

PENERAPAN PROGRAM *THE GOOD BEHAVIOR GAMES* (GBG) UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL PADA *BYSTANDER*

Yunike Putri¹, Sri Tiatri², Pamela Hendra Heng³

¹Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: yunike.707181002@stu.untar.ac.id

²Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: sri.tiatri@untar.ac.id

³Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: pamelah@fpsi.untar.ac.id

Masuk : 21-04-2020, revisi: 28-04-2020, diterima untuk diterbitkan : 30-04-2020

ABSTRACT

Bullying is not only affects victims of bullying, but it can also affect students who witness bullying (bystander). The role of the bystander becomes very important because as someone who often witnesses the bullying, they can prevent the incident. A bystander who is often passive in stopping bullying has been found to have a low quality prosocial behavior. In doing prosocial behavior, one of very important thing to do is to give reinforcement to children. In the Good Behavior Games (GBG) program, students in groups will be given instructions in a game to do various prosocial behavior. Students will be given reinforcement, which is the compilation of rewards if they can show the expected behavior. The purpose of this research is to examine whether the implementation of the Good Behavior Games (GBG) program can increase prosocial behavior of bystander in 6th grade students. This study used an experimental design of one group pre-test post-test involving 27 participants who were identified as bystanders. The sampling technique in this study used purposive sampling. Measurements in this study used a Prosocial Behavior measurement tool developed by Knafo Noam et al. The GBG implementation was carried out in 22 sessions. The results showed that the Good Behavior Games intervention program was able to increase prosocial behavior of bystanders.

Keywords: prosocial behavior, bystanders, the Good Behavior Games

ABSTRAK

Kejadian *bullying* tidak hanya mempengaruhi korban *bullying*, tetapi hal tersebut juga dapat memengaruhi siswa-siswa yang menyaksikan kejadian *bullying* (*bystander*). Peran *bystander* menjadi sangat penting, karena sebagai seseorang yang seringkali menyaksikan *bullying*, mereka dapat mencegah kejadian tersebut. Seorang *bystander* yang seringkali bersikap pasif dalam menghentikan *bullying* ditemukan memiliki kualitas perilaku prososial yang rendah. Dalam mengajarkan perilaku prososial, salah satu hal yang sangat penting untuk dilakukan yaitu dengan memberikan *reinforcement* atau penguatan pada anak. Dalam program *the Good Behavior Games* (GBG) para siswa dalam kelompok diberikan instruksi untuk melakukan berbagai perilaku prososial dalam suatu permainan. Siswa diberi *reinforcement*, yaitu berupa *reward* ketika berhasil menunjukkan perilaku yang diharapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah penerapan program *the Good Behavior Games* (GBG) dapat meningkatkan perilaku prososial pada *bystander* pada siswa kelas 6 SD. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *one group pre-test post-test* dengan melibatkan 27 partisipan yang teridentifikasi sebagai seorang *bystander*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan alat ukur Perilaku Prososial yang dikembangkan oleh Knafo Noam dkk. Pelaksanaan *the GBG* dilaksanakan sebanyak 22 sesi. Hasil penelitian menunjukkan pemberian intervensi program *the Good Behavior Games* dapat meningkatkan perilaku prososial pada *bystander*.

Kata Kunci: perilaku prososial, *bystander*, *the Good Behavior Games*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kejadian *bullying* adalah salah satu permasalahan yang semakin marak terjadi di kalangan siswa di sekolah. Berdasarkan data dari KPAI, per tanggal 20 Mei 2018, dalam data bidang pendidikan, kasus anak pelaku kekerasan dan *bullying* adalah kasus yang paling banyak terjadi, yaitu dengan rinciannya; anak pelaku kekerasan dan *bullying* sebanyak 41 (25,5%) kasus, anak korban

kekerasan dan bullying sebanyak 36 (22,4%) kasus, anak pelaku tawuran sebanyak 31 (19,3%) kasus, anak korban kebijakan (pungli, dikeluarkan dari sekolah, tidak boleh ikut ujian, dan putus sekolah) sebanyak 30 (18,7%) kasus, dan anak korban tawuran sebanyak 23 (14,3%) kasus (Widiastuti, 2018). Tidak hanya di dalam negeri, berdasarkan data dari Departemen Pendidikan Amerikat Serikat, lebih dari 25% siswa menyatakan bahwa mereka pernah menjadi korban dari *bullying*, baik berupa *bullying* dalam bentuk fisik, verbal atau secara sengaja menyebarkan rumor atau mengucilkan diri dari kelompok (Midgett et al., 2017).

Kejadian *bullying* tidak hanya mempengaruhi korban-korban yang mengalami penderitaan secara langsung dari pelaku, tetapi kejadian tersebut juga dapat mempengaruhi siswa-siswa lain yang menyaksikan kejadian *bullying* (*bystander*). Kejadian *bullying* dapat merusak budaya sekolah yang dianggap menerima perilaku *bullying* dan sebagai seorang siswa yang menjadi *bystander* akan beranggapan bahwa mereka tidak memiliki kekuatan untuk menghentikan hal tersebut (Raskauskas et al., 2010). Peran dari *bystander* menjadi topik penelitian yang sangat populer karena dapat mencegah perilaku *bullying*. Kejadian *bullying* terjadi dikarenakan adanya situasi yang tidak seimbang di antara pelaku dan korban *bullying*. Sebagai seorang *bystander* yang seringkali menyaksikan kejadian *bullying*, mereka dapat memiliki kemampuan untuk mencegah perilaku agresif (Song & Oh, 2017).

Namun, kehadiran siswa lain dalam kejadian *bullying* sangat disayangkan tidak cukup mencegah perilaku *bullying* yang dilakukan. Sebaliknya, inti dari kejadian *bullying* terjadi diakibatkan adanya keterlibatan yang secara tidak langsung dari para *bystander* yang menyaksikan kejadian *bullying* dan seringkali mendukung atau memberikan dorongan baik secara aktif maupun pasif (Trach et al., 2010). Dalam penelitian, *bystander* dibagi menjadi empat kelompok yaitu: seorang asisten, seorang penguat, orang luar, dan seorang pembela. Keempat kelompok tersebut dibagi berdasarkan sejauh mana peran mereka dalam membela korban. Seorang asisten adalah seorang yang ikut terlibat dalam *bullying*, seorang penguat adalah seorang yang mendukung pelaku secara tidak langsung, orang luar adalah seorang pengamat yang hanya mengamati situasi, sedangkan seorang pembela adalah seorang yang berusaha atau terlibat secara langsung untuk menghentikan kejadian *bullying* secara langsung (Song & Oh, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Salmivalli pada siswa kelas 6 SD di tahun 1999, menemukan bahwa terdapat 20% siswa yang teridentifikasi sebagai penguat yang secara aktif mendorong pelaku dalam melakukan *bullying*, dan sekitar 7% siswa yang teridentifikasi sebagai seorang asisten dari pelaku. Hanya 17% siswa yang teridentifikasi sebagai seorang pembela korban, dan sebagian besar (24%) siswa lainnya hanya hanya berperilaku sebagai seorang pengamat pasif. Selain itu, dari sebuah pengamatan ditemukan, meskipun siswa sekolah dasar menyaksikan langsung 85% kejadian *bullying* di sekolah, hanya sekitar 25% siswa yang melakukan intervensi dan sebagian besar siswa hanya berperan pasif menyaksikan kejadian tersebut (54%) atau secara aktif terlibat dalam *bullying* (21%). Hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku siswa sebagai seorang *bystander* dalam membela atau menolong korban *bullying* cenderung rendah (Trach et al., 2010).

Hal yang sama ditemukan oleh peneliti di sebuah sekolah dasar X di Jakarta. Berdasarkan hasil *personal communication* dengan seorang wali kelas dan observasi langsung yang dilakukan di SD X pada tanggal 13 Mei 2019, peneliti menemukan masih banyaknya siswa di kelas 6 yang seringkali tidak peduli ketika menyaksikan temannya yang menjadi korban *bullying*. Ketika menyaksikan temannya diejek atau dicemooh, para siswa lainnya umumnya hanya diam atau justru ikut mencemooh dan menyoraki. Para siswa tersebut seringkali tidak membela atau membantu

temannya yang menjadi korban *bullying* tersebut. Selain berbentuk verbal, perilaku *bullying* dalam bentuk fisik juga beberapa kali terlihat seperti mendorong atau menendang teman lain. Menurut wali kelas, berbagai karakteristik perilaku di atas merupakan salah satu permasalahan yang sangat sulit untuk ditangani.

Perilaku yang ditunjukkan oleh *bystander* menunjukkan adanya kecenderungan perilaku prososial dengan atribut perilaku menolong (Howard, Landau & Pryor, 2013). Selain itu, Pozzoli, Gini dan Ang (2012) menyatakan perilaku-perilaku seperti membela dalam menghentikan perilaku *bullying*, membantu dan menghibur korban atau meminta tolong dari orang dewasa merupakan beberapa perilaku prososial lainnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Gini dkk., (2008), ditemukan bahwa seorang *bystander* yang dapat berperan aktif dalam membela korban *bullying* memiliki kualitas perilaku prososial yang tinggi. Menurut Schacter dan Juvonen (2018), semakin tingginya perilaku prososial yang dimiliki oleh siswa di sekolah dapat membantu korban dari berbagai perilaku yang tidak menyenangkan dan mengurangi tekanan pada korban *bullying*.

Meskipun perilaku prososial sudah berkembang sejak usia dini, tetapi sangat disayangkan ketika menyaksikan kesulitan atau perilaku *bullying* yang terjadi pada temannya, pada anak usia sekolah dasar jarang sekali untuk memberikan pertolongan atau merasa kurang bertanggung jawab (Gini et al., 2008). Menurut Huitsing et al. (2014) promosi perilaku prososial dapat meningkatkan kesadaran diri seseorang mengenai *bullying* dan keterlibatan teman sebaya di sekolah. Hal tersebut dinilai efektif untuk meningkatkan keterampilan untuk sukses dalam konteks sosial dan mengurangi kasus *bullying* di sekolah.

Ketika mengajarkan perilaku prososial pada anak, menurut Biglan et al. (2012), pemberian *reinforcement* atau penguatan adalah hal yang sangat penting untuk dilakukan. Selain itu, menurut Hogg dan Vaughan (2011) terdapat beberapa cara untuk mengajarkan anak mengenai perilaku prososial, seperti memberikan instruksi, *reinforcement* dan *modelling* pada anak. Dalam teori *behaviorisme*, asumsi dasar dari pemberian *reinforcement* yaitu dapat meningkatkan suatu perilaku, karena perilaku tersebut berhubungan dengan konsekuensi yang positif. Dalam sebuah intervensi singkat selama satu bulan ketika guru terus memberikan *reinforcement* berupa pemberian bintang ketika siswa mampu menunjukkan perilaku prososial seperti berbagi, menolong dan bekerja sama dengan teman, jenis *reinforcement* tersebut ditemukan efektif dalam meningkatkan perilaku prososial (Ramaswamy, & Bergin, 2009).

Salah satu teori belajar behavioristik yang mengusung konsep *reinforcement* adalah teori *operant conditioning* yang dikemukakan oleh B.F Skinner. Konsep *reinforcement* adalah sebuah konsekuensi yang dapat meningkatkan kemungkinan suatu perilaku muncul. Terdapat enam strategi dari *operant conditioning* untuk meningkatkan suatu perilaku pada siswa, yaitu, (a) Pemilihan *reinforcers* atau penguat yang tepat; (b) Pemberian *reinforcers* kontingen dan tepat waktu; (c) Pemilihan waktu terbaik dalam pemberian *reinforcement*; (d) Penggunaan kesepakatan kontrak dengan siswa; (e) Penggunaan *reinforcement* negatif secara efektif; (f) Penggunaan instruksi dan pembentukan perilaku atau *shaping* (Santrock, 2015).

Keenam konsep dari *operant conditioning* di atas digunakan dalam *the Good Behavior Games* (GBG). Program *the Good Behavior Games* (GBG) adalah sebuah program yang pertama kali disusun oleh Barris, Saudiers dan Wolf pada tahun 1969. Aspek besar dari GBG yang dideskripsikan oleh Barrish (1969) mencakup beberapa poin: (a) membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, (b) memberikan poin kepada kelompok yang menunjukkan perilaku yang sesuai dan (c) memberikan reward pada kelompok yang paling sedikit menunjukkan perilaku

bermasalah. Dalam beberapa penelitian *the GBG* juga telah dimodifikasi dengan beberapa cara seperti memberikan reward pada perilaku-perilaku yang sesuai, menambahkan sistem pujian pada siswa yang terlibat dalam akademik, menambahkan intervensi perilaku, menambahkan komponen *self-monitoring*, tidak menggunakan sistem kelompok, menilai ketergantungan kelompok, dan membiarkan seorang individu untuk mendapatkan poin (Bowman-Perrot et al., 2016).

Dalam program *the Good Behavior Games* (GBG) pada penelitian ini, para siswa dalam kelompok diberikan instruksi dalam suatu permainan, yaitu untuk berperilaku prososial seperti menolong, menghibur atau berperilaku baik. Guru memilih waktu terbaik dan panjangnya durasi ketika menerapkan *the GBG* di kelas. Selain itu, pada *the GBG*, setiap siswa juga diberikan *reinforcement*, yaitu berupa *reward* bagi kelompok siswa yang berhasil menunjukkan perilaku yang diharapkan. Selain mendapatkan contoh dari guru, para siswa juga saling belajar satu sama lain. Guru terus memberikan apresiasi perilaku-perilaku prososial yang ditunjukkan oleh siswa. Melalui program *the GBG* diharapkan dapat meningkatkan perilaku prososial pada partisipan sebagai seorang *bystander*. Dengan meningkatnya perilaku prososial pada partisipan, maka hal tersebut diharapkan dapat mengurangi tingkat *bullying* di sekolah.

Dikarenakan kesederhanaan dan bukti dalam jangka panjangnya, program *the GBG* disebut sebagai "*behavioral vaccine*" (Donaldson et al., 2011). Salah satu penelitian terkait yang menggunakan program *the GBG* pernah digunakan oleh Rubow et al. (2018) terhadap siswa di kelas empat dan kelas delapan. Dalam penelitian ini, penerapan program *the GBG* ditemukan dapat mengurangi perilaku menyimpang di kelas. Sejalan dengan penelitian Rusbow dkk, pada penelitian yang dilakukan oleh Ruiz-Olivares, Pino dan Herruzo (2010) ditemukan pemberian intervensi program *the GBG* efektif mengurangi perilaku mengganggu di dalam kelas. Di Indonesia sendiri, penggunaan program serupa diteliti oleh Wijayanti (2018) dan terbukti bahwa program *the GBG* dapat mengurangi perilaku mengganggu pada siswa kelas V sekolah dasar. Selain mengurangi perilaku mengganggu di kelas, sebuah penelitian Robertshaw dan Hiebert pada tahun 1973 (dalam Tingstrom et al., 2006) program *the GBG* ditemukan mampu meningkatkan perilaku prososial pada siswa kelas satu SD seperti mengerjakan tugas yang diberikan, menunggu dengan sabar ketika meminta tolong dan memindahkan kursi secara perlahan.

Penelitian mengenai penerapan *the GBG* umumnya hanya berfokus untuk menurunkan berbagai perilaku mengganggu atau antisosial seperti perilaku disruptif atau agresif di kelas. Penelitian asing mengenai penerapan *the GBG* untuk meningkatkan perilaku prososial masih sangat terbatas dan penelitian yang dilakukan juga sudah terlalu lama dilakukan yaitu pada tahun 1970an. Di Indonesia sendiri, beberapa penelitian mengenai penerapan *the GBG* dilakukan untuk mengurangi perilaku disruptif bukan untuk meningkatkan perilaku positif misalnya perilaku prososial. Selain itu, penelitian *the GBG* yang menggunakan *bystander bullying* sebagai partisipan penelitian juga masih belum ditemukan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk melihat apakah penerapan program *the Good Behavior Games* (GBG) dapat meningkatkan perilaku prososial pada *bystander* pada siswa kelas 6 di SD X.

"Apakah penerapan program *the Good Behavior Games* (GBG) dapat meningkatkan perilaku prososial pada *bystander* di sekolah dasar X?"

2. METODE PENELITIAN

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah 27 siswa kelas 6 di SD X yang terdiri dari 13 partisipan laki-laki dan 14 partisipan perempuan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu penentuan partisipan penelitian yang didasarkan pada pertimbangan peneliti dan pihak sekolah yaitu siswa yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan topik penelitian yang diambil. Partisipan yang terpilih adalah para siswa di kelas 6A yang teridentifikasi sebagai *bystander* atau siswa yang seringkali menyaksikan kejadian *bullying* pada teman-teman sekelasnya atau kadangkala menjadi korban perilaku buruk dari pelaku.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen *One Group Pre-test Post-test Design*. Pada langkah pertama, peneliti memberikan *pretest* berupa kuesioner perilaku prososial pada siswa. Berdasarkan hasil *pre-test*, observasi, dan wawancara dengan wali kelas, selanjutnya peneliti mengidentifikasi siswa yang berperan sebagai *bystander* untuk dijadikan partisipan dalam penelitian ini. Dari 31 siswa di kelas 6A, terdapat 27 siswa yang teridentifikasi sebagai seorang *bystander*. Selanjutnya, kelompok siswa tersebut diberikan perlakuan berupa sebuah program intervensi *Good Behavior Games* (GBG). Pada langkah terakhir, seluruh partisipan penelitian diberikan *post-test* berupa kuesioner yang sama untuk melihat pengaruh dari pemberian program intervensi terhadap perilaku prososial pada *bystander*.

Pengukuran

Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan alat ukur Perilaku Prososial yang dikembangkan oleh Knafo Naom et al. pada tahun 2015. Alat ukur ini terdiri dari 20 item dengan 4 dimensi untuk mengukur perilaku prososial yaitu perilaku empati, perilaku menolong, perilaku baik, perilaku berbagi dan perilaku kepedulian sosial. Skala yang digunakan dalam alat ukur ini terdiri dari skala 1-3, yaitu poin 1 untuk “Tidak Benar”, poin 2 untuk “Agak Benar” dan poin 3 untuk “Benar”.

Prosedur Intervensi

Langkah-langkah dasar intervensi yang digunakan dalam penelitian ini dirancang berdasarkan aspek besar yang dirancang oleh Barrish (1969) mencakup beberapa poin, seperti membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, memberikan poin kepada kelompok yang menunjukkan perilaku yang sesuai dan memberikan reward pada kelompok yang paling sedikit menunjukkan perilaku bermasalah (Bowman-Perrot et al., 2016). Penulis kemudian menambahkan beberapa poin tambahan dalam program intervensi yang dilakukan seperti adanya sistem pengurangan poin kelompok ketika ada anggota kelompok yang melakukan perilaku tidak baik.

Langkah pertama, peneliti dan wali kelas melakukan diskusi untuk menentukan pembagian kelompok sebagai bagian penting dari program *the Good Behavior Games*. Kelompok kemudian dibagi menjadi 3, yang terdiri dari 10-11 partisipan pada setiap kelompok. Pada setiap kelompok terdiri dari 1-2 siswa yang teridentifikasi sebagai pelaku *bullying* dan 8-10 siswa yang teridentifikasi sebagai seorang *bystander* berdasarkan hasil *pre-test* sebelumnya. Pelaksanaan kegiatan intervensi dilakukan sebanyak 22 sesi selama 8 hari. Pada hari pertama, kegiatan intervensi hanya dilakukan selama satu sesi. Selanjutnya pada hari kedua sampai kedelapan, kegiatan intervensi dilakukan sebanyak 3 sesi setiap harinya yaitu sesi pertama pada pukul 07.20-08.00, sesi kedua pada pukul 09.00-09.40 dan sesi terakhir pada pukul 10.30-11.10.

Pemberian intervensi *the GBG* dimulai dengan pemberian poster mengenai perilaku-perilaku prososial yang harus dilakukan partisipan dan perilaku-perilaku negatif yang tidak boleh

dilakukan. Partisipan yang dapat menunjukkan perilaku positif yang diharapkan, maka kelompok partisipan tersebut berhak mendapatkan poin dan sebaliknya setiap partisipan yang menunjukkan perilaku negatif, maka kelompok partisipan tersebut mendapatkan pengurangan poin. Bagi kelompok partisipan yang berhasil mendapatkan skor terbanyak berhak menjadi pemenang dan mendapatkan rewards yang disediakan oleh peneliti berupa alat tulis (pulpen, *notebook* kecil, tipe x, dsb), camilan (*cookies* dan coklat) atau mainan kecil.

Rancangan Penyusunan Modul Intervensi

Penyusunan modul intervensi dalam penelitian ini disusun berdasarkan 5 dimensi dari alat ukur perilaku prososial yang digunakan yaitu perilaku baik, perilaku menolong, perilaku berbagi, perilaku empati dan perilaku kepedulian sosial. Rincian rancangan kegiatan intervensi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Kegiatan Intervensi

Pertemuan	Sesi	Materi	Waktu	Metode	Media
1	1	Pengenalan perilaku prososial, pengenalan program <i>the Good Behavior Games</i> , pembagian kelompok	60'	Ceramah dan diskusi	
2	2-4	<i>Kindness</i> (Perilaku Baik) Partisipan diminta untuk menunjukkan perilaku baik seperti, memberikan pujian pada teman, memberikan dorongan pada teman dan berbicara dengan kata-kata baik. Sebaliknya, partisipan akan mendapatkan pengurangan poin jika melakukan perilaku tidak baik seperti, meledek atau menertawai teman dan berbicara kata-kata kasar.	Sesi 2-4 (40' pada setiap sesinya)	<i>Games</i> , Ceramah dan diskusi	Papan <i>Chart Kelompok</i> , stiker bintang, poster peraturan, kertas <i>post-it</i>
3	5-7	<i>Helping</i> (Perilaku Menolong) Partisipan diminta untuk menunjukkan perilaku menolong seperti, membantu teman yang kesulitan atau membantu teman yang diganggu teman lain dengan menegur atau melaporkan kepada guru. Sebaliknya, partisipan akan mendapatkan pengurangan poin jika melakukan perilaku negatif seperti, ikut mengganggu teman, mengabaikan atau menolak membantu teman yang kesulitan.	Sesi 5-7 (40' pada setiap sesinya)	<i>Games</i> , Ceramah dan diskusi	Video, kartu <i>merit</i> , <i>booklet</i> partisipan, poster peraturan

4	8-10	<i>Sharing</i> (Perilaku Berbagi) Partisipan diminta untuk menunjukkan perilaku berbagi seperti berbagi makanan atau alat tulis dengan temannya. Sebaliknya, partisipan akan mendapatkan pengurangan poin jika menolak untuk berbagi atau meledek teman lain yang tidak memiliki sesuatu.	Sesi 8-10 (40' pada setiap sesinya)	<i>Games</i> , Ceramah dan diskusi	<i>Snack</i> , kartu <i>merit</i> dan poster peraturan
5	11-13	<i>Empathy</i> (Perilaku empati) Partisipan diminta untuk menunjukkan perilaku empati seperti bertanya perasaan teman yang sedang sedih atau terluka atau mengibur teman yang sedang sedih atau kesal. Sebaliknya, partisipan akan mendapatkan pengurangan poin jika berperilaku negatif seperti meledek atau berkata kasar pada teman yang sedang sedih, kesal atau terluka.	Sesi 11-13 (40' pada setiap sesinya)	<i>Games</i> , Ceramah dan diskusi	Kartu undian untuk pemenang, poster peraturan dan LK empati
6	14-16	<i>Social Concern</i> (Kepedulian sosial) Partisipan diminta untuk menunjukkan perilaku kepedulian sosial seperti mengajak teman untuk bermain bersama atau berusaha untuk menghentikan pertengkaran teman. Sebaliknya, partisipan akan mendapatkan pengurangan poin jika berperilaku negatif seperti tidak mau bermain bersama teman, ikut meledek atau mengabaikan pertengkaran teman.	Sesi 14-16 (40' pada setiap sesinya)	<i>Games</i> , Ceramah dan diskusi	Kartu undian untuk pemenang, poster peraturan
7 dan 8	17-22	<i>Prosocial Behavior</i> (Perilaku Prososial) Integrasi dari keseluruhan dimensi perilaku prososial yang sudah dilakukan sebelumnya. Partisipan diminta untuk melakukan berbagai perilaku baik, menolong, berbagi, empati dan kepedulian sosial seperti di sesi-sesi sebelumnya.	Sesi 17-22 (40' pada setiap sesinya)		Stiker dengan nama kelompok, papan "Good Board", poster peraturan, stik es krim,

Sebaliknya, partisipan akan mendapatkan pengurangan poin jika berperilaku negatif seperti meledek atau menertawai teman, berkata kasar pada teman, menyalahkan teman sekelompok, dsb.	LK perilaku prososial
---	-----------------------

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya *gain score* dari perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* dari partisipan penelitian. Berdasarkan hasil *gain score* antara *pre-test* dan *post-test*, terdapat peningkatan skor pada 26 partisipan dari total keseluruhan 27 partisipan. Kenaikan skor terendah yaitu sebesar 1 poin dan kenaikan tertinggi yaitu sebesar 11 poin. Terdapat 4 partisipan yang sebelumnya berada pada kategori rendah pada hasil *pre-test* mengalami kenaikan ke dalam kategori cukup pada hasil *post-test*. Selain itu, sebanyak 8 partisipan yang sebelumnya berada pada kategori sedang pada hasil *pre-test* mengalami peningkatan ke dalam kategori tinggi pada hasil *post-test*. Analisis lebih lanjut menggunakan uji beda *paired sample t-test* pada hasil skor *pre-test* dan *post-test*, didapatkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan perilaku prososial pada partisipan penelitian ($t = -9.597, p < 0.05$). Hal ini dapat diartikan bahwa penerapan *the Good Behavior Games* (GBG) dapat meningkatkan perilaku prososial pada partisipan penelitian.

Selanjutnya, peneliti ingin membahas berbagai temuan sepanjang penelitian berlangsung. Selama kegiatan intervensi berlangsung, partisipan penelitian terlihat secara aktif menunjukkan perilaku prososial. Hal yang seringkali terlihat adalah ketika partisipan mampu menunjukkan perilaku menolong dan membela korban *bullying* yang kerap kali diejek atau disoraki dengan menegur langsung pelaku atau melaporkannya kepada guru. Selain perilaku membela dan menolong, beberapa partisipan juga mampu menunjukkan perilaku empati seperti menghibur dan menanyakan keadaan temannya yang sedang sedih atau sedang sakit. Beberapa partisipan juga mampu menunjukkan perilaku kepedulian pada temannya, hal ini ditunjukkan dengan mengajak seorang siswa lain yang umumnya selalu menghabiskan waktu sendirian untuk berkumpul dan bermain bersama. Selain beberapa perilaku tersebut, peneliti juga melihat berbagai perilaku baik yang ditunjukkan oleh partisipan seperti menolong temannya yang terjatuh, mengantarkan temannya yang sedang sakit ke UKS atau membantu teman ketika mengerjakan tugas bersama. Selain itu, hampir semua partisipan juga menunjukkan perilaku berbagi satu sama lain seperti berbagi makanan dan berbagi alat tulis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil temuan penelitian yang dilakukan oleh Robertshaw dan Hiebert pada tahun 1973 (dalam Tingstrm, Sterling-Turner & Wilczynski, 2006), yang menyatakan bahwa melalui penerapan *the Good Behavior Games* (GBG) dapat meningkatkan perilaku sosial positif pada siswa kelas satu sekolah dasar (SD) seperti siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan atau menunggu dengan sabar ketika meminta tolong. Menurut Biglan dkk., (2012) dalam mengajarkan perilaku prososial, hal yang sangat penting untuk dilakukan yaitu dengan memberikan *reinforcement* atau penguatan pada anak. Asumsi dasar dari teori behaviorisme yaitu *reinforcement* dapat meningkatkan suatu perilaku, hal tersebut disebabkan oleh perilaku tersebut menjadi berhubungan dengan konsekuensi yang positif (Ramaswamy, & Bergin, 2009). Dalam sebuah intervensi singkat selama satu bulan ketika guru terus memberikan *reinforcement* berupa pemberian bintang ketika siswa mampu menunjukkan perilaku prososial seperti berbagi, menolong dan bekerja sama dengan teman, jenis *reinforcement* tersebut ditemukan

efektif dalam meningkatkan perilaku prososial (Ramaswamy, & Bergin, 2009). Dalam penerapan *the GBG*, konsep *reinforcement* adalah hal penting yang tidak dapat dipisahkan karena setiap kali siswa mampu menunjukkan perilaku yang diharapkan, maka siswa akan mendapatkan penguatan atau *rewards*. Konsep tersebut yang dapat menjadi salah satu faktor keberhasilan dari penerapan intervensi pada penelitian ini.

Penelitian ini menyatakan bahwa penerapan *the Good Behavior Games* (GBG) dapat meningkatkan perilaku prososial pada *bystander*. Namun, terdapat beberapa kekurangan yang tidak luput dalam penelitian ini. Pertama, peneliti tidak melakukan kontrol terhadap berbagai faktor yang dapat mempengaruhi perilaku prososial pada partisipan penelitian. Kedua yaitu adanya aturan program intervensi *the GBG* yang memiliki durasi pada setiap sesinya, di mana partisipan tidak berhak mendapat poin jika melakukan perilaku positif ketika sesi sudah berakhir. Ketiga, penggunaan alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat ukur untuk perilaku prososial secara umum bukan untuk mengukur perilaku prososial khusus untuk *bystander*. Keempat, adanya sistem *rewards* bagi kelompok pemenang. Hal tersebut membuat peneliti kesulitan untuk melihat apakah perilaku positif yang ditunjukkan oleh partisipan didasarkan atas niat baik partisipan atau keinginan untuk mendapatkan *rewards* dalam permainan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *the Good Behavior Games* (GBG) dapat meningkatkan perilaku prososial pada *bystander*. Terdapat perbedaan perilaku prososial pada partisipan penelitian sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Beberapa perilaku prososial yang ditunjukkan dalam penelitian ini, yaitu perilaku baik, perilaku menolong, perilaku berbagi, perilaku empati dan perilaku kepedulian sosial. Dengan meningkatnya perilaku prososial pada *bystander* diharapkan dapat mengurangi perilaku *bullying* di sekolah.

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini. Pertama, bagi peneliti selanjutnya. Peneliti menyarankan peneliti selanjutnya untuk menggunakan desain eksperimen lain misalnya, desain *pretest-posttest control group* untuk meningkatkan validitas internal penelitian yang lebih tinggi. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan metode penelitian lain seperti *mixed method* untuk mendapatkan gambaran penelitian yang lebih rinci. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan alat ukur perilaku prososial khusus untuk *bystander*. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk meneliti dan mengontrol faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi perilaku prososial pada partisipan.

Saran kedua adalah saran praktis untuk siswa, orang tua dan guru atau pihak sekolah. Siswa disarankan untuk menunjukkan perilaku-perilaku prososial dalam kehidupan sehari-harinya khususnya untuk mencegah berbagai kejadian *bullying*. Bagi orang tua, peneliti menyarankan untuk mengajarkan anak berbagai perilaku-perilaku prososial sejak dini. Terakhir, peneliti menyarankan guru dan pihak sekolah untuk menerapkan program intervensi *the GBG* untuk mengurangi berbagai perilaku negatif di sekolah dan mengembangkan program intervensi khusus yang bertujuan untuk mengurangi perilaku *bullying* di sekolah.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para pimpinan, guru dan para siswa di SD X yang terlibat dalam penelitian ini. Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada berbagai pihak yang mereview penelitian ini.

REFERENSI

- Biglan, A., Flay, B. R., Embry, D. D., & Sandler, I. N. (2012). *The critical role of nurturing environments for promoting human well-being*. *American Psychologist*, 67(4), 257–271. doi:10.1037/a0026796
- Bowman-Perrott, L., Burke, M. D., Zaini, S., Zhang, N., & Vannest, K. (2016). Promoting positive behavior using the good behavior game. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 18(3), 180–190. doi:10.1177/1098300715592355
- Donaldson, J. M., Vollmer, T. R., Krous, T., Downs, S., & Berard, K. P. (2011). An evaluation of the good behavior game in kindergarten classrooms. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 44(3), 605–609. doi:10.1901/jaba.2011.44-605
- Gini, G., Albiero, P., Benelli, B., & Altoè, G. (2008). Determinants of adolescents' active defending and passive bystanding behavior in bullying. *Journal of Adolescence*, 31(1), 93–105. doi:10.1016/j.adolescence.2007.05.002
- Hogg & Vaughan. 2011. *Social psychology (6th ed)*. London: Prentice Hall.
- Howard, A. M., Landau, S., & Pryor, J. B. (2013). Peer bystanders to bullying: Who wants to play with the victim?. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 42(2), 265–276. doi:10.1007/s10802-013-9770-8
- Huitsing, G., Snijders, T. A. B., Van Duijn, M. A. J., & Veenstra, R. (2014). Victims, bullies, and their defenders: A longitudinal study of the coevolution of positive and negative networks. *Development and Psychopathology*, 26(03), 645–659. doi:10.1017/s0954579414000297
- Midgett, A., Dumas, D. M., Trull, R., & Johnson, J. (2017). Training students who occasionally bully to be peer advocates: Is a bystander intervention effective in reducing bullying behavior?. *Journal of Child and Adolescent Counseling*, 3(1), 1–13. doi:10.1080/23727810.2016.1277116
- Pozzoli, T., Gini, G., & Vieno, A. (2012). Individual and class moral disengagement in bullying among elementary school children. *Aggressive Behavior*, 38(5), 378–388. doi:10.1002/ab.21442
- Ramaswamy, V., & Bergin, C. (2009). Do reinforcement and induction increase prosocial behavior? Results of a teacher-based intervention in preschools. *Journal of Research in Childhood Education*, 23(4), 527–538. doi:10.1080/02568540909594679
- Raskauskas, J. L., Gregory, J., Harvey, S. T., Rifshana, F., & Evans, I. M. (2010). Bullying among primary school children in New Zealand: Relationships with prosocial behaviour and classroom climate. *Educational Research*, 52(1), 1–13. doi:10.1080/00131881003588097
- Rubow, C. C., Vollmer, T. R., & Joslyn, P. R. (2018). Effects of the good behavior game on student and teacher behavior in an alternative school. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 51(2), 382–392. doi:10.1002/jaba.455
- Ruiz-Olivares, R., Pino, M. J., & Herruzo, J. (2010). Reduction of disruptive behaviors using an intervention based on the good behavior game and the say-do report correspondence. *Psychology in the Schools*, 47(10), 1046–1058. doi:10.1002/pits.20523
- Santrock, J. W. (2015). *Educational Psychology 5th ed*. New York: McGraw-Hill
- Schacter, H. L., & Juvonen, J. (2018). You've got a friend (ly school): Can school prosocial norms
- Song, J., & Oh, I. (2017). Investigation of the bystander effect in school bullying: Comparison of experiential, psychological and situational factors. *School Psychology International*, 38(3), 319–336. doi:10.1177/0143034317699997
- Tingstrom, D. H., Sterling-Turner, H. E., & Wilczynski, S. M. (2006). The good behavior game: 1969-2002. *Behavior Modification*, 30(2), 225–253. doi:10.1177/0145445503261165
- Trach, J., Hymel, S., Waterhouse, T., & Neale, K. (2010). Bystander responses to school bullying: A cross-sectional investigation of grade and sex differences. *Canadian Journal of School Psychology*, 25(1), 114–130. doi:10.1177/0829573509357553

- Widiastuti, Rina. (2018, Juli 23). Hari Anak Nasional, KPAI Catat Kasus Bullying Paling Banyak. TEMPO.CO. Diakses dari: <https://nasional.tempo.co/read/1109584/hari-anak-nasional-kpai-catat-kasus-bullying-paling-banyak>
- Wijayanti, Diah. (2018). Good Behavior Game Untuk Mengurangi Perilaku Disruptif Pada Siswa Sekolah Dasar. University of Muhammadiyah Malang. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/38341>