

KONSEP BELAJAR BEHAVIORISME

Oleh: Retno Indah R

TOKOH BEHAVIORISME

Behaviorisme adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respons pebelajar terhadap rangsangan.

- ❑ Ivan Pavlov
- ❑ Edward Lee Thorndike
- ❑ Burrhus Frederic Skinner
- ❑ Edwin R Guthrie
- ❑ Clark Hull

APLIKASI TEORI BELAJAR BEHAVIORISME

Tujuan pembelajaran

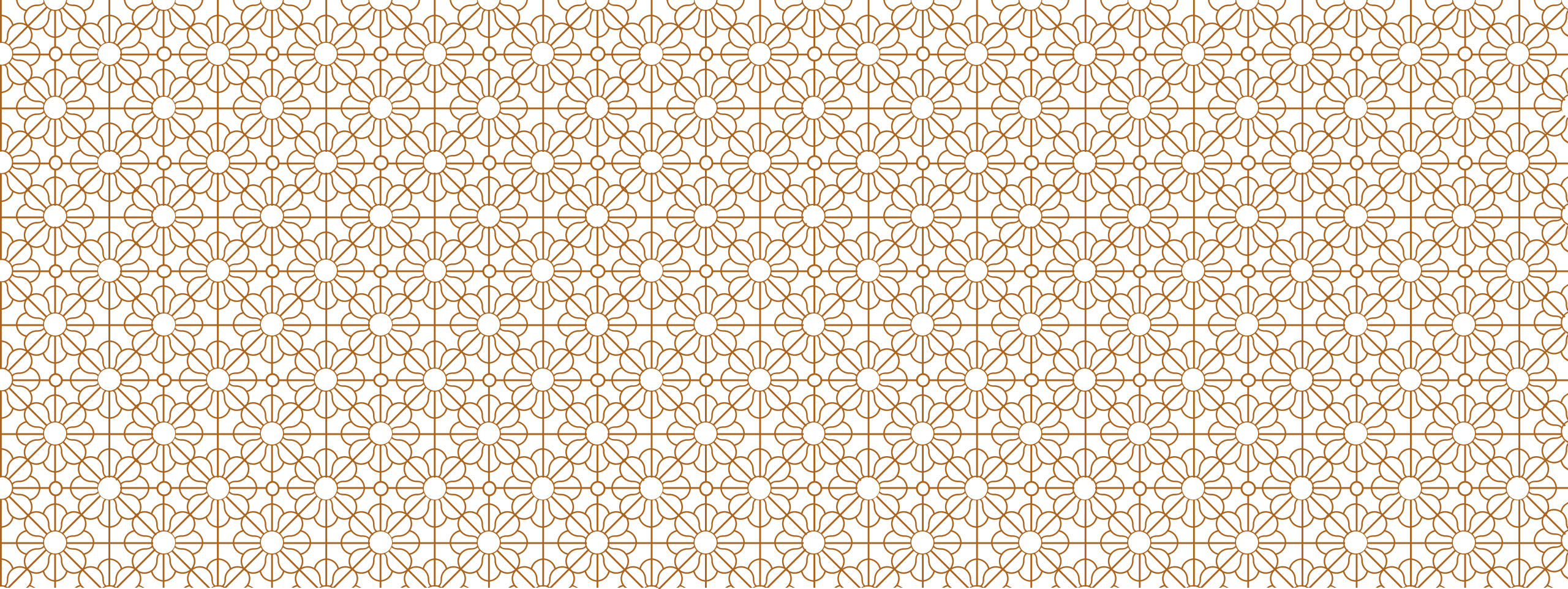
Sifat materi pelajaran

Karakteristik siswa

Media

Fasilitas pembelajaran

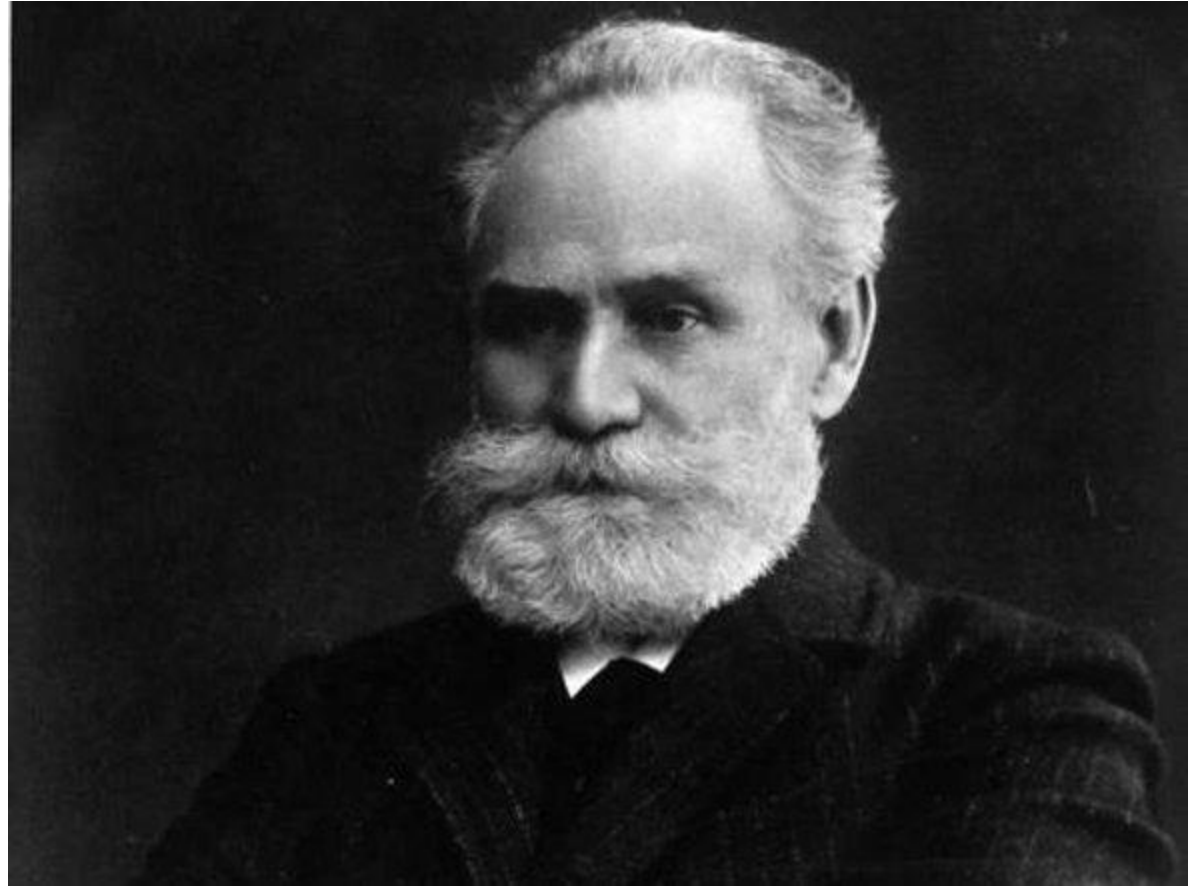




PAKAR TEORI BEHAVIORISME

IVAN PETROVICH PAVLOV

- ✓ Ahli Fisika dari Rusia
- ✓ Peraih Nobel
- ✓ Penemu teori Kondisioning Ivan Pavlov
- ✓ Percobaan Kondisioning Klasik



Sebelum Eksperimen

Daging
(Unconditioned Stimulus)

Saliva (anjing
mengeluarkan liur)
(Unconditional Response)

Bel
(Neutral Stimulus)

Anjing tidak
mengeluarkan saliva

Selama Eksperimen

Bel + Daging
(neutral + unconditioned
stimulus)

Saliva (anjing
mengeluarkan liur)
(Unconditional Response)

AKHIR EKSPERIMEN

Setelah Eksperimen

Bel
(Conditioned Stimulus)

Saliva (anjing
mengeluarkan air liur)
(Conditioned
Response)

HUKUM KONDISIONAL KLASIK

Pemerolehan
(Acquisition)

Pemadaman
(Extinction)

Generalisasi
Generalization

Diskriminasi
Discrimination

Kondisioning
Tandingan

HUKUM CLASSICAL CONDITIONING

Perkembangan dari teori koneksionisme

Law of respondent conditioning

- Hukum pembiasaan yang dituntut

Law of respondent extinction

- Hukum pemusnahan yang dituntut

PENERAPAN PRINSIP KONDISIONING KLASIK



Memberikan suasana menyenangkan ketika memberikan tugas belajar (misalnya: kerjasama)

Membuat siswa mengatasi situasi mencemaskan atau menekan



DON'T
WORRY

Membantu siswa untuk mengenal perbedaan dan persamaan situasi (misalnya, siswa takut menghadapi ujian yang levelnya lebih tinggi)

EDWARD LEE THORNDIKE

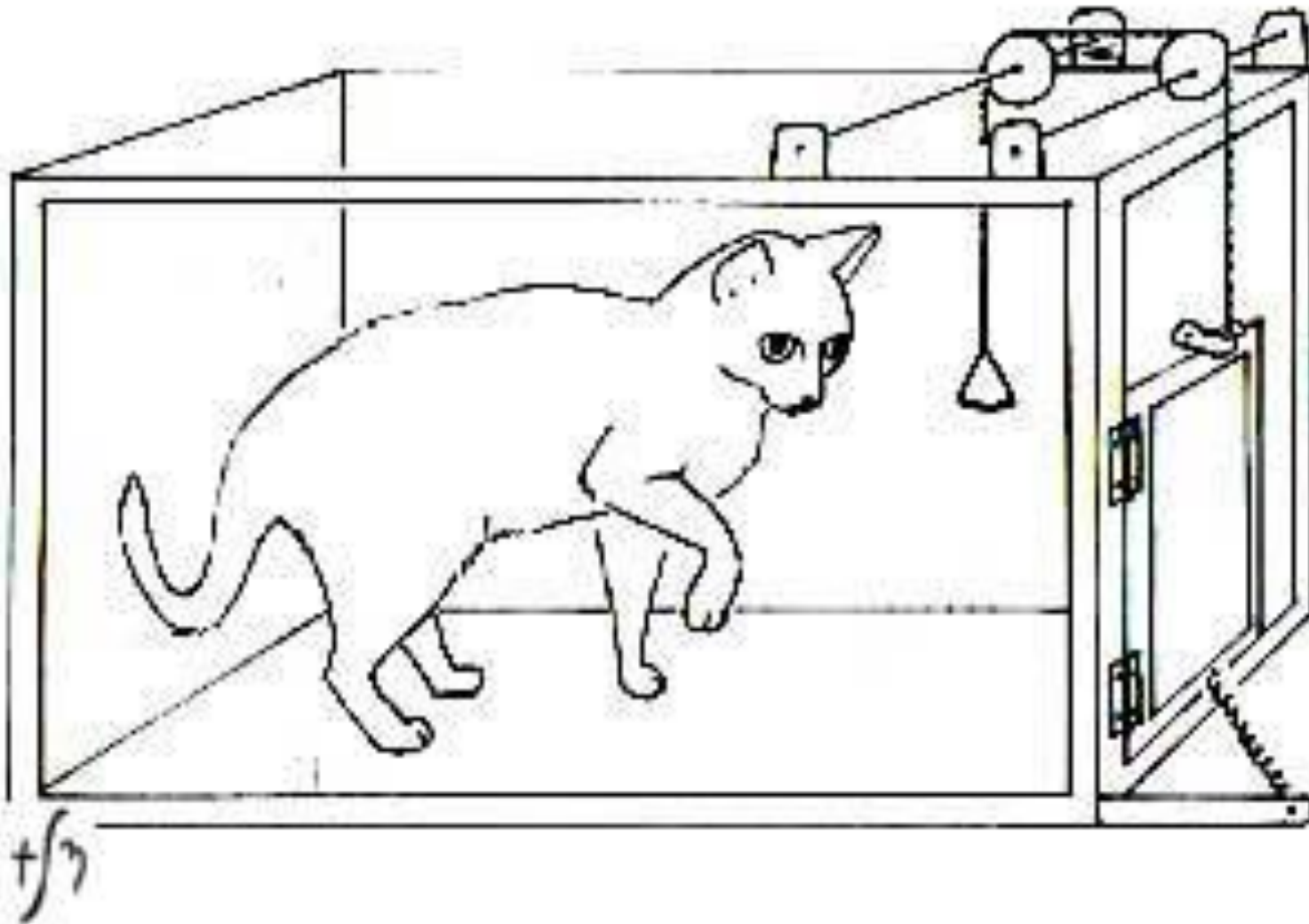
- ✓ Teman akrab Williams James di Harvard University
- ✓ Meneliti tingkah hewan yang mencerminkan prinsip dasar dari proses belajar (Stimulus-Respon)
- ✓ Asosiasi adalah dasar proses belajar



ORGANISME PERTAMA KALI BELAJAR DENGAN TRIAL AND ERROR – CONNECTIONISM (S-R BOND)

Apabila suatu organisme berada dalam suatu situasi yang mengandung **masalah**, organisme itu akan **mengeluarkan tingkah laku/kemampuan/pengalaman** yang dimilikinya untuk **memecahkan masalah**.

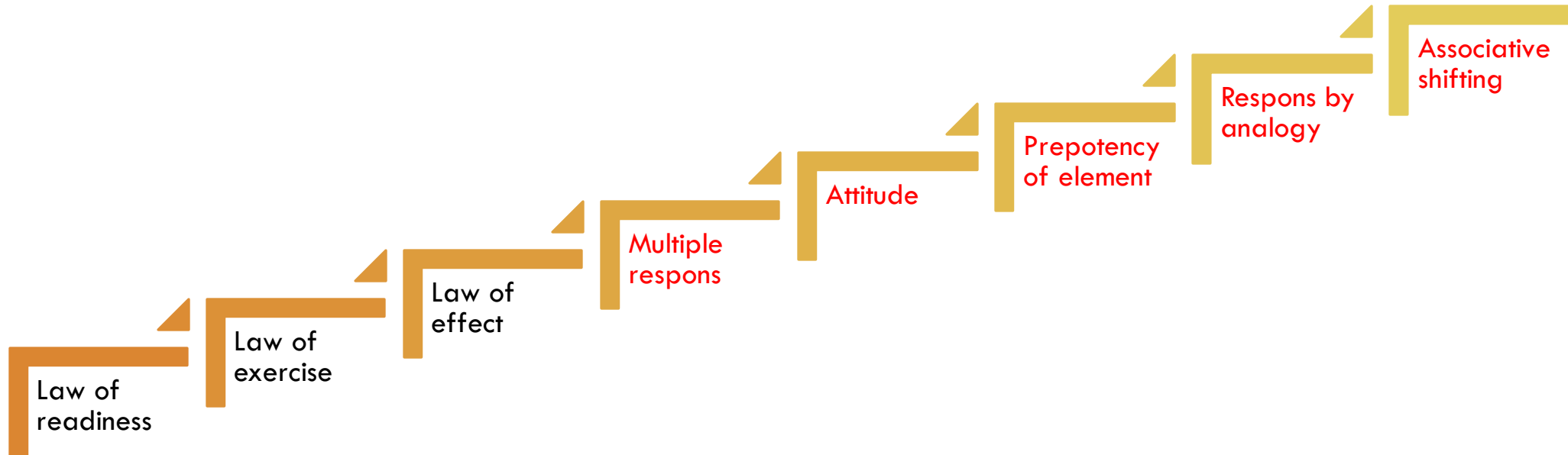
EKSPERIMEN THORNDIKE



CIRI-CIRI BELAJAR TRIAL AND ERROR



HUKUM TENTANG BELAJAR (THORNDIKE)



HUKUM KESIAPAN (LAW OF READINESS)

1. Kesiapan untuk belajar/merespons stimulus dapat menimbulkan kecenderungan untuk bertindak.
2. Organisme yang siap bertindak, namun tidak bertindak, akan menimbulkan ketidakpuasan. Hal ini menimbulkan respons lain untuk mengurangi/meniadakan ketidakpuasan tersebut.
3. Organisme yang tidak siap bertindak, namun dipaksa bertindak, akan menimbulkan ketidakpuasan. Lalu berusaha untuk mengurangi/meniadakan ketidakpuasan tersebut.

Contoh: siswa yang siap ujian, ketika dilakukan ujian, maka ia akan puas dan sebaliknya

HUKUM LATIHAN (LAW OF EXERCISE)

1. Hukum Kegunaan (Law of Use): sebuah respons yang terkoneksi dengan stimulus akan memperkuat peningkatan eksistensi perilaku.
2. Law of Disuse: ketika respons tidak diberikan kepada stimulus, kekuatan koneksinya akan melemah dan terlupakan.

Jadi, perlu memilih teknik latihan yang sesuai agar informasi tidak mudah hilang.

HUKUM AKIBAT (LAW OF EFFECT)

Setiap organisme memiliki respons yang berbeda dalam menghadapi stimulus dan situasi baru.

1. Jika respons diikuti perubahan yang memuaskan, maka respons akan diulang kembali dan terus meningkat.
2. Jika respons diikuti perubahan yang tidak memuaskan, maka respons tidak akan dilakukan dan terus menurun.

Muncul reward dan punishment dalam dunia pendidikan untuk memberikan penguatan terhadap respons belajar siswa.

LAW OF MULTIPLE RESPONSE / REAKSI BERVARIASI

Pada individu yang diawali oleh proses trial and error yang menunjukkan adanya bermacam-macam respons sebelum memperoleh respons yang tepat dalam memecahkan masalah

LAW OF ATTITUDE / SIKAP

Perilaku belajar seseorang tidak hanya ditentukan oleh hubungan stimulus dengan respon saja, tetapi juga oleh keadaan yang ada dalam diri individu (kognitif, emosi, social maupun psikomotornya)

LAW OF PREPOTENCY OF ELEMENT / AKTIVITAS BERAT SEBELAH

Individu dalam proses belajar memberikan respons pada stimulus tertentu saja sesuai dengan persepsinya terhadap keseluruhan situasi

LAW OF RESPONSE BY ANALOGY

Individu dalam melakukan respon pada situasi yang belum pernah dialami karena individu sesungguhnya dapat menghubungkan situasi yang belum pernah dialami dengan situasi lama yang pernah dialami sehingga terjadi transfer unsur-unsur yang telah dikenal ke situasi baru

LAW OF ASSOCIATIVE SHIFTING / PERPINDAHAN ASOSIASI

Proses peralihan dari situasi yang dikenal ke situasi yang belum dikenal, dilakukan secara bertahap dengan cara menambahkan sedikit demi sedikit unsur baru dan membuang sedikit demi sedikit unsur lama

BURRHUS F. SKINNER

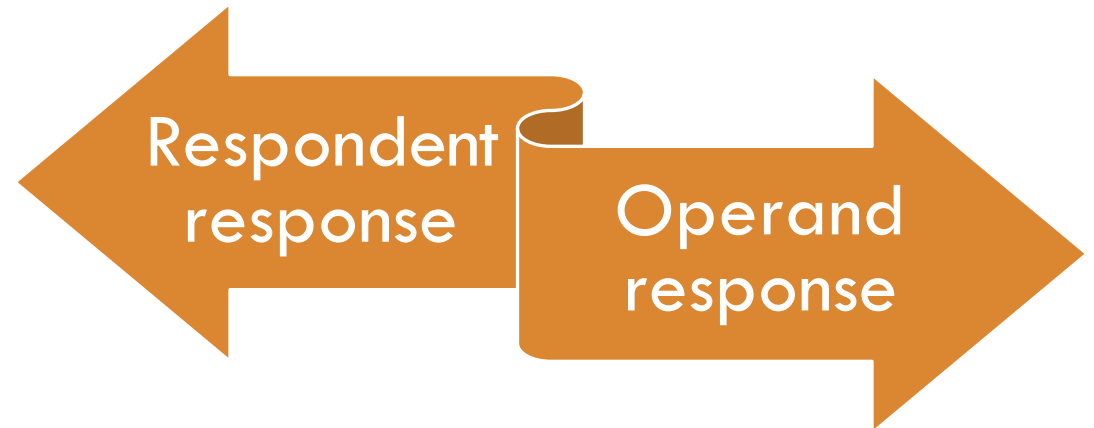
- ✓ Peneliti era 1930-an
- ✓ Analisis eksperimental atas tingkah laku
- ✓ Ada hubungan antara perilaku dan konsekuensi yang mengikutinya
- ✓ Teori **conditioning** dikembangkan yang lebih dikenal OPERANT CONDITIONING



RESPONS

Respondent response: respon yang ditimbulkan oleh perangsang tertentu. Pada umumnya perangsang yang demikian itu mendahului respon yang ditimbulkan

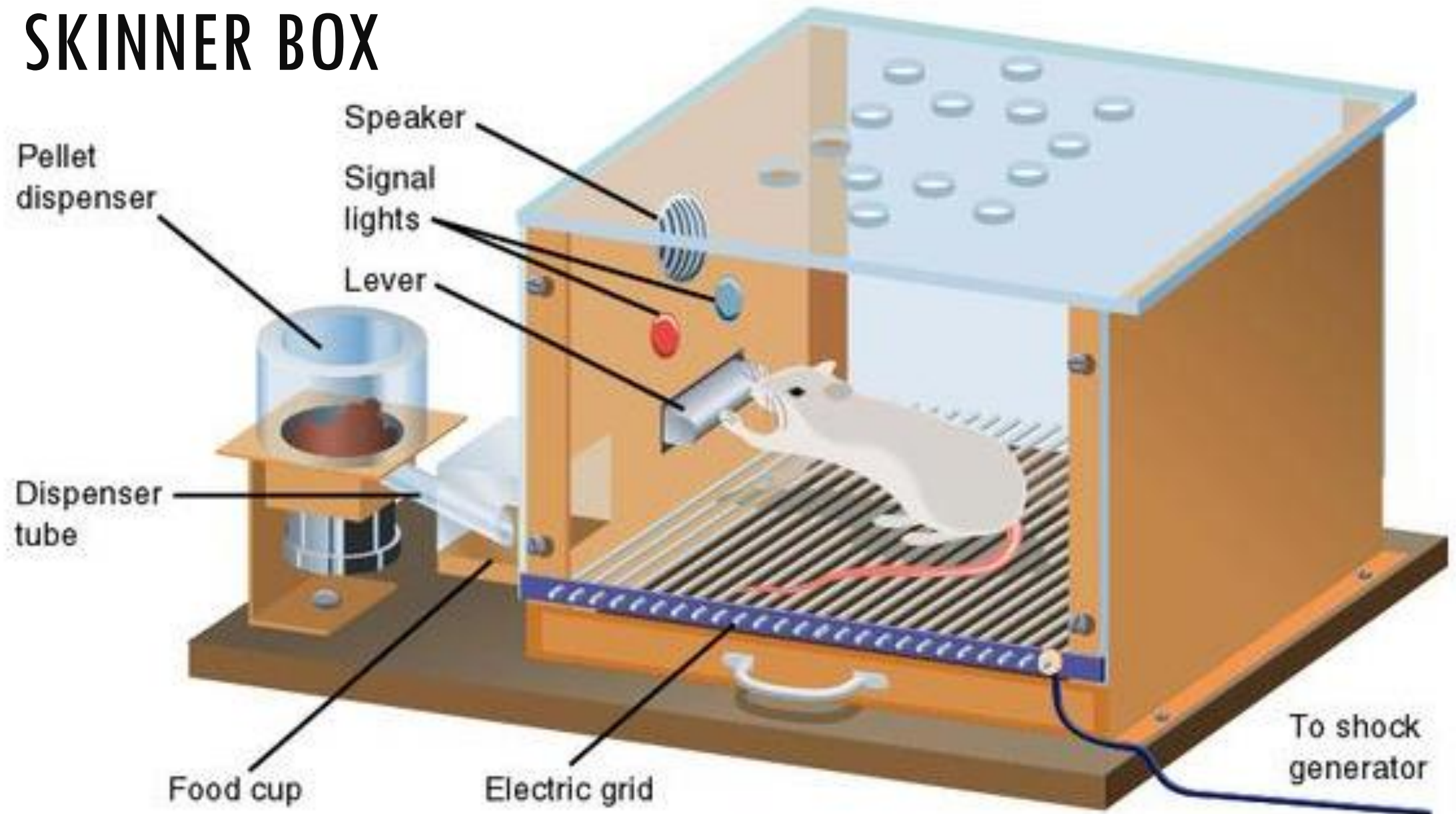
Operand response: respon yang timbul dan berkembang yang diikuti oleh perangsang tertentu



ABC (ANTECEDENTS-BEHAVIOR-CONSEQUENCES)

Perilaku adalah sebuah proses dari consequences, yang diberikan pada perilaku, dan akan menjadi antecedents bagi munculnya perilaku, dan seterusnya.

SKINNER BOX



KAPANKAH WAKTU PEMBERIAN **REINFORCEMENT**?

- 1. Fixed Ratio: reinforcement diberikan setelah sejumlah tingkah laku ditunjukkan.** Contoh: siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar, boleh pulang dulu.
- 2. Variabel-Ratio: sejumlah perilaku yang dibutuhkan untuk berbagai reinforcement satu ke reinforcement lain.** Contoh: Guru tidak hanya melihat nilai akhir, tetapi juga kemajuan belajar siswa.
- 3. Fixed-Interval: diberikan ketika siswa menunjukkan perilaku yang diinginkan pada waktu tertentu.** Contoh: melihat kebiasaan siswa melamun yang diamati dalam durasi 1 jam sekali.
- 4. Variabel interval: reinforcement yang diberikan tergantung pada waktu dan sebuah respons.**

OPERANT CONDITIONING

Penguatan
+ -

Shapping

Pendekatan
suksesif

Extinction

Chaining of
response

Jadwal
penguatan

PUNISHMENT

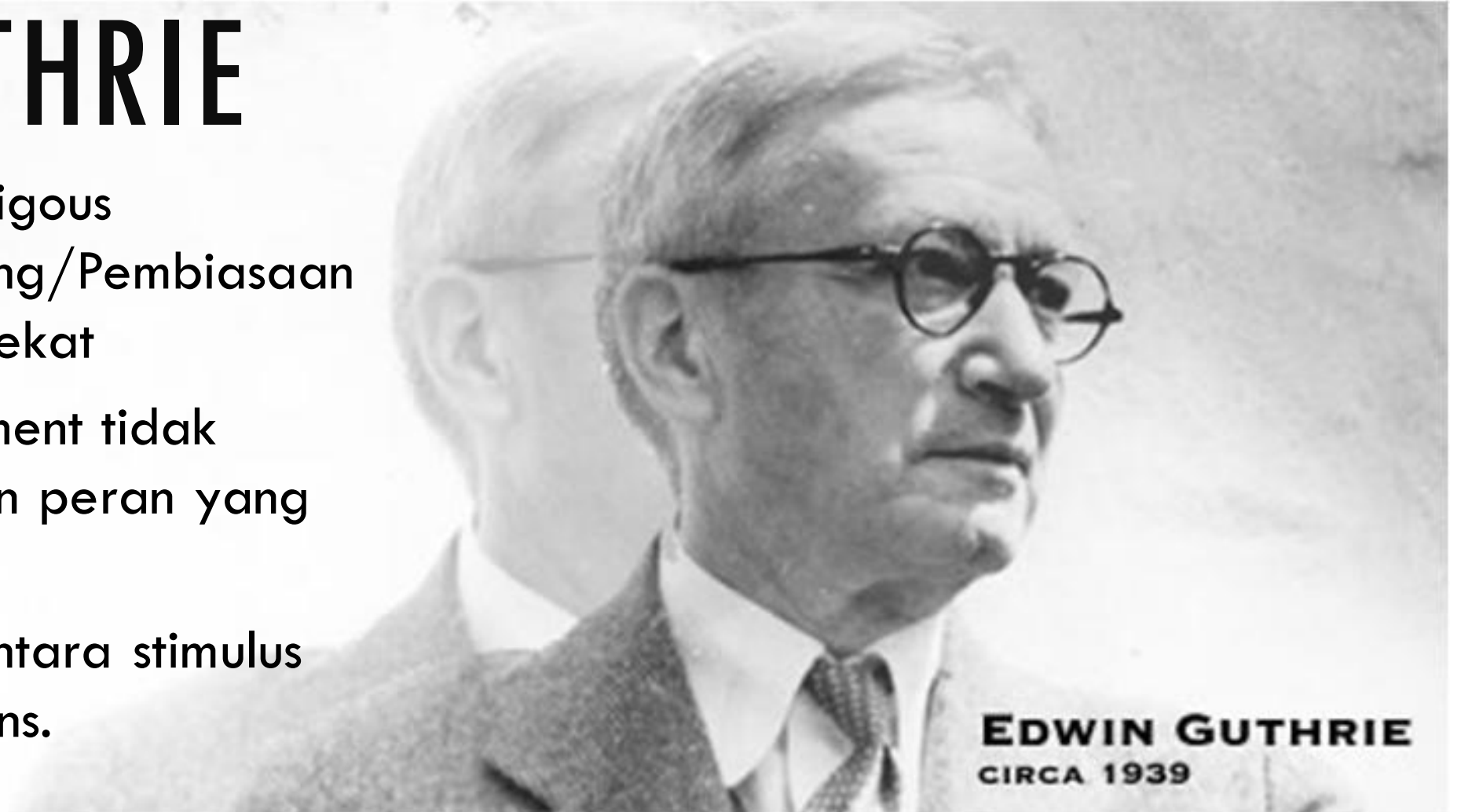
1. **Time out:** sebuah bentuk hukuman di mana seseorang akan kehilangan sesuatu yang disukai atau disenangi sampai pada waktu tertentu.
2. **Respons cost:** sebuah bentuk hukuman di mana seseorang akan kehilangan sebuah reinforcement positif jika melakukan perilaku yang tidak diinginkan.

SHAPING DAN EXTINCTION

1. Shaping adalah mengajarkan keterampilan baru dan memberikan reinforcement setelah keterampilan tersebut dikuasai dengan baik. Contoh: anak kecil diajari menata sepatu.
2. Extinction adalah mengurangi atau menurunkan tingkah laku dengan menarik reinforcement. Contoh: seseorang yang akan membuka pintu, namun pintu terkunci.

EDWIN GUTHRIE

- ✓ Teori Contiguous Conditioning/Pembiasaan Asosiasi Dekat
- ✓ Reinforcement tidak memainkan peran yang penting.
- ✓ Asosiasi antara stimulus dan respons.



METODE MEMUTUS KEBIASAAN

Metode	Karakteristik
Ambang batas (threshold)	<ol style="list-style-type: none">1. Mengenalkan stimulus dengan kekuatan lemah.2. Secara perlahan meningkatkan kekuatan stimuli, tetapi menjaganya di bawah respon batas minimal
Fatigue (meletihkan)	<ol style="list-style-type: none">1. “Mengeluarkan” semua respons dalam menghadirkan stimuli
Respons Tandingan	<ol style="list-style-type: none">1. Memasangkan stimulus (S1) yang menyebabkan perilaku tidak sesuai, dan stimulus (S2) yang memunculkan respons yang sesuai.

METODE LAIN (PURWANTO, 2002)

Reaksi berlawanan/incompatible response method

- Seorang anak takut kepada kelinci. Saat anak takut, berikanlah makanan yang disukai secara berulang hingga anak tsb tidak takut

Membosankan/exhaustion method

- Saat seorang anak senang bermain-main korek api. Kemudian anak tersebut

Mengubah lingkungan/change of environment

- Mengubah tingkah laku seorang anak di sekolahnya dengan memindahkan anak tersebut ke sekolah lain

PRINSIP TEORI KONTINGUITAS

1. Agar terjadi pembiasaan, organisme harus selalu merespon atau melakukan sesuatu.
2. Instruksi yang diberikan harus spesifik untuk pembiasaan yang meliatkan gerakan.
3. Keterbukaan terhadap berbagai bentuk stimulus yang ada merupakan keinginan untuk menghasilkan respons secara umum.
4. Respons terakhir dalam belajar harus benar ketika itu menjadi sesuatu yang akan diasosiasikan.
5. Asosiasi akan menjadi lebih kuat karena ada pengulangan.

TIP PENERAPAN TEORI GUTHRIE

1. Guru harus mengarahkan performa siswa akan menjadi apa ketika ia mempelajari sesuatu.
2. Jika siswa dibiasakan mencatat atau membaca buku secara sederhana, maka siswa mengingat lebih banyak informasi.
3. Dalam mengelola kelas, guru dianjurkan untuk tidak memberi perintah yang secara langsung akan menyebabkan siswa menjadi tidak taat karena peraturan kelas.

CLARK HULL

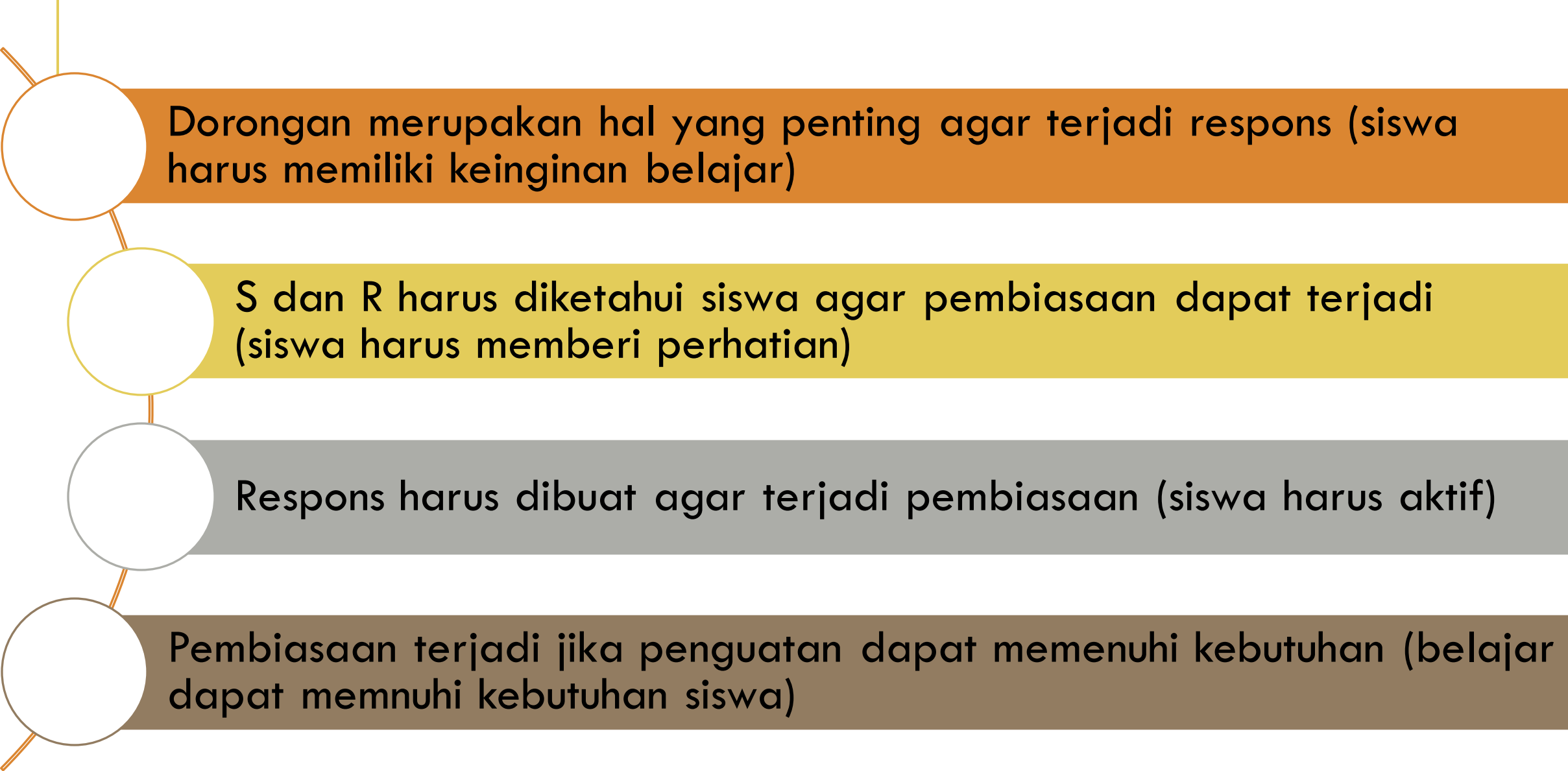
- ✓ Teori Mengurangi Dorongan (Drive Reduction Theory)
- ✓ Ahli dalam meneliti dorongan, insentif, penghalang, dan kebiasaan dalam belajar.
- ✓ Proses belajar incentive motivation (motivasi intensif) dan drive stimulus reduction (pengurangan stimulus pendorong)



PENERAPAN TEORI HULL DALAM KBM

- ❖ Didasarkan pada drive reduction
- ❖ Tujuan instruksional harus dirumuskan secara spesifik dan jelas
- ❖ Ruang kelas harus diatur sedemikian rupa sehingga memudahkan terjadinya proses belajar
- ❖ Pelajaran harus dimulai dari yang sederhana → kompleks
- ❖ Kecemasan harus ditimbulkan untuk mendorong kemauan belajar. Latihan harus didistribusikan dengan hati-hati supaya tidak terjadi inhibisi
- ❖ Urutan mata pelajaran diatur sedemikian rupa sehingga mata pelajaran terdahulu tidak menghambat tetapi justru harus menjadi perangsang yang mendorong belajar ke mata pelajaran berikutnya

PRINSIP DRIVE REDUCTION THEORY



The diagram consists of a vertical line on the left with four circles attached to it. Each circle is connected to a horizontal bar of a different color, which contains text. The colors of the bars from top to bottom are orange, yellow, grey, and brown. The circles are white with orange outlines. The text is in a black, sans-serif font.

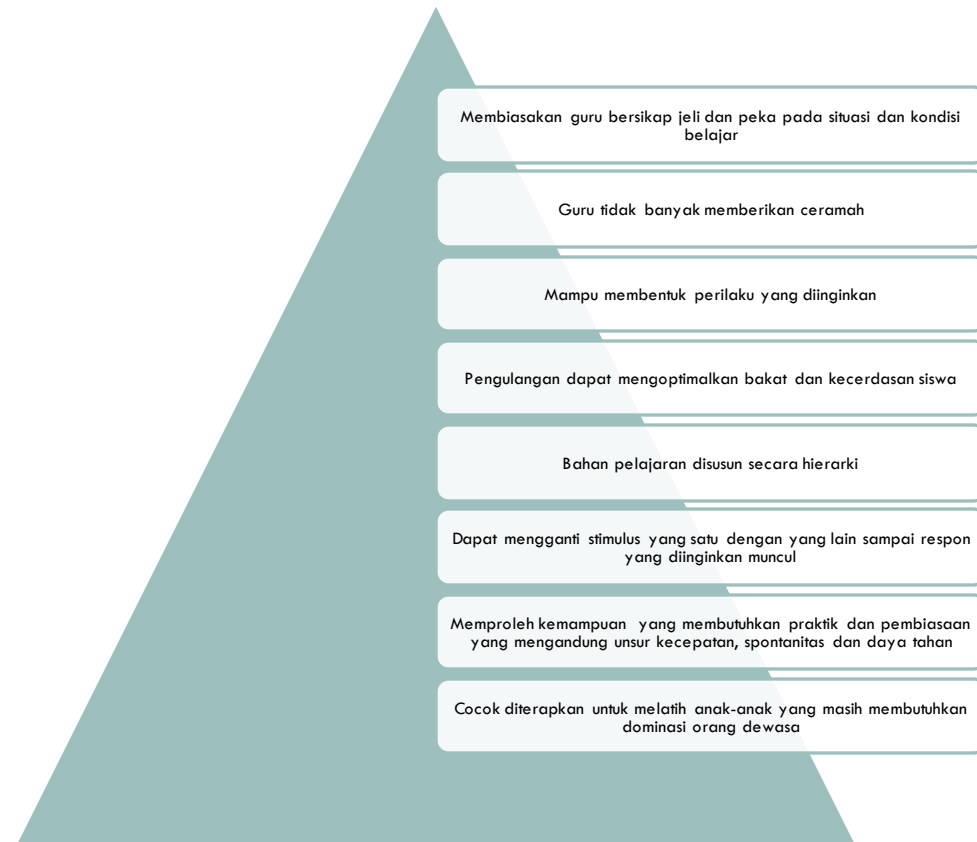
Dorongan merupakan hal yang penting agar terjadi respons (siswa harus memiliki keinginan belajar)

S dan R harus diketahui siswa agar pembiasaan dapat terjadi (siswa harus memberi perhatian)

Respons harus dibuat agar terjadi pembiasaan (siswa harus aktif)

Pembiasaan terjadi jika penguatan dapat memenuhi kebutuhan (belajar dapat memenuhi kebutuhan siswa)

KELEBIHAN TEORI BEHAVIORISTIK





Kekurangan teori
behaviorisme

Belajar sebagai
kegiatan yang
diamati langsung

Belajar bersifat
otomatis-mekanis
seperti robot

Proses belajar
manusia
dianalogikan
dengan hewan

SELAMAT BERTEMU DI BAB TEORI KOGNITIVISME

