

Volume : 6
Nomor : 3
Bulan : Agustus
Tahun : 2020

E-ISSN: 2656-940X
P-ISSN: 2442-367X
URL: jurnal.ideaspublishing.co.id



**Program Kegiatan Bermain Prososial
untuk Mengurangi Perilaku Agresif
pada Siswa Taman Kanak-kanak**

Fahrin Nisa

Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada,
Pos-el: psikologsekolahjogja@gmail.com

Murtini

Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

DOI: 10.32884/ideas.v6i3.288

Abstrak

Program Kegiatan Bermain Prososial (KBP) di sekolah merupakan salah satu program manajemen perilaku berbasis kelas yang dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi guru untuk mengurangi perilaku agresif siswa di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan uji coba terhadap modul program KBP bagi siswa di kelas taman kanak-kanak yang cenderung berperilaku agresif. Metode yang digunakan adalah metode quasi eksperimental dengan desain penelitian A-B-A. Pengukuran dilakukan dengan observasi, yakni dengan metode *time sampling*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa program KBP dapat menurunkan perilaku agresif siswa di kelas taman kanak-kanak.

Kata Kunci

Kegiatan bermain prososial, perilaku agresif, siswa taman kanak-kanak

Abstract

The Prosocial Play Activity Program (KBP) in schools is a class-based behavior management program that can be used as a reference for teachers to reduce student aggressive behavior in schools. This study aims to test the KBP program module for students in Kindergarten classes who tend to behave aggressively. The method used is a quasi experimental method with research design A-B-A. Measurements were made by observation, namely the time sampling method. The results of data analysis indicate that the KBP program can show aggressive behavior of students in Kindergarten classes.

Keywords

Prosocial playing activity, aggressive behavior, students of kindergarten

Pendahuluan

Masalah perilaku siswa menjadi masalah yang umum dikeluhkan oleh guru Taman Kanak-kanak (Campbell, 2002; Wakschlag & Dannis, 2004; Murphy, dkk. 2007). Masalah perilaku tersebut diantaranya adalah perilaku agresif. Perilaku agresif memang sudah dapat terlihat sejak masa kanak-kanak awal yaitu sejak anak duduk di bangku taman kanak-kanak (Cavell, 2002; Denham & Weissber, 2004; Krahe, 2005). Sekitar 5-10% anak sekolah di Amerika Serikat menunjukkan perilaku agresif (Masykouri dalam Arya, 2010).

Perilaku agresif sendiri didefinisikan oleh beberapa ahli sebagai segala bentuk perilaku memusuhi, merugikan, atau perilaku merusak yang diarahkan kepada oranglain (Christner dkk., 2006) yang membahayakan dan menyebabkan orang lain sakit maupun terluka (Anderson & Bushman, 2001; Keenan&Evans, 2009; Taylor, Peplau & O'sears, 2009). Pada anak usia taman kanak-kanak, perilaku agresif seringkali ditunjukkan pada perilaku *tantrum* (mengamuk), berkelahi, dan *bullying*. Pierangelo (1994) menyebutkan karakteristik anak agresif antara lain suka mencari masalah, ingin menang sendiri, selalu membela diri, menyalahkan orang lain ketika ia melakukan perilaku yang tidak pantas, suka bertengkar dan suka mengertak terhadap oranglain. Anak agresif juga cenderung mengganggu kegiatan belajar di kelas dan prosedur rutin, menghancurkan peralatan, suka kesal, memberontak, kasar, cemberut, kurang sopan dan menentang otoritas.

Pendekatan belajar merupakan pendekatan yang paling sesuai untuk menjelaskan terjadinya perilaku agresif pada anak usia dini. Pendekatan ini melihat perilaku agresif adalah hasil dari belajar atau hasil pengamatan pada perilaku agresif yang dilakukan orang lain dan bentuk konsekwensi yang didapat orang tersebut atas perilaku agresifnya. Hal ini selaras dengan teori dari Bandura yang berpendapat bahwa seseorang akan belajar atau mendapatkan informasi dari hasil mengamati konsekwensi yang didapatkan dari perilaku orang lain (Hergenhann & Olson, 1993).

Sekolah merupakan tempat yang penting dan efektif untuk mengurangi perilaku agresif (Smokowski, Fraser, Day, Galinsky & Bacallao 2004; Hoagwood dkk., 2007; Wilson & Lipsey, 2007; Shechtman & Ifargan, 2009). Intervensi dalam penelitian ini adalah Program Kegiatan Bermain Prosocial (KBP) yang terinspirasi dari GBG yang disusun pertama kali oleh Barrish, Saundiers, dan Wolfe (1969). Meski disusun pertama kali pada tahun 1969, penelitian-penelitian mengenai GBG masih terus dilakukan hingga tiga tahun terakhir, seperti yang dilakukan oleh Wright dan McCurdy pada tahun 2011 yang memodifikasi GBG menjadi *Caught Being Good Game* (CBGG) untuk diterapkan kepada sejumlah siswa TK dan siswa kelas empat SD (Wright & McCurdy, 2011).

GBG adalah program intervensi yang bertujuan meningkatkan perilaku prososial dan mengurangi perilaku mengganggu di kelas seperti banyak berbicara, meninggalkan kursi, agresif, dan mengejek (Tingstorm, Turner, & Wilczynski, 2006; Lanny & McCurdy, 2007).



Pada KBP tujuan dari program ini juga untuk meningkatkan perilaku prososial, akan tetapi perilaku mengganggu dalam program ini dikhususkan hanya pada bentuk perilaku agresif.

Perilaku prososial sendiri adalah tindakan yang bermaksud untuk menolong orang lain tanpa pamrih (Baron, Branscombe, & Byrne, 2008; Keenan & Evans, 2009). Aspek-aspek perilaku prososial diantaranya adalah berbagi, menolong, bekerjasama, jujur, berderma, dan mempertimbangkan kesejahteraan orang lain. Pada anak usia dini, perilaku prososial dapat diajarkan melalui suatu kegiatan bermain. Menurut Hurlock (1978), bermain mempunyai pengaruh dalam perkembangan anak, pengaruh tersebut antara lain berhubungan dengan: dorongan berkomunikasi, sarana belajar, mengembangkan wawasan, belajar bermasyarakat, mengembangkan ciri kepribadian yang diinginkan. Bermain dapat melatih keterampilan sosial anak diantaranya perilaku-perilaku prososial seperti menolong, berbagi, dan bekerjasama. KBP adalah permainan dengan aturan yang dikombinasikan dengan dua jenis kegiatan bermain yakni *associative play* dan *cooperative play*. KBP diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas Taman Kanak-kanak bidang pembiasaan perilaku-perilaku prososial seperti berbagi, menolong, dan bekerjasama.

Perbedaan KBP dengan GBG yang disusun pertama kali oleh Barrish, Saunders, dan Wolfe (1969) adalah penyusunan KBP telah mempertimbangkan penelitian-penelitian terbaru dari GBG salah satunya adalah penggunaan kata-kata positif dalam peraturan permainan. Setiap perilaku yang dimaksudkan juga harus dijelaskan secara lisan dan dicontohkan kepada siswa. Pada KBP peraturan permainan juga dikombinasikan dengan kegiatan bermain asosiatif dan kooperatif yang dilaksanakan sebagai kegiatan pembelajaran di kelas Taman Kanak-kanak.

Penelitian ini adalah penelitian simulasi atau uji modul Program Kegiatan Bermain Prososial sebagai program intervensi atas perilaku agresif. Hipotesis dalam penelitian ini adalah Program Kegiatan Bermain Prososial dapat mengurangi perilaku agresif siswa di Kelas taman kanak-kanak.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan pengukuran berulang (*repeated measure*) untuk mengetahui pengaruh program KBP terhadap penurunan perilaku agresif siswa di kelas. Desain penelitian ini adalah *Reversal design* atau A-B-A (Miller, 1996: Miltenberger, 2012). Desain penelitian ini digunakan

dengan cara membandingkan dua kondisi baseline sebelum dan sesudah intervensi, untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari intervensi yang diberikan (A-B-A).

Pengukuran untuk perilaku siswa selama mendapatkan perlakuan akan dilakukan dengan observasi menggunakan metode *time sampling*. Observasi akan dilakukan per sesi dengan 30 interval yakni selama 30 menit, sehingga lama satu interval adalah satu menit. Guna meminimalkan pengaruh subjektivitas, perilaku siswa akan diukur menggunakan minimal dua orang observer (Barrish, Saunders, & Wolf: 1969; Wright, 2008).

Reliabilitas observasi dapat dinilai dengan cara membandingkan hasil observasi antar observer dalam mengukur target perilaku, untuk melihat kesamaan perilaku yang terjadi maupun yang tidak terjadi yang mereka catat, dengan *Interobserver Agreement*, (IOA) (Cooper, Heron, & Heward, 1987). Cara untuk melaporkan pengukuran IOA adalah dengan melihat presentase kesepakatan antar observer.

Data yang diperoleh dari ketiga tahap pengukuran dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif serta analisis visual. Uji hipotesis dilakukan dengan metode *Wilcoxon Signed Rank Test*, yakni untuk membandingkan data perilaku agresif subjek (tiga data stabil terakhir dari setiap fase pengukuran) sebelum dan sesudah diberikan perlakuan program KBP. Metode *Wilcoxon Signed Rank Test* seringkali digunakan untuk penelitian dengan jumlah sampel kecil (Ghozali, 2006). Sementara itu, analisis visual digunakan untuk melihat apakah program berpengaruh terhadap perubahan level maupun arah kecenderungan frekuensi perilaku agresif (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2005).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pelatihan Guru (Agen KBP)

Pada sesi *roleplay* dari pelatihan guru, kedua guru telah memenuhi 100% langkah-langkah dalam Daftar Kelengkapan Program (DKP) sehingga kedua guru dinyatakan siap untuk mengimplementasikan program KBP.

Cek Manipulasi

Cek manipulasi dilakukan untuk memastikan bahwa program KBP mampu memberikan pengaruh pada peningkatan perilaku prososial. Hal ini dapat dipastikan dengan mengamati kemunculan perilaku prososial baik pada saat pretest, posttest, dan pada saat perlakuan (untuk kelompok eksperimen). Cek manipulasi berupa observasi dilakukan



dengan menggunakan *behavior checklist* yang memuat indikator-indikator perilaku prososial. Observasi ini dilakukan baik kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Tabel 1

Uji perbedaan perilaku prososial

	Z	Signifikansi (p)
Pretest	-0,197	0,844 (p>0,05)
Posttest	-2,201	0,028 (p<0,05)

Pada tabel 1 menunjukkan hasil uji beda pada variabel perilaku prososial sebagai cek manipulasi. Tidak terdapat perbedaan skor perilaku prososial pada kondisi *pretest* dari dua kelompok (eksperimen dan kontrol). Hal ini ditunjukkan dengan taraf signifikansi 0,844 (p>0,05). Sementara itu, terdapat perbedaan yang signifikan pada skor perilaku prososial *posttest* dari dua kelompok (eksperimen dan kontrol). Hal ini ditunjukkan dengan taraf signifikansi 0,028 (p<0,005). Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa program KBP memberikan pengaruh pada peningkatan perilaku prososial.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* untuk membandingkan frekuensi perilaku agresif subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan program KBP. Ringkasan dari hasil uji *Wilcoxon* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2

Ringkasan Uji *Wilcoxon*

Kelompok	Rerata Skor		Ranks	Z	Signifikansi (p)
	A1 (<i>pre test</i>)	A2 (<i>post test</i>)			
KE (Kelompok Eksperimen)	5,1111	0,5556	9 Positif (A2<A1)	-2,670 ^b	0,008 (p<0,05)
KK (Kelompok Kontrol)	9,0833	11,6667	9 Negatif (A2>A1)	-2,322 ^b	0,020 (p<0,05)

Pada kelompok eksperimen (KE) hasil uji *wilcoxon* didapat nilai p sebesar 0,008. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan ada perbedaan frekuensi perilaku agresif diantara dua kondisi *pre test* dan *post test* setelah dilakukan perlakuan. Selisih frekuensi perilaku agresif sebelum dan sesudah perlakuan menurun sebanyak sembilan perilaku (negatif).

Pada kelompok kontrol (KK) hasil uji wilcoxon didapat nilai p sebesar 0,020. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan ada perbedaan frekuensi perilaku agresif diantara dua kondisi pre test dan post test setelah dilakukan perlakuan. Selisih antara frekuensi perilaku agresif sebelum dan sesudah meningkat sebanyak sembilan perilaku (positif).

Analisis Tambahan

1. Uji *Eta Squared*

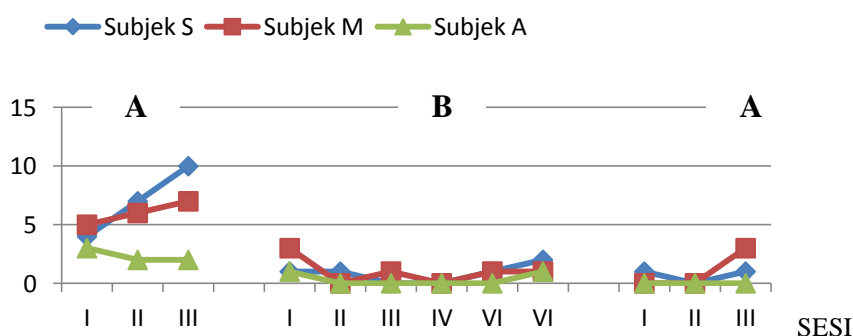
Setelah diketahui adanya penurunan frekuensi agresifitas antara sebelum dan sesudah perlakuan dengan program KBP, maka dilanjutkan uji *eta squared*, yakni uji statistik untuk menilai hubungan atau seberapa besar kontribusi program KBP dalam menurunkan frekuensi agresifitas siswa. Pada *eta squared* koefisien korelasinya dengan skala 0-1 dan dapat dianggap sebagai sebuah presentase dengan skala 0-100.

Dari perhitungan matematika secara manual didapatkan hasil perhitungan *eta squared* sebesar 0,9932, hal ini menunjukkan efek perubahan besar, atau bisa dikatakan program KBP mempunyai efek yang besar dan berkontribusi dalam penurunan frekuensi agresifitas pada siswa sebesar 99,32 %. Sehingga disimpulkan program ini sangat efektif untuk menurunkan frekuensi agresifitas siswa.

2. Analisis Visual

Kelompok Eksperimen

Terdapat tiga subjek pada kelompok ini yang berinisial S, M, dan A. Ketiga subjek ini berada di kelas yang sama, yakni kelas 3A.



Gambar 2 Perilaku Agresif Subjek Kelompok Eksperimen



Subjek S

Pada gambar 2 terlihat penurunan perilaku agresif subjek S dari *pretest* hingga perlakuan, dan cenderung bertahan pada saat *posttest*. Analisis dalam dan antar kondisi pengukuran terhadap S menunjukkan beberapa hal berikut ini.

- a. Kondisi *pre test* memiliki rerata 7, sehingga batas bawahnya adalah 3,5 dan batas atasnya adalah 10,5. Kondisi tersebut telah mencapai data stabil karena seluruh data berada pada rentang stabilitas 3,5-10,5, sehingga perlakuan dapat segera diberikan. Kondisi *post test* memiliki rerata 0,67, sehingga batas bawahnya adalah 0,33 dan batas atasnya adalah 1,01. Kondisi tersebut juga menunjukkan data yang cenderung stabil sehingga pengukuran dapat dihentikan.
- b. Prosentase *overlap* antar kondisi *pre test* dan perlakuan adalah 0%. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh perlakuan pada perilaku agresif subjek S. Sementara itu prosentase *overlap* antar kondisi perlakuan dan *post test* adalah 100%. Hal ini berarti tidak ada perbedaan kondisi antara fase *post test* dengan fase perlakuan.

Subjek M

Pada gambar 2 terlihat penurunan perilaku agresif subjek M dari *pretest* hingga perlakuan, dan cenderung bertahan pada saat *posttest*. Analisis dalam dan antar kondisi pengukuran terhadap M menunjukkan beberapa hal berikut ini.

- a. Kondisi *pre test* memiliki rerata 6, sehingga batas bawah kondisi tersebut adalah 3 dan batas atasnya adalah 9. Kondisi tersebut telah mencapai data stabil karena seluruh data berada pada rentang stabilitas 3-9, sehingga perlakuan dapat segera diberikan. Kondisi *post test* memiliki rerata 1, sehingga batas bawah kondisi tersebut adalah 0,5 dan batas atasnya adalah 1,5. Kondisi tersebut menunjukkan data yang cenderung stabil sehingga pengukuran dapat dihentikan.
- b. Prosentase *overlap* antar kondisi *pre test* dan perlakuan adalah 0%. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh perlakuan pada perilaku agresif subjek M. Sementara itu prosentase *overlap* antarkondisi perlakuan dan *post test* adalah 100%. Hal ini berarti tidak ada perbedaan kondisi antara fase *post test* dengan fase perlakuan.

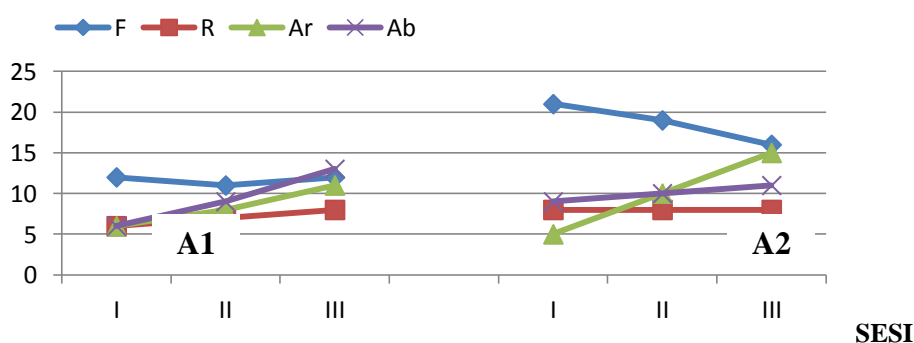
Subjek A

Pada gambar 2 terlihat penurunan perilaku agresif subjek A dari *pre test* hingga perlakuan, dan cenderung bertahan pada saat *post test*. Analisis dalam dan antar kondisi pengukuran terhadap A menunjukkan beberapa hal berikut ini.

- a. Kondisi pre test memiliki rerata 3,33, sehingga batas bawahnya adalah 1, 67 dan batas atasnya adalah 5. Kondisi tersebut telah mencapai data stabil karena seluruh data berada pada rentang stabilitas 1,67-5, sehingga perlakuan dapat segera diberikan. Kondisi *post test* memiliki rerata 0, dengan batas bawah 0 dan batas atas juga 0. Kondisi tersebut telah mencapai data yang stabil sehingga pengukuran dapat dihentikan.
- b. Prosentase *overlap* antar kondisi *pre test* dan perlakuan adalah 0%. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh perlakuan pada perilaku agresif subjek A. Sementara itu prosentase *overlap* antar kondisi perlakuan dan *post test* adalah 100%, hal ini berarti tidak ada perbedaan kondisi antara fase *post test* dengan fase perlakuan.

Kelompok Kontrol

Subjek pada kelompok ini adalah empat siswa berinisial: F, R, Ar, dan Ab. Keempat siswa tersebut berasal dari kelompok A. Pada kelompok kontrol hanya dilakukan dua fase pengukuran, *baseline I* dan *baseline II*, tanpa diberikan perlakuan.



Gambar 3. Perilaku Agresif Subjek Kelompok Kontrol

Subjek F

Pada gambar 3 menunjukkan perilaku agresif subjek F pada *pretest* dan pada saat *posttest*. Analisis dalam dan antar kondisi pengukuran terhadap F menunjukkan beberapa hal berikut ini.

- a. Kondisi *pre test* memiliki rerata 11,67, sehingga batas bawah kondisi tersebut adalah 5,84 dan batas atasnya adalah 17,5. Kondisi tersebut telah mencapai data stabil karena seluruh data berada pada rentang stabilitas 5,84-17,5, sehingga pengukuran *pre test* dapat dihentikan. Kondisi *post test* memiliki rerata 18,67, sehingga batas bawah



kondisi tersebut adalah 9,34 dan batas atasnya adalah 28. Kondisi tersebut juga telah menunjukkan data yang stabil karena seluruh data berada di rentang 9,34-28 sehingga pengukuran dapat dihentikan.

- b. Prosentase *overlap* antar kondisi pre test dan post test adalah 0%. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan kondisi yang signifikan antara *pre test* dan *post test* yang bisa disebabkan oleh adanya variabel-variabel lain.

Subjek R

Pada gambar 3 menunjukkan perilaku agresif subjek R pada *pretest* dan pada saat *posttest*. Analisis dalam dan antar kondisi pengukuran terhadap R menunjukkan beberapa hal berikut ini.

- a. Kondisi *pre test* memiliki rerata 7, sehingga batas bawah kondisi tersebut adalah 3,5 dan batas atasnya adalah 10,5. Kondisi tersebut telah menunjukkan data stabil karena seluruh data berada pada rentang stabilitas 3,5-10,5, sehingga pengukuran *pre test* dapat dihentikan. Kondisi *post test* memiliki rerata 8, sehingga batas bawah kondisi tersebut adalah 4 dan batas atasnya adalah 12. Kondisi tersebut juga telah mencapai data yang stabil karena seluruh data berada di rentang 4—12 sehingga pengukuran dapat dihentikan.
- b. Prosentase *overlap* antar kondisi *pre test* dan *post test* adalah 100%. Hal ini menunjukkan tidak adanya perbedaan kondisi antara *pre test* dan *post test*.

Subjek Ar

Pada gambar 3 menunjukkan perilaku agresif subjek Ar pada *pretest* dan pada saat *posttest*. Analisis dalam dan antar kondisi pengukuran terhadap Ar menunjukkan beberapa hal berikut ini.

- a. Kondisi *pre test* memiliki rerata 8,33, sehingga batas bawah kondisi tersebut adalah 4,17 dan batas atasnya adalah 12,5. Kondisi tersebut telah menunjukkan data stabil karena seluruh data berada pada rentang stabilitas 4,17—12,5, sehingga pengukuran *pre test* dapat dihentikan. Kondisi *post test* memiliki rerata 10, sehingga batas bawah kondisi tersebut adalah 5 dan batas atasnya adalah 15. Kondisi ini juga telah menunjukkan data yang stabil karena seluruh data berada di rentang 5—15 sehingga pengukuran dapat dihentikan.

- b. Prosentase *overlap* antar kondisi pre test dan post test adalah 66,67%. Terdapat persamaan kondisi sebesar 66,67%. Hal ini berarti ada perbedaan kondisi *pre test* dan *post test* meskipun sedikit atau sebesar 33,33%.

Subjek Ab

Pada gambar 3 menunjukkan perilaku agresif subjek Ab pada *pretest* dan pada saat *posttest*. Analisis dalam dan antar kondisi pengukuran terhadap Ab menunjukkan beberapa hal berikut ini.

- a. Kondisi *pre test* memiliki rerata 9,33, sehingga batas bawah kondisi ini adalah 4,67 dan batas atasnya adalah 14. Kondisi ini telah menunjukkan data stabil karena seluruh data berada pada rentang stabilitas 4,67—14, sehingga pengukuran *pre test* dapat dihentikan. Kondisi post test memiliki rerata 10, sehingga batas bawahnya adalah 5 dan batas atasnya adalah 15. Kondisi ini juga telah menunjukkan data yang stabil karena seluruh data berada pada rentang 5—15 sehingga pengukuran dapat dihentikan.
- b. Prosentase *overlap* antar kondisi *pre test* dan *post test* adalah 100%. Hal ini menunjukkan tidak adanya perbedaan kondisi antara *pre test* dan post test.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program Kegiatan Bermain Prososial (KBP) dapat digunakan untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa di kelas Taman Kanak-kanak. Dari perhitungan eta squared dapat disimpulkan bahwa program KBP mempunyai kontribusi yang besar dalam penurunan frekuensi agresivitas pada siswa.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya mengenai *Good Behavior Games*, bahwa GBG efektif digunakan untuk mengurangi perilaku mengganggu siswa di kelas, diantaranya berupa perilaku agresif (Barrish, Saunders & Wolf, 1969; Darveaux, 1984; Tingstrom dkk., 2006; Wright, 2008). Temuan ini juga mendukung hasil penelitian Wilson & Lipsey (2007) bahwa intervensi berbasis sekolah dengan menggunakan pendekatan behavioristik terhadap masalah-masalah perilaku anak cukup efektif untuk digunakan.

Pada program KBP ini lebih ditekankan penggunaan *rewards* daripada pemberian *punishment*. Pemberian *punishment* ditiadakan, karena KBP lebih bertujuan untuk meningkatkan perilaku positif siswa bukan menghukum perilaku negatif siswa (Van Lier, Van Der Sar & Crijen, 2004). Pemberian *rewards* dalam KBP dilakukan dengan segera,



hal ini memenuhi salah satu prinsip dari modifikasi perilaku yakni kesegeraan (*immediacy*) (Kazdin, 1994). Pada KBP juga dipilih kalimat-kalimat positif yang digunakan pada aturan permainan. Penggunaan kalimat positif ini dinilai lebih efektif daripada penggunaan kalimat negatif (Wright, 2008). Berbeda dengan penelitian-penelitian GBG sebelumnya, pada KBP guru diminta menjelaskan letak kesalahan siswa dengan segera begitu pelanggaran terjadi. Hal ini akan membantu siswa memahami secara bentuk-bentuk dari perilaku salah yang tidak diharapkan secara konkret, menyesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini (Wright, 2008).

Program KBP juga diimplementasikan langsung oleh guru kelas. Program yang diimplementasikan oleh guru dapat meningkatkan kemampuan sosial dan menurunkan permasalahan perilaku (Brigman, Lane, Switze, Lane, & Lawrence, 1999; McKinney & Rust, 1998). Kazdin (dalam Wicks-Nelson & Israel, 2006) menyebutkan bahwa guru perlu dilibatkan secara aktif untuk melakukan monitoring dan memberikan umpan balik secara positif sebagaimana dibutuhkan anak. Oleh karenanya, pelatihan terhadap guru untuk mengimplementasikan program KBP sebelum dilaksanakannya program menjadi tahapan penting yang ikut menentukan keberhasilan program ini.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran mengenai perilaku prososial dapat digunakan sebagai upaya untuk mencegah serta mengurangi munculnya perilaku agresif. Hasil cek manipulasi menunjukkan bahwa perilaku prososial pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan berupa program KBP. Metode bermain adalah salah satu cara yang dapat dipilih untuk memberikan pelajaran mengenai perilaku prososial kepada anak-anak TK.

Program KBP juga menekankan pada dukungan kelompok sosial sebagai bagian dari penguat perilaku prososial dan pencegah munculnya perilaku agresif. Penelitian ini juga menghasilkan temuan tentang perilaku agresif pada kelompok siswa dengan status ekonomi menengah keatas. Sebagaimana yang telah diketahui, bahwa subjek yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sekolah dengan status ekonomi menengah ke atas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa selain masalah status ekonomi dan tingkat pendidikan orangtua ada variabel lain yang dapat menyebabkan anak berperilaku agresif, seperti peran pengasuhan (Cavell, 2002) dan *modeling* (Bandura, dalam Coie & Dodge, 1988).

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian terdahulu bahwa subjek perempuan cenderung berperilaku agresif secara verbal dibandingkan secara fisik. Sementara, subjek laki-laki cenderung berperilaku agresif baik fisik maupun verbal (Blaya, 2003). Hal tersebut ditunjukkan oleh subjek A yang merupakan satu-satunya subjek perempuan dalam penelitian ini, dengan menunjukkan kemunculan bentuk perilaku agresif verbal lebih banyak daripada bentuk perilaku agresif fisik.

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah perilaku agresif pada anak usia taman kanak-kanak dapat dikurangi dengan menerapkan modul **Program Kegiatan Bermain Prosocial**. Akan tetapi, pengaruh jangka panjang dari penerapan program ini belum diketahui karena belum dilakukan pengukuran tindak lanjut (*follow up*) terhadap subjek eksperimen dalam penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Baron, R. A., Branscombe, N. R., & Byrne, D. (2008). *Social Psychology (12^{ed})*. USA: Pearson International Edition.
- Barrish, H., Saunders, M., & Wolf, M. M. (1969). "Good Behavior Game: Effects of individual contingencies for group consequences on disruptive behavior in a classroom". *Journal of Applied Behavior Analysis*, 2, 119–124.
- Brigman, G., Lane, D., Switzer, D., Lane, D., Lawrence, R. (1999). Teaching Children School Success Skills. *The Journal of Educational Research*, 92 (6)(1999), pp. 323-329.
- Campbell, S. B. (2002). *Behavior problems in preschool children: Clinical development issues*. New York/London: Guilford Press.
- Cavell, T. A. (2002). *Working with parents of aggressive children*. Washington DC. American Psychological Association.
- Christner, R. W., Friedberg, R. D., & Sharp, L. (2006). *Working with angry and aggressive youth*. In Mennuti, R. B., Freeman, A., & Christner, R. W. *Cognitive behavioral intervention in educational setting* (pp. 203-220). New York: Taylor and Francis Group.
- Cooper, J. O., Heron, T. E., & Heward, W. L. (1987). *Applied Behavior Analysis (Chapters 19-22)*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Darveaux, D. X. (1984). The good behavior games plus merit: controlling disruptive behavior and improving student motivation. *School Psychology Review*, 13, 510-514.
- Denham, S. A., & Weissberg, R. P. (2004). Sosial-emotional learning in early childhood: What we know and where to go from here. In E. Chesebrough, P. King, T. P. Gullota, & M. Bloom (Eds), *A Blueprint for the promotion of prosocial behavior in early childhood* (pp. 13-50). New York: Kluwer/Plenum.
- Ghozali, I. (2006). *Statistik non-parametrik*. Semarang: Badan Penerbit Undip.



- Hergenhann, B. R. & Olson, M. E. (1993). *An Introduction to theories of learning*. NY: Prentice Hall.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid I* (Tjandrasa, M., & Zarkasih, M, Terj.). Jakarta: Erlangga.
- Keenan, T., Evans, S. (2009). *An Introduction to Child Development 2nd edition*. London: SAGE Pub.
- Krahe, B. (2005). *Perilaku Agresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lannie, A. L., & McCurdy, B. L. (2007). Preventing disruptive behavior in the urban classroom: The effects of the good behavior game on student and teacher behavior. *Education and Treatment of Children, 30*, 85-98.
- Miltenberger, R. G. (2012). *Behavior Modification: Principles and Procedures*. New York: Wadsworth.
- Murphy, K.A., Theodore, L. A., Aloiso, D., & Alric, Edwards, J. M., Hughes, T. L. (2007). Interdependent Group Contingency And Mystery Motivators To Reduce Preschool Disruptive Behavior. *Psychology in the school, vol. 4* (1).
- Pierangelo, R. (1994). *A survival kit for the special education teacher*. New York: The Center for Applied Research in Education.
- Shechtman, Z., & Ifargan, M., (2009). School-based integrated and segregated interventions to reduce aggression. *Aggressive Behavior, 35*, 342-356.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar penelitian dengan subjek tunggal*. University of Tsukuba: Center for Research on International Cooperation in Educational Development (CEIGED).
- Smokowski, P. R., Fraser, M. W., Day, S. H., Galinsky, M. J., & Bacallao, M. J. (2004). School-based skills training to prevent aggressive behavior and peer rejection in childhood: Evaluating the making choices program. *The journal of primary prevention, 25* (2), 233-251.
- Taylor, S. E., Peplau, L. A., & O'Sears, D. (2009). *Psikologi sosial*. Jakarta: Kencana.
- Tingstrom, D. H., Sterling-Turner, H. E., & Wilczynski, S. M. (2006). The good behavior game: 1969–2002. *Behavior Modification, 30*, 225–253.
- Van Lier, P. A. C., Muthen, B. O., van der Sar, R. M., & Crijnen, A. A. M. (2004). Preventing disruptive behavior in elementary school children: Impact of a universal classroom based intervention. *Journal of Consulting and Clinical Psychology, 72*, 467–478.
- Wakschlag, L., & Danis, B. (2004). Assessment of disruptive behavior in young children: A clinical-developmental framework. In R. DelCarmen-Wiggins & A. S. Carter (Eds.), *Handbook of infant, toddler and preschool mental health assessment* (pp. 421–440). New York: Oxford University Press.
- Wilson, S. J. & Lipsey, M. W. (2007). School-based interventions for aggressive and disruptive behavior: Update of a meta-analysis. *American Journal of Preventive Medicine, 33*(25), 130-143.
- Wright, R. A. & McCurdy, B. L. (2011). Class-wide positive behavior support and group contingencies: examining a positive variation of the good behavior game. *Journal of Positive Behavior Support*.

