



UHM UNIVERSITI
SAINS
MALAYSIA



SEMESTER I 2021/2022

PUSAT PENGAJIAN ILMU PENDIDIKAN

**PPK 334: PENGURUSAN MASALAH EMOSI DAN TINGKAH LAKU KANAK-KANAK
BERKEPERLUAN KHAS**

TUGASAN GANTIAN PEPERIKSAAN AKHIR



NAMA: PHOEBE NG LI JIEH

NO.MATRIK: 149116

NAMA PENSYARAH:

DR LOW HUI MIN

Strategi 1: Penggunaan Sistem Ekonomi Token

Berdasarkan situasi, Max merupakan murid masalah pembelajaran dalam program Pendidikan Khas yang mempunyai masalah impulsif serta masalah hiperaktif. Dia juga tidak boleh duduk di tempatnya melebihi 10 minit. Strategi pertama yang boleh digunakan untuk menguruskan tingkah laku sebegini ialah guru boleh menggunakan **sistem ekonomi token**. Ekonomi token ialah salah satu modifikasi tingkah laku yang boleh dilakukan oleh guru untuk meningkatkan tingkah laku yang diingini serta mengurangkan tingkah laku yang tidak diingini.

Cara pelaksanaan strategi ini adalah dengan mengenal pasti tingkah laku Max yang ingin diubah. Contohnya, guru ingin mengubah tingkah laku iaitu tidak boleh duduk di tempat sendiri melebihi 10 minit tanpa berlari-lari, berjalan serta mengganggu murid lain di kelas. Yang pertama, guru akan membuat satu carta token. Dalam carta tersebut, guru akan menulis nama Max di atas kad manila. Kad manila akan dilekat di atas papan kenyataan atau papan notis di hadapan kelas. Seterusnya, guru akan memberikan arahan serta penjelasan tentang carta ini kepadanya. Guru juga akan memberitahunya bahawa token yang dikumpulkan setiap kali akan ditukarkan dengan bahan peneguh seperti dia akan mendapat sticker atau markah untuk mendapatkan hadiah, pemilihan aktiviti yang akan dibuat, pemberian masa bermain yang panjang dan sebagainya. Sebagai tamsil semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung, guru akan memerhati tingkah laku murid mengikut peringkat dengan meningkatkan masa Max duduk di tempat sendiri menggunakan satu jam randik atau *stopwatch* bagi melihat tempoh masa mengekalkan tingkah laku itu. Sekiranya Max berjaya duduk di tempat sendiri melebihi 10 minit pada peringkat pertama maka guru akan melukis satu bintang atau bulatan pada nama Max. Guru akan meningkatkan tahapnya sedikit demi sedikit iaitu penambahan masa duduk di tempat sendiri supaya Max dapat kekal tingkah laku.

Dari aspek kekuatan penggunaan sistem ekonomi token pula, kaedah ini mampu mendorong serta memotivasikan Max mengurangkan tingkah lakunya iaitu tidak boleh duduk di tempat sendiri melebihi 10 minit. Hal ini kerana ia menawarkan ganjaran yang mampu menarik minat dia untuk mendapatkannya. Contoh tingkah laku yang baik akan diberi satu mata ganjaran manakala tingkah laku yang kurang baik akan kehilangan satu mata ganjaran. Kelemahan pula ialah kita mungkin akan memerlukan usaha serta masa yang panjang semasa melaksanakannya. Tempoh masa yang terlalu lama mungkin akan menimbulkan kebosanan, hilang minat terutamanya cara pelaksanaan

sistem ekonomi token adalah sama setiap hari. Lama-kelamaan, dia juga akan banyak bergantung serta mempunyai keinginan semata-mata untuk mendapatkan ganjaran.

Strategi 2: Penggunaan Teknik Pemodelan

Strategi kedua yang boleh digunakan ialah guru boleh menggunakan **teknik pemodelan**. Pemodelan merupakan satu observational serta tiruan. Menurut Bandura (1969) telah mengatakan bahawa kebanyakan tingkah laku yang dipelajari itu adalah berdasarkan pemerhatian melalui pemodelan. Mereka akan memerhatikan tingkah laku model itu dan seterusnya menirunya. Kaedah ini digunakan bertujuan untuk merangsang perubahan tingkah laku apabila Max memerhatikan orang lain menunjukkan tingkah laku yang dikehendaki. Model itu boleh berbentuk model secara simbolik atau model hidup.

Langkah pelaksanaan teknik ini, yang pertama, guru perlulah mengenal pasti tingkah laku Max terlebih dahulu iaitu dia tidak dapat duduk di tempatnya melebihi 10 minit. Disebabkan perkara ini, dia kemungkinan akan mengganggu rakan lain di sebelahnya yang seterusnya akan mengganggu proses pengajaran dan pembelajaran guru di dalam kelas. Berdasarkan tingkah laku yang ditunjukkan itu, guru akan memilih model yang sesuai untuk Max bagi merangsang perubahan tingkah laku tersebut. Model yang akan ditunjukkan oleh guru ialah model simbolik. Model simbolik merujuk kepada langkah kerja atau prosedur. Model ini juga boleh berbentuk visual atau bahasa. Sebagai tamsil, guru boleh menunjukkan serta menjelaskan gambar yang mecontohi scenario sebenar kanak-kanak yang duduk di atas meja di dalam sebuah kelas kepada Max. Tujuan guru berbuat demikian adalah supaya Max memerhati terlebih dahulu model iaitu gambar visual yang ditunjukkan oleh guru. Di sini, telah berlaku satu proses pengekalan. Proses ini telah menerangkan setelah tingkah laku yang ditunjukkan melalui repretasi gambar itu diperhatikan, subjek iaitu Max dapat menunjukkan tingkah laku yang sama. Hal ini kerana selepas Max memerhati serta memahami gambar visual yang ditunjukkan itu, dia secara tidak langsung akan melakukan peniruan kepada tingkah laku yang sama. Peniruan seperti ini dikenali sebagai peniruan secara langsung iaitu meniru tingkah laku model yang diperhatikan itu. Kenyataan ini juga boleh dikaitkan dengan satu teori iaitu teori pembelajaran sosial oleh Albert Bandura. Teori ini menerangkan murid-murid sebenarnya akan belajar melalui proses peniruan dan pemerhatian dengan melihat cara orang lain melakukannya. Seterusnya, guru juga akan melekat gambar itu di atas meja Max sebagai peringatan secara visual kepadanya. Proses ini melibatkan satu kitaran iaitu

Max memerhati tingkah laku model itu melalui visual, mengingat serta menyimpan dalam stor ingatannya dan seterusnya menghasilkan tingkah laku yang baik secara perlahan-lahan.

Kekuatan penggunaan teknik ini ialah teknik pemodelan mampu menambahbaik tingkah laku Max serta menghentikan tingkah lakunya secara beransur-ansur. Perkara ini dapat lebih jelas dilihat melalui proses pemerhatian dan peniruan model tingkah laku sesuatu benda itu. Seterusnya, sesetengah tingkah laku yang ingin diubah itu kurang dapat diucapkan melalui percakapan atau pertuturan. Manakala bagi kelemahan pula ialah Max kemungkinan sangat bergantung kepada model yang ditunjukkan oleh guru. Sekiranya model yang ditunjukkan itu hilang atau diambil balik, dia kemungkinan akan mengulangi tingkah laku yang sama lagi iaitu meninggalkan tempat duduknya dan mengganggu murid lain di kelas. Proses pengajaran dan pembelajaran guru akan dijejaskan lagi.

Strategi 3: Penggunaan Teknik Tamat Masa

Strategi terakhir yang boleh digunakan oleh guru ialah **penggunaan teknik tamat masa**. Tamat masa ialah salah satu teknik mengubah perilaku murid yang bermasalah tingkah laku dengan cara menempatkan murid dalam lingkungan yang terbatas tetapi tetap dalam pemantauan untuk mengurangkan perilaku negatif yang ditunjukkan itu. Menurut Wolf, McLaughlin & Williams (2006) telah menyatakan bahawa tamat masa boleh digunakan untuk menurunkan frekuensi perilaku bermasalah. Tujuan strategi ini digunakan adalah supaya Max dapat mengurangkan tingkah laku seperti tidak mendengar arahan guru, mengganggu murid lain di kelas, berlari-lari di dalam kelas dan sebagainya. Keadaan ini berlaku adalah disebabkan dia tidak dapat duduk di tempatnya melebihi 10 minit.

Langkah pelaksanaan teknik ini, yang pertama, guru haruslah memahami secara teliti perilaku bermasalah yang ingin diubah. Sebagai contoh, tingkah laku yang ingin diubah ialah tidak mendengar arahan duduk di tempat sendiri, gangguan murid lain di dalam kelas, berlari di kelas yang mungkin muncul disebabkan dia tidak dapat duduk di tempatnya melebihi 10 minit. Guru akan melaksanakan tamat masa selama dua hingga lima minit. Tujuan guru berbuat demikian adalah untuk menghapuskan tingkah laku negatifnya itu. Sebagai contoh, Max tidak mendengar arahan guru duduk di tempat sendiri akan diasingkan dengan meletakkannya di sudut hadapan meja guru sehingga dia berperilaku positif. Ini dikenali sebagai *Exclusionary Time Out*. Teknik ini

merupakan pengasingan murid tertentu ke satu tempat yang tidak mungkin mereka melakukan interaksi seperti ganggu orang lain di kelas atau berada lebih dekat dengan guru untuk perhatikannya. Tujuan berbuat demikian supaya guru boleh mengawasi dan memerhati tingkah lakunya serta memberikan penjelasan sebab penggunaan tamat masa kepadanya supaya dia tidak mengulangi tingkah laku tersebut.

Kekuatan penggunaan strategi ini ialah teknik ini sebenarnya sangat berkesan untuk mendisiplinkan serta mengubah tingkah laku negatif Max itu. Hal ini kerana menurut Dr Joshua Sparrow, seorang psikatrik kanak-kanak menyatakan bahawa tamat masa ini sebenarnya merupakan salah satu kaedah untuk murid menenangkan diri bagi membuat refleksi sendiri. Semasa pelaksanaan tamat masa, guru juga perlulah memerhati tingkah laku mereka pada masa itu serta mengenal pasti cara yang berkesan untuk mengubah tingkah laku negatif mereka itu. Manakala bagi kelemahan pula, Max kemungkinan kurang mampu membina kesedaran sendiri serta memahami perkara yang berlaku disebabkan tingkah laku mereka itu. Hal ini kerana, semasa pelaksanaan tamat masa, dia akan dipindahkan daripada interaksi dengan orang lain. Jadi, dia kemungkinan akan menimbulkan perasaan seperti kecewa, marah atau malu apabila diletakkan di tempat lain.

Rujukan

Dendy, M. S. (2021). *Teaching strategies for students with ADHD: Ideas to help every child shine*.

Diperoleh daripada <https://www.addotudemag.com/teaching-strategies-for-students-adhd>

Sinaga, J. D. (2015). *Time Out sebagai teknik modifikasi perilaku di sekolah dan di*

Rumah: ulasan singkat dan rekomendasi. Diperoleh daripada https://www.researchgate.net/Publication/301554259_Time-Out_Sebagai_Teknik_Modifikasi_Perilaku_di_Sekolah_dan_Di_Rumah_Ulasan_Singkat_dan_Rekomendasi

Tera L. Wolf, T.F. McLaughlin and Randy Lee Williams. (2006). Time-Out interventions and

Strategies: A brief review and recommendations. *International Journal of Special*

Education. 21 (3). Diperoleh daripada <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ843616.pdf>