terjadi. Anjing (pelajar) membuat asosiasi antara stimulus tak terkondisi (makanan) dan stimulus terkondisi (clicker) (bel). Perintah ke Anjing, Melalui Tes:

1. AS (Stimulus Tanpa Syarat) = stimulus asli atau netral : Ketika suatu reaksi ditimbulkan dengan cara yang tidak terkondisi, seperti ketika seekor anjing disajikan dengan sepotong daging, anjing itu akan mengeluarkan air liur.
2. UR (*Unconditional Response*): disebut perilaku responden (respondent behavior) respon tidak bersyarat , yaitu respon yang muncul dengan adanya US , yaitu air liur anjing keluar karena anjing melihat daging .
3. CS *(Stimulus Kondisional*): Dengan kata lain, stimulus yang seseorang tahu mereka tidak dapat hidup tanpa menimbulkan reaksi yang lebih kuat daripada yang mereka lakukan. Tingkat respons untuk peningkatan membutuhkan kemitraan yang konsisten dengan Amerika Serikat. Jika anjing mengasosiasikan bunyi bel dengan janji makanan, misalnya, hewan tersebut mungkin mulai mengeluarkan air liur saat mendengar bunyi tersebut.
4. CR (Respon Pengkondisian): Reaksi bersyarat (CR) adalah salah satu yang hanya terjadi sebagai respons terhadap adanya stimulus bersyarat (CS), seperti "air liur anjing keluar karena anjing mendengar bel". Tes Pavlov menunjukkan bahwa makan daging dapat menimbulkan respon positif baik karena pengkondisian klasik maupun refraksi

Ternyata respons terkondisi anjing terhadap lonceng hanyalah untuk keluar dan ngiler. Dengan menggunakan prosedur Pavlov, respons individu terhadap stimulus yang diberikan dapat dikondisikan dengan menggantinya dengan stimulus yang benar untuk memperoleh respons yang diinginkan dalam percobaan berikutnya. Secara teoritis, belajar bergantung pada siklus masukan (berupa stimulus) dan keluaran (berupa respons). Handout guru merupakan stimulus, sedangkan respon siswa merupakan format respon. Proses yang terjadi antara stimulus dan reaksi tidak terlalu diperhatikan, karena tidak dapat diamati atau diukur secara langsung. Stimulus dan waktu reaksi dapat direkam. Ini berarti bahwa masukan guru (stimulus) dan keluaran siswa (reaksi) harus dapat diamati dan diukur. Secara teoritis, ini harus didahulukan sebelum bentuk evaluasi lain karena, yah, Anda tidak dapat benar-benar memeriksa apakah perubahan yang diusulkan akan efektif tanpa terlebih dahulu mengukur dampaknya. Untuk membantu proses pembelajaran, data ini dapat digunakan untuk membuat alat bantu visual, gambaran mental, atau alat lainnya (Budiningsih, 2003).

Dikarena siswa dapat mempelajari apa yang harus disusun melalui instruksi penelaahan kegiatan misi, di situlah seharusnya fokusnya. Hal ini diperlukan sebelum dimulainya sistem instruksi belajar kegiatan, sehingga instruktur dapat menjabarkan dasar pemikiran untuk pendekatan yang diambil, menjelaskan metodologinya, dan membantu siswa membuat hubungan dengan tujuan yang mendasari penelitian (Nurhidayati, 2012). Jadi, misalnya, inilah yang terjadi setiap kali seorang guru memuji kelasnya; itu hampir seperti tanggung jawab Juz Amma. Ketika semua orang telah diberi pengarahan, mereka semua harus meluangkan waktu untuk membaca Juz Amma. Siswa yang menunjukkan kemahiran membaca Alquran (CS) menerima nilai tinggi (UCS) dari guru mereka, mendorong mereka untuk melanjutkan pendidikan (CR). Siswa akan lebih mudah menyimpan informasi dan mempertahankan fokus di seluruh kelas jika mereka memiliki rutinitas yang konsisten untuk diharapkan. Mereka yang dapat membaca dengan nyaman di CS dan memiliki semangat besar untuk pendidikan akan menjadi peserta yang berhasil (Andriani, 2015).

Cara terbaik untuk mengajar adalah belajar dari guru lain dan berinteraksi dengan murid Anda. Setiap siswa adalah individu dengan karakteristik dan pola belajar yang unik, dan cara terbaik untuk mendidik mereka adalah melalui hubungan dengan mereka. Ada anak-anak yang membutuhkan pendekatan yang lebih terlibat dalam mempelajari dunia nyata, ada siswa yang dapat dengan mudah memahami materi, dan sebagainya. Buku flip yang ditujukan

untuk siswa sekolah menengah akan memiliki audiens yang sangat berbeda dari yang ditujukan untuk anak prasekolah.

Menggunakan flipbook di kelas dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong mereka untuk lebih memperhatikan materi yang dibahas. Ini, pada gilirannya, dapat meningkatkan apresiasi mereka atas apa yang mereka pelajari. Penggunaan penghargaan sebagai sarana untuk memperkuat perilaku yang diinginkan menjadi hal yang biasa di dalam kelas. Misalnya, jika seorang anak taman kanak-kanak menjawab pertanyaan guru dengan benar, dia mungkin menerima satu bintang. Flipbook kembali populer di kelas sebagai alat pembelajaran interaktif. Laporan pertama meluasnya penggunaan aplikasi Flipbook di Indonesia berawal dari wabah Covid -19 yang dimulai sehari sebelumnya. Salah satu aplikasi yang dimanfaatkan para pendidik adalah flipbook creator bernama Dikala IT. Hal ini karena pendidik dan guru sama-sama ingin menggunakannya sebagai alat pembelajaran kegiatan online dan penyampaian modul pengajaran. Menurut (Nurseto, 2011), ukuran flipbook adalah 21 x 28 cm jika halamannya adalah kertas, selain itu bisa berupa album atau kalender. Flipbooks adalah program hebat dengan beragam fitur berguna. Meskipun secara tradisional berbentuk buku, flipbook kini telah berevolusi untuk menggabungkan teknologi penerbitan digital mutakhir. Pendidik dapat menambahkan sentuhan pribadi mereka pada pelajaran mereka dengan membuat flipbook menggunakan program perangkat lunak yang memungkinkan mereka melakukannya.

Flipbook banyak digunakan di kelas sebagai alat belajar tambahan untuk berbagai kegiatan dan mata pelajaran. Banyak akademisi sebelumnya telah membuktikan kegunaan buku flip dalam studi mereka sendiri. Menurut temuan penelitian (Sandi, 2020), penggunaan alat Flash Flipbook berpotensi meningkatkan motivasi pada saat pelatihan, yang selanjutnya dapat mempengaruhi kualitas pelatihan secara keseluruhan. Jika, seperti yang ditunjukkan oleh . (Ameriza and Jalinus, 2021), flipbook elektronik dapat berkontribusi pada pengajaran pembelajaran aktivitas yang efektif, maka buku itu dapat digunakan sebagai komponen dari satu teori pengajaran. Selain itu, penelitian telah menunjukkan bahwa menggunakan Flipbook sebagai alat pengajaran dapat meningkatkan motivasi dan tingkat retensi siswa. Dimana behavioris berpendapat bahwa penguat yang lemah menyebabkan individu berulang kali terlibat dalam perilaku yang sama.

Analisa Implementasi Pembelajaran Flipbook di Indonesia

Salah satu strategi yang dapat dicoba oleh seorang guru atau pendidik dengan basis praktik untuk membantu suatu kegiatan, pembelajaran, dan pengajaran selanjutnya, adalah strategi yang sangat baik. Ada beberapa sumber cetak dan digital, diatur ke dalam kategori yang berguna, yang dapat digunakan instruktur untuk melengkapi kegiatan kelas, pelajaran, dan proyek. Teori siswa, sumber, LKS, dan lain-lain seperti mereka berikan sebagai landasan untuk kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Kemajuan teknologi, bagaimanapun, berarti bahwa instruktur sekarang dapat memilih dari sejumlah basis praktik yang berbeda, termasuk, misalnya, penerapan Teori Penggunaan untuk pendidikan online dalam bentuk modul pengajaran berbasis aktivitas yang diarahkan. Ada banyak sekali aplikasi dan program di luar sana yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik kepada peserta studi aktivitas. Diantaranya adalah pengembangan e-modul melalui aplikasi praktis. Menurut ME&C (2017), E-Module adalah bagian dari perangkat keras elektronik yang terhubung yang berfungsi sebagai platform untuk pelatihan karakter yang secara teoritis otonom dan analitis secara metodis (Kemendikbud, 2017)

Dengan menggunakan aplikasi flipbook, pendidik dapat membantu siswa lebih memahami materi yang dibahas di kelas. Guru atau guru dapat menggunakan aplikasi kedua yang dibangun di dalam aplikasi utama untuk melengkapi pengajaran di kelas dan pembelajaran siswa. Flipbook dapat dibuat untuk membantu siswa lebih memahami proses yang diajarkan di kelas, baik itu penjelasan tentang letusan Gunung Merapi, pelajaran olah raga, atau pelajaran tentang fotosintesis. Keuntungan menggunakan flipbook sebagai pengganti metode belajar mengajar yang lebih tradisional yang dikutip oleh (Susilana and Riyana, 2008), antara lain adalah sebagai berikut: 1) kemampuan menyampaikan catatan dengan cepat dan efektif; 2) fleksibilitas untuk digunakan baik di dalam maupun di luar kelas; 3) kenyamanan portabilitas; dan 4) stimulasi aktivitas dan fokus yang lebih besar dalam pikiran siswa yang diajar. Alat novel digital

(flipbook) memiliki beberapa keunggulan dan semakin banyak digunakan sebagai alat pengajaran untuk pembelajaran berbasis aktivitas.

SIMPULAN

Merancang bahan ajar dengan lingkungan belajar yang kondusif merupakan langkah penting dalam proses. Kemampuan untuk mengkondisikan pembelajar melalui penggunaan komponen media yang strategis seperti warna, gambar, animasi, dan teks yang dirancang dengan baik adalah alat yang ampuh. Mempelajari derajat (tingkat keberhasilan), tingkat keberhasilan informasi dalam produksi media pembelajaran sangat penting karena menjadi komponen penelitian peserta untuk mengetahui dan belajar. Pengembangan formula pembelajaran yang mengutamakan penguasaan penuh (mastery learning) merupakan salah satu bidang pengaruh lain bagi teori-teori behavioris. Hal ini mengandung arti bahwa flowchart digunakan untuk menggambarkan perkembangan media pembelajaran, karena media pembelajaran yang unggul adalah yang dapat menawarkan kelengkapan dalam pembelajaran, yaitu bagaimana kondisi belajar yang demikian itu dimulai dari awal sampai akhir pembelajaran, dengan tahapan dan prosedur yang jelas dan terstruktur. Flowchart merupakan aspek integral dari studi teori pengaruh dan behaviorisme.

Pembelajaran yang dapat diprogram dan diajarkan-individu adalah cabang lain dari teori pengaruh behavioris. Semakin lama, cara kita belajar dibentuk oleh materi yang distandarisasi dan dipersonalisasi. Itulah mengapa sangat penting untuk menyertakan pembelajaran desain dalam upaya Anda untuk membentuk pikiran Anda. Makanan, hadiah, rangkuman, pertanyaan, dan jawaban semuanya berkontribusi pada upaya untuk menawarkan stimulasi, kondisi, dan respons mengetahui dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ameriza, I. and Jalinus, N. 2021, Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital, *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2).

Andriani, F. 2015, Teori belajar behavioristik dan pandangan islam tentang behavioristik, *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam*, 6(2), pp. 165–180.

Asfar, AMIT, Asfar, AMIA and Halamury, M.F. 2019, Teori Behaviorisme, *Program Doktoral Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar*

Budiningsih, C.A. 2003, Perkembangan Teori Belajar dan Pembelajaran Menuju REvolusi Sosiokultural Vygotsky, *Dinamika Pendidikan*, 10(1).

Danandjaja, J. 2014, *Metode penelitian kepustakaan*, Antropologi Indonesia.

Fathurohman, H. 2021, Pelaksanaan Kurikulum Terpadu di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Ibnu Taimiyah Sukajadi Bandung, *Jurnal Syntax Imperatif : Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*

Kemendikbud, 2017, *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*, 1–57.

Nurhidayati, T. 2012, Implementasi teori belajar Ivan Petrovich Pavlov (Classical Conditioning) dalam Pendidikan, *Jurnal Falasifa*, 3(1), 23–43.

Nurseto, T. 2011, Membuat media pembelajaran yang menarik, *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).

Pohan, A.E. 2020, *Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. Penerbit CV. Sarnu Untung.

Sandi, S. 2020, Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Flash FlipBook Maker Pada Matakuliah Sistem Multimedia, *Jurnal Komunikasi*, 11(2), 151–158.

Susilana, R. and Riyana, C. 2008, *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.