

LAPORAN

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

KKB

KK-2B

370.15

Int

INTERVENSI TERHADAP PERILAKU BERMASALAH SISWA SELAMA PROSES BELAJAR MENGAJAR MELALUI PENERAPAN METODE CLASSROOM MANAGEMENT



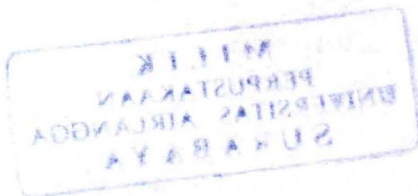
3000024033141

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA

DANA DIKS TAHUN 2002
LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA

LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

INTERVENSI TERHADAP PERILAKU
BERMASALAH SISWA SELAMA PROSES
BELAJAR MENGAJAR MELALUI
PENERAPAN METODE CLASSROOM
MANAGEMENT



FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA

DANA DIKSI TAHUN 2002
LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA

TIM PELAKSANA

Intervensi Terhadap Perilaku Bermasalah Siswa
Selama Proses Belajar Mengajar
Melalui Penerapan Metode *Classroom Management*

OLEH :

HERDINA INDRIJATI, S.Psi
DRA. WOELAN HANDADARI, M. Si.
ENDANG RETNO SURJANINGRUM, S.Psi.
ENDAH MASTUTI, S.Psi.

3000024033141



LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2002

DAFTAR ISI

RINGKASAN	i
TIM PELAKSANA	vii
DAFTAR PUSTAKA	viii
KATA PENGANTAR	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Perumusan Masalah	3
II. TUJUAN DAN MANFAAT	4
A. Tujuan	4
B. Manfaat	4
III. KERANGKA PEMECAHAN MASALAH	5
IV. PELAKSANAAN KEGIATAN	6
A. Realisasi Pemecahan Masalah	7
B. Khalayak Sasaran	9
C. Metode Yang Digunakan	9
V. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	10
A. Hasil	10
B. Pembahasan	10
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	12
A. Kesimpulan	12
B. Saran	12
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN	15

KATA PENGANTAR

ALHAMDULILLAH, hamba panjatkan panjatkan puji syukur yang tiada terkira keharibaan ALLAH SWT. Karena hanya dengan rahmat dan hidayahNYA lah kami bisa melaksanakan kegiatan yang begitu mulia yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat.

Untuk itu, kami ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini, yaitu :

1. Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Airlangga
2. Fakultas Psikologi UNAIR
3. STM RAJASA, Jl. Gentengkali Surabaya
4. Kepala Sekolah STM RAJASA Surabaya
5. Guru-guru STM RAJASA Surabaya

Serta semua pihak yang tak dapat kami sebut satu persatu. Semoga Allah memberikan pahala yang setimpal atas bantuan yang telah diberikan.

Sebagai umat manusia, kami merasakan penyelenggaraan kegiatan ini masih jauh dari yang diharapkan. Oleh karena itu kami mohon maaf yang sedalam-dalamnya serta saran dan kritik dari semua pihak sangat kami harapkan. Terima kasih.

Surabaya, 17 Agustus 2002

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN



A. Analisis Situasi

Dalam proses belajar mengajar, yang paling penting untuk dilakukan adalah tercapainya tujuan dari pendidikan itu sendiri. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan sasaran maka banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi, antara lain kurikulum pendidikan, mutu pendidik itu sendiri, kemampuan umum siswanya, metode belajar mengajar, situasi dan kondisi kelas serta sarana dan prasarana kelas dan sekolah yang mendukung, dan lain sebagainya. Kurikulum pendidikan di Indonesia khususnya, akhir-akhir ini semakin mengalami peningkatan baik kuantitas maupun kualitasnya, mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Hal tersebut tentu memberikan dampak positif dan negatif baik bagi pendidik maupun siswanya. Demikian halnya dengan mutu pendidik itu sendiri semakin lama makin mengalami peningkatan. Guru berlomba-lomba meningkatkan kemampuan akademiknya dengan cara menempuh pendidikan yang lebih tinggi maupun melalui pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan pendidikan. Selain itu, yang tidak kalah pentingnya adalah situasi dan kondisi serta sarana dan prasarana kelas serta sekolah yang memadai dan mendukung. Jika hal tersebut memadai tentunya membuat siswa, guru serta pihak-pihak yang berada dalam lingkungan tersebut akan dapat belajar dan bekerja dengan optimal.

Terlepas dari itu semua., maka supaya terjadi transfer pengetahuan dan proses belajar mengajar yang baik perlu suatu iklim belajar mengajar yang sehat dan dinamis antara pendidik dan siswanya. Dimana kondisi atau iklim tersebut dapat terwujud apabila murid dan guru dapat terlibat secara aktif didalamnya. Misalnya saja murid-murid tidak ragu dan segan untuk mengajukan pertanyaan dan pendapatnya kepada guru, murid-murid aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, bersikap sopan di dalam kelas, hanya menjawab pertanyaan apabila mengacungkan jarinya, tidak ribut sendiri di dalam kelas, tidak mengganggu teman-temannya, dan lain sebagainya. Atau

dengan kata lain iklim belajar yang baik akan memunculkan perilaku yang diharapkan atau positif dan mengurangi perilaku yang tidak diharapkan atau negatif. Tentunya apabila kondisi ini bisa dicapai, maka tidak mustahil proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Situasi kelas seperti ini dapat diwujudkan, salah satunya dengan menerapkan manajemen kelas yang tepat. Karena pada prinsipnya, mengajar yang efektif dan belajar yang sukses berkaitan erat dengan pengorganisasian dan manajemen kelas (Elliot et. al, 2000).

Berbagai ahli telah menunjukkan tentang pentingnya manajemen kelas. Evertson & Smylie melaporkan bahwa faktor utama dalam mengarahkan perilaku siswa adalah kegiatan-kegiatan menarik yang dilakukan oleh guru yang dapat mendorong siswanya berpartisipasi dalam aktivitas di kelas. Guru mengikutsertakan siswa dalam kegiatan belajar yang mudah dimengerti dan menarik perhatian (dalam Glover, 1990). Ini berarti, supaya kelas menjadi "hidup" namun teratur diperlukan suatu cara atau teknik yang menarik perhatian murid, sehingga siswa bisa belajar lebih lama dan melakukan kegiatan yang berguna dan produktif. Jika hal tersebut dilaksanakan dengan benar, maka kehidupan kelas akan menjadi menyenangkan sebagai arena belajar sehingga transfer pengetahuan dapat berjalan dengan lancar.

Namun ironisnya - seperti yang kita ketahui- selama ini dikelas-kelas terutama pada sistem pendidikan di Indonesia hanya menggunakan manajemen kelas yang relatif konvensional dan kurang menarik perhatian siswa-siswanya. Dimana proses transfer pelajaran hanya berjalan satu arah dan tidak menyenangkan. Sehingga siswapun kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan. Mereka cenderung sebagai pendengar pasif, kurang bersemangat, kurang partisipatif, hanya menjawab jika ditunjuk, dan perilaku lain yang kurang mendukung keefektifan belajar. Jika kondisi ini dibiarkan, maka bisa dipastikan murid merasa bosan, akibatnya muncullah perilaku-perilaku negatif yang bisa merusak suasana kelas Misalnya saja murid menjadi suka mengobrol sendiri, tidak peduli dengan gurunya, mengganggu teman lainnya, "clometan", mengantuk di kelas dan perilaku indisipliner lainnya. Jika hal ini terus menerus terjadi maka bukan hal yang tidak mungkin terjadi jika tujuan pendidikan yang

dicanangkan tidak bisa dicapai. Hal ini tentu saja akan merugikan program pendidikan itu sendiri.

Melihat kondisi seperti di atas, maka perlu kiranya dilakukan upaya memperkenalkan/mensosialisasikan sebuah metode manajemen kelas yang bisa diterapkan oleh para guru di dalam kelasnya apabila menghadapi siswa-siswanya yang bermasalah. Sehingga nantinya para guru tidak akan kesulitan lagi untuk mengatur kelas seandainya menghadapi perilaku-perilaku siswa yang mengarah kepada perbuatan "negatif". Dalam kesempatan ini LPKM Universitas Airlangga dan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga merasa tergugah untuk mengadakan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat guna mendidik masyarakat, terutama para guru -khususnya guru SLTP- mengenai penerapan metode manajemen kelas *Token Economy dan Good Behavior Game*, guna melakukan intervensi terhadap perilaku bermasalah para siswa di kelas.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan analisis situasi diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Masyarakat terutama para guru yang merasa kebingungan menghadapi perilaku bermasalah/negatif siswanya didalam kelas dan tidak mengetahui cara untuk mengatasinya. Muncullah pertanyaan, bagaimana cara mengatasi perilaku bermasalah siswa di dalam kelas?
2. Para guru masih awam mengenai cara-cara untuk mengatasi perilaku siswa yang bermasalah didalam kelas yaitu melalui manajemen kelas yang efektif, diantaranya -dan terutama- metode *Token Economy dan Good Behavior Game* yang terbukti efektif untuk mengintervensi perilaku negatif siswa di dalam kelas.

BAB II

TUJUAN DAN MANFAAT

A. Tujuan Kegiatan Pengabdian

Tujuan dari kegiatan ini tentu saja ingin memperkenalkan/mensosialisasikan kepada para guru sebuah *metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game*, yang dilakukan untuk mengelola/mengintervensi kelas dimana di dalam kelas tersebut para siswanya menunjukkan perilaku yang bermasalah atau perilaku negatif. Sehingga nantinya para guru bisa menjadikan kelas berjalan lebih "hidup" dan siswanya berperilaku kooperatif, sehingga bisa terjadi transfer pengetahuan yang lebih efektif dan efisien. Pada akhirnya tujuan dari pendidikan bisa tercapai.

B. Manfaat Kegiatan Pengabdian

Manfaat dari kegiatan ini tentu saja memberikan sumbangan pikiran bagi guru, sekolah bahkan dunia pendidikan mengenai metode manajemen kelas yang lebih efektif dan partisipatif, tidak terpaku pada manajemen kelas yang konvensional, sehingga diharapkan dengan diterapkannya metode manajemen kelas *Token Economy dan Good Behavior Game* maka proses belajar mengajar menjadi lebih lancar dan menarik, akhirnya tercapailah tujuan pendidikan yang lebih cepat dan tepat pada sasaran.

BAB III

KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

Guna memecahkan masalah yang tertuang dalam identifikasi masalah di atas maka kerangka pemecahan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Memberikan wawasan dan teori mengenai teknik-teknik manajemen kelas yang biasa dilakukan dalam dunia pendidikan, baik itu manajemen kelas untuk mencegah perilaku bermasalah maupun metode manajemen kelas yang bisa digunakan untuk mengatasi/mengintervensi perilaku bermasalah.
2. Memberikan teori dan praktek mengenai Metode manajemen kelas yang efektif digunakan untuk mengatasi perilaku bermasalah siswa di dalam kelas yaitu Metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game
3. Membandingkan efektivitas metode konvensional yang telah diterapkan selama ini dengan metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game sehingga jika para guru telah melihat nilai positif metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game mereka akan tergerak untuk mencoba menerapkannya di dalam kelas
4. Memberikan pengetahuan mengenai perkembangan psikologis dan permasalahan para remaja. Sehingga para guru akan bisa membantu permasalahan yang dihadapi para siswanya dengan pendekatan yang lebih tepat dan bisa memberikan solusi yang paling mengena terhadap permasalahan-permasalahan yang dihadapi remaja pada umumnya.

BAB IV

PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 16 Agustus 2002, bertempat di STM RAJASA Jl. Gentengkali Surabaya. Kegiatan ini diikuti oleh 15 guru STM RAJASA yang didampingi oleh kepala sekolahnya. Dimana kegiatan ini bisa terselenggara berkat kerjasama yang baik antara LPKM Universitas Airlangga dan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga dengan STM RAJASA Surabaya.

Kegiatan ini diawali dengan acara observasi lapangan terlebih dahulu ke STM RAJASA Surabaya. Tujuan dari observasi lapangan ini adalah melihat sejauhmana para guru mengetahui tentang metode manajemen kelas yang bertujuan untuk mengurangi/menghilangkan perilaku bermasalah siswa di dalam kelas. Seperti yang telah diketahui, STM RAJASA selama ini lebih dikenal sebagai sekolah yang memiliki siswa-siswa yang bermasalah yang menunjukkan perilaku indisipliner di dalam kelas. Pihak sekolah menyatakan bahwa murid-murid STM RAJASA selama ini menunjukkan perilaku yang negatif di dalam kelas diantaranya adalah

- mengantuk/tidur di dalam kelas selama pelajaran berlangsung
- mengobrol sendiri dan tidak memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung
- suka clometan/berbicara yang tidak semestinya di dalam kelas

Sehingga pihak guru menginginkan agar perilaku negatif seperti di atas bisa dihilangkan atau paling tidak dapat berkurang, sehingga suasana kelas akan lebih kondusif. Selain itu, pihak guru dan kepala sekolah juga ingin meningkatkan perilaku positif siswa di dalam kelas diantaranya adalah :

- secara aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru
- tidak segan untuk menjawab pertanyaan guru meskipun jawabannya salah
- secara aktif tidak merasa enggan untuk menanyakan kembali materi pelajaran yang tidak dimengerti

- tidak segan untuk menanggapi jawaban dari teman sekelas
- aktif berdiskusi
- dll

Setelah melihat data di lapangan seperti di atas dan dilakukan diskusi dengan pihak sekolah, kami yang pada awalnya akan menerapkan metode manajemen kelas Token Economy dan Home Based Contingencies, melihat kenyataan bahwa ada metode manajemen kelas lainnya yang lebih cocok untuk diterapkan di STM RAJASA. Metode manajemen kelas yang dimaksud adalah Metode Manajemen Kelas Token Economy dan Good Behavior Game. Akhirnya disepakati bahwa kedua metode itulah yang akan kami uji cobakan. Jika pada akhirnya kedua metode tadi dirasa kurang efektif maka kami akan melanjutkan kerjasama dengan pihak sekolah yang didukung dengan keluarga melalui manajemen kelas Home Based Contingencies.

Selama proses diskusi dengan kami, pihak sekolah mengatakan bahwa selama ini mereka memang sedang mencari metode yang paling tepat untuk menangani murid-murid mereka yang rata-rata bermasalah. Oleh karena itulah pihak STM RAJASA sangat antusias dalam merespon bentuk manajemen kelas yang kami tawarkan.

A. Realisasi Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang sudah direncanakan, sebagian besar sudah dapat terlaksana dengan baik. Adapun realisasi pemecahan masalah yang dapat dilaksanakan dilapangan adalah :

1. Ceramah dan diskusi
 - a. Memberikan pemahaman mengenai beberapa metode manajemen kelas yang dikenal dalam dunia pendidikan.
 - b. Memberikan pemahaman mengenai metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game

Demi tercapainya pemahaman tersebut, ***Herdina Indrijati, S.Psi.*** (dari Fakultas Psikologi Universitas Airlangga), memandu para peserta dan sekaligus melatih mereka melalui makalah yang disajikan berjudul :

" Metode Manajemen Kelas Good Behavior Game, Upaya untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar"

2. Mencoba untuk mempraktekkan metode manajemen kelas Token Economy dan Good behavior Game melalui Role Play diantara para guru yang mengikuti kegiatan ini. Dan ternyata mereka dapat memahami dengan baik dan dapat melaksanakannya dengan cukup berhasil.
3. Peningkatan wawasan para guru mengenai perkembangan psikologis para remaja. Dimana seperti yang diketahui, murid-murid STM berusia antara 15-19 tahun yang tergolong usia remaja. Dimana pada usia ini acapkali muncul permasalahan-permasalahan yang membutuhkan petolongan oleh orang yang signifikan, diantaranya adalah guru. Oleh karena itu dirasa penting untuk membekali para guru mengenai perkembangan psikologis para remaja.

Untuk itu, Herdina Indrijati, S.Psi. juga menyampaikan paparannya mengenai perkembangan remaja melalui makalahnya yang berjudul :

" Memahami Perkembangan Remaja Beserta Permasalahannya"

4. Setelah diadakan ceramah, diskusi dan role play, maka secara antusias pihak kepala sekolah dan para guru sepakat untuk mencoba metode tersebut selama 2 minggu. Setelah itu mereka akan mendiskusikan hasilnya, untuk kemudian dilakukan evaluasi. Apabila dalam proses evaluasui tersebut dirasa ada kemajuan yang signifikan maka mereka akan melanjutkannya untuk 1 semester. Setelah itu para guru pioner tersebut akan mengajarkan metode manajemen kelas yang telah mereka laksanakan tersebut kepada para guru STM RAJASA yang lainnya.

Sedangkan jika dalam 2 minggu ternyata mereka menghadapi permasalahan, maka pihak sekolah akan mengundang kami kembali untuk melakukan evaluasi lebih mendalam dan proses perbaikan pelaksanaan di lapangan.

Jadi kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini tidak terhenti sampai disini, akan tetapi masih ada program jangka panjang selanjutnya untuk melihat hasilnya. Bagaimanapun, pelaksanaan di lapangan tentu membutuhkan waktu cukup panjang sehingga nantinya bisa dilihat apakah kegiatan ini dinilai berhasil atau bahkan gagal.

B. Khalayak Sasaran

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yang dirasa paling sesuai untuk menjadi khalayak sasaran adalah para guru baik itu guru sekolah dasar maupun sekolah lanjutan. Karena metode manajemen kelas yang kami tawarkan ini cukup efektif untuk menangani para siswa yang bermasalah di kelas maka kami melihat bahwa STM RAJASA cukup tepat untuk menjadi khalayak sasaran. Apalagi selama ini STM RAJASA telah secara resmi menjalin hubungan baik dengan Fakultas Psikologi UNAIR guna membantu mereka untuk memecahkan permasalahan pendidikan maupun perkembangan anak didik mereka yang rata-rata mengalami permasalahan.

C. Metode Yang Digunakan

1. Ceramah dan diskusi tentang :
 - a. Metode manajemen kelas yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan
 - b. Metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game yang cukup efektif untuk menangani perilaku bermasalah para siswa.
 - c. Perkembangan psikologis remaja dan permasalahan yang dihadapi oleh remaja
2. Mencoba/role play semua teori mengenai metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game untuk mengukur tingkat pemahaman para peserta
3. Melakukan uji coba yang sesungguhnya di dalam kelas untuk kemudian dilakukan evaluasi mengenai pelaksanaannya di lapangan selama satu semester.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, hasil yang diperoleh cukup memuaskan pihak pelaksana maupun pihak STM RAJASA. Dimana khalayak sasaran sudah memperoleh tambahan pengetahuan mengenai :

1. Pemahaman mengenai beberapa metode manajemen kelas yang dapat digunakan untuk mengelola kelas supaya berjalan lebih kondusif. Selama ini para guru hanya mengenal manajemen kelas yang konvensional seperti yang mereka terapkan selama ini.
2. Pemahaman mengenai beberapa metode manajemen kelas yang dapat digunakan untuk mengatasi kelas yang bermasalah dimana didalamnya para siswa menunjukkan perilaku indisipliner yang dapat mengganggu proses belajar mengajar
3. Pemahaman mengenai metode manajemen kelas yang paling efektif untuk mengatasi kelas bermasalah yaitu metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game.
4. Meningkatkan ketrampilan para guru dalam mempraktekkan bentuk manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game dengan cara melakukan role play
5. Dilakukan uji coba metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game untuk melihat apakah metode tersebut memberikan hasil positif sehingga bisa mengurangi perilaku negatif siswa di dalam kelas dan meningkatkan perilaku positif mereka.

B. Pembahasan

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini nampaknya hasil yang diperoleh sudah cukup optimal. Khalayak sasaran sudah mendapatkan tambahan pengetahuan yang bisa

dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar mereka di dalam kelas.

1. Sebagian besar peserta yaitu para guru, hampir 100 % belum mengetahui jenis-jenis metode manajemen kelas yang bisa mereka terapkan untuk mengelola kelas dengan lebih efektif. Sebagian besar mereka masih menerapkan metode manajemen kelas konvensional seperti yang biasa dilakukan oleh para guru pada umumnya. Para guru merasa bahwa metode konvensional yang mereka terapkan selama ini terasa membosankan sehingga acapkali membuat siswa merasa jenuh dan memunculkan perilaku negatif di dalam kelas misalnya mengantuk, tidur, membolos, berbicara sendiri dengan teman, mengabaikan guru, clometan, dll.
2. Hampir 100 % Peserta belum mengetahui metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game yang cukup efektif untuk menekan munculnya perilaku negatif siswa dan bisa mendorong siswa untuk memunculkan perilaku yang positif di dalam kelas. Metode konvensional yang mereka terapkan selama ini justru membuat para guru mengalami kesulitan untuk menangani perilaku negatif yang acapkali muncul. Dengan adanya pengetahuan baru mengenai metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game mereka sangat antusias dan optimis akan keberhasilan metode ini. Sehingga semua peserta dan kepala sekolah sepakat untuk mempraktekkannya dalam proses belajar mengajar yang mereka lakukan di dalam kelas. Dengan demikian mereka berharap perilaku negatif siswa akan bisa ditekan sedangkan perilaku positif siswa dapat ditingkatkan.
3. Sebagian Peserta belum mengetahui mengenai perkembangan psikologis remaja. Dengan diberikan informasi mengenai perkembangan remaja dan permasalahannya maka diharapkan para guru bisa memahami gejala-gejala dan perubahan psikologis yang terjadi selama masa remaja. Dengan demikian para guru bisa membantu dengan cara yang tepat dan efektif apabila menghadapi siswa yang mengalami permasalahan yang berkaitan dengan usia remaja.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini dapat dilaksanakan dengan lancar dan baik, sehingga bisa memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan bagi peserta.

Bagi guru, materi dan metode yang diberikan dirasakan sudah bisa diterima dan dipahami dengan maksimal, walaupun latar belakang disiplin ilmu yang mereka miliki beragam dan mata ajaran yang mereka berikan juga bermacam-macam. Akan tetapi mereka merasa bahwa metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, sehingga latar belakang pendidikan yang beragam ini tidaklah menjadi hambatan.

B. Saran

B.1. Untuk Pihak Sekolah

1. Dirasa perlu adanya peningkatan pengetahuan dan kreativitas metode mengajar bagi para guru sehingga kualitas mengajar mereka bisa semakin ditingkatkan.
2. Makin menjalin hubungan yang luas dengan lembaga yang lainnya yang bisa mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusianya, tidak terbatas hanya bekerja sama dengan Fakultas Psikologi UNAIR

B.2. Untuk Pihak Guru

1. Guru perlu lebih memahami perkembangan psikologis dan permasalahan anak didiknya yang mayoritas berusia remaja
2. Lebih aktif dan kreatif menambah pengetahuan mengenai metode mengajar maupun metode manajemen kelas yang paling up to date dan bermanfaat untuk meningkatkan prestasi anak didiknya

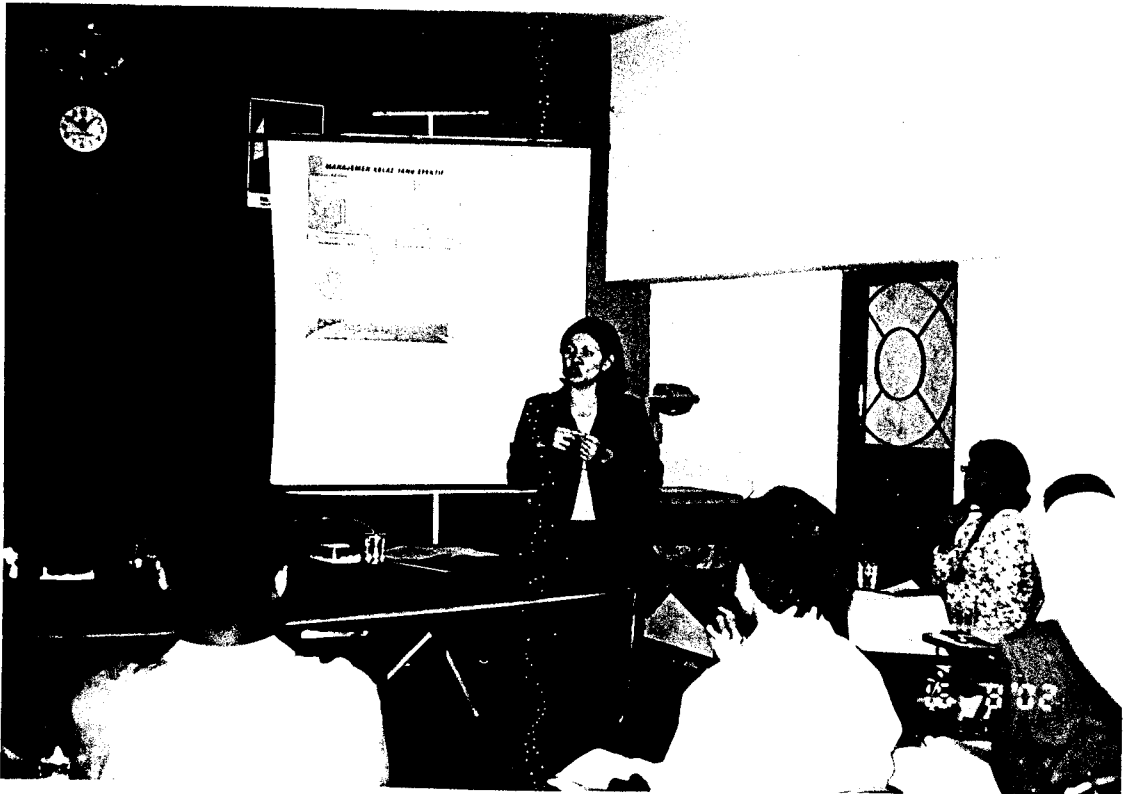
3. Perlu mengikuti banyak pelatihan sejenis dengan tema beragam yang bisa menambah wawasan dan kualitas mereka sebagai seorang guru.
4. Tidak segan-segan untuk mencoba metode baru yang tepat dan menarik dalam kegiatan nyata di kelas sehingga proses belajar mengajar tidak berlangsung secara monoton yang bisa memicu siswa melakukan perilaku negatif di dalam kelas

DAFTAR PUSTAKA

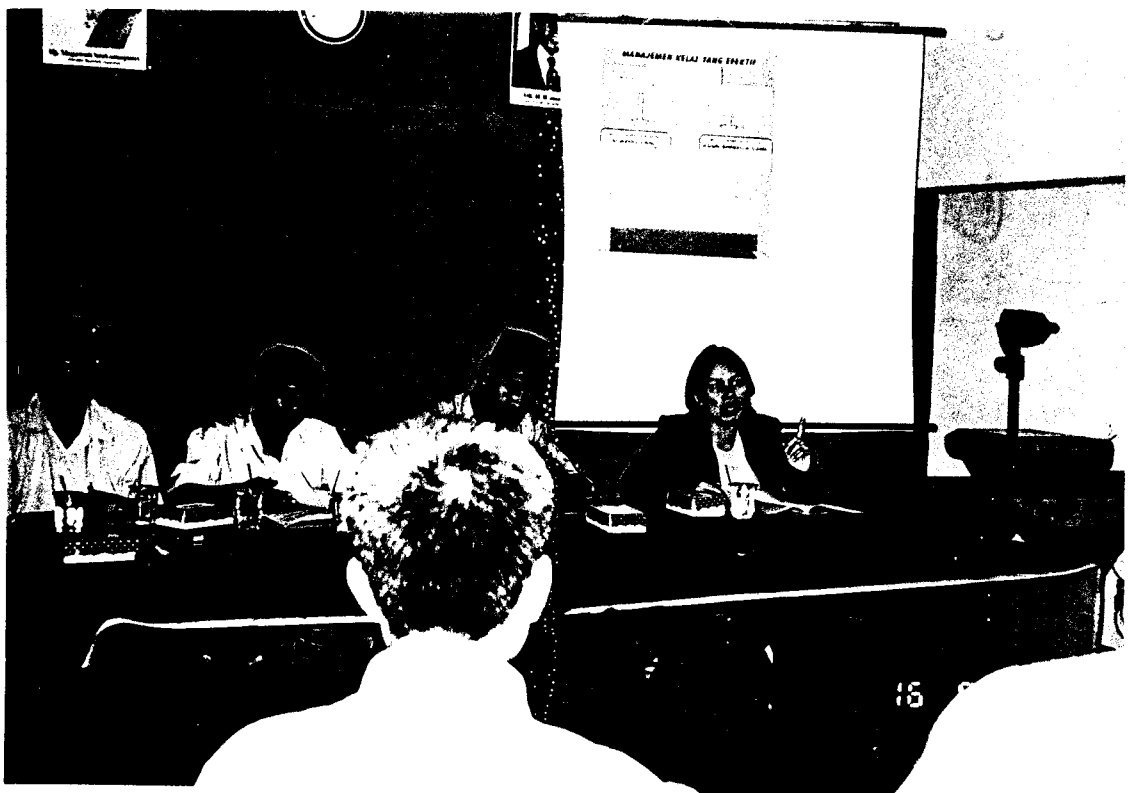
Elliot, Stephen N., Kratochwill, Thomas R., Cook, Joan Littlefield., Travers, John F.. *Educational Psychology : Effective Teaching, Effective Learning*. USA : McGraw-Hill.2000

Glover, John A and Brubing, Roger H. . *Educational Psychology : Principles and Applications*. USA : Harper Collins Publishers.1990

DOKUMENTASI



**Herdina Indrijati, S.Psi memaparkan mengenai Metode Manajemen Kelas
Token Economy dan Good Behavior Game**



**Herdina Indrijati, S.Psi. mengingatkan pentingnya
menerapkan manajemen kelas yang tepat**

DOKUMENTASI



Suasana yang seru saat diskusi dan role play



Berfoto bersama dengan para guru dan kepala sekolah
STM RAJASA SURABAYA

**METODE MANAJEMEN KELAS GOOD BEHAVIOR GAME
SALAH SATU UPAYA MENINGKATKAN EFEKTIVITAS
PROSES BELAJAR MENGAJAR**

HERDINA INDRIJATI, S.PSI.

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA

2002

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Berbicara mengenai pendidikan, sejak dulu selalu terdapat kesenjangan antara guru dan muridnya. Guru seringkali mempunyai pandangan bahwa murid-muridnya seharusnya dapat berperilaku dengan baik dan dapat berprestasi lebih tinggi. Murid, di lain pihak membutuhkan perhatian dan dorongan dari gurunya agar termotivasi untuk belajar. Mereka sendiri sering menuntut gurunya untuk dapat mengajar dengan baik dan menarik. Oleh karena itu, penting sekali bagi seorang guru untuk dapat menangani perilaku murid-muridnya dengan baik agar dapat terjadi transfer pengetahuan yang efektif.

Dalam proses belajar mengajar, yang paling penting untuk dilakukan adalah tercapainya tujuan dari pendidikan itu sendiri. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan sasaran maka banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi, antara lain kurikulum pendidikan, mutu pendidik itu sendiri, kemampuan umum siswanya, metode belajar mengajar, situasi dan kondisi kelas serta sarana dan prasarana kelas dan sekolah yang mendukung, dan lain sebagainya.

Terlepas dari itu semua, maka supaya terjadi transfer pengetahuan dan proses belajar mengajar yang baik perlu suatu iklim belajar mengajar yang sehat dan dinamis antara pendidik dan siswanya. Dimana kondisi atau iklim tersebut dapat terwujud apabila murid dan guru dapat terlibat secara aktif didalamnya. Misalnya saja murid-murid tidak ragu dan segan untuk mengajukan pertanyaan dan pendapatnya kepada guru, murid-murid aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, bersikap sopan di dalam kelas, hanya menjawab pertanyaan apabila mengacungkan jarinya, tidak ribut sendiri di dalam kelas, tidak mengganggu teman-temannya, dan lain sebagainya. Atau dengan kata lain iklim belajar yang baik akan memunculkan perilaku yang diharapkan atau positif dan mengurangi perilaku yang tidak diharapkan atau negatif. Tentunya apabila kondisi ini bisa dicapai, maka tidak mustahil proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Situasi kelas seperti ini dapat diwujudkan, salah satunya dengan menerapkan manajemen kelas yang tepat. Karena pada prinsipnya, mengajar yang efektif dan belajar yang sukses berkaitan erat dengan pengorganisasian dan manajemen kelas (Elliot et. al, 2000).

Berbagai ahli telah menunjukkan tentang pentingnya manajemen kelas. Evertson & Smylie melaporkan bahwa faktor utama dalam mengarahkan perilaku siswa adalah kegiatan-kegiatan menarik yang dilakukan oleh guru yang dapat mendorong siswanya berpartisipasi dalam aktivitas di kelas. Guru mengikutsertakan siswa dalam kegiatan belajar yang mudah dimengerti dan menarik perhatian (dalam Glover, 1990). Ini berarti, supaya kelas menjadi "hidup" namun teratur diperlukan suatu cara atau teknik yang menarik perhatian murid, sehingga siswa bisa belajar lebih lama dan melakukan kegiatan yang berguna dan produktif. Jika hal tersebut

dilaksanakan dengan benar, maka kehidupan kelas akan menjadi menyenangkan sebagai arena belajar sehingga transfer pengetahuan dapat berjalan dengan lancar.

Namun ironisnya - seperti yang kita ketahui- selama ini dikelas-kelas terutama pada sistem pendidikan di Indonesia hanya menggunakan manajemen kelas yang relatif konvensional dan kurang menarik perhatian siswa-siswanya. Dimana proses transfer pelajaran hanya berjalan satu arah dan tidak menyenangkan. Sehingga siswapun kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan. Mereka cenderung sebagai pendengar pasif, kurang bersemangat, kurang partisipatif, hanya menjawab jika ditunjuk, dan perilaku lain yang kurang mendukung keefektifan belajar. Jika kondisi ini dibiarkan, maka bisa dipastikan murid merasa bosan, akibatnya muncullah perilaku-perilaku negatif yang bisa merusak suasana kelas Misalnya saja murid menjadi suka mengobrol sendiri, tidak peduli dengan gurunya, mengganggu teman lainnya, "clometan", mengantuk di kelas dan perilaku indisipliner lainnya. Jika hal ini terus menerus terjadi maka bukan hal yang tidak mungkin terjadi jika tujuan pendidikan yang dicanangkan tidak bisa dicapai atau jika bisa dicapai maka memerlukan waktu cukup lama. Hal ini tentu saja akan merugikan program pendidikan itu sendiri.

TINJAUAN MENGENAI MANAJEMEN KELAS

Definisi Manajemen Kelas

Menurut Glover (1990) manajemen kelas (*classroom management*) adalah suatu pendekatan tingkah laku untuk mengarahkan perilaku siswa di dalam kelas. Artinya, mengatur kelas adalah menciptakan rutinitas kegiatan belajar supaya berjalan lancar dan membantu mencegah munculnya masalah disiplin yang tidak perlu ada (Elliot et. al, 2000). Sehingga manajemen kelas bisa didefinisikan sebagai bentuk pendekatan behavioral yang didalamnya terdapat penggunaan peraturan-peraturan dan prosedur-prosedur yang bertujuan untuk memelihara keteraturan kelas sehingga belajar bisa dihasilkan dan berjalan dengan lancar.

Manajemen kelas : Mengorganisasikan Aktivitas Ruang Kelas

Manajemen kelas yang baik memerlukan lebih dari sekedar tipuan atau alat-alat hiburan untuk menjaga supaya siswa-siswa tetap terkendali. Elemen pertama untuk diperhatikan adalah atmosfer kelas. Bagaimanakah iklim kelas? Apakah kondusif untuk belajar? Pada tahun 1984, Laslett dan Amith (dalam Elliot et. al, 2000) mengidentifikasi ketrampilan yang seharusnya bisa membantu pengorganisasian kelas yaitu :

1. Membawa siswa masuk

Pelajaran harus dimulai tepat waktu dan perhatian guru tidak boleh diganggu oleh ketidakrutinan.

Kelas akan dimulai dengan lancar apabila guru hadir sebelum kelas dimulai dan memeriksa apakah semua media tersedia dengan baik.

2. Membawa siswa keluar

Laslett dan Smith (1984) menganjurkan sebelum guru memutuskan apa yang akan diajarkan, mereka memikirkan metode ideal untuk memasukkan pelajaran.

3. Tetap pada fokus

Fokusnya haruslah pada isi pelajaran itu sendiri, etiket pengajar dan pengorganisasian pelajaran. Untuk mempertahankan motivasi murid pastikan bahwa aktivitas kelas sudah lengkap, terstruktur dengan baik dan dibuat semenarik mungkin

4. Memajukan siswa

Gangguan dalam kelas menjadi jarang apabila interaksi guru dengan murid terjalin positif

Pedoman Menciptakan Kelas yang Efektif

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa mengajar yang efektif dan belajar yang sukses berkaitan erat dengan pengorganisasian dan manajemen kelas. Doyle (dalam Elliot et. al, 2000) menyatakan bahwa belajar berhubungan dengan fungsi instruksional sedangkan keteraturan berhubungan dengan fungsi manajerial yaitu pembentukan kelompok, pengadaan peraturan dan prosedur, reaksi terhadap perilaku salah dan mengawasi kegiatan kelas.

Beberapa prinsip yang harus dikembangkan dalam melakukan manajemen kelas antara lain :

1. Menyelenggarakan aktivitas belajar yang mudah dimengerti dan diminati

Kunci dari prinsip ini adalah memberi siswa aktifitas yang menantang dan memiliki arti. Sehingga pendidik perlu mengumpulkan informasi tentang minat, cara berpikir dan kesiapan para siswanya dalam menerima tugas-tugas yang baru. Dengan demikian, guru akan mengetahui tugas-tugas yang paling sesuai untuk diberikan kepada muridnya.

2. Menyediakan lingkungan belajar atau situasi kelas yang supportive (mendukung)

Kelas harus menjadi tempat dimana kebutuhan fisiologis, keamanan, perasaan memiliki dan kebutuhan harga diri bisa terpuaskan pada tingkat yang tinggi. Dan hal ini sangat tergantung pada interaksi siswa dan guru.

3. Memberikan kesempatan kepada murid-murid untuk sukses dalam belajar

Setiap siswa harus mengalami kesuksesan di dalam kelas, meskipun bukan semata-mata hanya kompetisi saja. Namun fokusnya adalah pengalaman kesuksesannya tersebut. Guru yang baik selain memberi aktifitas yang menantang tapi juga menyediakan kesempatan untuk sukses yang besar. Hal ini terwujud dari pemberian tugas yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah.

4. Membantu murid mengembangkan dan mengatur tujuan mereka sendiri

Siswa yang berusaha mencapai tujuan-tujuan yang mereka tetapkan akan cenderung untuk terlibat di dalam kegiatan kelas (yang produktif)

5. Usahakan agar murid dapat mengetahui hasil kerja mereka

Umpan balik adalah bagian yang penting untuk memotivasi siswa agar tetap betah dalam tugas-tugas belajar dan untuk mengetahui seberapa banyak mereka telah belajar.

6. Melibatkan murid dalam membuat keputusan

Siswa juga perlu untuk turut merasakan bahwa mereka ikut mengatur apa yang mereka kerjakan. Pendidik yang baik memungkinkan siswa untuk mempunyai peran pula dalam menentukan sendiri pengalaman belajar mereka.

7. Membuat persiapan untuk menghadapi hari-hari buruk

Bagaimanapun hebatnya seorang guru merencanakan aktifitas kelas terkadang pelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya. Bila ini terjadi maka guru harus siap dengan aktifitas pengganti. Pendidik yang baik mengantisipasi adanya peristiwa ini dengan mengembangkan kegiatan belajar yang disusun secara khusus.

8. Memberi penguatan pada perilaku yang diinginkan

Sesungguhnya, manajemen kelas yang sukses didasari oleh prinsip yang terakhir ini yaitu perlunya seorang pendidik yang terlibat dalam kelas tersebut untuk memberi penguatan pada perilaku-perilaku yang diinginkan (*strengteningth appropriate baheavior*), yaitu segala perilaku atau sesuatu yang membantu proses belajar agar menjadi lebih lancar dan menyenangkan dalam kelas (Glover, 1990).

Kesimpulannya, dari kedelapan pedoman di atas menunjukkan bahwa tujuan utama dari program manajemen kelas yang efektif adalah mencegah munculnya suatu masalah, tidak semata-mata menanggapi perilaku yang bermasalah saja.

Manajemen Kelas Untuk Mencegah Perilaku Bermasalah

1. Pendekatan Glasser

Glasser (dalam Glover, 1990) menyatakan bahwa perilaku menyimpang siswa di dalam kelas dan kegagalan dalam belajar di sekolah adalah dua hal yang berkaitan erat. Dimana kegagalan menyebabkan reaksi emosional dan mendorong perilaku yang tidak rasional. Sebaliknya keberhasilan mendorong perilaku rasional dan mau belajar dari konsekwensi perilakunya.

Oleh karena itu, menurut Glasser seorang pendidik perlu meningkatkan keberhasilan murid dan mengurangi kegagalan yang dialami, yaitu dengan cara :

a. Be personal

Beri perhatian kepada murid. Karena jika pendidik membuat jarak dengan siswa akan menyulitkan guru ataupun siswa dalam berinteraksi.

b. Memperhatikan perilaku mereka pada saat ini, bukan yang lalu

Misalnya menanyakan apa yang sedang diperbuat siswa saat ini. Apabila selalu mengungkit kesalahan yang telah lewat akan menyebabkan siswa merasa tidak mampu/berhasil.

c. Menekankan penilaian terhadap apa yang mereka lakukan

Pendidik perlu memberitahu siswa bahwa apa yang dilakukan sekarang sangat membantu dirinya, memberi efek evaluasi pada apa yang terbaik bagi diri siswa tersebut.

d. Melibatkan murid dalam perencanaan atau pengambilan keputusan

Tujuannya adalah melibatkan siswa dalam pengambilan keputusan. Karena seringkali siswa tidak memperoleh gambaran bagaimana berperilaku yang lebih baik sampai akhirnya mereka diarahkan.

e. Memegang komitmen pada apa yang telah direncanakan atau diputuskan

Pendidik yang tidak konsisten dengan rencananya akan menimbulkan pemikiran : mengapa siswa harus konsisten pula ?

f. Tidak menerima alasan apapun dari murid

Hindari penerimaan alasan atau alibi dari siswa, untuk mencegah terjadinya kesalahan yang sama di hari kemudian.

g. Tidak menghukum murid.

Karena hukuman tidak mendidik anak bertanggung jawab. (Glover, 1990)

2. Pendekatan Behavioral

Pendekatan behavioral disusun berdasarkan pada teori behavioristik dan teori belajar sosial. Inti pendekatan ini adalah bagaimana seorang pendidik dapat mengkondisikan kelas, memberi rangsang kepada murid untuk meningkatkan perilaku yang dikehendaki dan mengurangi/menghilangkan perilaku yang tidak terpuji. Untuk itu murid jelas harus mengetahui benar mana perilaku yang dikehendaki dan mana yang harus dihindari..

Agar tujuan ini tercapai maka perlu dijabarkan dalam bentuk perilaku operasional seperti berikut ini:

a. Memperhatikan di Kelas

yaitu dengan menatap pada guru atau murid lain yang sedang memberi penjelasan, membalik halaman buku yang sedang dibaca, mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang dibahas

b. Berperilaku kooperatif dalam kelas atau kelompok

misalnya dengan ikut berpartisipasi dalam diskusi, menjadi sukarelawan untuk mengerjakan tugas, berbicara dengan tenang dan perlahan ketika memprotes, mendiskusikan keputusan dengan kelompok, dll.

c. Memulai kegiatan belajar

yaitu dengan menggali ide atau pendapat, mencari sumber lain untuk memperoleh informasi, berlatih secara mandiri, membantu murid lain mengerjakan tugas, dll.

d. Mengetahui aturan keselamatan yang berlaku di sekelilingnya

misalnya pada saat di tengah keramaian atau berada di tangga, memperhatikan sekitarnya ketika membawa barang-barang dan mentaati aturan keselamatan khusus yang berlaku di kelas (Glover, 1990).

Menurut Becker, Madsen, Arnold dan Tomas yang ditulis tahun 1967 (dalam Glover, 1990) ada tiga prinsip sederhana dalam mengatur kelas (manajemen kelas) secara behavioristik, yaitu :

1. Buatlah peraturan tentang apa yang diharapkan dari murid-murid

Aturan adalah bagian yang selalu ada dalam aktivitas kelas yang memberikan gambaran apa saja yang diharapkan dari seorang siswa. Peraturan bisa tertulis ataupun lisan, bersifat positif ataupun negatif. Peraturan harus sesedikit mungkin, jelas dan memiliki konsekuensi tertentu. Ikut sertakanlah murid dalam memformulasikan peraturan kelas.

2. Memberi penghargaan (reinforcement) pada perilaku yang dikehendaki dan berikan penjelasan untuk perilaku apa penghargaan itu diberikan.

Secara umum peraturan mampu meningkatkan perilaku, tetapi lebih jauh lagi perilaku tersebut tidak bisa dipertahankan labih lama. Oleh karena itu perlu tindak lanjut yang mampu memelihara perilaku yang sudah terbentuk ini yaitu berupa reinforcement. Reinforcement bisa berupa senyuman, kata-kata pujian, dll. Namun pemberian reinforcement tersebut hendaknya diberikan pada saat yang tepat dan proporsional, dan lebih baik diberikan secara pribadi daripada diberikan secara terbuka di depan kelas.

3. Abaikan masalah perilaku yang nampak sepele

Tidak selamanya perilaku yang tidak dikehendaki selalu diikuti hukuman tertentu. Terkadang untuk perilaku yang tidak diinginkan yang sifatnya ringan dapat diabaikan. Dengan tidak mengacuhkan perilaku yang tidak perlu tersebut diharapkan dapat hilang dengan sendirinya. Karena pada beberapa kasus, siswa melakukan perilaku yang tidak diinginkan tersebut karena ingin menarik perhatian teman maupun guru. Sehingga mengacuhkan perilaku minor tersebut dapat menyebabkan timbulnya extinction pada perilaku tersebut. Prinsip ini akan berhasil dengan baik apabila dipasangkan dengan prinsip nomor 2

Manajemen Kelas Untuk Mengintervensi atau Menangani Perilaku Yang Tidak Dikehendaki

Apabila di dalam kelas terjadi perilaku-perilaku yang tidak dikehendaki tanpa dapat dicegah, maka salah satu cara menanggulangnya adalah dengan teknik intervensi yang lebih spesifik untuk menggantikan teknik prevensi. Teknik intervensi lebih dikembangkan dibandingkan teknik prevensi, hal ini berkaitan dengan beberapa munculnya masalah perilaku yang sukar ditangani dan perlunya memperbaiki apabila sudah terlanjur terjadi (Glover, 1990).

1. *Token Economy*

Metode ini dikembangkan oleh Ayllon dan Azrin pada tahun 1968 (Glover, 1990). Konsepnya adalah pemberian reinforcement yang langsung terhadap perilaku yang sesuai dengan yang telah ditentukan dalam aturan-aturan kelas. Pada metode ini *token* diberikan berdasarkan kualitas perilaku siswa. Token ini berbentuk angka (point), tanda check atau gambar orang tersenyum. Seorang siswa yang melakukan hal-hal yang dikehendaki akan mendapatkan sejumlah token, yang nilainya berbeda untuk masing-masing perilaku. Misalnya seorang anak yang datang tepat waktu mendapat nilai dua, sedangkan menjawab pertanyaan lisan di kelas mendapat nilai lima. Sebaliknya bila si siswa melakukan kesalahan maka ia akan kena denda, tokennya diambil sesuai dengan tingkat pelanggarannya. Ada batas maksimal siswa dapat kena denda, bila ia melewati batas tersebut maka ia terpaksa dihukum lebih berat (misalnya keluar dari kelas pada akhir periode). Pada akhir periode tertentu yang sudah disepakati, token yang sudah diperoleh siswa dapat ditukar dengan reinforcement yang sebenarnya yang bentuknya bervariasi dan sifatnya menarik bagi siswa. Misalnya bagi siswa yang sudah mengumpulkan 50 token, ia dapat "membelanjakan" 10 tokennya untuk bisa pulang lebih dulu, 20 tokennya untuk bebas dari tugas, dll.

Metode token ini efektif pada seluruh tingkat usia. Pada situasi dimana kontrol yang ketat sangat dibutuhkan maka metode ini dapat menjadi metode intervensi yang baik. Keuntungan dari penerapan metode ini adalah:

1. Reinforcement konkrit, diberikan langsung
2. Fleksibilitas dalam pilihan reinforcement
3. Minat siswa yang tinggi terhadap reinforcement
4. Kemudahan dalam melakukan revisi program

Sedangkan komponen yang harus ada dalam metode ini adalah :

1. Seperangkat instruksi yang menunjukkan secara jelas apa yang diharapkan dari siswa
2. Token yang tersedia setiap saat
3. Panduan kapan pemberian token diperbolehkan dan kapan token diambil kembali
4. Petunjuk penukaran token dengan reinforcer yang sesungguhnya

2. *Good Behavior Game*

Salah satu bentuk spesifik dari manajemen kelas adalah *Good Behavior Game*. Bentuk ini dikenalkan oleh Oleh Barrish, Saunders & Wolf (dalam Glover, 1990) pada tahun 1969.

Metode ini mengacu pada bentuk metode *Token Economy*. Namun pada metode *Good Behavior Game*, administrasinya dilakukan secara berkelompok. Dimana kelas dibagi menjadi dua atau lebih tim yang bersaing untuk mendapatkan angka (*token*) tertinggi dari perilaku yang mereka perbuat. Reinforcement diberikan pada seluruh anggota tim yang unggul. Nilai tiap kelompok ditentukan oleh perilaku masing-masing anggota. Nilai tim akan berkurang atau bertambah tergantung dari perilaku masing-masing

anggota kelompok. atau dengan kata lain dalam metode ini sangat dibutuhkan kerjasama yang baik antar anggota kelompoknya.

Dari gambaran diatas, keuntungan yang diperoleh dari metode ini adalah :

1. Partisipasi siswa tinggi
2. Reinforcement menggambarkan nilai peer
3. Prosesnya tampak seperti permainan dan menyenangkan

Untuk itu, komponen yang harus ada dalam metode ini adalah :

1. Petunjuk yang menerangkan tujuan/keinginan guru
2. Seperangkat aturan yang membatasi perilaku apa saja yang diberi nilai (token) dan perilaku mana yang tidak (dikurangi tokennya)
3. Gambaran bagaimana pelaksanaannya
4. Pemilihan reinforcement kelompok yang telah disepakati

3. Group Contract

Metode ini dikemukakan oleh Homme, Csanyi, Gonzales & Rechs (dalam Glover, 1990) pada tahun 1969. Metode ini merupakan kesepakatan yang terjadi antara kelompok siswa dengan gurunya mengenai hak dan kewajiban mereka masing-masing.

Karakteristik utama dari metode ini adalah :

1. Baik guru dan murid bernegosiasi mengenai perilaku apa saja yang disepakati, perilaku apa saja yang direinforcer
2. Keikutsertaan siswa bersifat sukarela. Setiap siswa boleh tidak setuju dengan kesepakatan tersebut dan mereka boleh ikut serta kapan saja.
3. Guru sendiri harus bersedia untuk terikat suatu kewajiban yang turut dicantumkan dalam perjanjian (kontrak), misalnya mengoreksi tugas siswa tepat pada waktunya, dll.

Metode ini terbukti efektif untuk siswa-siswa dengan segala usia dan dengan latar belakang yang berbeda-beda. Keuntungan dari metode ini disamping dari yang disebutkan dalam token ekonomi ditambah dengan manfaat negosiasi dan partisipasi aktif secara sukarela.

Komponen yang harus ada dalam metode ini adalah :

1. Gambaran mengenai seluruh aturan yang ada dalam kelas
2. Gambaran mengenai perilaku siswa dan guru
3. Penjelasan tentang tata cara pelaksanaan sistem ini
4. Tanda tangan dari siswa yang setuju

4. Individual Contract

Metode ini dikemukakan oleh Kazdin pada tahun 1988 (dalam Glover, 1990). Teknik ini sering disebut sebagai *contingency contract*, adalah suatu perjanjian yang terjadi antara guru dengan murid tertentu saja yang mempunyai masalah. Dalam hal ini murid atau anak diminta untuk merubah perilakunya sebagai balasan dari reinforcement. Teknik ini dimulai dari satu tahap kecil berlanjut terus hingga tujuan utama tercapai.

Misalnya seorang murid yang terbiasa tidur di kelas diperbolehkan tidur selama pelajaran berlangsung asalkan sebelumnya ia dapat menjawab dua pertanyaan yang diajukan oleh gurunya. Situasi ini memberikan perhatian personal kepada murid tersebut sehingga ia merasa ada dorongan untuk melakukan perubahan perilaku.

Metode ini digunakan pada siswa segala usia dan pada situasi yang beragam. Keuntungan utamanya adalah sifat fleksibilitasnya (dapat diterapkan dalam lingkup perilaku yang amat luas) dan kenyataan bahwa metode ini dapat dirundingkan dengan diri siswa untuk mengetahui kebutuhan siswa pada saat itu (yang sifatnya individual)

5. Time Out

Metode ini dikemukakan oleh Witt et.al pada tahun 1988 (dalam Glover, 1990). Time out sering dianggap sebagai suatu metode untuk memberi hukuman secara halus, yaitu dengan memisahkan sementara seorang anak yang melakukan sesuatu yang tidak diinginkan dari rekan-rekannya yang lain, dalam kurun waktu kira-kira 3-5 menit. Metode ini digunakan bila perilaku yang mengganggu tersebut direinforce oleh kondisi lingkungannya dan atau bila guru menganggap bahwa perilaku tersebut harus dihentikan segera.

Dalam pelaksanaannya metode ini mendapatkan banyak kritik, oleh karena itu perlu diperhatikan hal-hal berikut sebelum menjatuhkan time out pada murid :

1. Time out diberikan dengan sepengetahuan dan persetujuan dari orang tua/wali
2. Persiapkan murid-murid dengan menjelaskan situasi dan kondisi diberikannya time out kepada mereka
3. Bila mungkin jangan mengisolasi murid sepenuhnya
4. Bila terpaksa mengisolasi murid, pastikan bahwa tempat pengasingannya cukup nyaman, cukup terang dan tidak menakutkan
5. Bila seorang murid melakukan kesalahan, ajaklah ia pergi keruangan time out, ajak berbicara, mengevaluasi perilakunya yang menyebabkan ia perlu time out
6. Bila waktu time out sudah habis, beritahu murid untuk segera kembali ketempatnya semula
7. Ingatkan pada murid bahwa mereka sendirilah yang berkuasa menentukan kapan untuk melakukan time out. Ajaklah mereka untuk mencegah masalah dengan cara menghindarinya.

6. Home Based Contingencies

Metode dikemukakan oleh Williams (dalam Glover,1990) pada tahun 1987. Menurutny, teknik ini merupakan program manajemen perilaku dimana reinforcer pendukungnya diberikan oleh orang tua di rumah. Karena seringkali disadari pentingnya orang tua diikutsertakan dalam pengaturan perilaku anaknya. Disamping itu orang tua seringkali ingin terlibat langsung dengan program-program sekolah anaknya.

Metode ini dapat diadministrasikan bersama-sama dengan metode lain seperti *token economy*, atau *individual contract* atau bisa juga dari kesepakatan bahwa

tercapainya tujuan-tujuan tertentu dalam satu hari (yang ditentukan oleh orang tua dan guru sebelumnya) akan diberi reinforcer pendukung dari orang tua. Penggunaan metode ini juga efektif untuk semua usia dan dari latar belakang yang berbeda-beda.

Keuntungan dari metode ini adalah :

1. Orang tua terlibat penuh, mendukung langkah-langkah guru yang telah dilakukan di sekolah
 2. Dengan keikutsertaan orang tua perubahan perilaku akan lebih konsisten dan efektif
 3. Orang tua dapat memberikan lebih banyak reinforcement kepada anaknya daripada guru
 4. Perhatian guru dapat dialihkan untuk mengerjakan tugas-tugas yang lainnya
- Untuk implementasinya, beberapa aturan harus dipenuhi terlebih dahulu yaitu ;
1. Kesepakatan mengenai perilaku mana yang akan diperkuat.
 2. Orang tua harus terlibat penuh dalam program dan menyediakan reinforcer secara konsisten
 3. Harus ada metode yang efektif untuk berkomunikasi dengan orang tua siswa. Seringkali untuk memudahkan, dibuat kartu atau buku laporan harian guru dimana guru mencatat tingkat pencapaian tujuan siswa dan memberitahukan saat mana siswa patut diberi reinforcer.

METODE MANAJEMEN KELAS GOOD BEHAVIOR GAME

1. Definisi operasional Manajemen Kelas Good Behavior Game

Metode *Good Behavior Game*, administrasinya dilakukan secara berkelompok. Dimana kelas dibagi menjadi empat tim yang bersaing untuk mendapatkan angka (*token*) tertinggi dari perilaku yang mereka perbuat sesuai dengan peraturan yang telah disepakati kelas. Nilai tiap kelompok ditentukan oleh perilaku masing-masing anggota kelompok. Nilai tim akan berkurang atau bertambah tergantung dari perilaku masing-masing anggota kelompok. Sehingga masing-masing kelompok berlomba-lomba untuk mengumpulkan token paling banyak dengan cara meningkatkan munculnya perilaku yang positif dan mengurangi munculnya perilaku negatif. Pada akhir periode, nilai masing-masing kelompok di jumlahkan dan bagi kelompok yang memperoleh poin tertinggi dapat menukarkan tokennya dengan hadiah yang sebenarnya yang menarik bagi siswa.

2. Definisi Operasional Perilaku yang Menyertai Manajemen Kelas

Yaitu perilaku-perilaku yang muncul dan dicatat saat diterapkannya Manajemen Kelas *Good Behavior Game*. Perilaku-perilaku yang akan dilihat kemunculannya tersebut didasarkan observasi mengenai perilaku-perilaku yang diharapkan muncul (akan direinforce) dan perilaku-perilaku yang ingin dikurangi bahkan dihilangkan. Misalnya saja perilaku-perilaku tersebut adalah :

1. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar
2. Bertanya pada guru tentang materi pelajaran
3. Menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman
4. Menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah
5. Mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi)
6. "Clometan" yaitu mengeluarkan kata-kata atau komentar yang tidak pada tempatnya
7. dll

Perilaku di atas tergantung pada situasi dan kondisi kelas yang sedang dihadapi. Sehingga antara satu kelas dengan kelas yang lainnya akan muncul perilaku siswa yang berbeda

PENSKORAN

Setelah guru dapat mengidentifikasi perilaku positif yang ingin dimunculkan dan perilaku negatif yang ingin dikurangi/dihilangkan maka langkah berikutnya adalah memberikan skor pada masing-masing respon. Adapun skoring atau penilaian terhadap perilaku yang muncul saat diterapkan Metode Manajemen Kelas tersebut misalnya :

- | | |
|---|--------------------|
| 1. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru | : diberi nilai 1 |
| 2. Bertanya pada guru tentang materi pelajaran | : diberi nilai 1 |
| 3. Menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman | : diberi nilai 1 |
| 4. Menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah | : diberi nilai 0,5 |
| 5. Mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi) | : diberi nilai -1 |
| 6. "Clometan" yaitu mengeluarkan kata-kata atau komentar yang tidak pada tempatnya atau tidak layak | : diberi nilai -1 |

Penskoran di atas digunakan sebagai token untuk menilai perilaku siswa yang muncul selama proses belajar mengajar.

Prosedur Pelaksanaan Metode Manajemen Kelas

1. Langkah awal dari pelaksanaan yang penting dipersiapkan adalah mengidentifikasi perilaku-perilaku siswa yang seharusnya muncul (dikehendaki) dan perilaku-perilaku yang seharusnya dihilangkan (tidak dikehendaki).

2. Setelah itu barulah dilakukan hal-hal yang berkaitan dengan teknis pelaksanaan yaitu membuat aturan permainan yang akan diberikan pada siswa-siswa dan membuat lembar monitoring untuk mencatat perilaku-perilaku yang muncul di dalam kelas saat pelajaran berlangsung.

3. Pada pertemuan pertama guru membuat kontrak atau perjanjian dengan siswa-siswanya mengenai permainan yang akan dilakukan selama proses belajar mengajar di kelas berlangsung. Sebelumnya kelas tersebut dibagi menjadi empat

kelompok yaitu kelompok A,B,C dan D yang diatur berdasarkan banjar di kelas tersebut dimana masing-masing kelompok memiliki anggota-anggota kelompok. Kemudian siswa diberikan penjelasan mengenai perilaku-perilaku anggota kelompok yang diharapkan kemunculannya dan perilaku-perilaku yang seharusnya dikurangi/dihilangkan. Setiap perilaku yang dimunculkan akan diberikan nilai seperti yang diuraikan di atas. Siswa-siswa diinformasikan bahwa setiap perilakunya sangat menentukan nilai kelompoknya sehingga mereka diharapkan bersaing atau berlomba-lomba untuk memunculkan perilaku positif dan mengurangi perilakunya yang negatif.

4. Pada akhir periode yang telah ditentukan (sampai ujian CAWU akhir) nilai yang telah diperoleh anggota kelompok tersebut akan dijumlahkan. Bagi kelompok yang mendapatkan poin tertinggi, masing-masing anggota kelompok boleh menukarkan tokennya dengan hadiah yang sesungguhnya (tergantung pada kesepakatan kelas). Untuk memudahkan pencatatan nilai maka perilaku masing-masing anggota kelompok ini dicatat oleh masing-masing sekretaris kelompok serta guru di dalam lembar monitoring

HASIL DARI PENELITIAN

Setelah dilakukan pengamatan 3 kali selama 2 minggu , maka diperoleh data-data hasil penelitian yang disajikan dalam tabel-tabel di bawah ini :

Tabel Frekuensi Perilaku Yang Muncul Saat Pengamatan (f_o)
pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

JENIS PERILAKU	f_o Kelompok	
	Eksperimen	Kontrol
1. Menjawab pertanyaan guru dengan benar	298	205
2. Bertanya pada guru tentang materi pelajaran	9	5
3. Menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman	32	4
4. Menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah	73	78
5. Mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi)	15	58
6. "Clometan"	14	61
Yang diharapkan (positif) secara keseluruhan yang terdiri dari perilaku 1 sampai perilaku 4	412	292

Yang tidak diharapkan (negatif) secara keseluruhan yang terdiri dari perilaku 5 dan 6	29	119
---	----	-----

CONTOH LEMBAR MONITORING

KELOMPOK :

MENJAWAB PERTANYAAN GURU DNG BENAR (1)	BERTANYA PADA GURU TTNG MATERI (1)	MENANGGAPI GURU ATAU TEMAN (1)	MENJWB PERTANYAAN GURU WALAU SALAH (0.5)	MENGOBROL DNG TEMAN BKN DISKUSI (-1)	CLOMETAN (-1)

DAFTAR PUSTAKA

Elliot, Stephen N., Kratochwill, Thomas R., Cook, Joan Littlefield., Travers, John F..
Educational Psychology : Effective Teaching, Effective Learning. USA :
McGraw-Hill.2000

Glover, John A and Brubing, Roger H. . *Educational Psychology : Principles and
Applications.* USA : Harper Collins Publishers.1990

Mc. Cown, R., Marcy, D and Roop, P.G, . *Educational Psychology.* Boston : Allyn and
Bacon.1996

**MEMAHAMI PERKEMBANGAN REMAJA BESERTA
PERMASALAHANNYA:**

OLEH :

**HERDINA INDRIJATI, S.PSI.
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNAIR SURABAYA**

Sebelum kita membahas panjang lebar mengenai remaja dan segala permasalahannya, ada baiknya kita menilai terlebih dahulu bagaimana sebenarnya hubungan anda dengan keluarga terutama anak-anak. Jika kita ingin mengetahui dengan sebenar-benarnya maka pertanyaan dibawah ini harus dijawab dengan sejujur-jujurnya. Mari kita mulai.

Berikut kami mrngutip beberapa pertanyaan yang disusun oleh seorang ahli psikologi yaitu Charles E. Schaefer (dalam Markum M. Enoch) yang dapat anda jadikan pegangan untuk bisa menilai apakah suasana rumah anda menyenangkan atau tidak bagi putra putri anda :

1. Apakah anda sering bermain dengan putra putri anda dalam suasana membagi kegembiraan dan kelucuan bersama ?
2. Apakah anggota keluarga anda atau putra putri anda bersahabat satu sama lain ?
3. Apakah anda melakukan darmawisata atau jalan-jalan bersama secara teratur ?
4. Apakah anda membuat anak-anak merasa teman-teman mereka diterima dirumah dengan baik ?
5. Apakah anda meluangkan suatu hari sebagai hari keluarga ?
6. Apakah pertemuan keluarga (misalnya arisan keluarga) merupakan peristiwa yang teratur dijalankan ?
7. Pernahkah anda dan putra putri anda mengerjakan kegemaran (hobi) masing-masing secara bersama-sama ?
8. Apakah anda berolah raga atau melakukan kegiatan lain bersama-sama putra putri anda secara teratur ?
9. Pernahkah dalam bermain dengan putra putri anda menempatkan diri sebagaimana yang mereka kehendaki ? misalnya main pukul-pukulan memakai bantal ?
10. Apakah anda bersamaputra putri menikmati suasana santai setiap hari ?
11. Apakah anda menunjukkan senyum atau tertawa dalam berbicara atau berinteraksi dengan putra putri anda ?
12. Apakah anda dapat secara jenaka atau humoris meredakan ketegangan yang dialami putra putri anda ?

Bila anda menjawab sebagian besar pertanyaan diatas dengan "YA" maka kemungkinan besar suasana rumah anda menyenangkan bagi putra putri anda. Sehingga kemungkinan besar pula anda akan berhasil membentuk putra putri yang gembira atau periang.

Sebaliknya, bila kebanyakan jawaban "TIDAK" kemungkinan sumbangan anda dalam menciptakan anak bermasalah atau kenakalan remaja sangat besar.

FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB

Faktor- faktor penyebab kenakalan pada remaja dibagi menjadi 2 golongan :

1. Faktor Lingkungan
 - a. Malnutrisi (kekurangan gizi)
 - b. Kemiskinan di kota-kota besar
 - c. Gangguan lingkungan (polusi, kecelakaan lalu lintas, bencana alam, dll.)
 - d. Migrasi (urbanisasi, pengungsian karena perang/kerusuhan, dll)
 - e. Faktor sekolah (kesalahan mendidik, faktor kurikulum, dll)
 - f. Keluarga yang bercerai berai (perceraian, perpisahan yang terlalu lama, dll)
 - g. Gangguan dalam pengasuhan oleh keluarga :
 1. kematian orang tua
 2. orang tua sakit berat
 3. hubungan antara anggota keluarga tidak harmonis
 4. orang tua sakit jiwa
 5. kesulitan dalam pengasuhan karena pengangguran, kesulitan keuangan, tempat tinggal tidak memenuhi syarat, dll.
2. faktor peibadi
 - a. faktor bakat yang mempengaruhi temperamen (menjadi pemarah, hiperaktif, dll)
 - b. cacat tubuh
 - c. ketidakmampuan untuk menyesuaikan diri

KENAKALAN REMAJA

Seperti telah diuraikan diatas, kenakalan remaja yang dimaksud disini adalah perilaku yang menyimpang atau melanggar hukum. Kenakalan remaja dibagi menjadi \$ yaitu :

1. Kenakalan yang menimbulkan korban fisik pada orang lain : perkelahian, perkosan, perampokan, pembunuhan, dll.

2. Kenakalan yang menimbulkan korban materi : perusakan, pencurian, pencopetan, pemerasan, dll.
3. Kenakalan sosial yang tidak menimbulkan korban dipihak orang lain : mpelacuran, penyalahgunaan obat, hubungan seks sebelum nikah (untuk indonesia)
4. Kenakalan yang melawan status : mengingkari status anak sebagai pelajar dengan cara membolos, mengingkari status orang tua seperti minggat dari rumah atau membantah perintah mereka, Nanti kalau sudah dewasa mengingkari status mereka sebagai hamba hukum misalnya.

PENYALAHGUNAAN OBAT DAN ALKOHOLISME

Obat-obatan tertentu dan minuman yang mengandung alkohol mempunyai dampak terhadap sistem syaraf manusia yang menimbulkan berbagai perasaan. Sebagian dari obat-obatan itu meningkatkan gairah, semangat dan keberanian (banyak digunakan olah sebagian musisi) sebagian lagi menimbulkan perasaan mengantuk, tenang dan nikmat sehingga dianggap bisa melupakan segala kesulitan. Karena efek itulah beberapa remaja menyalahgunakan obat-obatan dan alkohol. Padahal kita semua tahu bahwa sifat obat dan alkohol bisa menimbulkan ketergantungan pada pemakainya sehingga semakin lama mereka makin tidak bisa melepaskan diri dari jeratan keduanya. Pada tahap ini remaja bisa menjadi kriminal untuk sekedar memperoleh uang untuk membeli obat atau alkohol.

Dikalangan remaja ada istilah khusus untuk menyebut berbagai obat tersebut misalnya :

- alkohol : dringan, pengairan, seropan, tiupan, dll
- ganja : alue, bungan, dogel, gokel, nisan, nokis, nimpot, dll.
- Keroin : coklat, hero, dll.
- Morfin : bubuk, serbuk, kesehatan dll.
- Pil : kancing
- Obat : boat, stok, dll

Dari beberapa penelitian ada beberapa data yang cukup menarik untuk kita perhatikan. Seorang ahli mengatakan bahwa pelajar dengan harga diri kelewat tinggi bisa terjebak dalam lingkaran setan yang dimulai dari nilai rapor yang rendah, teguran dari guru, tersinggungnya harga diri, makin malas belajar, sehingga prestasi belajarnya makin rendah sehingga ia lari pada alkohol/obat. Atau karena terlibat dengan teman-teman dalam pesta dimana semua temannya kok minum alkohol dan dia akan merasa malu/gengsi/takut diolok bila tidak ikut-ikutan minum alkohol.

Salah satu faktor lain yang pernah diteliti adalah masalah kepercayaan terhadap agama. Bahwa makin seseorang itu yakin kepada agama maka makin rendah kecenderungannya terlibat dalam penyalahgunaan alkohol.

Selain itu, faktor kepribadian juga sangat berpengaruh pada keterlibatan seseorang terhadap alkohol maupun obat-obatan. Ada beberapa sifat yang menurut para ahli merupakan indikasi dari adanya kemungkinan terlibat penyalahgunaan obat/alkohol yaitu sifat mudah kecewa, sifat tidak dapat menunggu atau tidak sabaran, sifat memberontak, sifat mengambil resiko berlebihan atau sifat mudah bosan/jenuh. Karena sifat-sifat ini memang banyak terdapat pada remaja, maka persoalannya adalah bagaimana menjaga agar sifat-sifat ini tidak berkembang menjadi negatif dalam bentuk penyalahgunaan obat/alkohol.

PENCEGAHAN PERILAKU MENYIMPANG PADA REMAJA

Dalam menghadapi remaja kita harus selalu ingat bahwa jiwa remaja adalah jiwa yang penuh gejolak dan bahwa lingkungan sosial remaja juga berubah dengan pesat (jaringan media informasi yang makin luas) yang mengakibatkan kesimpang siuran norma. Kondisi ini menyebabkan masa remaja menjadi lebih rawan daripada tahap-tahap lain dalam perkembangan jiwa manusia.

Untuk mengurangi benturan/gejolak dan untuk memberi kesempatan pada remaja untuk berkembang lebih optimal maka :

1. Perlu diciptakan kondisi lingkungan terdekat yang seestabil mungkin, khususnya lingkungan keluarga. Keadaan keluarga yang ditandai dengan hubungan suami istri yang harmonis akan lebih menjamin remaja untuk bisa melewati masa sulitnya ini dengan lebih mudah. Karena itu tindakan pencegahan yang utama adalah berusaha menjaga keutuhan dan keharmonisan keluarga sebaik-baiknya.
2. Selain itu perlu diperhatikan bahwa setiap remaja itu unik. Kebiasaan menyamaratakan remaja dengan saudara-saudaranya seringkali bukan merupakan tindakan yang bijaksana karena justru akan menimbulkan perasaan iri hati. Jadi jangan terlalu suka untuk membandingkan prestasi satu anak dengan anak yang lainnya (bagi orang tua, guru maupun masyarakat). Lebih bijaksana kalau kita memotivasi mereka dengan nada yang positif seperti : ayo nak kamu pasti berhasil, ayo masa depanmu menanti, dll.
3. Disamping faktor keluarga, maka pengembangan pribadi remaja yang optimal juga perlu diusahakan melalui pendidikan baik formal maupun informal. Pendidikan (yang hakikatnya adalah proses pengalihan norma-

- norma) harus dilakukan sebaik-baiknya sejak usia dini yang akan diserap dan akan dijadikan tolok ukur pada saat anak-anak memasuki usia remaja. Dengan kata lain remaja yang sejak usia dini sudah dididik sedemikian rupa sehingga ia mempunyai nilai-nilai yang mantap dalam jiwanya maka akan lebih tenang dalam menghadapi gejolak jiwanya nanti.
4. Sekolah selain berfungsi pengajaran (mencerdaskan anak didiknya) juga berfungsi pendidikan (transformasi norma). Sehingga peranan sekolah pada hakikatnya tidak jauh berbeda dari peranan keluarga yaitu sebagai rujukan dan tempat perlindungan jika anak mengalami masalah. Oleh karena itu keberadaan guru wali dan guru BP perlu lebih diberdayakan lagi. Karena kepada mereka jugalah para siswa akan mengadakan problem yang dihadapi.
 5. Perlunya pengembangan organisasi atau perkumpulan pemuda baik yang formal (pramuka, karang taruna, dll) maupun yang informal (kelompok belajar, dll). Tetapi juga harus diperhatikan, jika organisasi atau kelompok itu sendiri tidak stabil (banyak gejolak, teman-temannya justru banyak yang suka begadang, dll) maka akibatnya para remaja yang tergabung dalam kelompok tersebut memungkinkan munculnya perilaku menyimpang.
 6. Usaha untuk meningkatkan kemampuan remaja dalam bidang tertentu sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya masing-masing. Misalnya bakat dalam bidang teater, musik, olah raga, baca puisi, dll. Dengan demikian remaja diharapkan bisa mengembangkan kepercayaan dirinya dengan adanya kemampuan yang dimilikinya. Ada kalanya orang tua atau pendidik meremehkan prestasi seorang anak dalam bidang bakat dan minatnya. Karena yang menjadi tolok ukur keberhasilan remaja adalah dalam hal pelajaran (angka rapor bagus, masuk rangking, masuk universitas, dll.).

Misalnya jika seorang anak berpamitan untuk rapat OSIS maka seringkali orang tua bertanya : sudah belajar apa belum ? Kalau belum anak tidak diijinkan untuk pergi walaupun sebenarnya rapat tersebut besar artinya bagi anak tersebut. Sedangkan jika anak berpamitan untuk belajar kelompok, maka orang tua langsung mengijinkan, padahal belum tentu anak tersebut belajar sungguh-sungguh bahkan hanya ada yang sekedar nongkrong. Jika keadaan ini diteruskan maka Kalaupun si anak menjadi rangking pertama, belum tentu pada saat mereka dewasa kelak dan terjun di masyarakat mereka menjadi orang yang berhasil. Sehingga disini perlu diseimbangkan antara kemampuan intelektual dengan kemampuannya berhubungan sosial (bersosialisasi).

PENANGANAN TERHADAP MASALAH REMAJA

Ada 5 ketentuan yang harus dipenuhi untuk membantu remaja :

1. **Kepercayaan**, remaja harus percaya kepada orang yang mau membantunya (orang tua, guru, psikolog, ulama, dll). Ia harus yakin bahwa penolongnya tersebut tidak akan membohonginya dan bahwa kata-kata penolong ini memang benar adanya. Untuk itu terkadang tenaga profesional (psikolog, konselor) lebih efektif daripada orang tua atau guru karena remaja yang bersangkutan sudah terlanjur mempunyai penilaian tertentu kepada orang tua maupun gurunya. Tetapi jika orang tua maupun guru ingin menolong remajanya, maka perlu berusaha untuk menjadi orang yang bisa dipercaya. Misalnya berperilaku konsisten, tidak mudah membocorkan rahasia, tidak gampang mengolok, dll. Dan ini memang perlu waktu yang cukup panjang.
2. **Kemurnian hati**, remaja harus merasa bahwa penolong tersebut sungguh-sungguh mau membantunya tanpa syarat. Ia tidak akan suka kalau orang tua misalnya mengatakan : *Bener deh, mama sayang sama kamu dan mama akan bantu kamu, tapi kamu juga mesti ngerti dong kalau pelajaranmu itu penting, Ini kan demi kepentinganmu sendiri.* Buat remaja, kalau mau membantu yang bantu saja. Tidak perlu ditambahi tetapi-tetapi. Karena itulah remaja menjadi lebih sering meminta nasehat pada teman-temannya sendiri. Walaupun temannya itu tidak bisa memberi nasihat atau jalan keluar, tetapi jelas bahwa mereka murni mau membantu. Jika orang tua atau orang dewasa lainnya ingin membantu, cobalah belajar menjadi pendengar yang baik.
3. **Kemampuan mengerti dan menghayati (empathy)** perasaan remaja. Dalam posisi yang berbeda (perbedaan usia, status, cara berfikir, dll) sulit bagi orang dewasa (khususnya orang tua) untuk berempathy pada remaja karena setiap orang (bagi yang tidak terlatih) akan cenderung untuk melihat segala persoalan dari sudut pandangya sendiri. Disinilah terkadang mulai diperlukan tenaga profesional yang memang terlatih untuk berempati.
4. **Kejujuran**. Remaja mengharapkan penolongnya menyampaikan apa adanya saja, termasuk hal-hal yang kurang menyenangkan. Yang tidak bisa dia terima adalah jika ada hal-hal yang pada dia disalahkan tetapi pada orang lain atau pada orang tuanya sendiri dianggap benar. Kebiasaan orang tua dan orang dewasa lainnya untuk membohongi remaja (walaupun dalam rangka menolongnya) lama-kelamaan akan meruntuhkan kepercayaannya terhadap penolongnya.

5. Mengutamakan cara pandang remaja itu sendiri. Remaja akan memandang segala sesuatu

Dari sudutnya sendiri. Buat remaja, pandangannya sendiri itulah yang merupakan kenyataan. Kalau dia mengatakan guru matematikanya jahat, maka jahatlah guru tersebut. Maka kemampuan untuk mengerti pandangan remaja berikut seluruh perasaannya merupakan modal untuk membangun empati terhadap remaja.

Oleh karena itu, jika perilaku menyimpang remaja sudah tidak bisa ditangani orang tua dan anggota keluarga sendiri perlu kiranya difikirkan permintaan bantuan seorang profesional misalnya guru BP, psikolog, psikiater, dll. Karena dengan bekal ilmu dan pengalaman yang ada pada mereka diharapkan penanganan terhadap perilaku menyimpang remaja tersebut lebih tepat dan efektif.

PERTANYAAN TERAKHIR YANG PERLU DIRENUNGKAN :

1. Apakah anda selalu mengetahui apa yang dilakukan anak-anak anda sehari-hari? Apa kegiatan mereka, kemana mereka pergi, siapa teman-teman mereka, dll.
2. Apakah anda selalu menyediakan waktu untuk makan bersama anak-anak atau keluarga di rumah? Berapa kali sehari? Apa yang dibicarakan?
3. Pernahkah atau berapa kali anda meluangkan waktu untuk secara khusus bercengkerama/berdialog/bermain dengan anak anda?
4. Apakah anda selalu menjawab pertanyaan anak anda dengan sungguh-sungguh dan gembira?
5. Apakah anda melakukan belaian, ciuman atau bentuk-bentuk sentuhan kasih sayang lainnya terhadap anak anda?

Selamat menjawab dan merenungkan.

Terima kasih.

TUGAS PERKEMBANGAN REMAJA

1. MENERIMA KEADAAN FISIKNYA
2. MEMPEROLEH KEBEBASAN EMOSIONAL DARI ORANG TUA
3. MAMPU BERGAUL
4. MENEMUKAN MODEL UNTUK IDENTIFIKASI
5. MENGETAHUI DAN MENERIMA KEMAMPUAN SENDIRI
6. MEMPERKUAT PENGUASAAN DIRI ATAS DASAR SKALA NILAI DAN NORMA
7. MENINGGALKAN REAKSI DAN CARA PENYESUAIAN KEKANAK-KANAKAN

CIRI KHAS REMAJA

1. KECANGGUNGAN DALAM PERGAULAN DAN KEKAKUAN DALAM GERAKAN, SEBAGAI AKIBAT PERKEMBANGAN FISIK
2. KETIDAKSEIMBANGAN SECARA KESELURUHAN TERUTAMA EMOSI YANG LABIL/ EMOSI CEPAT BERUBAH
3. SIKAP MENENTANG DAN MENANTANG TERHADAP ORANG TUA, MERUPAKAN PERWUJUDAN KEINGINAN UNTUK MERENGGANG-KAN HUBUNGAN EMOSIONAL DENGAN ORTU/INGIN MANDIRI
4. PERTENTANGAN DALAM DIRINYA SENDIRI, DISATU PIHAK INGIN LEPAS DARI ORTU TP DI PIHAK LAIN INGIN TETAP BERADA DALAM PERLINDUNGAN ORTU
5. KEGELISAHAN, BANYAK CITA-CITA, BANYAK ANGAN-ANGAN
6. EKSPERIMENTASI, REMAJA INGIN MENCOBA HAL-HAL YANG BARU TERUTAMA YANG BERHUBUNGAN DENGAN DUNIA ORANG DEWASA
7. EKSPLORASI, KEINGINAN UNTUK MENJELAJAHI LINGKUNGAN SEKITAR
8. BANYAKNYA FANTASI, KHAYALAN DAN BUALAN
9. KECENDERUNGAN MEMBENTUK KELOMPOK DAN KECENDERUNGAN BERKEGIATAN KELOMPOK

RINGKASAN

Intervensi Terhadap Perilaku Bermasalah Siswa Selama Proses Belajar Mengajar Melalui Penerapan Metode *Classroom Management*

PERMASALAHAN

A. Analisis Situasi

Dalam proses belajar mengajar, yang paling penting untuk dilakukan adalah tercapainya tujuan dari pendidikan itu sendiri. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan sasaran maka banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi, antara lain kurikulum pendidikan, mutu pendidik itu sendiri, kemampuan umum siswanya, metode belajar mengajar, situasi dan kondisi kelas serta sarana dan prasarana kelas dan sekolah yang mendukung, dan lain sebagainya.

Terlepas dari itu semua., maka supaya terjadi transfer pengetahuan dan proses belajar mengajar yang baik perlu suatu iklim belajar mengajar yang sehat dan dinamis antara pendidik dan siswanya. Dimana kondisi atau iklim tersebut dapat terwujud apabila murid dan guru dapat terlibat secara aktif didalamnya. Misalnya saja murid-murid tidak ragu dan segan untuk mengajukan pertanyaan dan pendapatnya kepada guru, murid-murid aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, bersikap sopan di dalam kelas, hanya menjawab pertanyaan apabila mengacungkan jarinya, tidak ribut sendiri di dalam kelas, tidak mengganggu teman-temannya, dan lain sebagainya. Atau dengan kata lain iklim belajar yang baik akan memunculkan perilaku yang diharapkan atau positif dan mengurangi perilaku yang tidak diharapkan atau negatif. Tentunya apabila

kondisi ini bisa dicapai, maka tidak mustahil proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Situasi kelas seperti ini dapat diwujudkan, salah satunya dengan menerapkan manajemen kelas yang tepat. Karena pada prinsipnya, mengajar yang efektif dan belajar yang sukses berkaitan erat dengan pengorganisasian dan manajemen kelas (Elliot et. al, 2000).

Oleh karena itu perlu kiranya dilakukan upaya memperkenalkan/mensosialisasikan sebuah metode manajemen kelas yang bisa diterapkan oleh para guru di dalam kelasnya apabila menghadapi siswa-siswanya yang bermasalah. yaitu melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai penerapan metode manajemen kelas *Token Economy dan Good Behavior Game*, guna melakukan intervensi terhadap perilaku bermasalah para siswa di kelas.

B. Perumusan Masalah

1. Masyarakat terutama para guru yang merasa kebingungan menghadapi perilaku bermasalah/negatif siswanya didalam kelas dan tidak mengetahui cara untuk mengatasinya. Muncullah pertanyaan, bagaimana cara mengatasi perilaku bermasalah siswa di dalam kelas?
2. Para guru masih awam mengenai cara-cara untuk mengatasi perilaku siswa yang bermasalah didalam kelas yaitu melalui manajemen kelas yang efektif, diantaranya -dan terutama- metode *Token Economy dan Good Behavior Game* yang terbukti efektif untuk mengintervensi perilaku negatif siswa di dalam kelas.

TUJUAN KEGIATAN

Memperkenalkan/mensosialisasikan kepada para guru sebuah *metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game*, yang dilakukan untuk mengelola/mengintervensi kelas dimana di dalam kelas tersebut para siswanya menunjukkan perilaku yang bermasalah atau perilaku negatif. Sehingga nantinya para guru bisa menjadikan kelas berjalan lebih "hidup" dan siswanya berperilaku

kooperatif, sehingga bisa terjadi transfer pengetahuan yang lebih efektif dan efisien. Pada akhirnya tujuan dari pendidikan bisa tercapai.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 16 Agustus 2002, bertempat di STM RAJASA Jl. Gentengkali Surabaya. Kegiatan ini diikuti oleh 15 guru STM RAJASA yang didampingi oleh kepala sekolahnya.

A. Realisasi Pemecahan Masalah

1. Ceramah dan diskusi
 - a. Memberikan pemahaman mengenai beberapa metode manajemen kelas yang dikenal dalam dunia pendidikan.
 - b. Memberikan pemahaman mengenai metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game
2. Mencoba untuk mempraktekkan metode manajemen kelas Token Economy dan Good behavior Game melalui Role Play diantara para guru yang mengikuti kegiatan ini.
3. Peningkatan wawasan para guru mengenai perkembangan psikologis para remaja.
4. Setelah diadakan ceramah, diskusi dan role play, maka secara antusias pihak kepala sekolah dan para guru sepakat untuk mencoba metode tersebut selama 2 minggu. Setelah itu mereka akan mendiskusikan hasilnya, untuk kemudian dilakukan evaluasi. Apabila dalam proses evaluasui tersebut dirasa ada kemajuan yang signifikan maka mereka akan melanjutkannya untuk 1 semester. Setelah itu para guru pioner tersebut akan mengajarkan metode manajemen kelas yang telah mereka laksanakan tersebut kepada para guru STM RAJASA yang lainnya.

B. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran kegiatan ini adalah para guru di sekolah yang memiliki murid bermasalah. Karena itulah yang dirasa tepat menjadi khalayak sasaran adalah STM RAJASA

C. Metode Yang Digunakan

1. Ceramah dan diskusi tentang :
 - a. Metode manajemen kelas yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan
 - b. Metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game yang cukup efektif untuk menangani perilaku bermasalah para siswa.
 - c. Perkembangan psikologis remaja dan permasalahan yang dihadapi oleh remaja
2. Mencoba/role play semua teori mengenai metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game untuk mengukur tingkat pemahaman para peserta
3. Melakukan uji coba yang sesungguhnya di dalam kelas untuk kemudian dilakukan evaluasi mengenai pelaksanaannya di lapangan selama satu semester.

HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, hasil yang diperoleh cukup memuaskan pihak pelaksana maupun pihak STM RAJASA. Dimana khalayak sasaran sudah memperoleh tambahan pengetahuan mengenai :

1. Pemahaman mengenai beberapa metode manajemen kelas yang dapat digunakan untuk mengelola kelas supaya berjalan lebih kondusif
2. Pemahaman mengenai beberapa metode manajemen kelas yang dapat digunakan untuk mengatasi kelas yang bermasalah dimana didalamnya para

siswa menunjukkan perilaku indisipliner yang dapat mengganggu proses belajar mengajar

3. Pemahaman mengenai metode manajemen kelas yang paling efektif untuk mengatasi kelas bermasalah yaitu metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game.
4. Meningkatkan ketrampilan para guru dalam mempraktekkan bentuk manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game dengan cara melakukan role play
5. Dilakukan uji coba metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game untuk melihat apakah metode tersebut memberikan hasil positif sehingga bisa mengurangi perilaku negatif siswa di dalam kelas dan meningkatkan perilaku positif mereka.

B. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini dapat dilaksanakan dengan lancar dan baik, sehingga bisa memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan bagi peserta.

Bagi guru, materi dan metode yang diberikan dirasakan sudah bisa diterima dan dipahami dengan maksimal, walaupun latar belakang disiplin ilmu yang mereka miliki beragam dan mata ajaran yang mereka berikan juga bermacam-macam. Akan tetapi mereka merasa bahwa metode manajemen kelas Token Economy dan Good Behavior Game ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, sehingga latar belakang pendidikan yang beragam ini tidaklah menjadi hambatan.

C. Saran

C.1. Untuk Pihak Sekolah

1. Dirasa perlu adanya peningkatan pengetahuan dan kreativitas metode mengajar bagi para guru sehingga kualitas mengajar mereka bisa semakin ditingkatkan.
2. Makin menjalin hubungan yang luas dengan lembaga yang lainnya yang bisa mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusianya, tidak terbatas hanya bekerja sama dengan Fakultas Psikologi UNAIR

C.2. Untuk Pihak Guru

1. Guru perlu lebih memahami perkembangan psikologis dan permasalahan anak didiknya yang mayoritas berusia remaja
2. Lebih aktif dan kreatif menambah pengetahuan mengenai metode mengajar maupun metode manajemen kelas yang paling up to date dan bermanfaat untuk meningkatkan prestasi anak didiknya
3. Perlu mengikuti banyak pelatihan sejenis dengan tema beragam yang bisa menambah wawasan dan kualitas mereka sebagai seorang guru.
4. Tidak segan-segan untuk mencoba metode baru yang tepat dan menarik dalam kegiatan nyata di kelas sehingga proses belajar mengajar tidak berlangsung secara monoton yang bisa memicu siswa melakukan perilaku negatif di dalam kelas