

1. CLASSROOM MANAGEMENT
2. GLOBAL METHOD OF TEACHING

KKB
KK2
371.102 4
Ind
S



LAPORAN PENELITIAN DOSEN MUDA
TAHUN ANGGARAN 2001

**STUDI PERBEDAAN EFEKTIFITAS ANTARA METODE MANAJEMEN
KELAS GOOD BEHAVIOR GAME DENGAN METODE MANAJEMEN
KELAS YANG SELAMA INI DITERAPKAN**

3000220023141
MILIK
PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA

Peneliti :

**HERDINA INDRIJATI, S.Psi.
ENDAH MASTUTI, S.Psi.
ENDANG RETNO SURJANINGRUM, S.Psi.**

LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

Dibiayai oleh : Bagian Proyek Peningkatan Kualitas Sumberdaya Manusia
DIP Nomor : 059/XXIII/1/--/2001 Tanggal 1 Januari 2001
Kontrak Nomor : 021/LIT/BPPK-SDM/III/2001
Ditjen Dikti, Depdiknas
Nomor Urut : 18

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Nopember, 2001



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS AIRLANGGA
LEMBAGA PENELITIAN

- | | | |
|--|---------------------------------------|--|
| 1. Puslit Pembangunan Regional | 5. Puslit Pengembangan Gizi (5995720) | 9. Puslit Kependudukan dan Pembangunan (5995719) |
| 2. Puslit Obat Tradisional | 6. Puslit/Studi Wanita (5995722) | 10. Puslit/ Kesehatan Reproduksi |
| 3. Puslit Pengembangan Hukum (5923584) | 7. Puslit Olah Raga | |
| 4. Puslit Lingkungan Hidup (5995718) | 8. Puslit Bioenergi | |

Kampus C Unair, Jl. Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5995246, 5995248, 5995247 Fax. (031) 5962066
E-mail : lpunair@rad.net.id - http://www.geocities.com/Athens/Olympus/6223

IDENTITAS DAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR HASIL PENELITIAN DOSEN MUDA

1. Judul Penelitian : Studi Perbedaan Efektifitas antara Metode Manajemen Kelas *Good Behavior Game* dengan Metode Manajemen Kelas Yang Selama Ini Diterapkan
2. Kepala Proyek Penelitian
 - a. Nama : Herdina Indrijati, S.Psi.
 - b. Jenis kelamin : Perempuan
 - c. Pangkat/golongan/NIP : Penata Muda/IIIa/132 161 190
 - d. Jabatan Fungsioanl : Asisten Ahli
 - e. Fakultas : Psikologi
 - f. Universitas /Inst. : Universitas Airlangga
 - g. Bidang Ilmu Yang Diteliti : Psikologi Pendidikan
3. Jumlah Tim Peneliti : 3 orang
4. Lokasi Penelitian : SMP Negeri 5 Jember
5. Bila Penelitian ini merupakan peningkatan kerjasama kelembagaan sebutkan :
 - a. Nama Instansi : -
 - b. Alamat : -
6. Jangka Waktu penelitian : 6 (enam) bulan
7. Biaya yang diperlukan : Rp. 5.000.000;
(Lima Juta Rupiah)

Surabaya, 12 September 2001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Airlangga

Prof. Dr. H.M. Zainuddin
NIP. 130 517 154

Ketua Peneliti,

Herdina Indrijati, S.Psi.
NIP. 132 161 190

Menyetujui :
Ketua Lembaga Penelitian Unair

Prof. Dr. H. Sarmanu, M.S.
NIP. 130 701 125



RINGKASAN

STUDI PERBEDAAN EFEKTIFITAS ANTARA METODE MANAJEMEN KELAS GOOD BEHAVIOR GAME DENGAN METODE MANAJEMEN KELAS YANG SELAMA INI DITERAPKAN (Herdina Indrijati, Endah Mastuti, Endang Retno Surjaningrum.2001.44 halaman).

Dalam proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat tranfer pengetahuan dari guru kepada murid diperlukan situasi dan kondisi kelas yang kondusif. Yaitu situasi dan kondisi kelas yang tenang, teratur, tertib, ada hubungan positif antara guru dan murid namun tidak kaku dimana siswa-siswanya tampak aktif, partisipatif, produktif dan tidak menunjukkan perilaku negatif yang mengganggu jalannya pelajaran. Keadaan ini bisa dicapai melalui penerapan manajemen kelas yang tepat yang sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi. Jika hal tersebut dilaksanakan dengan benar, maka kehidupan kelas akan menjadi menyenangkan sebagai arena belajar sehingga transfer pengetahuan dapat berjalan dengan lancar. Namun ironisnya 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 siswa pun 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. 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.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan efektifitas antara Metode *Good Behavior Game* dengan Metode Konvensional ditinjau dari frekuensi munculnya

perilaku yang diinginkan yaitu menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah dan perilaku yang tidak diinginkan yaitu mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi), "Clometan".

Populasi penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 5 Jember kelas II yang terdiri dari 5 kelas dan pengambilan sampelnya menggunakan teknik Purposif Sampling. Dari hasil pengambilan sampel diambil dua kelas yang memiliki ciri hampir sama yaitu siswanya tampak kurang aktif dan partisipatif serta sering menunjukkan perilaku negatif di dalam kelas. Dari dua kelas tersebut, dipilih secara random dimana satu kelas bertindak sebagai kelompok eksperimen yang dikenakan perlakuan manajemen kelas Good Behavior Game dan kelompok lainnya bertindak sebagai kelompok kontrol yang menggunakan manajemen kelas konvensional seperti yang selama ini diterapkan. Kedua kelas tersebut diamati dan dicatat frekuensi munculnya perilaku yang diinginkan yaitu menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah dan perilaku yang tidak diinginkan yaitu mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi), "Clometan". Teknik Analisa data yang digunakan adalah Chi Square atau Kai Kwadrat.

Hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan efektifitas antara Metode *Good Behavior Game* dengan Metode Konvensional jika ditinjau dari frekuensi munculnya perilaku yang diinginkan yaitu menjawab dengan benar pertanyaan dari guru (Kai Kwad. 17.2 ; $p=0.00$), bertanya pada guru tentang materi pelajaran (Kai Kwad. 1.43 ; $p=0.29$), menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman (Kai Kwad. 21.78; $p=0.00$), menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah (Kai Kwad. 0.17 ; $p=0,68$), perilaku positif secara keseluruhan (Kai Kwad. 20.46 ; $p=0.00$) dan perilaku yang tidak diinginkan yaitu mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi) (Kai Kwad. 25.33; $p=0.00$), "Clometan" (Kai Kwad. 29.45 ; $p=0.00$), serta perilaku negatif secara keseluruhan (Kai Kwad. 54.73 ; $p=0.00$). Meskipun pada perilaku bertanya pada guru tentang materi dan perilaku menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah

menunjukkan hasil yang tidak signifikan namun dari analisa munculnya perilaku positif secara keseluruhan dan perilaku negatif secara keseluruhan diperoleh hasil yang signifikan. Sehingga bisa disimpulkan bahwa dengan diterapkannya manajemen kelas Good Behavior Game dapat meningkatkan frekuensi perilaku positif yang diharapkan dan menurunkan frekuensi perilaku negatif siswa yang tidak diinginkan.

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan kepada para guru mulai mencoba menerapkannya di dalam kelas dan mulai meninggalkan manajemen konvensional yang selama ini masih diterapkan terutama bagi guru-guru yang menghadapi kelas-kelas bermasalah.

(LP.FAK.Psikologi Universitas Airlangga .No. Kontrak 021/LIT/BPPK-SDM/III/2001)

SUMMARY

In teaching process in which transfer of knowledge from teacher to students takes place, a conducive class is required. A conducive class means a class which is not noisy, well-arranged, and with positive relation between teacher and students. The students in the class are active, participative, productive and do not show negative behavior that may annoy the transfer of knowledge process. Unfortunately, most classes in Indonesian education system still apply conventional methods which are not interesting to the students, furthermore the teaching process mainly runs in one-way communication. Consequently the students would not be participative. They tend to be passive students, and would answer only if the teacher asks them. If this condition is retained, the students are going to be bored and showing negative behavior. As a result, the pre-determined objectives of education process would not be able to achieve. This condition of course would disadvantage the education program as a whole.

The research would find out the difference of effectiveness between good behavior game method and conventional method viewed from frequency of students' positive (expected) behaviors such as answering correctly the teacher's question, asking to the teacher about lesson materials, responding to the teacher's questions or responses, or answering the teacher's questions even he has wrong answer; and negative (unexpected) behaviors such as chatting (not discussing) with classmates, and talking noisily in class.

The population in this research were students of SMP Negeri 5 Jember. Of 5 classes, 2 classes were chosen as sample by using purposive random sampling technique. The two classes had similar characteristics: the students were not active with low participation and often showed negative behaviors in class. From the two classes taken as sample then the experimental and control groups were determined randomly. The Good Behavior Game method was applied in the experimental group while the conventional applied method was applied in control group. The data of research result were analyzed by using Chi-square.

The result of the research shows that there was difference of effectiveness between Good Behavior Game method and Conventional method viewed from the frequency of expected behaviors such as "answering correctly the teacher's questions" ($\lambda^2 = 17.2$, $p = 0.00$), "asking to the teacher about lesson materials" ($\lambda^2 = 1.43$, $p = 0.29$), "responding to the questions or responses of the teacher or classmates" ($\lambda^2 = 21.78$, $p = 0.00$), "answering the teacher's questions even he has wrong answer" ($\lambda^2 = 0.17$, $p = 0.68$), "positive behavior as a whole" ($\lambda^2 = 20.46$, $p = 0.00$), and "unexpected behavior or chatting (not discussing)" with classmates ($\lambda^2 =$

24.33, $p = 0.00$), "talking noisily in class" ($\lambda^2 = 29.45$, $p = 0.00$), negative behavior as a whole ($\lambda^2 = 54.75$, $p = 0.00$).

Although behaviors of "asking to the teacher about lesson materials" and "answering the teacher's questions even he has wrong answer" showed insignificant result, but the analysis generally showed a significant difference between frequency of positive behavior as a whole and negative behavior as a whole. To this point, it can be concluded that the application of Good Behavior Game method may increase frequency of positive (expected) behaviors and decrease frequency of negative (unexpected) behaviors of the students.

Based on the result of this research, teachers are suggested to apply the Good Behavior Game method in their classes and leave out the conventional applied ones, especially in classes with troublesome students.

KATA PENGANTAR

ALHAMDULILLAH, puji syukur kami panjatkan kehadapan Allah SWT, dimana atas perkenanNYA dan kerja keras tim peneliti maka akhirnya kami dapat menyelesaikan penelitian ini. Tentu saja selesainya penelitian ini tidak lepas dari pihak-pihak yang sangat membantu kerja kami. Oleh karena itu kami ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Airlangga selaku pimpinan tertinggi Universitas Airlangga
2. Prof. Dr. H. Sarmanu, M.S. selaku Ketua Lembaga Penelitian Universitas Airlangga
3. Prof. Dr. HM. Zainudin selaku dekan Fakultas Psikologi Unair
4. Kepala Sekolah SMP 5 Jember, Bpk. Drs. Soetrisno yang telah memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peneliti
5. Guru bidang studi Bahasa Inggris di SMP 5 Jember, Ibu Sudina Kartini, yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini
6. Dra. Prihastuti SU dan rekan Endang Retno Surjaningrum, S.Psi atas segala keikhlasannya membantu kami
7. Adik-adik di SMP 5 Jember khususnya kelas II C dan II E yang telah dengan sukarela ikut serta dalam penelitian ini
8. serta semua pihak yang tentu namanya tidak dapat kami sebut satu persatu

Sebagai manusia yang tak pernah luput dari salah dan khilaf, maka tentu saja penelitian ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu kami membuka lebar tangan kami untuk menerima kritik dan saran dari pembaca sekalian.

Terima Kasih.

Surabaya, 12 September 2001

TIM PENELITI

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	4
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Definisi Manajemen Kelas	6
2.2. Manajemen Kelas : Mengorganisasikan Aktivitas Ruang Kelas	6
2.3. Pedoman Menciptakan Kelas yang Efektif	7
2.4. Manajemen Kelas Untuk Mencegah Perilaku Bermasalah	10
2.4.1. Pendekatan Glasser	10
2.4.2. Pendekatan Behavioral	11
2.5. Manajemen Kelas Untuk Mengintervensi Perilaku Bermasalah	14
2.5.1. Token Economy	14
2.5.2. Good Behavior Game	15
2.5.3. Group Contract	16
2.5.4. Individual Contract	17
2.5.5. Time Out	18
2.5.6. Home Based Contingencies	19
2.6. Hipotesis	20
BAB III : TUJUAN DAN MANFAAT	23
3.1. Tujuan Penelitian	23
3.2. Manfaat Penelitian	23
BAB IV : METODE PENELITIAN	24
4.1. Identifikasi Variabel Penelitian	24
4.2. Definisi Operasional	24
4.2.1. Definisi Operasional Manajemen Kelas Good Behavior Game	24
4.2.2. Definisi Operasional Manajemen Kelas Konvensional	25

4.2.3. Definisi Operasional Perilaku yang Menyertai Manajemen Kelas	25
4.3. Subyek Penelitian	26
4.4. Pengumpulan data	27
4.4.1. Metode Pengumpulan Data	27
4.4.2. Prosedur Eksperimen	28
4.5. Analisa Data	30
 BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN	 32
5.1. Hasil Penelitian	32
5.2. Pembahasan	33
 BAB VI : SIMPULAN DAN SARAN	 43
6.1. Simpulan	43
6.2. Saran	44
 DAFTAR PUSTAKA	 45

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Kaidah Uji Hipotesis Penelitian (KUHP)	31
2. Tabel 2. Frekuensi Perilaku Yang Muncul Saat Pengamatan (f_o) pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	32
3. Tabel 3. Nilai Kai Kwadrat, Nilai p dan Taraf Signifikansi Untuk Tiap-tiap Perilaku	33

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Analisa Data Program SPS	46
2. Lampiran 2. Lembar Monitoring	54
3. Lampiran 3. Aturan Permainan Untuk Siswa	55
4. Lampiran 4. Dokumentasi Saat Penukaran Reinforcer	56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. 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. 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,. Sehingga diharapkan para pendidik dapat mengajar dan mendidik siswanya dengan lebih baik. Selain itu, hal 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. Dan untuk pelaksanaan manajemen kelas maka yang harus dilakukan dan diperhatikan oleh pengajar diantaranya adalah menganalisis kehidupan kelas untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, mengidentifikasi bentuk ruang kelas yang bisa mengantarkan pada manajemen kelas yang sukses, mendiskusikan peraturan dan perilaku yang diharapkan oleh pengajar serta menentukan teknik spesifik yang digunakan untuk mengatur kelas (Elliot et. al, 2000). 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.

Oleh karena itulah maka perlu kiranya diadakan suatu penelitian mengenai metode manajemen kelas yang lebih efektif dan partisipatif dibandingkan metode manajemen kelas seperti yang selama ini diterapkan. Dalam kesempatan ini peneliti merasa tergugah untuk mengadakan suatu eksperimen terhadap metode manajemen kelas *Good Behavior Game*, guna melihat keefektifannya sehingga hasilnya dapat disumbangkan bagi dunia pendidikan di Indonesia.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

"Apakah ada Perbedaan Efektifitas antara Metode *Good Behavior Game* dengan Metode Konvensional ditinjau dari frekuensi munculnya perilaku yang diinginkan yaitu menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab

pertanyaan dari guru meskipun salah dan perilaku yang tidak diinginkan yaitu mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi), "Clometan" ?"

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. 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.

2.2. 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 Amithi (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

2.3. 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 (*strengthening appropriate behavior*), 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.

2.4. Manajemen Kelas Untuk Mencegah Perilaku Bermasalah

2.4.1. 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 konsekuensi 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)

2.4.2. 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 konsekwensi 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 lebih 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

2.5. 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).

2.5.1. 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

2.5.2. *Good Behavior Game*

Salah satu bentuk spesifik dari manajemen kelas adalah *Good Behavior Game*. Bentuk ini dikenalkan oleh Oleh Barrisi, 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

2.5.3. 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

2.5.4. 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)

2.5.5. 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.

2.5.6. Home Based Contingencies

Metode dikemukakan oleh Williams (dalam Glover,1990) pada tahun 1987. Menurutnya, 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.

2.6. Hipotesis

1. Tidak ada perbedaan frekuensi perilaku siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar yang signifikan antara kelompok yang

menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional

2. Tidak ada perbedaan frekuensi perilaku siswa untuk bertanya pada guru tentang materi pelajaran yang signifikan antara kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional
3. Tidak ada perbedaan frekuensi perilaku siswa untuk menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman yang signifikan antara kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional
4. Tidak ada perbedaan frekuensi perilaku siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah yang signifikan antara kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional
5. Tidak ada perbedaan frekuensi perilaku siswa mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi) yang signifikan antara kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional
6. Tidak ada perbedaan frekuensi perilaku cemetan siswa yang signifikan antara kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional
7. Tidak ada perbedaan frekuensi perilaku siswa yang diharapkan (positif) yang signifikan antara kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas *Good*

Behavior Game dengan kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional

8. Tidak ada perbedaan frekuensi perilaku siswa yang tidak diharapkan (negatif) yang signifikan antara kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan yang telah diajukan diatas yaitu :

Mengetahui Perbedaan Efektifitas antara Metode *Manajemen kelas Good Behavior Game* dengan Metode Manajemen Kelas yang Konvensional atau yang selama ini diterapkan jika ditinjau dari frekuensi munculnya perilaku yang diinginkan yaitu menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah dan perilaku yang tidak diinginkan yaitu mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi), "Clometan" .

3.2. Manfaat Penelitian

Hasil akhir sekaligus manfaat penelitian ini adalah :

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 proses belajar mengajar menjadi lebih lancar dan menarik, akhirnya tercapailah tujuan pendidikan yang lebih cepat dan tepat pada sasaran.



BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah :

Variabel bebas : Metode manajemen kelas, yaitu Good Behavior Game dan Metode Manajemen Kelas Konvensional

Variabel tergantung : frekuensi munculnya perilaku yang dikehendaki dan tidak dikehendaki yang dilakukan siswa di dalam kelas, yaitu ketika diterapkan metode manajemen kelas Good Behavior Game maupun Manajemen kelas konvensional.

4.2. Definisi Operasional

4.2.1. 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 yaitu berupa kamus Bahasa Inggris Oxford.

4.2.2. Definisi Operasional Metode Manajemen Kelas Konvensional

Manajemen kelas yang selama ini diterapkan di kelas tersebut adalah manajemen kelas yang konvensional seperti yang selama ini diterapkan. Dimana transfer pengetahuan terjadi satu arah, tidak diberikan rangsangan yang menarik agar siswa mau aktif dan partisipatif di dalam kelas, tidak ada token maupun reinforcer yang diadministrasikan dengan baik terhadap perilaku yang dikehendaki dan tidak ada pengurangan token (poin) yang diadministrasikan dengan baik pula untuk perilaku yang tidak dikehendaki.

4.2.3. Definisi Operasional Perilaku yang Menyertai Manajemen Kelas

Yaitu perilaku-perilaku yang muncul dan dicatat saat diterapkannya Manajemen Kelas *Good Behavior Game* maupun Manajemen Kelas yang konvensional. Perilaku-perilaku yang akan dilihat kemunculannya tersebut didasarkan landasan teori yang ada dan berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru bidang studi dan wali kelas mengenai perilaku-perilaku yang diharapkan muncul (akan direinforce) dan perilaku-perilaku yang ingin dikurangi bahkan dihilangkan. Setelah diidentifikasi, maka 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

4.3. Subyek Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 2 SMP Negeri 5 Jember. Konsep awal dari Metode Manajemen Kelas Good Behavior Game adalah metode untuk mengintervensi atau menangani perilaku yang tidak dikehendaki maka dengan teknik *purposive sampling*, dipilih dua kelas yang bermasalah. Kriteria bermasalah yaitu kelas-kelas yang siswa-siswanya menunjukkan perilaku-perilaku yang tidak dikendaki atau perilaku-perilaku yang tidak sesuai dengan peraturan sekolah atau kelas. Informasinya diperoleh dari kepala sekolah dan masing-masing guru wali kelas serta guru bidang studi bahasa Inggris (yang diberi kesempatan untuk melaksanakan eksperimen dalam penelitian ini). Dari lima kelas yang dimiliki oleh kelas 2, maka diambil dua kelas yaitu kelas 2C dan 2 E yang memiliki ciri hampir sama yaitu siswa-siswanya sering memunculkan perilaku yang tidak dikehendaki sehingga menghambat kelancaran transfer pengetahuan dan siswa-siswanya tidak aktif serta kurang partisipatif di dalam kelas.

Akhirnya secara random kedua kelas tersebut ditentukan kelas yang menjadi kelompok eksperimen dan yang menjadi kelompok kontrol. Dari hasil undian, kelas 2C menjadi kelompok eksperimen yaitu kelompok yang mendapat perlakuan Metode Manajemen Kelas Good Behavior Game dan kelas 2E menjadi kelompok kontrol yaitu

mendapat perlakuan Metode Manajemen Kelas Konvensional seperti yang selama ini diterapkan di kelas tersebut.

4.4. Pengumpulan Data

4.4.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan melalui eksperimen. Dari eksperimen, dilakukanlah proses penilaian perilaku yang muncul berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan.

Adapun skoring atau penilaian terhadap perilaku yang muncul saat diterapkan kedua Metode Manajemen Kelas tersebut adalah :

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. Sedangkan yang digunakan untuk menganalisa data, maka yang dihitung adalah frekuensi munculnya perilaku-perilaku tersebut di kelas dimana setiap perilaku yang muncul/dilakukan dihitung 1 frekuensi.

4.4.2. Prosedur Eksperimen

Langkah awal dari pelaksanaan yang penting dipersiapkan dalam penelitian ini adalah memberi petunjuk dan sekaligus melatih guru (yang telah ditunjuk) mengenai Metode Manajemen Kelas Good Behavior Game dan aturan permainan dari eksperimen yang akan dilakukan. Selama lebih kurang satu bulan, barulah diperoleh persamaan persepsi antara peneliti dan guru mengenai metode Manajemen Kelas Good Behavior Game yang akan diterapkan dan sekaligus guru bisa diandalkan kemampuannya untuk menerapkan metode tersebut.

Selanjutnya peneliti bersama-sama dengan guru mengidentifikasi perilaku-perilaku siswa yang seharusnya muncul (dikehendaki) dan perilaku-perilaku yang seharusnya dihilangkan (tidak dikehendaki). Akhirnya diperoleh enam perilaku seperti yang sudah diuraikan sebelumnya.

Setelah itu barulah dilakukan hal-hal yang berkaitan dengan teknis pelaksanaan penelitian 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.

Untuk kelas eksperimen, 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. 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 yaitu kamus bahasa Inggris Oxford. Untuk memudahkan pencatatan nilai maka perilaku masing-masing anggota kelompok ini dicatat oleh masing-masing sekretaris kelompok serta guru di dalam lembar monitoring.

Untuk kelompok kontrol, proses belajar mengajar berlangsung sebagaimana biasanya yang diterapkan oleh guru selama ini. Tanpa sepengetahuan siswa-siswanya, kelas juga dibagi menjadi empat kelompok berdasarkan banjar kemudian perilaku-perilaku positif dan negatif siswa yang muncul selama proses pengajaran tersebut, dicatat oleh guru. Pada akhir periode (sampai ujian CAWU akhir) skor yang diperoleh oleh siswa-siswa dijumlahkan, berapapun skor yang mereka dapatkan tidak memperoleh hadiah apapun.

Selama dua minggu, masing-masing kelompok mendapat kesempatan untuk mendapat perlakuan dan pengamatan selama tiga (3) kali dengan metode manajemen kelas yang sudah ditentukan. Dalam pelaksanaannya, materi pelajaran yang diberikan sama dan guru yang mengajarpun orang yang sama, meskipun waktu pelaksanaannya yang tidak sama dikarenakan jadwal pelajaran dari pihak sekolah yang tidak dapat dirubah.

Selama proses eksperimen berlangsung, peneliti tidak terlibat langsung dalam penerapan metode, dan hanya memonitor perkembangan yang terjadi melalui guru yang bersangkutan. Hal ini bertujuan untuk memunculkan perilaku yang alamiah dari subyek penelitian. Karena kalau peneliti terlibat langsung dalam proses pengamatan, maka subyek akan tahu bahwa perilakunya sedang diamati dan hal ini akan berpengaruh sangat besar terhadap hasil penelitian nantinya.

4.5. Metode Analisis Data

Penelitian ini merupakan studi perbedaan yaitu bertujuan untuk melihat perbedaan frekuensi munculnya perilaku yang dikehendaki dan perilaku yang tidak dikehendaki antara antara kelompok yang menggunakan metode *Manajemen Kelas Good Behavior Game* dengan kelompok yang menggunakan metode Manajemen Kelas yang konvensional sehingga untuk melihat perbedaannya tersebut signifikan atau tidak, maka digunakan teknik CHI SQUARE (KAI KWADRAT).

Untuk memudahkan dalam penelitian ini, peneliti menganalisis datanya menggunakan SPS program komputer CHI Kwadrat 1 jalur dari Sutrisno Hadi dan Seno Pamardiyanto edisi tahun 1995.

Sedangkan untuk penerapan taraf signifikansi hasil uji statistik mengikuti Kaidah Uji Hipotesis Penelitian (KUHP) (Sutrisno Hadi & Seno Pamardiyanto, 1994) seperti yang disajikan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kaidah Uji Hipotesis Penelitian (KUHP)

No.	Kondisi Peluang Ralat	Taraf Signifikansi
1	$p < 0,01$	sangat signifikan
2	$p < 0,05$	signifikan
3	$p < 0,15$	cukup signifikan
4	$p < 0,30$	kurang signifikan
5	$p > 0,30$	tidak signifikan

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Analisa Data

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

Tabel 2. Frekuensi Perilaku Yang Muncul Saat Pengamatan (fo) pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

JENIS PERILAKU	fo 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

Tabel 3. Nilai Kai Kwadrat, Nilai p dan Taraf Signifikansi Untuk Tiap-tiap Perilaku

JENIS PERILAKU	NILAI KAI KWADRAT	NILAI p	TARAF SIGNIFIKANSI
Menjawab pertanyaan guru dengan benar	17.2	0.00	sangat signifikan
Bertanya pada guru tentang materi pelajaran	1.43	0.29	tidak signifikan
Menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman	21.78	0.00	sangat signifikan
Menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah	0.17	0.68	tidak signifikan
Mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi)	25.33	0.00	sangat signifikan
"Clometan	29.45	0.00	sangat signifikan
Yang diharapkan (positif) secara keseluruhan	20.46	0.00	sangat signifikan
Yang tidak diharapkan (negatif) secara keseluruhan	54.73	0.00	sangat signifikan

5.2. Pembahasan

1. Jika dilihat dari tabel 3, untuk jenis perilaku menjawab pertanyaan guru dengan benar menunjukkan bahwa nilai yang kita peroleh *sangat signifikan*. Dengan demikian hipotesa nihil yang diajukan yang berbunyi tidak ada perbedaan frekuensi perilaku siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional, *ditolak*. Ini menunjukkan bahwa perbedaan frekuensi perilaku siswa dalam menjawab dengan benar

pertanyaan yang diberikan oleh guru adalah perbedaan yang nyata. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode manajemen kelas Good Behavior Game maka akan lebih banyak memunculkan perilaku siswa dalam menjawab pertanyaan guru dengan benar jika dibandingkan dengan menggunakan metode manajemen kelas konvensional. Bisa dilihat pada kelompok eksperimen siswa-siswa tampak lebih aktif dan partisipatif dalam menjawab persoalan yang diajukan oleh guru. Tampaknya antusiasme siswa dalam merespon metode Good Behavior Game cukup tinggi karena kita bisa melihat bahwa frekuensi munculnya perilaku tersebut menunjukkan skor paling tinggi (298) Dengan demikian kita juga bisa melihat adanya hubungan (korelasi) yang positif antara diterapkannya manajemen kelas Good Behavior Game dengan munculnya perilaku siswa untuk menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan oleh guru walaupun kita tidak bisa melihat seberapa besar hubungannya.

2. Untuk jenis perilaku kedua yaitu bertanya pada guru tentang materi pelajaran, diperoleh nilai *tidak signifikan*. Konsekuensinya, hipotesa nihil yang diajukan yaitu tidak ada perbedaan frekuensi perilaku siswa untuk bertanya pada guru tentang materi pelajaran yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional, *diterima*. Untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan frekuensi munculnya perilaku yang sama-sama rendah. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa munculnya perilaku tersebut tidak tergantung pada penerapan manajemen

kelas Good Behavior Game maupun manajemen kelas konvensional. Hal ini kemungkinan bisa disebabkan oleh bermacam-macam kondisi diantaranya adalah :

1. Materi yang diberikan/disajikan oleh guru sudah cukup jelas dan bisa dipahami oleh murid-murid sehingga siswa merasa tidak perlu untuk bertanya kepada guru tersebut
2. Materi yang diberikan cukup padat sehingga tidak ada waktu yang cukup bagi murid untuk bertanya, dll.
3. Siswa-siswa memang merasa enggan untuk bertanya, hal ini terkait dengan budaya kita yang tidak terbiasa untuk bertanya atau mengajukan pendapat.

Dengan demikian kita bisa mengatakan bahwa tidak ada korelasi antara diterapkannya manajemen kelas Good Behavior Game dengan munculnya perilaku bertanya siswa tentang materi yang diajarkan.

3. Dari tabel 3 pula kita bisa melihat bahwa untuk jenis perilaku siswa dalam menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, nilai yang kita peroleh *sangat signifikan*. Sehingga hipotesa nihil yang berbunyi tidak ada perbedaan frekuensi perilaku siswa untuk menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional, *ditolak*. Ini menunjukkan bahwa perbedaan frekuensi perilaku siswa dalam menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman adalah perbedaan yang nyata. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode manajemen kelas Good Behavior Game maka siswa-siswanya akan lebih terangsang untuk makin

berpartisipasi di dalam kegiatan belajar yang produktif sehingga semakin banyak memunculkan perilaku dalam menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman jika dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional. Hal ini sesuai dengan pendapat Evertson dan Smylie (dalam Glover, 1990) yang menyatakan bahwa dengan diterapkannya kegiatan kelas yang menarik maka akan mendorong siswanya untuk berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Disini Kita juga bisa melihat adanya hubungan (korelasi) positif antara diterapkannya manajemen kelas Good Behavior Game dengan munculnya perilaku siswa untuk menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman

4. Adapun untuk jenis perilaku keempat yaitu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru meskipun salah, diperoleh nilai *tidak signifikan*. Konsekuensinya, hipotesa nihil yang diajukan yang berbunyi tidak ada perbedaan frekuensi perilaku siswa untuk menjawab pertanyaan guru meskipun salah yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional, *diterima*. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa munculnya perilaku tersebut tidak tergantung pada penerapan manajemen kelas Good Behavior Game maupun manajemen kelas konvensional. Dari tabel 2 kita bisa melihat bahwa frekuensi munculnya perilaku ini pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol hampir sama banyaknya. Bahkan tampak frekuensi munculnya perilaku ini untuk kelompok kontrol sedikit lebih tinggi dibanding kelompok eksperimen. Kondisi ini bisa kita bahas dari masing-masing kelompok.

Untuk kelompok eksperimen kemungkinan munculnya perilaku ini dikarenakan siswa memang berani dan aktif dalam menjawab pertanyaan guru meskipun mereka tahu jawabannya salah. namun mereka juga mengetahui bahwa menjawab pertanyaan guru meskipun salah tetap mendapat nilai (token) setengah yang bisa menambah nilai kelompok mereka. Sedangkan untuk kelompok kontrol, frekuensi perilaku ini cukup tinggi kemungkinan bisa dikarenakan siswa-siswanya suka asal menjawab pertanyaan guru dan didalamnya ada unsur "clometannya". Dengan demikian kita juga bisa mengatakan bahwa tidak ada korelasi antara diterapkannya manajemen kelas Good Behavior Game dengan munculnya perilaku siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru meskipun jawaban yang diberikan salah.

5. Dilihat dari tabel 3, untuk jenis perilaku mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi) menunjukkan bahwa nilai yang kita peroleh *sangat signifikan*. Sehingga hipotesa nihil yang berbunyi tidak ada perbedaan frekuensi perilaku siswa mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi) yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional, *ditolak*. Ini menunjukkan bahwa perbedaan frekuensi perilaku siswa yang suka mengobrol dengan temannya di kelas adalah perbedaan yang nyata. Dilihat dari tabel 2, perilaku tersebut lebih banyak frekuensinya pada kelompok kontrol yang diterapkan manajemen kelas konvensional. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode manajemen kelas Good Behavior Game maka akan mengurangi munculnya perilaku siswa yang suka

mengobrol dengan teman di kelas dengan kata lain pada kelompok eksperimen siswa-siswa tampak lebih tertib dan tenang sehingga transfer pengetahuan akan lebih lancar. Sebagaimana pendapat dari Laslett dan Smith (dalam Elliot et. al, 2000) yang mengatakan bahwa gangguan dalam kelas menjadi jarang atau berkurang apabila interaksi antara guru dengan murid dalam kondisi positif dan kondisi seperti ini bisa dicapai melalui manajemen kelas yang spesifik dan menarik. Disini kita bisa membuktikan, dengan diterapkannya manajemen kelas yang menarik maka perilaku-perilaku yang mengganggu kelas dapat direduksi sehingga fokus perhatian siswa adalah pada pelajaran yang sedang berlangsung. Sedangkan pada kelompok kontrol yang menggunakan manajemen kelas konvensional dan dirasa tidak menarik oleh siswa-siswa maka hubungan antara siswa dengan guru kurang terjalin secara positif sehingga memungkinkan si siswa untuk menunjukkan perilaku yang tidak relevan dan terkesan mengganggu jalannya proses belajar mengajar. Dari tabel 2 kita bisa melihat frekuensi munculnya perilaku tersebut cukup tinggi sehingga bisa dibayangkan betapa "ramainya" kelas tersebut. Disini kita juga bisa melihat adanya hubungan (korelasi) antara diterapkannya manajemen kelas Good Behavior Game dengan berkurangnya perilaku siswa untuk mengobrol dengan teman di kelas.

6. Jika tabel 3 kita amati, maka untuk jenis perilaku siswa yang suka "clometan" menunjukkan bahwa nilai yang kita peroleh *sangat signifikan*. Konsekuensinya, hipotesa nihil yang diajukan yang berbunyi tidak ada perbedaan frekuensi perilaku "clometan" yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok kontrol yang

menggunakan metode manajemen kelas konvensional, *ditolak*. Ini menunjukkan bahwa perbedaan frekuensi perilaku "clometan" di kelas adalah perbedaan yang nyata. Jika dilihat dari tabel 2, perilaku tersebut sangat sedikit frekuensi kemunculannya pada kelompok eksperimen yang diterapkan manajemen kelas Good Behavior Game. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode manajemen kelas Good Behavior Game maka akan mengurangi munculnya perilaku "clometan" siswa di dalam kelas. Pada kelompok eksperimen siswa-siswa tampak lebih tertib dan sopan, sedangkan pada kelompok kontrol kita bisa melihat betapa "meriahnya" kelas tersebut dan siswa-siswanya banyak berperilaku tidak sopan atau tidak pada tempatnya. Bisa dibayangkan ruang kelas menjadi tidak teratur dan gaduh. Tentu saja dalam kondisi demikian, proses belajar yang baik tidak bisa muncul dan banyak menghabiskan waktu untuk mengorganisasikan dan mengatur kelas seperti ini, seperti yang dinyatakan oleh Carroll (Elliot et.al,2000). Disini kita juga bisa melihat adanya hubungan (korelasi) antara diterapkannya manajemen kelas Good Behavior Game dengan berkurangnya perilaku "clometan" siswa di dalam kelas.

7. Dari tabel 3, untuk jenis perilaku yang diharapkan (positif) siswa secara keseluruhan (perilaku 1 sampai perilaku 4) menunjukkan bahwa nilai yang kita peroleh *sangat signifikan*. Konsekuensinya, hipotesa nihil yang berbunyi tidak ada perbedaan frekuensi perilaku yang diharapkan (positif) secara keseluruhan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional, *ditolak*. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa

dengan diterapkannya metode manajemen kelas Good Behavior Game maka akan lebih banyak memunculkan perilaku yang diharapkan (positif) yang dilakukan siswa di dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung jika dibandingkan dengan menggunakan metode manajemen kelas konvensional. Dengan kata lain pada kelompok eksperimen siswa-siswa tampak lebih aktif dan partisipatif serta kelas menjadi lebih "hidup". Hasil ini membuktikan pendapat dari Evertson dan Smylie (Glover, 1990) yang menyebutkan bahwa jika guru mengikutsertakan siswa dalam kegiatan belajar yang mudah dimengerti dan menarik perhatian maka siswa dapat belajar lebih lama dan produktif. Jika kelas diatur menggunakan cara yang menarik siswa dalam hal ini manajemen kelas Good Behavior Game maka di dalam kelas siswa-siswa tampak menunjukkan frekuensi perilaku yang positif yang cukup tinggi. Dengan kondisi kelas seperti ini diharapkan siswa dapat belajar lebih lama dan bisa lebih produktif dalam hasil belajarnya. Meskipun kita melihat untuk perilaku 2 dan perilaku 4 hasilnya tidak signifikan namun tidak berpengaruh besar pada total frekuensi perilaku positif yang muncul di kelas eksperimen sehingga apabila keseluruhan perilaku positifnya kita analisa maka hasilnya masih sangat signifikan. Hal ini disebabkan karena perilaku 1 dan perilaku 3, frekuensi munculnya perilaku positif siswa untuk kelompok eksperimen sangat tinggi dibanding kelompok kontrol. Dari hasil analisa ini kita juga bisa melihat adanya hubungan (korelasi) positif antara diterapkannya manajemen kelas Good Behavior Game dengan munculnya perilaku positif siswa secara keseluruhan di dalam kelas.

8. Jika tabel 3 kita amati, maka untuk jenis perilaku yang tidak diharapkan (negatif) secara keseluruhan menunjukkan bahwa nilai yang kita peroleh *sangat signifikan*. Konsekuensinya, hipotesa nihil yang diajukan dan berbunyi tidak ada perbedaan frekuensi perilaku yang tidak diharapkan (negatif) secara keseluruhan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode manajemen kelas *Good Behavior Game* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode manajemen kelas konvensional, *ditolak*. Ini menunjukkan bahwa perbedaan frekuensi perilaku yang tidak diharapkan (negatif) secara keseluruhan adalah perbedaan yang nyata. Jika dilihat dari tabel 2, kita bisa melihat secara nyata bahwa perilaku negatif tersebut lebih sedikit frekuensinya pada kelompok eksperimen yang diterapkan manajemen kelas *Good Behavior Game*. Sehingga kita bisa menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode manajemen kelas *Good Behavior Game* maka akan mengurangi munculnya perilaku negatif siswa atau perilaku yang tidak diharapkan kemunculannya di dalam kelas. Pada kelompok eksperimen siswa-siswa tampak lebih tertib, teratur dan sopan, sedangkan pada kelompok kontrol kita bisa melihat betapa "gaduhnya" kelas tersebut dan siswa-siswanya banyak berperilaku tidak sopan dan kurang menghargai guru. Bisa kita bayangkan, proses transfer pengetahuan tidak akan berjalan dengan baik apabila kondisi kelas seperti ini. Oleh karena itu, untuk mengatasi situasi ini diperlukan manajemen kelas yang tepat. Sebagaimana pendapat Glover (1990), bahwa proses belajar tidak bisa terjadi pada kelas yang tidak teratur dan gaduh sehingga untuk mengatasi perilaku yang sukar ditangani diperlukan intervensi teknik manajemen kelas yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi diantaranya

dengan menggunakan manajemen kelas Good Behavior Game. Glover (1990) juga menyatakan bahwa dengan adanya pengorganisasian di dalam kelas (melalui manajemen kelas) maka kemungkinan munculnya masalah-masalah disiplin akan lebih kecil/rendah. Disini terbukti dari eksperimen, kelompok yang menggunakan metode manajemen kelas Good Behavior Game menunjukkan masalah-masalah disiplin yang lebih kecil dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan manajemen kelas konvensional. Dengan demikian manajemen kelas Good Behavior Game efektif untuk menangani munculnya masalah-masalah disiplin siswa di dalam kelas. Dari analisa data ini kita bisa melihat adanya hubungan (korelasi) antara diterapkannya manajemen kelas Good Behavior Game dengan berkurangnya perilaku negatif siswa di dalam kelas yang tidak diharapkan kemunculannya meskipun kita tidak bisa mengetahui seberapa besar hubungan antara keduanya.

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1. Simpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektifitas antara Metode *Good Behavior Game* dengan Metode Konvensional jika ditinjau dari frekuensi munculnya perilaku yang diinginkan yaitu menjawab dengan benar pertanyaan dari guru, bertanya pada guru tentang materi pelajaran, menanggapi pertanyaan atau jawaban guru maupun teman, menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah dan perilaku yang tidak diinginkan yaitu mengobrol dengan teman (bukan berdiskusi), "Clometan". Meskipun untuk perilaku bertanya pada guru tentang materi pelajaran dan perilaku menjawab pertanyaan dari guru meskipun salah menunjukkan hasil tidak signifikan namun untuk keseluruhan perilaku positif dan keseluruhan perilaku negatif menunjukkan perbedaan frekuensi yang signifikan antara dua kelompok. Sehingga dengan diterapkannya manajemen kelas *Good Behavior Game* meningkatkan frekuensi perilaku positif yang diharapkan dan menurunkan frekuensi perilaku negatif siswa yang tidak diinginkan

6.2. Saran

Dari penelitian ini disarankan :

1. Untuk para guru

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode Manajemen Kelas *Good Behavior Game* efektif maka sebaiknya para guru mulai mencoba

menerapkannya di dalam kelas dan mulai meninggalkan manajemen konvensional yang selama ini masih diterapkan terutama bagi guru-guru yang menghadapi kelas-kelas bermasalah.

2. Untuk Peneliti Lain

- a. Metode ini perlu diujicobakan untuk kelompok umur yang lebih tinggi (misalnya SMA atau bahkan Perguruan Tinggi), untuk melihat apakah manajemen ini tetap efektif
- b. Jika ingin mengadakan penelitian yang sama, disarankan untuk menambah waktu pengamatan/observasi, jumlah sampel maupun jumlah perilaku yang diamati sehingga didapatkan data yang lebih banyak dan kompleks

3. Untuk Pengambil Kebijakan Masalah Pendidikan

Melihat efektifitas metode Manajemen Kelas Good Behavior Game, maka disarankan kepada para pengambil kebijakan (pihak Departemen Pendidikan Nasional) mulai memepertimbangkan penerapan metode ini sebagai metode mengajar alternatif yang bisa diterapkan oleh para guru dan penerapannya dicantumkan dalam program / kurikulum pendidikan yang dibuat oleh Depdiknas.

DAFTAR PUSTAKA

- Christensen, Larry B.. *Experimental methodology*. USA : Allyn and Bacon Inc.1988
- 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
- Hadi, Sutrisno. *Statistik 2*. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset.1988
- Hadi, Sutrisno & Pamardiyanto,Seno. *Manual SPS Paket Midi*. Yogyakarta :
Universitas Gadjah Mada. 1994
- Mc. Cown, R., Marcy, D and Roop, P.G, . *Educational Psychology*. Boston : Allyn
and Bacon.1996

Paket : SPS (Seri Program Statistik)
 Modul : Statistik Nonparametrik
 Program : Uji-Kai Kuadrat 1-Jalur
 Edisi : Sutrisno Hadi dan Seno Pamardiyanto
 Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
 Versi IBM/IN; Hak Cipta (c) 1995 Dilindungi UU

Nama Pemilik : Fakultas Psikologi
 Nama Lembaga : Universitas Airlangga
 Alamat : Jl. Darmawangsa Dalam Selatan, Surabaya
 =====

Nama Peneliti : Herdina I
 Nama Lembaga : Psikologi Unair
 Tgl. Analisis : 08-09-2001

Nama Ubahan Gayut : prlk 1

Nama Jalur Klasifikasi A : jns klp
 Nama Klasifikasi A1 : eksper.
 Nama Klasifikasi A2 : kontrol

** RANGKUMAN ANALISIS ANTAR A

=====

jns klp	fo	fh	fo-fh	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
eksper.	298	251.500	46.500	2162.250	8.597
kontrol	205	251.500	-46.500	2162.250	8.597
Total	503	503.000	0.000	--	17.195

Kai Kuad. = 17.195 db = 1 p = 0.000

=====

Paket : SPS (Seri Program Statistik)
 Modul : Statistik Nonparametrik
 Program : Uji-Kai Kuadrat 1-Jalur
 Edisi : Sutrisno Hadi dan Seno Pamardiyanto
 Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
 Versi IBM/IN; Hak Cipta (c) 1995 Dilindungi UU

Nama Pemilik : Fakultas Psikologi
 Nama Lembaga : Universitas Airlangga
 Alamat : Jl. Darmawangsa Dalam Selatan, Surabaya
 =====

Nama Peneliti : Herdina I
 Nama Lembaga : Psikologi Unair
 Tgl. Analisis : 08-09-2001

Nama Ubahan Gayut : perl 2

Nama Jalur Klasifikasi A : jns klp
 Nama Klasifikasi A1 : eksper.
 Nama Klasifikasi A2 : kontrol.

** RANGKUMAN ANALISIS ANTAR A

=====

jns klp	fo	fh	fo-fh	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
eksper.	9	7.000	2.000	4.000	0.571
kontrol.	5	7.000	-2.000	4.000	0.571
Total	14	14.000	0.000	--	1.143

=====

Kai Kuad. = 1.143 db = 1 p = 0.285

=====

Paket : SPS (Seri Program Statistik)
 Modul : Statistik Nonparametrik
 Program : Uji-Kai Kuadrat 1-Jalur
 Edisi : Sutrisno Hadi dan Seno Pamardiyanto
 Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
 Versi IBM/IN; Hak Cipta (c) 1995 Dilindungi UU

Nama Pemilik : Fakultas Psikologi
 Nama Lembaga : Universitas Airlangga
 Alamat : Jl. Darmawangsa Dalam Selatan, Surabaya

Nama Peneliti : Herdina I
 Nama Lembaga : Psikologi Unair
 Tgl. Analisis : 08-09-2001

Nama Ubahan Gayut : prlk 3

Nama Jalur Klasifikasi A : jns klp
 Nama Klasifikasi A1 : eksper.
 Nama Klasifikasi A2 : kontrol.

** RANGKUMAN ANALISIS ANTAR A

jns klp	fo	fh	fo-fh	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
eksper.	32	18.000	14.000	196.000	10.889
kontrol.	4	18.000	-14.000	196.000	10.889
Total	36	36.000	0.000	--	21.778
Kai Kuad. = 21.778 db = 1 p = 0.000					

Paket : SPS (Seri Program Statistik)
 Modul : Statistik Nonparametrik
 Program : Uji-Kai Kuadrat 1-Jalur
 Edisi : Sutrisno Hadi dan Seno Pamardiyanto
 Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
 Versi IBM/IN; Hak Cipta (c) 1995 Dilindungi UU

Nama Pemilik : Fakultas Psikologi
 Nama Lembaga : Universitas Airlangga
 A l a m a t : Jl. Darmawangsa Dalam Selatan, Surabaya

Nama Peneliti : Herdina I
 Nama Lembaga : Psikologi Unair
 Tgl. Analisis : 08-09-2001

Nama Ubanan Gayut : prlk 4

Nama Jalur Klasifikasi A : jns klp
 Nama Klasifikasi A1 : eksper.
 Nama Klasifikasi A2 : kontrol.

** RANGKUMAN ANALISIS ANTAR A

jns klp	fo	fh	fo-fh	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
eksper.	73	75.500	-2.500	6.250	0.083
kontrol.	78	75.500	2.500	6.250	0.083
Total	151	151.000	0.000	--	0.166
Kai Kuad. = 0.166 db = 1 p = 0.684					

Paket : SPS (Seri Program Statistik)
 Modul : Statistik Nonparametrik
 Program : Uji-Kai Kuadrat 1-Jalur
 Edisi : Sutrisno Hadi dan Seno Pamardiyanto
 Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
 Versi IBM/IN; Hak Cipta (c) 1995 Dilindungi UU

Nama Pemilik : Fakultas Psikologi
 Nama Lembaga : Universitas Airlangga
 Alamat : Jl. Darmawangsa Dalam Selatan, Surabaya

=====
 Nama Peneliti : Herdina I
 Nama Lembaga : Psikologi Unair
 Tgl. Analisis : 08-09-2001

Nama Ubahan Gayut : prlk 5

Nama Jalur Klasifikasi A : jns klp
 Nama Klasifikasi A1 : eksper.
 Nama Klasifikasi A2 : kontrol.

** RANGKUMAN ANALISIS ANTAR A

=====

jns klp	fo	fh	fo-fh	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
eksper..	15	36.500	-21.500	462.250	12.664
kontrol.	58	36.500	21.500	462.250	12.664
Total	73	73.000	0.000	--	25.329

=====
 Kai Kuad. = 25.329 db = 1 p = 0.000
 =====

Paket : SPS (Seri Program Statistik)
 Modul : Statistik Nonparametrik
 Program : Uji-Kai Kuadrat 1-Jalur
 Edisi : Sutrisno Hadi dan Seno Pamardiyanto
 Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
 Versi IBM/IN; Hak Cipta (c) 1995 Dilindungi UU

Nama Pemilik : Fakultas Psikologi
 Nama Lembaga : Universitas Airlangga
 Alamat : Jl. Darmawangsa Dalam Selatan, Surabaya

=====
 Nama Peneliti : Herdina I
 Nama Lembaga : Psikologi Unair
 Tgl. Analisis : 08-09-2001

Nama Ubahan Gayut : prlk 6

Nama Jalur Klasifikasi A : jns klp
 Nama Klasifikasi A1 : eksper.
 Nama Klasifikasi A2 : kontrol.

** RANGKUMAN ANALISIS ANTAR A

jns klp	fo	fh	fo-fh	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
eksper.	14	37.500	-23.500	552.250	14.727
kontrol.	61	37.500	23.500	552.250	14.727
Total	75	75.000	0.000	--	29.453
Kai Kuad. = 29.453 db = 1 p = 0.000					

Paket : SPS (Seri Program Statistik)
 Modul : Statistik Nonparametrik
 Program : Uji-Kai Kuadrat 1-Jalur
 Edisi : Sutrisno Hadi dan Seno Pamardiyanto
 Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
 Versi IBM/IN; Hak Cipta (c) 1995 Dilindungi UU

Nama Pemilik : Fakultas Psikologi
 Nama Lembaga : Universitas Airlangga
 A l a m a t : Jl. Darmawangsa Dalam Selatan, Surabaya
 =====

Nama Peneliti : Herdina I
 Nama Lembaga : Psikologi Unair
 Tgl. Analisis : 08-09-2001

Nama Ubahan Gayut : prkl posf

Nama Jalur Klasifikasi A : jns klp
 Nama Klasifikasi A1 : eksper.
 Nama Klasifikasi A2 : kontrol.

** RANGKUMAN ANALISIS ANTAR A

jns klp	fo	fh	fo-fh	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
eksper.	412	352.000	60.000	3600.000	10.227
kontrol.	292	352.000	-60.000	3600.000	10.227
Total	704	704.000	0.000	--	20.455
Kai Kuad. = 20.455 db = 1 p = 0.000					

Paket : SPS (Seri Program Statistik)
 Modul : Statistik Nonparametrik
 Program : Uji-Kai Kuadrat 1-Jalur
 Edisi : Sutrisno Hadi dan Seno Pamardiyanto
 Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
 Versi IBM/IN; Hak Cipta (c) 1995 Dilindungi UU

Nama Pemilik : Fakultas Psikologi
 Nama Lembaga : Universitas Airlangga
 Alamat : Jl. Darmawangsa Dalam Selatan, Surabaya
 =====

Nama Peneliti : Herdina I
 Nama Lembaga : Psikologi Unair
 Tgl. Analisis : 08-09-2001

Nama Ubahan Gayut : prlk negf

Nama Jalur Klasifikasi A : jns klp
 Nama Klasifikasi A1 : eksper.
 Nama Klasifikasi A2 : kontrol.

** RANGKUMAN ANALISIS ANTAR A

=====

jns klp	fo	fh	fo-fh	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
eksper...	29	74.000	-45.000	2025.000	27.365
kontrol.	119	74.000	45.000	2025.000	27.365
Total	148	148.000	0.000	--	54.730

Kai Kuad. = 54.730 db = 1 p = 0.000

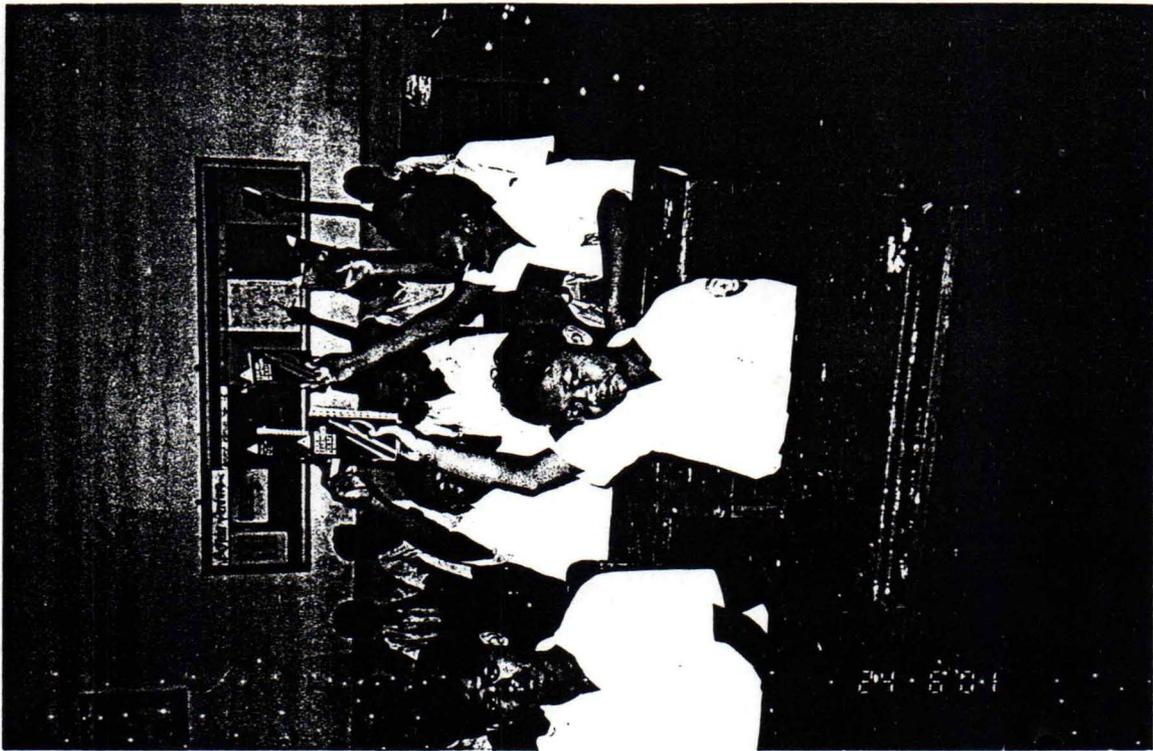
=====



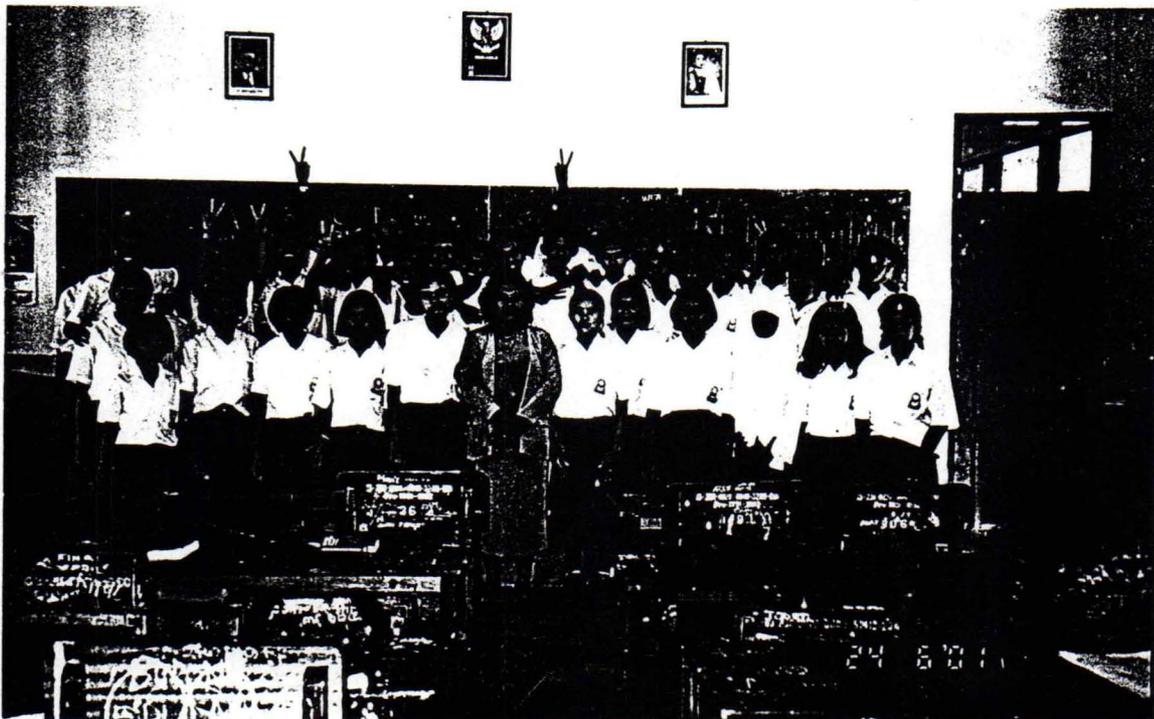
1. Siswa-siswa Sibuk Menghitung Token Yang Sudah Mereka Kumpulkan



2. Menghitung Token Untuk Memperoleh Reinforcer yang Sesungguhnya



3. HOREEEEE Aku Yang Dapat Kamusnya.....



4. Siswa-siswa Kelompok Eksperimen Berfoto Dengan Guru Bahasa Inggris Sebagai Kenang-kenangan

- 1 OCT 2004

FAMERAN