









Thorndike mengajukan pengertian tersebut dari eksperimennya dengan puzzle box. Dari eksperimennya Thorndike mengajukan adanya tiga macam hukum yang sering dikenal dengan hukum primer dalam hal belajar, yaitu :

- 1) Hukum kesiapan (the law of readinnes).
- 2) Hukum latihan (the law of exercise)
- 3) Hukum efek (the law of effect)

Menurut Thorndike belajar yang baik harus adanya kesiapan dari organisme yang bersangkutan. Apabila tidak adanya kesiapan, maka hasil bekajarnya tidak akan baik. Secara praktis hal tersebut dapat dikemukakan bahwa :

- 1) Apabila pada organisme adanya kesiapan untuk melakukan sesuatu aktivitas, dan organisme itu dapat melaksanakan kesiapannya itu, maka organisme tersebut akan megalami kepuasan.
- 2) Apabila pada organisme adanya kesiapan untuk melakukan sesuatu aktivitas, tetapi organisme itu tidak dapat melakukannya, maka organisme itu akan mengalami kekecewaan atau fr .
- 3) Apabila organisme itu tidak mempunyai kesiapan untuk melakukan atau aktivitas, tetapi disuruh melakukannya, maka



















terutama sikap ikhlas setelah guru menjelaskan tentang materi akhlak terpuji sikap ikhlas.

Melalui pendekatan behavioristik, siswa dapat melatih dirinya untuk mengingat isi bahan yang akan di perankan. Dengan siswa dapat memahami dan menghayati isi bahan yang diperankan, siswa dapat mendorong dirinya untuk berlatih sikap terpuji kepada sesama teman, keluarga, guru, ataupun masyarakat.

Pembelajaran dengan pendekatan behavioristik menyajikan dalam bentuk modelling, mungkin hampir sama dengan pembelajaran role playing. Akan tetapi, dalam pendekatan behavioristik ini siswa dituntut untuk lebih memahami peran dan jik mereka gagal maka mendapatkan hukuman dan jika mereka berhasil maka mereka mendapatkan hadiah. Peran tersebut terus di ulang hingga mereka benar-benar faham dan mengerti sikap apa yang mereka perankan.

Pendekatan ini berpusat pada siswa, membuat siswa berlatih dan memahami isi pembelajaran yaitu tentang akhlak terpuji materi sikap ikhlas. Siswa Sekolah Dasar (SD) tahap berfikirnya masih operasioanal konkrit dan lebih cenderung bermain dan mendapatkan hadiah daripada belajar yang lebih serius dan menegangkan. Pendekatan ini dapat menyalurkan hobi bermain mereka sekaligus dapat membuat siswa belajar. Materi juga mudah untuk dipahami, karena disajikan dalam bentuk

