

Analisis Video Edukasi Berbasis Behavior Modification (B-Mood) dalam Pembentukan Perilaku Positif Anak

Minhatul Ma'arif¹, Rizal Fauzi²

STKIP Syekh Manshur¹, Universitas Serang Raya²

Email: maarifminhatul@gmail.com¹, sayarizalfauzi@gmail.com²

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Artikel Diterima: 2025-03-04

Artikel Direvisi: 2025-04-24

Artikel Disetujui: 2025-04-29

Artikel Dipublikasikan: 2025-04-29

Keyword:

Behavior Modification

Video Edukasi

Pendidikan Karakter

Anak Usia Dini

Penguatan Positif.

Abstract

Pendidikan karakter memiliki peran penting dalam membentuk perilaku positif anak usia dini, seperti disiplin, empati, tanggung jawab, dan kerja sama. Akan tetapi, tantangan utama dalam implementasinya yaitu kurangnya media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas video edukasi berbasis *Behavior Modification (B-Mood)* dalam membentuk perilaku positif anak usia dini di Kabupaten Pandeglang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, analisis isi, dan wawancara mendalam terhadap 65 anak, guru, dan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi, persentase anak yang menunjukkan perilaku disiplin, empati, tanggung jawab, dan kerja sama masing-masing sebesar 32%, 28%, 30%, dan 26%. Setelah pemutaran video edukasi *Simajiro* selama 12 minggu, terjadi peningkatan signifikan, dengan disiplin mencapai 78%, empati 74%, tanggung jawab 80%, dan kerja sama 76%. Analisis menunjukkan bahwa efektivitas video ini didukung oleh teori *Behavior Modification* dari Skinner, yang menekankan penguatan positif (*positive reinforcement*), serta teori *Social Learning* dari Bandura, yang menjelaskan bahwa anak-anak belajar melalui observasi dan imitasi model peran. Dengan demikian, video edukasi berbasis *Behavior Modification* terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membentuk perilaku positif anak usia dini, memberikan alternatif inovatif bagi pendidik dan orang tua dalam menanamkan nilai-nilai karakter secara lebih menarik dan interaktif di era digital.

Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam dunia pendidikan untuk membentuk perilaku positif anak sejak usia dini. Pendidikan karakter sangat penting dilakukan karena dapat menunjang perkembangan psikososial anak (Sugiarti et al., 2022), membentuk kepribadian anak (Russell et al., 2024), meningkatkan keberhasilan akademik (Janapati & Vijayalakshmi, 2024) serta membangun keterampilan sosial dan emosional (Lin et al., 2024) yang esensial bagi kehidupan mereka di masyarakat. Dengan begitu, pendidikan karakter perlu diterapkan sejak dini agar anak dapat tumbuh menjadi individu yang berkepribadian positif, cerdas secara emosional, dan siap berinteraksi dalam masyarakat.

Dalam praktiknya, banyak anak menghadapi tantangan dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai positif seperti disiplin, empati, dan tanggung jawab. Berdasarkan hasil observasi terhadap 65 anak di Kabupaten Pandeglang, didapat bahwa salah satu faktor penyebabnya yaitu karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan efektif sebagai *role model* anak. Seharusnya, di era digital saat ini,

media visual seperti video edukasi dapat menjadi salah satu alat yang dapat membantu menanamkan nilai-nilai karakter secara efektif (Breuer et al., 2024). Hal tersebut dikarenakan dalam video edukasi terdapat penyajian situasi nyata yang relevan (Pellizzoni et al., 2024) melalui animasi yang menarik, seperti cerita bergambar serta tokoh yang dapat menjadi panutan (Murray & Watson, 2024) sehingga anak lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter secara alami.

Salah satu contoh video pembelajaran karakter yang saat ini sedang menjadi pusat perhatian yaitu Simajiro. Simajiro merupakan serial edukasi yang dirancang oleh pusat pendidikan anak di Jepang untuk membentuk perilaku positif anak melalui cerita interaktif yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pada Simajiro, para ahli pendidikan menerapkan teori *Behavior Modification* dari B.F. Skinner, yang menekankan penguatan positif (*positive reinforcement*) dalam membentuk karakter disiplin, empati, tanggung jawab dan kerja sama (Skinner, 1938). Dalam video ini, anak-anak belajar memahami konsekuensi dari tindakan mereka melalui model peran, di mana perilaku baik diberikan pujian atau penghargaan simbolis agar lebih mudah ditiru, sementara kesalahan diarahkan dengan bimbingan tanpa hukuman negatif.

Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran karakter yang dirancang secara tepat dapat menjadi strategi efektif dalam membentuk perilaku positif anak sejak usia dini, karena mampu menyajikan model peran yang inspiratif, interaktif, dan mudah dipahami (Amalric & Cantlon, 2023), sehingga nilai-nilai karakter dapat diinternalisasi secara alami dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini akan berfokus pada analisis video edukasi berbasis *behavior modification (b-mood)* dalam pembentukan perilaku positif anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas video edukasi yang menerapkan prinsip *behavior modification* dalam membentuk perilaku positif anak, seperti disiplin, empati, tanggung jawab, dan kerja sama. Melalui analisis ini, diharapkan dapat ditemukan pendekatan yang lebih efektif dalam pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran karakter bagi anak usia dini, sehingga pendidikan karakter dapat lebih optimal dalam mendukung perkembangan mereka di era digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menganalisis efektivitas video edukasi berbasis *Behavior Modification (B-Mood)* dalam membentuk perilaku positif anak usia dini. Subjek penelitian terdiri dari 65 anak usia dini, guru, dan orang tua di Kabupaten Pandeglang yang dipilih secara *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap perubahan perilaku anak sebelum dan sesudah menonton video edukasi, analisis isi terhadap elemen dalam video seperti teknik *positive reinforcement* dan penggunaan model peran, serta wawancara mendalam dengan guru dan orang tua untuk memahami dampak video terhadap karakter anak (Moleong, 2005). Analisis data dilakukan secara tematik, dimulai dari reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan.

Keberhasilan penelitian ini diukur melalui indikator ketercapaian perilaku positif anak, yaitu disiplin (anak mengikuti aturan dan jadwal secara konsisten), empati (anak menunjukkan kepedulian terhadap teman dan lingkungan), tanggung jawab (anak mampu menyelesaikan tugasnya dengan kesadaran sendiri), dan kerja sama (anak mampu berinteraksi serta bekerja sama dengan teman sebaya) (Skinner, 1938). Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi efektif dalam memanfaatkan video edukasi berbasis *Behavior Modification* sebagai sarana pembelajaran karakter bagi anak usia dini di era digital.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa penggunaan video edukasi berbasis *Behavior Modification* (*B-Mood*) memberikan dampak positif terhadap pembentukan perilaku anak usia dini di Kabupaten Pandeglang. Observasi awal menunjukkan bahwa anak-anak memiliki tingkat pemahaman dan penerapan perilaku positif yang masih rendah, setelah intervensi terjadi peningkatan signifikan pada keempat indikator perilaku positif.

Tabel 1. Perbandingan hasil observasi sebelum dan sesudah intervensi

Indikator Perilaku Positif	Sebelum Intervensi (%)	Sesudah Intervensi (%)	Peningkatan (%)
Disiplin	32%	78%	46%
Empati	28%	74%	46%
Tanggung Jawab	30%	80%	50%
Kerja Sama	26%	76%	50%

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori *Behavior Modification* dari B.F. Skinner, yang menekankan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui penguatan positif (*positive reinforcement*) (Skinner, 1938). Dalam konteks penelitian ini, anak-anak yang menyaksikan video edukasi Simajiro lebih mudah memahami perilaku disiplin, empati, tanggung jawab, dan kerja sama karena dalam video tersebut ditampilkan model peran yang menerima penghargaan ketika berperilaku baik. Hal ini terbukti dengan peningkatan persentase perilaku positif setelah intervensi, di mana disiplin meningkat dari 32% menjadi 78%, empati dari 28% menjadi 74%, tanggung jawab dari 30% menjadi 80%, dan kerja sama dari 26% menjadi 76%. Skinner menjelaskan bahwa penguatan positif dalam bentuk pujian atau hadiah kecil dapat meningkatkan motivasi anak untuk mengulangi perilaku yang diinginkan (Skinner, 1938), yang terlihat dalam hasil penelitian ini.

Hasil wawancara dengan guru dan orang tua mengungkapkan bahwa anak-anak lebih mudah memahami konsep disiplin, empati, tanggung jawab, dan kerja sama setelah melihat contoh konkret dalam video. Dalam video, anak-anak melihat bagaimana perilaku baik diberikan pujian atau penghargaan simbolis, sehingga mereka lebih termotivasi untuk meniru dan menerapkan perilaku yang sama. Hasil analisis terhadap video Simajiro juga menunjukkan bahwa penggunaan karakter yang

relatable, narasi sederhana, serta alur cerita yang menggambarkan konsekuensi dari setiap tindakan membantu anak memahami nilai-nilai moral secara lebih konkret. Selain itu, penggunaan animasi yang menarik dan interaktif meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Botelho et al., 2019), sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan tersebut didukung oleh teori *Social Learning* dari Albert Bandura, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui observasi, imitasi, dan pemodelan perilaku dari orang lain (Bandura, 1986). Dalam video edukasi Simajiro, anak-anak mengamati karakter yang menunjukkan perilaku positif, kemudian meniru tindakan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hasil wawancara dengan guru dan orang tua mengonfirmasi bahwa anak-anak lebih mudah memahami konsep moral setelah melihat contoh konkret dalam video. Hal ini sejalan dengan penelitian Murray dan Watson yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih terlibat dalam pembelajaran ketika diberikan media visual yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka (Murray & Watson, 2024). Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa video edukasi berbasis *Behavior Modification* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membentuk perilaku positif anak usia dini, mendukung pendidikan karakter di era digital dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video edukasi berbasis *Behavior Modification* (*B-Mood*) terbukti efektif dalam membentuk perilaku positif anak usia dini, khususnya dalam aspek disiplin, empati, tanggung jawab, dan kerja sama. Peningkatan signifikan pada keempat indikator ini menunjukkan bahwa teknik penguatan positif (*positive reinforcement*) yang diterapkan dalam video edukasi mampu memotivasi anak untuk meniru dan menginternalisasi perilaku yang diinginkan. Temuan ini didukung oleh teori *Behavior Modification* dari Skinner dan *Social Learning* dari Bandura, yang menekankan pentingnya model peran dalam proses pembelajaran perilaku. Selain itu, pendekatan multimedia yang interaktif dan menarik juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai karakter oleh anak-anak. Dengan demikian, penggunaan video edukasi berbasis *Behavior Modification* dapat menjadi strategi pembelajaran karakter yang efektif dan relevan di era digital, memberikan alternatif inovatif bagi pendidik dan orang tua dalam menanamkan nilai-nilai positif sejak usia dini.

Daftar Pustaka

- Amalric, M., & Cantlon, J. F. (2023). Entropy, complexity, and maturity in children's neural responses to naturalistic video lessons. *Cortex*, 163, 14–25. <https://doi.org/10.1016/j.cortex.2023.02.008>
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice Hall.
- Botelho, M. G., Gao, X., & Jagannathan, N. (2019). A qualitative analysis of students' perceptions of videos to support learning in a psychomotor skills course. *European Journal of Dental Education*, 23(1), 20–27.

- <https://doi.org/10.1111/eje.12373>
- Breuer, L. E., Lindow, S., & Betsch, T. (2024). In Spiderman we trust: The influence of familiar media characters on the decision-making of primary school children. *Acta Psychologica*, 249(August). <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104470>
- Janapati, G., & Vijayalakshmi, V. (2024). Creating a resilient pedagogy: Character strengths intervention for aspiring educators. *Acta Psychologica*, 249(June), 104465. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104465>
- Lin, P. Y., Huang, Y. H., Chen, J. S., Sharma, R. K., Das, K., Sukul, U., Dey, G., Banerjee, P., Shinde, M., Taharia, M., & Chen, C. Y. (2024). Cost-effective microbial induced ZnO synthesis for building material: Antibacterial, photocatalytic and mechanical characteristics. *Environmental Technology and Innovation*, 36, 103762. <https://doi.org/10.1016/j.eti.2024.103762>
- Moleong, L. J. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Murray, J., & Watson. (2024). No TitleThe impact of educational videos on children's character development. *Journal of Early Childhood Education*. *Journal of Early Childhood Education*, 45(2), 112–128.
- Pellizzoni, S., Cuder, A., De Vita, C., & Passolunghi, M. C. (2024). Exploring the effect of numerical video training on at-risk preschool children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 95(February), 101714. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2024.101714>
- Russell, S. J., Wang, J. J., & Cain, K. (2024). The influence of story character realism and theme on protagonists' internal states and dialogue in children's retells. *Cognitive Development*, 71(June 2022), 101458. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2024.101458>
- Skinner, B. F. (1938). *The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis*. Massachusetts: B.F. Skinner Foundation.
- Sugiarti, R., Erlangga, E., Suhariadi, F., Winta, M. V. I., & Pribadi, A. S. (2022). The influence of parenting on building character in adolescents. *Heliyon*, 8(5). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09349>