

Intervensi melalui permainan tingkah laku baik untuk menekan tingkah laku agresif sebagai bagian dari program pencegahan dini penyalahgunaan narkoba pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar "X" = Intervention through good behavior games to suppress aggressive behavior as part of early substance abuse prevention program for the 4th grader of the School "X" / Erry Wijoyo

Erry Wijoyo, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20467265&lokasi=lokal>

---

Abstrak

**ABSTRAK**

Dalam berbagai penelitian, perilaku agresif dan kekerasan pada tahap perkembangan anak-anak hingga remaja kerap dijadikan faktor resiko yang membuat seorang individu menggunakan napza pada masa dewasanya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menurunkan faktor resiko agresifitas adalah perubahan tingkah laku yang dapat dijalankan melalui program sekolah. Objektif studi ini adalah melihat perubah tingkat laku dalam lingkungan kelas dalam aspek perilaku disruptif-impulsif, melalui metode Permainan Tingkah Laku Baik The Good Behavior Game atau GBG ; sebuah strategi pengelolaan kelas berupa permainan dan kontingensi kelompok yang menekan tingkah laku tidak diinginkan dan mendukung tingkah laku yang diharapkan. Dengan metode penelitian single-group pre-post design, studi ini menggunakan sampel guru n=16 dan siswa kelas IV n=24 dari salah satu sekolah di Tangerang Selatan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur perubahan tingkah laku disruptif ndash; agresif adalah Conner rsquo;s Global Index ndash; Teacher, dan Classroom Management Assessment untuk mengukur pengelolaan kelas. Hasil uji beda menunjukkan penurunan tingkah laku disruptif signifikan ( $p < 0.05$ ) setelah intervensi GBG yang dijalankan selama empat bulan. Diindikasikan bahwa intervensi memiliki efektivitas pada sampel siswa kelas IV sekolah dasar tersebut, namun validitas eksternal dan efek penyalahgunaan napza membutuhkan studi dengan sampel penelitian lebih besar dan desain penelitian yang lebih sistematis.

---

**ABSTRACT**

In various studies, aggressive behavior and violence during childhood and adolescence has been considered a risk factor for the initiation of substance abuse in later years of life. An effort to reduce aggressiveness as a risk factor is through behavioral change that can be implemented in school programs. This study is aimed at observing behavioral changes in disruptive impulsive aspects within classroom settings through The Good Behavior Game method a classroom management strategy in the form of games and group contingency that suppresses undesired behavior and reinforces expected behavior. Through a single group pre post design, this study rsquo s sample consists of teachers n 16 and fourth grade students n 24 from a school institution in Tangerang Selatan. The instruments used to measure changes in disruptive aggressive behavior is Conner rsquo s Global Index ndash Teacher, and the Classroom Management Assessment to measure changes in classroom management. T test analyses resulted in significant reductions ( $p < 0.05$ ) in disruptive classroom behavior following a 4-month delivery of the GBG intervention. It was indicated that this intervention showed effectiveness for the sample of fourth grade students, however external validity as well as the effects on substance abuse initiation will require a larger sample size and more systematic research design.