

Good Behavior Game : Menangani Masalah Tingkah Laku Dalam Kalangan Murid Berkeperluan Pendidikan Khas

Fatin Nabihah Rosli

Sekolah Kebangsaan Ayer Limau, Melaka
aten296@gmail.com

ABSTRAK

Good Behavior Game (GBG) merupakan intervensi pengurusan kelas yang melibatkan kontigensi kumpulan bagi menyokong tingkah laku yang sesuai dan mengurangkan gangguan di dalam kelas. Seramai tiga orang murid yang mempunyai masalah tingkah laku disruptif dipilih untuk menjalani intervensi ini. Pelaksanaan amalan ini dilaksanakan dalam tiga fasa iaitu (1) pemerhatian, (2) intervensi dan (3) tanpa intervensi. Hasil pelaksanaan GBG ini akan direkodkan dan dikumpul melalui senarai semak yang dibina bagi melihat keberkesanannya. Sepanjang pemerhatian dijalankan menunjukkan bahawa GBG berkesan untuk mengurangkan tingkah laku disruptif di dalam bilik darjah. Justeru diharapkan intervensi ini dapat diperluaskan bagi menangani masalah-masalah tingkah laku yang lain dalam kalangan Murid Berkeperluan Pendidikan Khas (MBPK) di Malaysia.

Kata kunci: disruptif, intervensi, Murid Berkeperluan Pendidikan Khas (MBPK)

Pengenalan Amalan Terbaik

Tingkah laku disruptif merupakan satu tingkah laku yang mengganggu seperti membuat bunyi-bunyian, melakukan sesuatu tindakan atau sikap tidak boleh duduk setempat yang tidak sepatutnya dan tidak bersesuaian dengan sesuatu keadaan (Joslyn et al., 2019). Tingkah laku disruptif juga didefinisikan sebagai bentuk perilaku yang negatif baik secara verbal dan non-verbal, seperti mengamuk, menuntut perhatian, tidak patuh, melawan, melakukan agresif yang dapat membahayakan diri sendiri atau orang lain, mencuri, berbohong dan perilaku mengganggu lainnya (Asizah, 2015). Jika tingkah laku ini tidak dibendung dan berterusan, ia menjadi satu kesukaran kepada guru untuk mengurus kelas dengan lebih berkesan pada masa akan datang.

Teknik *Good Behavior Game* (GBG) dijalankan bertujuan untuk mengurangkan tingkah laku disruptif di dalam kelas (Foley et al., 2019) GBG merupakan satu teknik bagi membentuk pengurusan kelas yang disediakan oleh guru semasa waktu pengajaran bersama murid (Dadakhodjaeva et al., 2020). Teknik GBG telah dijalankan di luar negara dan telah terbukti mampu mengurangkan tingkah laku disruptif murid (Joslyn et al., 2019; Nolan et al., 2014). Teknik GBG dilaksanakan bertujuan untuk mengurangkan masalah tingkah laku murid di dalam kelas, membantu murid untuk mengikuti dan menerima peraturan kelas dan sekolah, serta membantu murid memahami kesan daripada tingkah laku yang ditunjukkan memberi kesan kepada

keseluruhan kelas Oleh yang demikian, GBG ialah satu teknik yang berkesan, membantu guru mengurangkan tingkah laku disruptif murid di dalam kelas semasa sesi pengajaran.

Justifikasi Pelaksanaan Amalan Terbaik

Masalah tingkah laku yang ditunjukkan oleh MBPK seharusnya diatasi dengan pelbagai cara dan intervensi yang bersesuaian. Tingkah laku yang bermasalah jika tidak diatasi akan mengganggu proses PdPc di dalam kelas. Murid Pendidikan Khas di sebuah sekolah di Negeri Sembilan telah menunjukkan beberapa tingkah laku seperti bercakap tanpa kebenaran guru, suka berjalan dan tidak duduk di tempat masing-masing, suka mengganggu rakan sekelas serta tidak menyiapkan tugas yang diberikan oleh guru. Tingkah laku ini didapati telah mengganggu guru untuk melaksanakan PdPc secara berkesan.

Selain itu, tingkah laku bermasalah ini telah menyebabkan guru sukar untuk mengajar kerana terpaksa mengambil masa yang agak lama untuk memastikan murid bersedia untuk belajar. Pelakuan bercakap tanpa kebenaran sangat ketara ditunjukkan oleh murid ketika guru sedang mengajar, iaitu murid suka menyampuk dan bercakap mengenai perkara yang tidak berkaitan dengan sesi pembelajaran. Melalui pemerhatian yang dijalankan menunjukkan bahawa terdapat dua murid yang suka mengganggu rakan yang sedang belajar terutamanya rakan dari kelas yang lain memandangkan kelas PPKI di sekolah ini berdekatan antara satu sama lain. Gangguan yang sering ditunjukkan adalah seperti mencubit, menolak, mengambil barang tanpa kebenaran dan menggigit rakan.

Objektif Pelaksanaan

Objektif pelaksanaan amalan terbaik ini ialah:

1. Untuk melihat keberkesanan teknik *Good Behavior Game* dalam menangani masalah tingkah laku disruptif murid tidak duduk di tempat masing-masing
2. Untuk melihat keberkesanan teknik *Good Behavior Game* dalam menangani masalah tingkah laku disruptif murid bercakap tanpa kebenaran
3. Untuk melihat keberkesanan teknik *Good Behavior Game* dalam menangani masalah tingkah laku disruptif murid mengganggu rakan lain

Amalan Terbaik yang Dilaksanakan

Amalan ini merupakan satu kajian tindakan yang dijalankan di Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI) SK Keru, Tampin Negeri Sembilan. Instrumen yang digunakan adalah pemerhatian melalui senarai semak yang disediakan bagi merekodkan kekerapan pelaksanaan tingkah laku yang ditunjukkan. Sampel kajian merupakan tiga orang MBPK berumur diantara 8 hingga 11 tahun dan bermasalah pembelajaran. Populasi kajian dijalankan di sebuah sekolah rendah di luar bandar di Negeri Sembilan. Kajian ini memberi fokus kepada menangani masalah tingkah laku disruptif dengan menggunakan kaedah *Good Behavior Game* bagi melihat perbezaan tingkah laku sebelum dan selepas kaedah ini digunakan. Teknik *Good Behavior Game*

dilaksanakan melibatkan lima aspek. Pertama, murid diberikan penerangan mengenai peraturan kelas yang harus dipatuhi. Peraturan kelas perlu diingatkan sentiasa dari semasa ke semasa. Kedua, pengkaji akan menerangkan mengenai ganjaran yang akan diberikan kepada murid. Ganjaran yang diberikan berbentuk ganjaran ilmiah seperti terapi seni, penggunaan komputer di makmal komputer dan terapi muzik. Murid yang berhak mendapatkan ganjaran berpeluang untuk memilih mana-mana ganjaran yang disukai. Ketiga, pengkaji akan menerangkan kriteria pemenang yang dikehendaki kepada murid. Murid yang memenuhi kriteria diberikan markah dan dicatatkan pada carta yang ditampal di papan kenyataan. Keempat, ganjaran akan diberikan pada setiap hari Khamis mengikut markah yang diperolehi oleh murid. Tempoh masa kajian ini dijalankan selama tujuh minggu. Pelaksanaan tindakan diterangkan seperti rajah di bawah :

Jadual 1
Perancangan Intervensi Good Behaviour Game

Langkah	Keterangan pelaksanaan
Langkah 1	Pemerhatian masalah tingkah laku (1 minggu)
Langkah 2	Pengumpulan maklumat murid
Langkah 3	Pelaksanaan intervensi (4 minggu)
Langkah 4	Pelaksanaan pasca intervensi (2 minggu)
Langkah 5	Mengumpul dan menganalisis data

Pemerhatian dijalankan sebanyak tiga kali seminggu iaitu semasa waktu pembelajaran Matematik dan Pendidikan Seni. Senarai semak yang digunakan akan direkod oleh Pembantu Pengurusan Murid (PPM) sepanjang sesi pembelajaran berlangsung. Pengumpulan data berdasarkan rekod kekerapan tingkah laku di fasa pemerhatian, fasa pelaksanaan intervensi dan fasa pasca intervensi. Dalam menganalisis data, pengkaji akan melihat perbezaan kekerapan tingkah laku berdasarkan ketiga-tiga fasa yang diterangkan sebelum ini.

Keberkesanan Amalan Terbaik yang Dilaksanakan

Hasil dapatan kajian yang dijalankan adalah seperti yang berikut:

Jadual 2
Kekerapan Masalah Tingkah Laku Distraktif Tidak Duduk di Tempat Masing-Masing

SAMPEL KAJIAN/FASA/ KEKERAPAN TINGKAH LAKU	PEMERHATIAN Minggu 1	PELAKSANAAN INTERVENSI				PASCA INTERVENSI	
		Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4	Minggu 1	Minggu 2
A	9	9	7	4	2	0	0
B	8	9	7	4	2	0	0
C	10	8	6	2	2	0	0

Berdasarkan Jadual 2 di atas menunjukkan kekerapan masalah tingkah laku disruptif tidak duduk ditempat masing-masing bagi ketiga-ketiga murid dalam tempoh tujuh minggu. Pada awal pemerhatian, Sampel C menunjukkan kekerapan masalah tinglah laku disruptif tidak duduk di tempat masing-masing paling tinggi iaitu sebanyak 10 kali, diikuti Sampel A sebanyak sembilan kali dan Sampel B sebanyak lapan kali. Dapatan awal menunjukkan ketiga-ketiga murid ini sering meninggalkan tempat duduk tanpa sebab dan kebenaran guru. Perkara ini telah mengganggu proses pembelajaran guru kerana murid tidak memberikan tumpuan di dalam kelas.

Semasa fasa pelaksanaan intervensi dijalankan selama empat minggu, jadual menunjukkan berlaku penurunan kekerapan ketiga-tiga murid dengan begitu ketara. Minggu pertama pelaksanaan intervensi, Sampel A dan Sampel B menunjukkan kekerapan paling tinggi iaitu sebanyak sembilan kali manakala Sampel C adalah sebanyak lapan kali. Minggu kedua pula, kekerapan Sampel A dan Sampel B meninggalkan tempat duduk adalah sebanyak tujuh kali dan Sampel C pula adalah sebanyak enam kali. Pelaksanaan intervensi diteruskan pada minggu ketiga di mana kekerapan Sampel A dan Sampel B menurun kepada empat kali manakala Sampel C sebanyak dua kali. Minggu seterusnya pula menunjukkan sekali lagi penurunan kekerapan kepada ketiga-tiga murid ini iaitu sebanyak dua kali.

Pada fasa pasca intervensi yang dijalankan selama dua minggu, menunjukkan ketiga-tiga murid ini berjaya mengekalkan diri di tempat duduk masing-masing. Ini membuktikan bahawa masalah tingkah laku disruptif tidak duduk di tempat masing-masing berjaya di atasi dengan baik.

Jadual 3
Kekerapan Masalah Tingkah Laku Disruptif Murid Bercakap Tanpa Kebenaran

SAMPel KAJIAN/FASA/ KEKERAPAN TINGKAH LAKU	PEMERHATIAN Minggu 1	PELAKSANAAN INTERVENSI				PASCA INTERVENSI	
		Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4	Minggu 1	Minggu 2
A	15	14	8	5	2	0	0
B	12	13	9	5	1	0	0
C	13	12	7	4	1	0	0

Berdasarkan Jadual 3 di atas menunjukkan kekerapan masalah tingkah laku disruptif bercakap tanpa kebenaran bagi ketiga-ketiga murid dalam tempoh tujuh minggu. Pada awal pemerhatian, Sampel A menunjukkan kekerapan masalah tinglah laku disruptif bercakap tanpa kebenaran paling tinggi iaitu sebanyak 15 kali, diikuti Sampel C sebanyak 13 kali dan Sampel B sebanyak 12 kali. Dapatan awal menunjukkan ketiga-ketiga murid ini sering bercakap di dalam kelas semasa proses pembelajaran berlangsung. Ini mengakibatkan kesukaran guru untuk menyampaikan isi pelajaran kerana ketiga-tiga murid sering berbual dan bercakap tanpa kebenaran guru.

Semasa fasa pelaksanaan intervensi dijalankan selama empat minggu, jadual menunjukkan berlaku penurunan kekerapan ketiga-tiga murid dengan begitu ketara.

Minggu pertama pelaksanaan intervensi, Sampel A menunjukkan kekerapan bercakap tanpa kebenaran sebanyak 14 kali manakala Sampel B sebanyak 13 kali diikuti Sampel C sebanyak 12 kali. Minggu kedua pula, kekerapan Sampel A menurun kepada lapan kali, Sampel B pula sebanyak sembilan kali dan Sampel C sebanyak tujuh kali. Pelaksanaan intervensi diteruskan pada minggu ketiga di mana kekerapan Sampel A dan Sampel B menurun kepada lima kali manakala Sampel C sebanyak empat kali. Minggu seterusnya pula menunjukkan sekali lagi penurunan kekerapan iaitu Sampel A sebanyak dua kali manakala Sampel B dan Sampel C pula masing-masing menunjukkan kekerapan sebanyak satu kali sahaja.

Pada fasa pasca intervensi yang dijalankan selama dua minggu, menunjukkan ketiga-tiga murid ini tidak menunjukkan sebarang masalah disiplin bercakap tanpa kebenaran. Ini kerana, ketiga-tiga murid ini sudah menunjukkan kebiasaan meminta kebenaran daripada guru untuk bercakap sekiranya perlu.

Jadual 4
Kekerapan Masalah Tingkah Laku Distraktif Murid Mengganggu Rakan Lain

SAMPEL KAJIAN/FASA/ KEKERAPAN TINGKAH LAKU	PEMERHATIAN Minggu 1	PELAKSANAAN INTERVENSI				PASCA INTERVENSI	
		Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4	Minggu 1	Minggu 2
A	13	13	8	5	1	0	0
B	11	10	6	2	1	0	0
C	9	9	6	2	0	0	0

Berdasarkan Jadual 4 di atas menunjukkan kekerapan masalah tingkah laku distraktif mengganggu rakan lain bagi ketiga-tiga murid dalam tempoh tujuh minggu. Pada awal pemerhatian, Sampel A menunjukkan kekerapan yang paling tinggi mengganggu rakan iaitu sebanyak 13 kali, diikuti Sampel B sebanyak 11 kali manakala Sampel C sebanyak sembilan kali. Dapatan awal menunjukkan ketiga-tiga murid ini suka mengganggu rakan semasa proses pembelajaran berlangsung. Masalah tingkah laku ini telah mengakibatkan ketiga-tiga murid ini sering bergaduh dan memerlukan perhatian guru untuk meleraikannya.

Semasa fasa pelaksanaan intervensi dijalankan selama empat minggu, jadual menunjukkan berlaku penurunan kekerapan ketiga-tiga murid dengan begitu ketara. Minggu pertama pelaksanaan intervensi, kekerapan Sampel A mengganggu rakan masih sama seperti iaitu sebanyak 13 kali. Sampel B pula menunjukkan kekerapan sebanyak 11 kali dan Sampel C sebanyak sembilan kali. Minggu kedua pula, kekerapan Sampel A menurun kepada lapan kali manakala Sampel B dan Sampel C hanya enam kali mengganggu rakan. Pelaksanaan intervensi diteruskan pada minggu ketiga di mana Sampel A telah menunjukkan berkurangnya mengganggu rakan kepada lima kali manakala Sampel B dan Sampel C pula adalah sebanyak dua kali sahaja. Minggu seterusnya pula Sampel A dan Sampel B hanya mengganggu rakan sebanyak sekali dan Sampel C tidak menunjukkan sebarang permasalahan mengganggu rakan.

Pada fasa pasca intervensi yang dijalankan selama dua minggu, menunjukkan ketiga-tiga murid ini tidak mengganggu rakan sepanjang tempoh pembelajaran berlaku. Ini membuktikan bahawa masalah disiplin mengganggu rakan tidak berlaku lagi dan telah di atasi dengan sengan baik.

Rumusan dan Cadangan

Teknik *Good Behavior Game* wajar dilaksanakan oleh semua guru sebagai intervensi tingkah laku semasa sesi pengajaran di dalam kelas (Groves et al., 2022). Ini kerana teknik ini dapat membantu guru untuk mengawal kelas dengan lebih baik dan efektif. Bagi memastikan murid bersedia untuk belajar, pengurusan kelas yang baik oleh guru akan memudahkan isi pelajaran disampaikan kepada murid. Pengurusan tingkah laku murid masalah pembelajaran wajar diberikan perhatian khusus kerana keunikan yang dikurniakan menuntut pemahaman mendalam supaya proses penerimaan golongan ini dalam kalangan masyarakat dapat di terima secara normalisasi. Melihat keberkesanan teknik *Good Behavior Game* dalam menangani masalah tingkah laku disruptif murid bercakap tanpa kebenaran menunjukkan berlaku pengurangan masalah tingkah laku ini. Melihat keberkesanan teknik *Good Behavior Game* dalam menangani masalah tingkah laku disruptif murid mengganggu rakan lain menunjukkan tiada tingkah laku mengganggu ditunjukkan di dalam kelas.

Rujukan

- Dadakhodjaeva, K., Radley, K. C., Tingstrom, D. H., Dufrene, B. A., & Dart, E. H. (2020). Effects of Daily and Reduced Frequency Implementation of the Good Behavior Game in Kindergarten Classrooms. *Behavior Modification*, 44(4), 471–495. <https://doi.org/10.1177/0145445519826528>
- Foley, E. A., Dozier, C. L., & Lessor, A. L. (2019). Comparison of components of the Good Behavior Game in a preschool classroom. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 52(1), 84–104. <https://doi.org/10.1002/jaba.506>
- Groves, E. A., May, R. J., Rees, R. E., & Austin, J. L. (2022). Adapting the good behavior game for special education classrooms. *Psychology in the Schools*, 59(5), 1015–1031. <https://doi.org/10.1002/pits.22496>
- Joslyn, P. R., Donaldson, J. M., Austin, J. L., & Vollmer, T. R. (2019). The Good Behavior Game: A brief review. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 52(3), 811–815. <https://doi.org/10.1002/jaba.572>
- Nolan, J. D., Houlihan, D., Wanzek, M., & Jenson, W. R. (2014). The Good Behavior Game: A classroom-behavior intervention effective across cultures. *School Psychology International*, 35(2), 191–205. <https://doi.org/10.1177/0143034312471473>