

**GAME PLAY THERAPY DENGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENINGKATKAN KONTROL DIRI PADA ANAK DENGAN
PERILAKU AGRESI**

TESIS

**Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Memenuhi Derajat Gelar S-2
Program Studi Magister Psikologi Profesi**



Disusun oleh:

**DISTY AYU PRATIWI
NIM : 202110500211016**

**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Desember 2023**

**GAME PLAY THERAPY DENGAN MEDIA
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MENINGKATKAN KONTROL DIRI PADA ANAK
DENGAN PERILAKU AGRESI**

Diajukan oleh :

DISTY AYU PRATIWI
202110500211016

Telah disetujui

Pada hari/tanggal, **Jum'at/ 8 Desember 2023**

Pembimbing Utama



Prof. Dr. Iswinarti

Pembimbing Pendamping



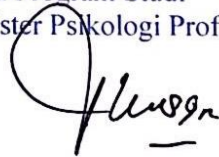
Dr. Nida Hasanati

Direktur
Program Pascasarjana



Prof. A. Khairul Huda, Ph.D

Ketua Program Studi
Magister Psikologi Profesi



Dr. Cahyaning Suryaningrum

TESIS

Dipersiapkan dan disusun oleh :

DISTY AYU PRATIWI

202110500211016

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari/tanggal, Kamis/ 21 Desember 2023
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Magister/Profesi di Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua	: Prof. Dr. Iswinarti
Sekretaris	: Dr. Nida Hasanati
Penguji I	: Ascc. Prof. Ni'matuzahroh, Ph.D
Penguji II	: Dr. Rr Siti Suminarti Fasikhah

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **DISTY AYU PRATIWI**

NIM : **202110500211016**

Program Studi : **Magister Psikologi Profesi**

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. TESIS dengan judul : **GAME PLAY THERAPY DENGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KONTROL DIRI PADA ANAK DENGAN PERILAKU AGRESI** adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 8 Desember 2023

Yang menyatakan,



DISTY AYU PRATIWI

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyusun sebuah karya ilmiah ini sebagai suatu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi Profesi di Universitas Muhammadiyah Malang. Penyusunan tesis ini tentunya tak lepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Fauzan., M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Prof. Akhsanul In'am, Ph.D. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Dr. Cahyaning Suryaningrum, M.Si., Psikolog selaku Kaprodi Magister Psikologi Profesi Universitas Muhammadiyah Malang yang selalu memotivasi dalam menyelesaikan studi.
4. Prof. Dr. Iswinarti, M.Si., Psikolog selaku dosen pembimbing utama dan Dr. Nida Hasanati, M.Si., Psikolog selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan, masukan, arahan, saran, dan merelakan tenaga, pikiran serta waktu yang sangat berharga untuk membimbing penulis mulai awal hingga terselesaikannya penulisan tesis ini.
5. Seluruh subjek penelitian yang bersedia untuk mengikuti proses penelitian dari awal hingga akhir.
6. Kedua orangtua dan keluarga yang telah banyak membantu. Terimakasih atas segala kasih sayang, perhatian, perjuangan, serta do'a sehingga penulis dapat terus bersemangat dalam menyelesaikan tesis ini.
7. Seluruh teman yang telah mendukung, mendoakan, dan membantu menyelesaikan studi dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
8. Diri saya sendiri yang sudah berjuang dan bertahan hingga detik ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan tesis ini, oleh karenanya kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tesis ini.

Malang, 21 Desember 2023
Penulis, Disty Ayu Pratiwi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
PENDAHULUAN	1
KAJIAN PUSTAKA.....	8
Perilaku Agresi dalam Perspektif Islam	8
Agresi pada Anak.....	9
Kontrol Diri	11
<i>Game Play Therapy</i> Permainan Tradisional	12
<i>Game Play Therapy</i> dengan Media Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kontrol Diri pada Anak Agresi	14
KERANGKA BERPIKIR.....	18
METODE PENELITIAN.....	19
Desain Penelitian.....	19
Subjek Penelitian.....	20
Instrumen Penelitian.....	20
Prosedur Penelitian.....	21
Tahap Pelaksanaan Intervensi.....	22
Analisis Data	25
HASIL PENELITIAN	25
Deskripsi Data Penelitian	25
Hasil Analisis dan Uji Hipotesis	26
PEMBAHASAN	31
KESIMPULAN DAN IMPLIKASI.....	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Intervensi.....	19
Tabel 2. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kontrol Diri dengan Uji Wilcoxon.....	26
Tabel 3. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Agresi dengan Uji Wilcoxon	26
Tabel 4. Hasil Perbandingan Perilaku Agresi dan Kontrol diri Antar Kelompok Eksperimen dan Kontrol Sebelum Terapi dengan Uji <i>Mann Whitney</i>	27
Tabel 5. Hasil Perbandingan Perilaku Agresi dan Kontrol diri Antar Kelompok Eksperimen dan Kontrol Setelah Terapi dengan Uji <i>Mann Whitney</i>	28
Tabel 6. Hasil Pengaruh Peningkatan Kontrol Diri terhadap Penurunan Perilaku Agresi dengan Uji <i>Kendall's Tau</i>	28



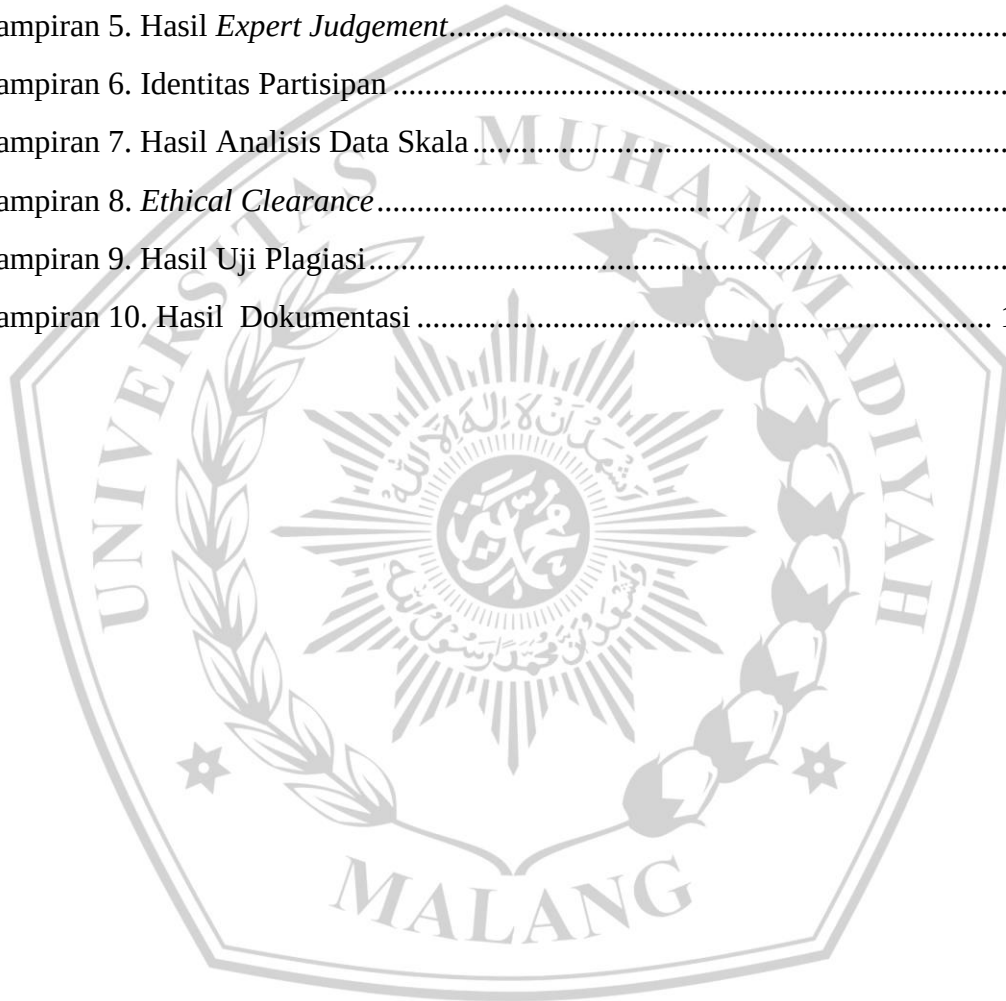
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	18
Gambar 2. Skor Perilaku Agresi dan Kontrol Diri Kelompok Eksperimen Berdasarkan Skala LA-AS dan Kontrol Diri	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. Skor Perilaku Agresi dan Kontrol Diri Kelompok Kontrol Berdasarkan Skala LA-AS dan Kontrol Diri	29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Informed Consent</i>	44
Lampiran 2. Instrument Skala Penelitian	47
Lampiran 3. Panduan Wawancara dan Observasi.....	51
Lampiran 4. Modul Terapi Bermain Tradisional	54
Lampiran 5. Hasil <i>Expert Judgement</i>	82
Lampiran 6. Identitas Partisipan	83
Lampiran 7. Hasil Analisis Data Skala	85
Lampiran 8. <i>Ethical Clearance</i>	98
Lampiran 9. Hasil Uji Plagiasi	99
Lampiran 10. Hasil Dokumentasi	100



**Game Play Therapy dengan Media Permainan Tradisional untuk
Meningkatkan Kontrol Diri pada Anak dengan Perilaku Agresi**

Disty Ayu Pratiwi
distyayup@gmail.com

Prof. Dr. Iswinarti, M.Si., Psikolog
Dr. Nida Hasanati, M.Si., Psikolog

Magister Psikologi Profesi
Universitas Muhammadiyah Malang

ABSTRAK

Perilaku agresi merupakan suatu perilaku menyerang orang lain yang dapat berdampak negatif pada anak di lingkungan sosialnya, sehingga untuk menurunkan perilaku agresi diperlukan kontrol diri. Intervensi terapi bermain dengan permainan tradisional engklek dan congklak lidi adalah salah satu media yang dapat meningkatkan kontrol diri pada anak dengan perilaku agresi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh *game play therapy* dengan permainan tradisional dalam mengurangi perilaku agresi dengan cara meningkatkan kontrol diri. Penelitian menggunakan eksperimen dengan desain *pretest posttest control group design*. Subjek berjumlah 12 siswa sekolah dasar yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu enam anak kelompok eksperimen dan enam anak kelompok kontrol. Pengukuran menggunakan *The LA Aggression Scale for Elementary School and Upper Secondary School Students* dan skala Kontrol Diri yang dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Test*, *Mann Whitney* dan *Kendall's Tau*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game play therapy* dengan permainan tradisional engklek dan congklak lidi dapat meningkatkan kontrol diri sehingga dapat menurunkan perilaku agresi pada anak.

Kata Kunci: Agresi, Kontrol Diri, Terapi bermain tradisional, Anak

Game Play Therapy with Traditional Game Methods to Improve Self-Control in Children with Aggression Behavior

Disty Ayu Pratiwi
distyayup@gmail.com

Prof. Dr. Iswinarti, M.Si., Psikolog
Dr. Nida Hasanati, M.Si., Psikolog

**Master of Professional Psychology
University of Muhammadiyah Malang**

ABSTRACT

Aggressive behavior is a behavior of attacking others that can have a negative impact on children in their social environment, so to reduce aggression behavior requires self-control. Play therapy intervention with traditional games of scotch-hop and congklak lidi is one of the media that can increase self-control in children with aggression behavior. The purpose of this study is to see the effect of game play therapy with traditional games in reducing aggression behavior by increasing self-control. The study used an experiment with a pretest posttest control group design. Subjects totaled 12 elementary school students who were divided into two groups, namely six children in the experimental group and six children in the control group. Measurements using The LA Aggression Scale for Elementary School and Upper Secondary School Students and Self-Control scale were analyzed using the Wilcoxon Test, Mann Whitney and Kendall's Tau tests. The results showed that game play therapy with traditional scotch-hop and congklak stick games can improve self-control so that it can reduce aggression behavior in children.

Keywords: Aggression, Self-Control, Traditional play therapy, Children

PENDAHULUAN

Masalah agresivitas pada anak termasuk ciri khas bahwa mereka tidak menyukai apa yang orang lain lakukan pada mereka (Hanan *et al.*, 2018). Anak-anak usia sekolah dasar secara umum berada pada tahap perkembangan yang berlangsung cepat dalam aspek fisik, emosional, intelektual, bahkan sosial. Pada setiap tahap perkembangan tersebut anak sering melakukan perilaku yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat, sehingga perilaku tersebut disebut sebagai kenakalan pada anak (Putri & Cahyanti, 2021).

Kenakalan adalah ketidakstabilan mental dan emosi yang bermasalah sebagai akibat dari pengkondisian lingkungan yang salah dan perilaku agresi dapat termasuk dalam salah satu perilaku yang salah. Perilaku agresi sebenarnya suatu perilaku yang wajar terjadi pada anak-anak usia dini. Anak-anak melakukan perilaku agresi secara naluriah ketika mereka merasa tidak nyaman, ingin melindungi diri sendiri, maupun ingin suatu hal namun tidak paham bagaimana cara mendapatkannya dengan baik. Namun, apabila tidak ditangani akan berdampak pada usia remaja dan nantinya akan menjadi suatu perilaku kenakalan remaja atau dapat disebut dengan *juvenile delinquency* (Purnawan & Situmurang, 2021).

Banyaknya permasalahan psikologis yang sangat berkaitan dengan perilaku agresi merupakan tanda bahwa perilaku tersebut adalah masalah utama yang memiliki dampak sistematis pada keadaan psikologis manusia (Rahayu & Fitriyah, 2020). Secara psikologis, perilaku agresi termasuk tindakan dengan penyerangan terhadap sesuatu yang dilihat sebagai hal yang merugikan dan menghambat. Jika dilihat dari masa perkembangan anak, perilaku agresi muncul karena anak sudah mulai merasa ingin tahu akan segalanya dan ingin melakukan suatu hal yang mereka inginkan walaupun dapat menyebabkan dampak negatif bagi dirinya atau orang lain (Stevani *et al.*, 2018). Hal itu sejalan dengan penelitian Kaur & Niwa (2017) yang menjabarkan bahwa akibat negatif dari perilaku agresi yakni dapat melukai diri sendiri maupun orang lain.

Fenomena perilaku agresi menjadi suatu permasalahan yang sulit untuk dihentikan pada beberapa tempat seperti sekolah. Namun tidak sedikit pula permasalahan agresivitas muncul di berbagai lingkungan seperti keluarga maupun masyarakat. Tercatat bahwa di Mexico, dunia pendidikan telah banyak dihadapi dengan masalah perilaku agresi (Jiménez & Estévez, 2017). Begitu pula dengan di Indonesia, fenomena perilaku agresi telah ditemukan pada semua rentang usia mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa (Fitriyah, 2019).

Jumlah kasus perilaku agresi pada anak meningkat seiring dengan tingkat kekerasan yang dilakukan. Hal ini diungkapkan oleh survei nasional mengenai kekerasan terhadap anak yang dilakukan oleh Kementerian PPPA pada tahun 2018. Hasil menunjukkan bahwa 62% anak laki-laki dan perempuan mengalami kekerasan dalam satu atau lebih bentuk sepanjang hidup mereka. Data lainnya menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia yang mengalami kekerasan terpapar agresi psikologis. Hal ini sejalan dengan data KPAI tahun 2019 tentang kasus kekerasan yang sering terjadi pada institusi pendidikan di Indonesia. Data yang ditampilkan oleh Komisi Nasional Perlindungan Anak menunjukkan 1664 kasus kekerasan di sekolah sejak dari tahun 2011 hingga 2018 (Mastuinda & Suryana, 2021)..

Kasus kekerasan pada anak di lingkungan sekolah juga masih banyak terjadi. Menurut catatan KPAI setidaknya terdapat 17 kasus agresivitas yang melibatkan peserta didik maupun pengajar dan terjadi dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) di sejumlah daerah (Guritno, 2021). Data tambahan fenomena permasalahan pada penelitian ini berawal dari wawancara yang dilakukan pada guru dan walikelas bahwa terdapat 15 siswa yang memiliki perilaku agresi karena minimnya kontrol diri. Hal tersebut ditunjukkan dengan saling mengejek hingga berakhir perkelahian, berbicara tidak sopan, maupun mendorong atau memukul temannya (Wiwit, komunikasi pribadi, 26 Oktober 2023). Guru juga sudah melakukan perhatian khusus pada para siswa tersebut seperti menegur, memberi hukuman, bahkan memanggil orangtua mereka. Namun hal tersebut tidak mengurangi perilaku agresi para siswa (Ummul & Ani, komunikasi pribadi, 27 Oktober 2023).

Salah satu faktor penyebab dari munculnya perilaku agresi yaitu merupakan hasil pengamatan dari perilaku orang lain baik orang-orang yang lebih dewasa atau bahkan teman sebaya (Estévez Lópe *et al.*, 2018). Hasil pengamatan tersebut merupakan teori belajar sosial bahwa individu belajar dari hasil pengamatan perilaku orang lain yang kemudian ditiru terutama pada orang yang dianggap sebagai model dan berpengaruh (Grusec, 2020). Hal itu seperti pada penelitian yang dilakukan Utami (2020) bahwa subjek yang diteliti mempelajari beberapa perilaku agresi dari dalam rumahnya dengan melihat tindak kekerasan yang dilakukan orangtuanya dan mendapatkan hukuman keras jika tidak patuh dan gagal memenuhi keinginan orangtuanya, sehingga subjek meniru perilaku yang sama terhadap teman-temannya.

Penelitian lain juga menjelaskan bahwa perilaku agresi juga disebabkan oleh emosi negatif, sehingga individu yang memiliki emosi negatif akan mudah melakukan agresi fisik pada temannya dan sebaliknya apabila individu dapat mengontrol dirinya maka akan cenderung tidak melakukan perilaku agresi (Garofalo & Velotti, 2017). Kontrol diri dapat memengaruhi perilaku agresi, seperti yang ada pada penelitian Li *et al.* (2019) bahwa individu yang memiliki kontrol diri rendah kemungkinan besar lebih terlibat dalam permasalahan terkait agresivitas bahkan tindakan kriminal dan menyimpang dibanding dengan individu yang memiliki kontrol diri tinggi, sehingga peran kontrol diri ini sangat penting pada diri setiap individu, karena individu yang memiliki kontrol diri rendah pada masa anak-anak dapat menunjukkan berbagai gejala fisik negatif pada masa dewasanya dikemudian hari.

Kontrol diri adalah hal utama bagi perilaku bermoral yang merupakan kemampuan individu untuk mengendalikan pikiran serta tindakan agar dapat menahan dorongan dari dalam maupun luar diri sehingga dapat melakukan hal dengan benar. Walaupun demikian, tidak semua individu memiliki kontrol diri yang baik, seperti terjadinya peningkatan tindak kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak terkait perilaku agresi dalam bentuk ejekan, pemukulan, atau tindak kekerasan lainnya (Borba, 2008). Sesuai tahap usia perkembangan anak, karakter anak usia sekolah sudah mampu dalam berpikir logis (Hughes, 1999), sehingga

menurut Piaget pada usia 7-11 tahun anak-anak masuk pada tahap operasional konkrit yakni mampu bernalar logis selama penalaran tersebut dapat diaplikasikan pada suatu hal yang konkrit (Santrock, 2011) dan diharapkan anak dapat lebih mengendalikan dirinya untuk tidak berperilaku agresif dalam menyelesaikan suatu masalah (Hanan et al., 2018).

Saat individu memiliki perkembangan kontrol diri yang rendah pada masa awal pertumbuhannya, maka hal tersebut dapat menyebabkan beberapa kecenderungan perilaku yang tidak peduli dan cenderung suka mengambil resiko, karena kontrol diri merupakan bentuk kondisi mental yang memengaruhi pembentukan perilaku pada tiap individu (Gliebe, 2012), sehingga kontrol diri penting dimiliki oleh setiap individu dikarenakan individu yang memiliki tingkat kontrol diri rendah pada masa kanak-kanaknya maka akan menunjukkan berbagai simptom fisik yang negatif pada masa dewasanya (Kokkonen *et al.*, 2001). Oleh karena itu, baik adanya untuk meningkatkan kontrol diri pada anak.

Perilaku demikian akan menjadi hal yang berbahaya bagi anak-anak apabila tidak tertangani dengan baik, sehingga perlu adanya penanganan yang sesuai. Terdapat beberapa terapi yang telah diterapkan pada anak dengan kontrol diri rendah dan perilaku agresif, salah satunya adalah menggunakan terapi bermain. Pada anak usia sekolah dasar, membuat hubungan dengan teman sebayanya cenderung lebih bergaul pada sebuah pertemanan secara berkelompok dan dengan sebuah permainan mereka akan lebih terlatih untuk menjalin hubungan dan belajar bersosialisasi di masyarakat bersama teman sebayanya (Hurlock, 1978).

Landreth (2012) mengatakan bahwa terapi bermain merupakan suatu hubungan antara anak dan terapis profesional yang menyediakan bahan untuk bermain dan memberi fasilitas yang aman untuk anak dapat sepenuhnya mengekspresikan dan eksplorasi diri seperti perasaan, pikiran, pengalaman, dan perilaku agar anak dapat berkomunikasi secara maksimal. Terapi bermain memiliki beberapa fungsi, seperti untuk mengembangkan perkembangan sensori, sosial, bahasa, fisik motorik, moral, maupun kesadaran diri. Selain itu juga dapat mengembangkan kreatifitas anak dan mengembangkan nilai terapeutik.

Beberapa variasi terapi bermain dapat digunakan sesuai dengan kasus dan tujuan intervensi, seperti pada penelitian Solichah (2020) yang menggunakan metode bercerita untuk menurunkan perilaku agresi pada anak menjadi lebih positif, adaptif, mampu mengatasi masalah perilaku, dan mengajarkan keterampilan sosial untuk memaksimalkan perkembangan sosial. Penelitian lain milik Stevani et al., (2018) juga menjelaskan bahwa dengan menggunakan metode intervensi kelompok berupa *storytelling* dapat menurunkan perilaku agresi verbal pada anak. Selain itu, penelitian oleh Purwati et al., (2019) menunjukkan bahwa terapi bermain dengan metode bermain peran dapat mereduksi perilaku agresi dengan lebih efektif.

Melalui intervensi dengan permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan proses refleksi dari pengalaman. Melalui refleksi tersebut, anak terbantu untuk paham dengan nilai yang terkandung di dalam permainan yaitu membuat suatu strategi serta mengarahkan dan mengontrol diri sehingga dapat diterapkan di keseharian mereka. Proses berpikir dan perilaku merupakan cakupan dari belajar melalui pengalaman dan semakin anak terlibat dalam proses belajar maka akan semakin banyak pula mendapatkan pengalaman dan pembelajaran (Rahmah & Fitriyah, 2020).

Terapi bermain juga dapat digunakan dalam bentuk *game* atau dapat disebut dengan *game play therapy*. *Game play therapy* merupakan jenis permainan yang menggunakan aturan di dalamnya dan telah dirancang agar menyenangkan dan menarik karena permainan tersebut sebagai alat motivasi yang baik untuk anak-anak terlibat dalam sebuah terapi sehingga mampu memaksimalkan efek dari terapi itu sendiri melalui partisipasi pemain untuk menjadi lebih baik. Beberapa aspek yang penting dalam bermain *game* yakni komunikasi baik verbal maupun nonverbal, saling menghargai, melatih kesabaran, mengajarkan berbagi, menunggu giliran, serta bersenang-senang sekaligus membuat hubungan dengan orang lain, sehingga saat anak-anak mencapai usia sekolah dasar, mereka tertarik pada permainan yang terstruktur karena lebih berorientasi pada realita (Schaefer & Stone, 2020).

Apabila dilihat pada zaman sekarang, anak-anak lebih banyak menggunakan gawai yang memiliki beberapa jenis video *games* bertema kekerasan dan banyak dimainkan oleh mereka yang dapat menimbulkan dampak negatif. Sementara di Indonesia banyak jenis permainan tradisional yang dapat menjadi media sosialisasi nilai-nilai budaya bangsa pada anak-anak yang saat ini sudah jarang mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional mampu memberikan perasaan senang sebagai suatu dorongan untuk dapat mengembangkan kemampuan sosial anak juga sebagai sarana terbaik untuk bermain dengan anak-anak. Selain membantu mereka tumbuh secara fisik, permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin, dan banyak lagi yang dapat membangun karakter anak. Selain itu, dalam hal meningkatkan keterampilan dasar, kontrol objek, dan kemampuan lokomotor (Husein, 2021).

Kelebihan menggunakan *game play therapy* dengan media permainan tradisional yaitu mengutamakan kebersamaan dalam kelompok, kesederhanaan, serta adanya nilai perilaku dan sosial. Hal itu sejalan dengan penelitian Leksana (2019) terkait dengan beberapa permainan tradisional seperti balok susun yang pada siswa Sekolah Dasar menghasilkan bahwa terdapat perbandingan peningkatan antara *pretest* dan *posttest* terkait dengan penyesuaian sosial. Selain itu, penelitian Astriani (2022) yang juga menyebutkan bahwa terapi bermain dengan media permainan tradisional gobak sodor dapat membantu meningkatkan regulasi diri pada anak dengan tanggungjawab rendah dan diperoleh hasil yaitu selama pelaksanaan terlihat mengalami peningkatan pada aspek-aspek regulasi diri secara keseluruhan.

Terdapat juga beberapa penelitian terapi bermain untuk meningkatkan kontrol diri atau menurunkan perilaku agresi seperti permainan yang dilakukan oleh Darmi et al., (2019) yang menyatakan bahwa *Play Therapy* dengan permainan tradisional gembatan efektif dalam meningkatkan kontrol diri pada anak agresi. Ada pula permainan gobak sodor, bentengan, dan ular naga yang dapat meningkatkan empati pada anak agresi (Iswinarti & Hidayah, 2020). Lalu, intervensi yang berbasis permainan dengan ular tangga juga dapat menurunkan

perilaku agresi pada siswa seperti yang dikatakan pada penelitian Rahmah et al., (2022).

Sementara pemberian terapi bermain dalam bentuk *game* dengan media permainan tradisional pada penelitian ini menerapkan dua permainan tradisional selain permainan yang telah dipaparkan pada penelitian sebelumnya yakni engklek dan congklak lidi untuk menurunkan perilaku agresi dengan upaya meningkatkan kontrol diri dengan melakukan *roleplay* agar para subek mampu menyerap nilai yang terkandung dalam kedua permainan tersebut. Peneliti menggunakan *game play therapy* dengan media permainan tradisional karena terapi ini dirasa baik dilakukan pada anak-anak. Permainan tradisional engklek dan congklak lidi yang memiliki nilai-nilai terapeutik di dalamnya seperti nilai kompetensi sosial, penyelesaian masalah, kesehatan mental, maupun pengendalian diri. Iswinarti (2018) mengatakan bahwa permainan engklek memiliki aturan yang wajib diikuti oleh pemain dan mengharuskan anak untuk dapat mengontrol dirinya dalam mengikuti aturan permainan sehingga anak bisa lebih tenang dan dapat meningkatkan kontrol diri. Iswinarti & Saraswati (2022) juga mengatakan bahwa saat bermain congklak lidi dapat membuat anak-anak akan menghadapi berbagai tantangan sportivitas, strategi, penyelesaian masalah, dan pengendalian diri.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat keefektifan *play therapy* berbentuk *game* dengan media permainan tradisional dalam meningkatkan kontrol diri pada anak dengan perilaku agresi. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi dibidang psikologi klinis, pendidikan, dan perkembangan. Sementara manfaat teoritis pada penelitian ini adalah untuk dapat membantu anak belajar membangun sikap adaptif pada orang lain melalui metode permainan. Selain itu guru dan orangtua juga dapat mengetahui bagaimana cara menurunkan perilaku agresi melalui permainan tradisional serta mengajarkan nilai-nilai positif yang ada pada permainan.

KAJIAN PUSTAKA

Perilaku Agresi dalam Perspektif Islam

Dayakisni & Hudaniah (2012) dalam bukunya menyebutkan bahwa perilaku agresi merupakan tingkah laku individu yang bertujuan untuk melukai atau membuat celaka individu lainnya yang tidak menginginkan hadirnya perlakuan tersebut. Salah satu bentuk penganiayaan dan penyerangan terhadap orang lain juga merupakan perilaku agresif. Menyerang orang lain, baik dengan tindakan maupun ucapan, dianggap tidak terpuji.

Islam mengajarkan tentang larangan untuk menghina orang lain termasuk dalam bentuk verbal yang berupa panggilan buruk pada lawan bicaranya, maupun dalam bentuk fisik yang dapat menyakiti dan melukai orang lain. Islam mengajarkan dan memerintahkan untuk berbuat kebaikan dalam mencegah kemungkinan seperti yang telah tertulis dalam surah Al Hujurat ayat 11 yang memberikan ajaran terkait dengan buruknya dalam berperilaku agresi. Ayat tersebut memiliki tafsir bahwa janganlah merendahkan kumpulan yang lain, karena kemungkinan yang ditertawakan tersebut lebih baik dari mereka. Jangan suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan sebutan yang mengandung ejekan. Seburuk-buruk panggilan adalah panggilan yang buruk sesudah iman dan barangsiapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.

Selain itu, menurut surah Al-An'am ayat 151 yang mengatakan bahwa *"Jangan mempersekutukan-Nya dengan apa pun, hormatilah kedua orang tuamu, jangan membunuh anak-anakmu karena takut kemiskinan, Kami akan memberi rezeki kepada mereka dan kepadamu, janganlah kamu terlibat dalam perbuatan keji, baik yang nampak maupun yang tersembunyi, dan janganlah kamu membunuh jiwa yang diharamkan Allah melainkan dengan hak."* Ayat ini menyatakan bahwa Allah melarang segala bentuk kekerasan, termasuk membunuh orang yang diharamkan. Selain itu, ayat ini mengajarkan untuk menghindari perbuatan keji, baik yang terlihat maupun yang tersembunyi.

Berdasarkan dari pembahasan terkait perilaku agresi terhadap pandangan islam dapat dikatakan bahwa dalam islam, seluruh umat Muslim diajarkan untuk

menghindari perilaku agresi dan mengutamakan sikap yang baik, kasih sayang, dan keadilan dalam suatu hubungan dengan sesama manusia. Islam juga tidak melihat sikap positif yang dihasilkan dari perilaku agresif, sehingga Allah melarang umatnya untuk menyakiti dengan sesama.

Perilaku Agresi pada Anak

Perilaku agresi adalah perilaku yang dapat dipelajari oleh anak dengan cara mengamati dan meniru dari orang lain yang disebut dengan *observational learning* dimana anak-anak cenderung meniru orang lain dan mendapatkan pengakuan karena berperilaku agresi, sehingga dari *modelling* yakni melihat dan meniru serta penguatan adalah pembelajaran dari perilaku agresi. Anak mampu meniru perilaku agresi yang diamatinya di rumah, sekolah maupun media sosial dan televisi. Pemaparan kejadian terkait dengan perilaku agresi dapat terjadi ketika anak melihat kedua orangtua melakukan tindak kekerasan atau bahkan anak menjadi korban kekerasan. Berdasarkan kejadian tersebut, sehingga pembelajaran yang dapat diambil anak yaitu bahwa tindak kekerasan atau agresi dalam hal hubungan interpersonal adalah cara untuk meminta orang lain melakukan apa yang diinginkan (Nevid et al., 2003).

Tindakan agresi yang muncul dalam diri individu bersumber dari pengamatan yang ada di lingkungannya dan distimulasi oleh lingkungan yang menunjukkan perilaku agresi secara terus-menerus sehingga individu mulai meniru perilaku tersebut (Utami, 2020). Agresi yang terjadi pada anak-anak adalah hasil dari beberapa faktor, termasuk faktor biologis, pengaruh lingkungan sosial, keluarga, dan nilai-nilai yang diajarkan oleh keluarga, maupun budaya (Crenshaw, 2015). Perilaku agresi muncul karena sangat berkaitan dengan kurang adanya perilaku prososial sehingga menghasilkan perilaku yang maladaptif (Obsuth et al., 2015). Anak-anak dapat menunjukkan perilaku agresi ketika tujuan dan apa yang mereka inginkan tidak terpenuhi terutama kebutuhan secara fisik, sosial, atau psikologis.

Ciri-ciri anak dengan agresi pada usia dini yakni: 1). Menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, ataupun objek lainnya yang mana perilaku agresi

tersebut dapat menimbulkan permasalahan atau luka bagi diri sendiri maupun orang lain seperti luka fisik atau mental. 2). Tidak diharapkan bagi orang lain yang menjadi target atau sasarannya, karena hal tersebut dapat memunculkan trauma dalam dirinya sebagai objek perilaku agresi bagi orang lain. 3). Anak sering menjadi individu yang melanggar norma sosial. Hal itu terjadi karena perilaku agresi bersifat menyakiti sehingga sering dihubungkan dengan pelanggaran norma sosial yang ada di masyarakat atau lingkungan sekitar (Arifah, 2018).

Perilaku agresi memiliki ciri-ciri bentuk perilaku yang dikelompokkan menjadi empat jenis agresi menurut teori Buss & Perry (1992) yang dapat digunakan untuk melihat perilaku agresi secara umum, diantaranya: 1). Agresi fisik, yaitu perilaku individu untuk melakukan serangan secara fisik sebagai bagian dari ekspresi kemarahan (memukul, merusak, mendorong), 2). Agresi verbal, yakni perilaku individu untuk menyerang orang lain dengan memberi dorongan yang dapat merugikan dan menyakiti orang lain dengan melalui kata-lata atau perilaku penolakan (menghina, memaki, mengumpat). 3). Kemarahan, yaitu respon emosi yang menunjukkan marah dan frustrasi sebagai tahap persiapan agresi (kesal, marah tidak sabar). 4). Permusuhan, adalah perasaan sakit hati dan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau perasaan curiga yang dilakukan pada orang lain (memfitnah, mengadu domba, menolak aturan, membantah).

Terdapat dua faktor yang menjadi penyebab anak berperilaku agresi, diantaranya yaitu faktor biologis yang mencakup faktor keturunan dan bentuk atau anatomi tubuh, sedangkan yang kedua yaitu faktor lingkungan dimana anak tinggal dan berinteraksi dengan anak lainnya di lingkungan berbeda seperti lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat yang dapat memberikan pengaruh negatif salah satunya memunculkan perilaku agresi (Wiyani, 2014). Sementara menurut penjelasan Akbar (2021) diketahui bahwa penyebab anak berperilaku agresi karena belum terlatihnya keterampilan emosional sehingga membuat anak tidak dapat menyampaikan apa yang dirasakannya, keadaan yang membuat emosi negatif, perasaan frustrasi yang tidak disenangi, tidak terpenuhinya keinginan, dan penerapan pola asuh.

Kontrol Diri

Rendahnya kontrol diri mampu menyebabkan perilaku agresi pada individu. Sementara, kontrol diri yang baik dipengaruhi oleh kematangan emosi, sehingga pengaruh kematangan emosi terhadap agresivitas terjadi secara tidak langsung melalui kontrol diri (Handasah, 2022). Kontrol diri adalah kemampuan dalam mengendalikan serta meregulasi dorongan, emosi, keinginan, harapan, dan tingkah laku lainnya yang berada dalam diri individu itu sendiri (Blackhart et al., 2011). Kurangnya kontrol diri untuk mengendalikan amarah maupun melanggar aturan tanpa memikirkan efek kedepannya dapat menyebabkan munculnya perilaku agresi. Individu akan memiliki dorongan untuk melanggar aturan pada situasi tertentu dan berusaha menahan dorongan tersebut, sehingga tidak menimbulkan perilaku yang menyimpang (Khoir, 2019). Kegagalan individu dalam melakukan kontrol diri dapat memberikan kontribusi untuk memunculkan tindakan agresi yang dapat disertai dengan kekerasan. Ketika didesak oleh agresi, kontrol diri dapat membantu individu mengabaikan keinginan untuk melakukan tindakan agresi, sehingga kontrol diri merupakan fungsi penting dari diri untuk berperilaku adaptif dalam hidup (Handasah, 2022).

Kontrol diri dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yang berkaitan dengan usia karena semakin bertambahnya usia maka kontrol diri pada individu akan semakin baik sehingga dapat membantu untuk memantau dan mencatat perilakunya sendiri dengan pola pikir dan hidup yang lebih positif. Faktor kedua yaitu faktor eksternal yang berasal dari lingkungan keluarga yaitu orangtua, karena menentukan bagaimana anak memiliki kontrol diri. Seperti menerapkan perilaku disiplin sejak anak usia dini sehingga akan dapat membentuk kepribadian yang positif dan juga dapat mengontrol perilakunya (Ghufron, 2010).

Berdasarkan penjelasan Tangney et al., (2004) kontrol diri memiliki lima aspek, yaitu: 1). *Self Discipline*, yakni kemampuan individu dalam disiplin diri yang mengharuskan individu untuk fokus pada diri sendiri ketika melakukan suatu tugas. Individu yang memiliki aspek ini mampu menahan diri dari situasi yang dapat mengganggu konsentrasinya. 2). *Deliberate/non impulsive*, yakni kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu,

hati-hati, serta tidak terburu-buru. Saat melakukan sesuatu, individu cenderung sulit teralihkan dan lebih tenang dalam bertindak dan menghadapi suatu keputusan. 3). *Healthy habits*, yaitu kemampuan individu untuk mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang lebih positif dan menyehatkan bagi dirinya, sehingga individu yang menerapkan *healthy habits* akan menolak suatu hal yang dapat menyebabkan dampak negatif bagi dirinya. 4). *Work ethic*, adalah aspek yang berhubungan dengan penilaian individu terhadap kontrol diri. Individu cenderung tidak tertarik dengan hal-hal selain apa yang dilakukan saat itu walaupun bersifat menyenangkan, sehingga mereka akan lebih fokus dan konsentrasi penuh pada pekerjaan yang sedang dikerjakan saat itu. 5). *Reliability*, merupakan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan jangka panjang untuk mencapai keinginan tertentu.

Game Play Therapy dengan Media Permainan Tradisional

Schaefer & Stone (2020) menjelaskan bahwa *game* dapat diartikan yaitu aktivitas dalam bentuk interaksi yang bersifat kompetitif dengan melibatkan satu atau lebih pemain yang bermain dengan aturan yang menjelaskan terkait dari isi permainan tersebut. *Game* mempunyai enam ciri dasar, diantaranya adalah: 1). Bermain *game* merupakan aktivitas yang menyenangkan. 2). *Game* memiliki tambahan pengalaman fantasi dalam kehidupan nyata. 3). Adanya aturan yang dibuat untuk mengartikan dan membatasi tindakan pemain, serta menambahkan keorganisasian dan struktur dalam permainan. 4). Kompetisi dalam permainan bersifat tersirat atau tersurat, yakni para pemain menyelesaikan permainan dengan pemain lainnya atau secara individu. 5). Sesuai dengan susunan yang terstruktur, *game* memberi tantangan bagi para pemainnya, seperti ketika bermain dengan orang lain secara kooperatif dan terkendali akan membutuhkan kontrol emosi lebih banyak, kecerdasan, dan keterampilan sosial. 6). Bermain *game* biasanya melibatkan interaksi antara satu pemain dan pemain lainnya.

Mader., *et al* (2012), menyatakan jika terapi bermain menjadi sebuah pengaturan pada kondisi khusus atau untuk meredakan gangguan psikologis individu. Bermain termasuk aktivitas utama bagi anak sebagai media belajar dan

kegiatan yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangannya, sehingga dengan bermain anak dapat mengenali kelebihan dan kelemahan dirinya (Rohmah, 2018). Anak diajarkan untuk mengontrol dirinya selama proses permainan dan refleksi. Melalui refleksi tersebut, anak mendapat bantuan untuk memahami nilai-nilai yang terkandung pada permainan yakni membuat suatu strategi serta mengarahkan dan mengontrol diri sehingga dapat diterapkan di kehidupan mereka kedepannya. Proses berpikir dan perilaku merupakan cakupan dari belajar melalui pengalaman dan semakin anak terlibat dalam proses belajar maka akan semakin banyak pula mendapatkan pembelajaran dari pengalaman (Rahmah & Fitriyah, 2020).

Penjelasan tersebut sesuai dengan kelebihan secara terapeutik dari permainan *game* menurut Schaefer & Stone (2020) bahwa adanya pengaruh yang positif karena melalui permainan bersama mampu membangun hubungan dan kerjasama antar terapis dan anak, mampu mengembangkan moral, dapat sebagai ekspresi diri baik perasaan atau pikiran maupun sikap yang sulit diungkap, meningkatkan suasana hati yang dipicu oleh permainan *game* seperti kegembiraan dan ketertarikan, mampu meningkatkan harga diri, melepas stress, pembentukan kelekatan anak pada pengasuhan, membantu mengajarkan keterampilan sosial seperti bergiliran, berbagi, maupun kerjasama yang baik. Selain itu juga dapat sebagai media pengendalian diri seperti manajemen amarah dan relaksasi.

Permainan tradisional juga termasuk salah satu permainan yang dapat disebut dengan *game*, karena merupakan bentuk kegiatan yang di dalamnya terdapat aturan yang telah ditetapkan dengan sarana dan prasarana untuk latihan dalam kehidupan bermasyarakat, keterampilan, berperilaku sopan, dan ketangkasan. Selain itu, sekaligus sebagai hasil kebudayaan yang memiliki nilai bagi anak-anak dalam berkreasi maupun berkhayal. Nilai-nilai terapeutik pada permainan tradisional dapat digunakan untuk membuat anak-anak bergerak secara aktif, meningkatkan kreativitas, rasa kebersamaan, membangun komunikasi dengan baik, membangun anak untuk mematuhi peraturan, berusaha untuk tidak curang dan bersikap adil, saling menghargai serta peduli dengan temannya. Pemberian terapi bermain tradisional mampu membuat anak bebas dalam berekspresi terkait dengan pikiran dan perasaan mereka melalui kegiatan bermain daripada hanya

menggunakan kata-kata. Anak-anak akan memiliki rasa peduli dan menghargai teman-temannya maupun orang lain disekelilingnya (Dharmamulja, 1992).

Selain itu, permainan tradisional juga merupakan salah satu sarana bagi anak untuk bermain. Selain membantu kesehatan, kebugaran, dan pertumbuhan anak, permainan tradisional mengajarkan anak nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin, dan masih banyak lagi yang dapat membangun karakter anak. Kemudian dalam hal meningkatkan keterampilan dasar, pengendalian objek, dan kemampuan motorik, permainan tradisional lebih baik daripada kegiatan sehari-hari (Husein, 2021).

Permainan tradisional anak-anak mengandung nilai-nilai budaya tertentu yang dapat diaplikasikan pada kesehariannya, sehingga dapat dikatakan bahwa permainan tradisional adalah salah satu aktivitas tanpa paksaan, mengandung kegembiraan dan kesenangan yang sesuai dengan tradisi masing-masing daerah di lingkungannya. Permainan tradisional ini dapat dimainkan dengan menggunakan alat maupun tidak serta dilakukan berdasarkan aturan yang telah disepakati sebelum pelaksanaan permainan (Widodo & Lumintuarso, 2017).

Terapi bermain *game* dengan kelompok memiliki hubungan yang dinamis, interpersonal, dan timbal balik antara dua atau lebih subjek (Sweeney et al., 2014). Hal tersebut seperti pada penelitian Iswinarti & Hidayah (2020) yang terbukti bahwa *Group Play Therapy* dengan media permainan tradisional dapat meningkatkan empati dan mengurangi agresi pada anak sehingga dengan meningkatnya empati maka perilaku agresi anak dapat menurun sehingga hal tersebut dapat diimplikasikan baik di lingkungan rumah maupun sekolah. Selain itu juga terbukti meningkatkan kreativitas dan mengurangi perilaku agresi pada anak prasekolah (Jarareh et al., 2016).

***Game Play Therapy* dengan Media Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kontrol Diri pada Anak Agresi**

Davis & Bailey (2019) menjelaskan bahwa perilaku agresi yang tidak mendapat penanganan dengan baik akan menjadi pertanda buruk karena dapat

mengarah pada psikopatologis dewasa yang menetap sepanjang waktu. Oleh karena itu, bermain dapat berfungsi sebagai salah satu intervensi yang mampu mengatasi permasalahan agresi pada siswa. Selain itu beberapa penelitian juga mengatakan bahwa terapi bermain *game* sebagai intervensi untuk mengatasi konflik emosional yang menyebabkan munculnya perilaku agresi. Terapi bermain *game* dengan permainan tradisional terbukti efektif untuk meningkatkan kreativitas anak-anak dan kemampuan dalam mengontrol perilaku agresi. Selain itu terapi ini juga berada diposisi yang penting dalam dunia psikologis dan sosial pada masa kanak-kanak (Darmi et al., 2019).

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun. Permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai positif dalam pembentukan karakter anak, seperti nilai kejujuran, kreativitas, keuletan, kesabaran, kemampuan motorik, keterampilan, keseimbangan dan menciptakan kerjasama antar sesama (Sujarno, 2013). Permainan tradisional dapat bermanfaat bagi perkembangan anak dan menumbuhkan karakter positif, selain menjadi bagian dari budaya bangsa Indonesia. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pengendalian diri dan perilaku agresi saling berhubungan, dengan pengendalian diri berperan dalam kecenderungan perilaku agresi (Situmorang, 2018).

Aspek permainan tradisional menurut Misbach (2006) terdiri dari: 1). Motorik yang dapat melatih daya tahan, mobilitas dan keterampilan motorik. 2). Kognitif, yang membantu mengembangkan imajinasi, pemecahan masalah, kreativitas dan pemahaman konteks pada anak. 3). Bahasa dalam bentuk pengertian berkaitan dengan konsep nilai. 4). Mensosialisasikan anak untuk melatih keterampilan hubungan, kerja sama dan sosialisasi, misalnya bermain peran dengan orang dewasa. 5). Spiritual dapat membantu anak-anak menjadi sadar akan hubungan mereka dengan Tuhan. 6). Ekologis agar anak dapat dengan bijak memahami manfaat dari unsur-unsur alam yang ada di sekitarnya. 7). *Values* atau Moral untuk membantu anak memahami nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya. 8). Emosi yang dapat menumbuhkan empati, kontrol diri dan alat katarsis emosi pada anak.

Permainan tradisional dapat meningkatkan pengendalian diri, sehingga perilaku agresi dapat menurun. Salah satu permainan tradisional tersebut adalah engklek. Pada permainan engklek ini dapat mengajarkan anak pengendalian diri, kapan anak perlu mengikuti aturan permainan, mengikuti aturan yang diberikan, menunggu giliran bermain, hingga anak melempar gacu untuk bermain yang mengharuskan anak untuk bersikap lebih tenang. Permainan ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar selain untuk memenuhi kebutuhan insting anak (Pertiwi et al., 2018).

Iswinarti (2017) menjelaskan bahwa nilai terapeutik yang terkandung dari permainan engklek dapat digunakan sebagai alat deteksi untuk mengetahui anak yang memiliki masalah, nilai untuk perkembangan fisik yang baik yaitu memerlukan beberapa gerakan dari seluruh tubuh dan tangan sehingga dengan begitu anak dapat mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhannya. Kemudian nilai lainnya adalah untuk kesehatan mental yang baik dengan membantu anak dapat mengkomunikasikan secara efektif perasaannya secara alami, mengurangi kecemasan, kontrol diri, maupun pelatihan konsentrasi. Permainan engklek juga melibatkan gerakan yang membutuhkan konsentrasi sehingga anak-anak belajar menjadi lebih tenang dan berlatih konsentrasi sehingga gerakan-gerakan bermain engklek yang menuntut ketenangan membantu anak-anak belajar mengontrol diri.

Selain itu juga dapat melatih anak dalam menyelesaikan masalah seperti anak belajar memecahkan masalah saat bermain engklek dengan bagaimana mereka harus melempar gacu sesuai tempat yang mereka pilih, membuat strategi untuk memenangkan permainan, dan mencoba menyelesaikan masalah ketika mereka berselisih dengan teman. Kemudian juga sebagai nilai sosial yang dalam permainan engklek didapatkan dari proses observasi saat pelaksanaan permainan. Permainan engklek sendiri merupakan permainan yang berbentuk *game* atau permainan yang memiliki aturan sehingga dalam permainan ini anak diharuskan untuk berkomunikasi dengan anak lainnya, berkompetensi, negosiasi, dan empati Iswinarti (2017).

Sementara ada pula permainan tradisional congklak lidi yang dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan media lidi atau stik. Cara bermain

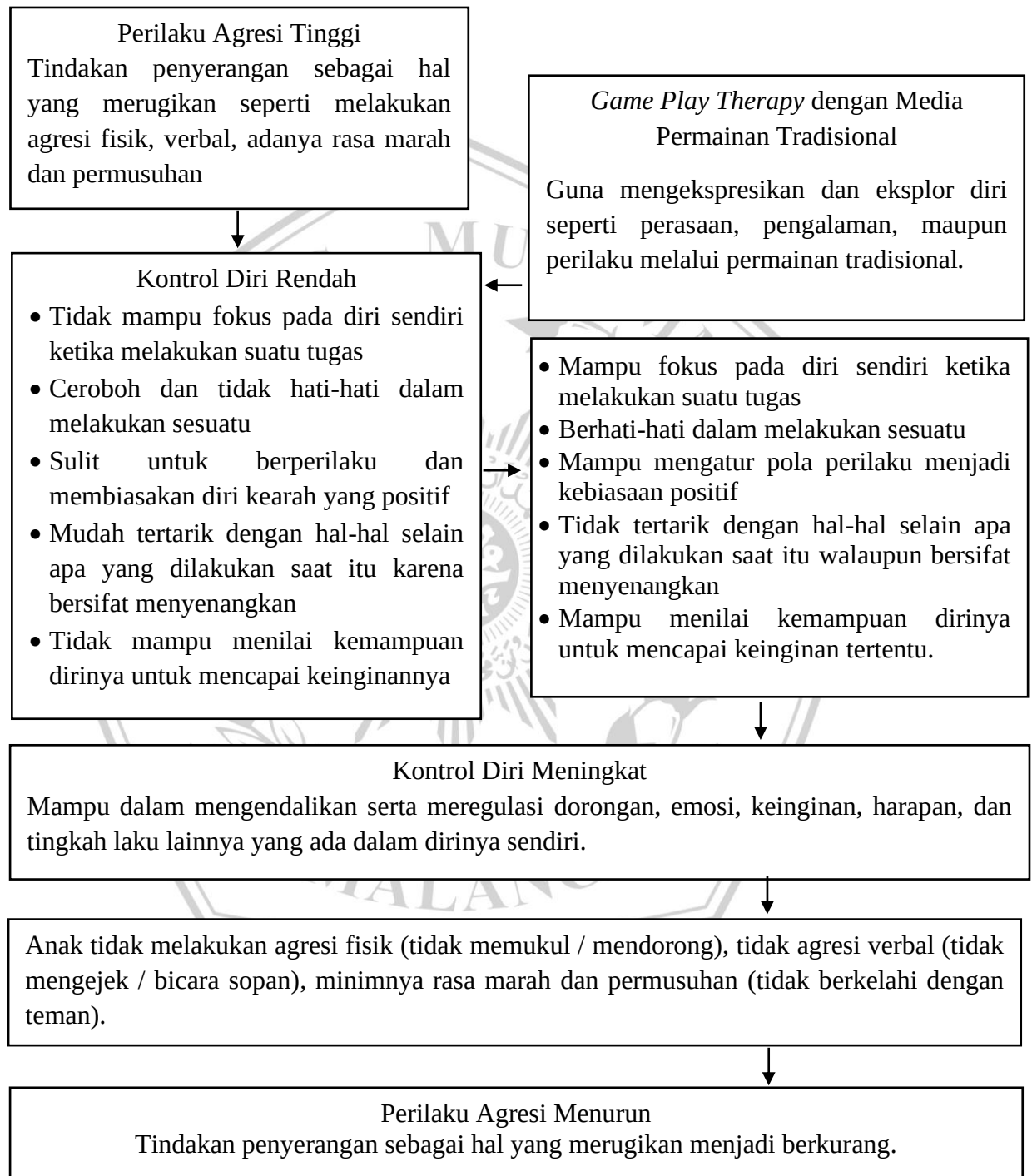
congklak lidi ini adalah segenggam lidi yang dipegang kemudian dilepas dan tugas pemain adalah mengumpulkan lidi tersebut menggunakan lidi yang dimilikinya sebanyak-banyaknya tanpa menyentuh lidi yang lain. Pada permainan ini anak harus mampu menyusun strategi untuk memenangkan permainan dan mengendalikan diri saat bermain (Iswinarti & Saraswati, 2022).

Apabila dilihat dari nilai terapeutik yang terkandung di dalam permainan congklak lidi dapat dijabarkan bahwa permainan tersebut mampu melatih pengendalian diri yang terlihat pada aplikasi permainan congklak lidi saat pemain diharuskan untuk sabar, teliti, dan fokus dalam mengambil lidi agar lidi lainnya tidak bergerak. Kemudian melatih kejujuran anak saat bermain, melatih kemampuan komunikasi dengan anak lain seperti saling mengingatkan, berbagi pendapat terkait pengalaman saat bermain, maupun memberi semangat saat teman lainnya berusaha mengambil lidi. Lalu komunikasi yang baik antara pemain dapat mengurangi kecurigaan kecurangan lawan dan merefleksikannya dalam kehidupan sosial mereka setiap hari (Iswinarti & Saraswati, 2022).

Selain itu, nilai terapeutik lainnya adalah mampu melatih kemampuan *problem solving*, yang dapat dilihat pada penelitian Iswinarti & Suminar (2019) bahwa terdapat peningkatan kemampuan *problem solving* pada anak-anak setelah berakhirnya pemberian congklak lidi. Hal ini mendukung gagasan bahwa bermain merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan berbagai keterampilan, seperti perkembangan kognitif dan kemampuan menyelesaikan masalah. Anak-anak menghadapi banyak tantangan saat bermain congklak lidi, tetapi tantangan-tantangan ini berfungsi sebagai pengalaman belajar seperti pada permainan congklak lidi.

KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dijabarkan maka variabel yang berkaitan dalam penelitian ini dapat dirumuskan suatu kerangka pemikiran sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Hipotesis

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya maka hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh *game play therapy* dengan media permainan tradisional untuk meningkatkan kontrol diri sebagai upaya mengurangi perilaku agresi.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian pada penelitian ini menggunakan metode penelitian desain quasi eksperimen *pretest* dan *posttest control group design*. Menurut Latipun (2011) metode penelitian tersebut merupakan eksperimen yang membandingkan suatu efek perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas intervensi yang diberikan pada para subjek penelitian. Menurut Sugiono (2011) bahwa desain penelitian dilakukan pengukuran terhadap variabel dependen dengan hasil awal dan akhir setelah dilakukannya eksperimen atau intervensi.

Subjek penelitian terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing kelompok berjumlah enam anak. Kelompok eksperimen yang akan diamati setelah diberikannya intervensi berupa permainan tradisional engklek dan congklak lidi. Sedangkan kelompok kontrol yang hanya akan diamati tanpa diberikannya intervensi permainan tradisional engklek dan congklak lidi yang digunakan sebagai pembanding dengan kelompok eksperimen. Rancangan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Intervensi

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	Skala Agresi dan Kontrol Diri →	Terapi Bermain <i>Game</i> Tradisional	→ Skala Agresi dan Kontrol Diri
Kontrol	Skala Agresi dan Kontrol Diri →	Tidak ada perlakuan <i>Game</i> Tradisional	→ Skala Agresi dan Kontrol Diri

Subjek Penelitian

Subjek dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik tersebut yaitu teknik pengambilan sampel sesuai dengan kriteria peneliti (Latipun, 2015) atau pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2016). Adapun kriteria subjek penelitian adalah siswa kelas 5 atau 6 Sekolah Dasar baik siswa perempuan maupun laki-laki dengan rentang usia 11-12 tahun berjumlah 12 anak, dan ketentuan lainnya adalah subjek tidak memiliki cacat fisik. Peneliti juga memberikan skala agresivitas dan kontrol diri sebagai acuan untuk menentukan skor agresivitas sedang-tinggi dan skor skala kontrol diri sedang-rendah.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah *The LA Aggression Scale for Elementary School and Upper Secondary School Students* (LA-AS) yang telah diadaptasi dalam Bahasa Indonesia oleh Hidayah (2020) berdasarkan skala yang disusun oleh Kozina (2013) dengan reliabilitas sebesar 0,96 dan memiliki empat aspek yakni *anger/internal aggression*, *physical aggression*, *verbal aggression*, dan *hostility/toward authority* yang akan digunakan untuk pemilihan partisipan. Pada skala agresi ini, memiliki lima pilihan jawaban diantaranya sangat tidak setuju dengan nilai 1, tidak setuju dengan nilai 2, mungkin/ragu-ragu dengan nilai 3, setuju dengan nilai 4, sangat setuju dengan nilai 5. Cara skoring yaitu dengan menjumlahkan hasil yang tertera pada setiap pernyataan. Skala ini memiliki 18 item, terdiri dari aitem 1-6 yang masuk dalam *physical aggression*, aitem 7-10 termasuk *anger/internal aggression*, aitem 11-14 adalah *verbal aggression*, dan aitem 15-18 merupakan *hostility/aggression towards authority*. Salah satunya yaitu aitem “*Saya suka berkelahi*” yang termasuk dalam *physical aggression*.

Instrumen penelitian kedua adalah skala kontrol diri untuk mengukur tingkat kontrol diri yang telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Arifin & Milla (2020) berdasarkan teori yang dijelaskan oleh Tangney *et al.*, (2004). Skala ini memiliki reliabilitas 0,88 yang mengungkap aspek *self-discipline*, *deliberate*, *health habit*, *work ethic*, dan *reliability*. Skala ini terdiri dari 10 aitem dengan aitem 1,8 termasuk dalam aspek *self discipline*; aitem 9 masuk dalam aspek

deliberate/non impulsive; aitem 2,3,10 termasuk aspek *healty habits*; aitem 4,5,6 masuk dalam aspek *work ethic*; dan aitem 7 termasuk aspek *reliability*. Salah satu aitem pada skala ini yaitu “*Saya sulit untuk menghentikan kebiasaan buruk*” yang termasuk ke dalam aspek *healty habits*. Pada skala ini memiliki 5 pilihan jawaban yakni 1= sangat tidak setuju, 2=tidak setuju, 3=mungkin/ragu-ragu , 4=setuju, 5=sangat setuju, dan cara skoring dengan menjumlahkan hasil yang ada pada setiap pernyataan.

Prosedur Penelitian

Prosedur pada pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, diantaranya:

1. Tahap persiapan. Pada tahap ini hal yang dilakukan peneliti adalah menentukan subjek penelitian, membuat instrumen penelitian, modul penelitian, dan mengajukan *Ethical Clearance* yang telah disetujui oleh pembimbing sebagai syarat untuk pelaksanaan penelitian. Pengajuan *Ethical Clearance* dilakukan dengan melampirkan instrumen, modul penelitian, lembar kesediaan responden (*informed consent*), dan melampirkan proposal penelitian. Kemudian peneliti telah mendapatkan surat persetujuan *Ethical Clearance* dengan nomor: E.6.m/029/KE-FPsi-UMM/X/2023, dan hal ini menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan telah memenuhi tiga prinsip yakni baik (*non-maleficencedan beneficence*), adil (*Justice*), hormat (*Respect for Person*), memenuhi nilai sosial/klinis, pemerataan risiko manfaat, desain, seleksi, bujukan, privasi dan kerahasiaan, dan persetujuan responden, serta sesuai dengan standar etika penelitian psikologi, kode etik Himpunan Psikologi Indonesia dan tidak melanggar peraturan pemerintah.
2. Tahap pelaksanaan. Peneliti melakukan pemilihan partisipan dengan *screening* menggunakan skala LA-AS dan kontrol diri. Setelah data terkumpul dilakukan tabulasi data yang bertujuan untuk melihat partisipan yang mendapatkan skor sedang-tinggi pada skala agresi dan sedang-rendah pada skala kontrol diri yang kemudian partisipan dipersiapkan untuk mengikuti tahap selanjutnya yaitu kegiatan permainan engklek dan congklak lidi selama 8 sesi. Sesi-1 diawali dengan kegiatan pengenalan antara peneliti

dan para subjek serta pemberian persetujuan. Dilanjutkan dengan sesi-2 yaitu pembagian kelompok dan simulasi permainan engklek beserta penjelasan mengenai permainannya. Pada sesi-3 dilakukannya permainan congklak lidi. Lalu sesi-4 dilakukannya kembali permainan engklek beserta penjelasan permainan. Sesi-5 dilakukan permainan congklak lidi kembali seperti pada simulasi sesi sebelumnya. Sesi-6 bermain engklek kembali. Sesi-7 juga bermain congklak lidi kembali seperti permainan sebelumnya, serta sesi-8 adalah sesi evaluasi dan terminasi. Selama permainan juga dilakukan observasi pada para subjek penelitian. Subjek akan mendapatkan hadiah bagi yang menang dan hukuman bagi subjek yang melakukan pelanggaran. Setelah permainan selesai pada tiap sesi, peneliti melakukan refleksi dan *feedback* terhadap para subjek penelitian terkait dengan permainan yang telah dilakukan. Kemudian dilakukan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui tingkat kontrol diri dan agresi.

3. Tahap Pasca Pelaksanaan, yang dilakukan setelah semua sesi terlaksana. Kemudian data-data yang telah didapat dari hasil *pretest* maupun *posttest* akan diinput dan diolah menggunakan SPSS. Selanjutnya membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* apakah terdapat perubahan yang menunjukkan perilaku agresi pada subjek menurun yang nantinya peneliti akan membahas hasil analisis secara menyeluruh dari data penunjang observasi serta peneliti akan mengambil kesimpulan dari penelitian.

Tahap Pelaksanaan Intervensi

Adapun uraian tahapan pelaksanaan intervensi bermain *game* dengan permainan tradisional yang dilakukan pada subjek adalah sebagai berikut:

1. Sesi 1: Membangun *rapport*, pengenalan terapi, dan kontrak persetujuan

Pada sesi ini peneliti menjalin hubungan terapeutik yang baik dan perkenalan antara peneliti dan para subjek seperti menanyakan hobi agar terdapat hubungan kedekatan dan kepercayaan, sehingga dengan adanya hubungan yang dekat maka akan diharapkan akan adanya komitmen dari para subjek untuk mengikuti kegiatan hingga akhir. Peneliti juga akan menjelaskan

terkait terapi yang dilakukan dan membuat aturan-aturan serta kesepakatan yang harus ditepati selama intervensi dilakukan. Selain itu, peneliti akan memberikan lembar kontrak persetujuan mengikuti kegiatan hingga akhir pada orangtua.

2. Sesi 2: Bermain Engklek (1)

Sesi ini merupakan sesi bermain engklek yang akan berlangsung selama kurang lebih 45 menit. Permainan ini tidak membutuhkan bahan yang banyak, hanya gacu dan lahan bermain. Tiap subjek akan memiliki gacu. Aturan permainan adalah para pemain menentukan urutan dalam bermain, kemudian dimulai dengan melempar gacu ke satu kotak dengan ketentuan tidak boleh keluar garis karena akan dinyatakan gugur apabila keluar garis dan kotak yang berisi gacu tidak boleh diinjak oleh pemain hingga pemain yang mendapatkan “omah” terbanyak akan menjadi pemenang. Permainan ini merupakan permainan tradisional yang mengajarkan anak untuk melatih kontrol diri seperti bersikap tenang (Pertiwi *et al.*, 2018). Setelah selesai sesi ini para subjek akan melakukan refleksi dan *feedback* dengan menanyakan perasaan dan apa yang mereka peroleh dari permainan tersebut dengan harapan bahwa akan muncul pemahaman terkait dengan tujuan dari setiap permainan.

3. Sesi 3: Bermain Congklak Lidi (1)

Sesi ini adalah sesi bermain congklak lidi yang akan berlangsung selama kurang lebih 45 menit. Bahan yang dibutuhkan pada permainan ini sangat mudah didapatkan yakni lidi, yang akan disebar. Tiap subjek akan memiliki alat pencongkel lidi. Aturan permainan ini adalah para pemain harus mencokel lidi tanpa membuat lidi yang lain bergerak. Permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki karakter positif dalam hal kerjasama, komunikasi, pemecahan masalah, maupun pengendalian diri (Iswinarti & Saraswati, 2022). Setelah selesai sesi ini peneliti dan para subjek akan melakukan refleksi dan diberi ulasan timbal balik terkait dengan

perasaan dan apa yang mereka peroleh dari permainan tersebut dengan harapan akan muncul pemahaman nilai-nilai dari setiap permainan.

4. Sesi 4: Bermain Engklek (2)

Permainan pada sesi ini sama seperti sesi sebelumnya, yakni subjek akan diajak untuk bermain engklek kembali pada pertemuan selanjutnya dengan prosedur yang sama. Kemudian di akhir sesi juga akan melakukan refleksi dan *feedback* antara peneliti dan para subjek dengan tujuan serta harapan mampu memahami nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah permainan yang dilakukan.

5. Sesi 5: Bermain Congklak Lidi (2)

Sama seperti sesi sebelumnya, yakni subjek akan diajak untuk bermain congklak lidi. Kemudian di akhir sesi akan diberi evaluasi berupa *feedback* dan refleksi dengan menanyakan perasaan dan apa yang mereka peroleh dari permainan tersebut dengan harapan bahwa akan muncul pengetahuan terkait dengan tujuan dari setiap permainan seperti pada pertemuan sebelumnya.

6. Sesi 6: Bermain Engklek (3)

Sesi ini dilakukan pada pertemuan selanjutnya dengan aturan yang sama seperti sesi permainan engklek sebelumnya. Subjek akan diajak untuk bermain engklek lalu akan ada proses refleksi mengenai nilai apa yang terkandung dalam permainan dan *feedback* terkait evaluasi selama permainan dilaksanakan. Harapan pada sesi permainan ini juga sama dengan permainan yang dilakukan pada sesi sebelumnya bahwa anak diharapkan mampu memahami nilai-nilai yang terkandung dalam permainan untuk dapat diterapkan pada keseharian mereka.

7. Sesi 7: Bermain Congklak Lidi (3)

Subjek akan diajak untuk bermain congklak lidi sesuai dengan prosedur permainan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian di akhir sesi peneliti juga melakukan proses pemahaman dari para subjek terkait dengan kandungan nilai yang ada pada permainan dengan metode refleksi dan umpan balik

dengan harapan pemahaman tersebut mampu diserap oleh para subjek partisipan.

8. Sesi 8: Evaluasi dan Terminasi

Pada sesi ini akan diberikan evaluasi secara keseluruhan, yang bertujuan untuk melihat apakah adanya pemahaman dari kegiatan yang telah dilakukan atau tidak. Harapannya adalah dapat diinternalisasikan makna dan nilai dari tiap permainan tradisional yang telah mereka lakukan sehingga dapat menurunkan tingkat agresivitas mereka sebagai siswa. Selain itu sesi ini juga merupakan sesi terminasi atau pengakhiran dari sesi kegiatan dan akan diberikan skala agresi dan kontrol diri kembali sebagai nilai *posttest*.

Analisis Data

Setelah mengumpulkan semua data yang diperoleh, peneliti menganalisis hasil data dari para subjek. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode statistik non parametrik dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, *Mann Whitney* yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan uji *Kendall's Tau* untuk melihat hubungan antara kontrol diri dan perilaku agresi dengan bantuan aplikasi SPSS (Divine *et al.*, 2018).

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama dua minggu dengan pertemuan sebanyak delapan sesi. Diketahui bahwa kelompok eksperimen dan kontrol terdiri dari enam anak yang semuanya berjenis kelamin laki-laki dan sebagian besar pada kelompok eksperimen berusia 12 tahun yang berada di kelas enam. Sementara pada kelompok kontrol terdapat lima anak berusia 12 tahun yang berada di kelas enam dan satu anak berusia 11 tahun yang berada di kelas lima.

Hasil Analisis dan Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan bertujuan untuk melihat pengaruh intervensi pada kelompok eksperimen yang diberikan terapi permainan tradisional dan kelompok kontrol yang tidak diberikan terapi. Hasil *pretest* dan *posttest* kontrol diri pada kedua kelompok penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kontrol Diri dengan Uji Wilcoxon

Kelompok	N	Mean <i>Pretest</i>	SD	Mean <i>Posttest</i>	SD	Z	p (Sig. 2 Tailed)
Eksperimen	6	15.50	3.209	26.00	3.347	-2.214	.027
Kontrol	6	16.83	2.483	17.33	3.141	-1.342	.180

Analisis yang diperoleh bahwa hasil pengujian kontrol diri dengan menggunakan *Wilcoxon* menunjukkan nilai Z sebesar -2.214 dan $p = .027$ ($p < .05$) yang berarti bahwa kontrol diri mengalami peningkatan dan adanya pengaruh yang signifikan antara *game play therapy* dengan permainan tradisional terhadap kontrol diri pada anak. Nilai *mean pretest* pada kelompok eksperimen sebesar 15.50 dan *mean posttest* sebesar 26.00 sehingga memiliki arti bahwa terdapat perbedaan kontrol diri antara *pretest* dengan *posttest* dan menunjukkan adanya peningkatan kontrol diri yang signifikan pada kelompok eksperimen. Sementara hasil pada uji kelompok kontrol diketahui bahwa nilai Z sebesar -1.342 dan p sebesar .180 ($p > .05$) dengan nilai *mean pretest* sebesar 16.83 dan hasil *mean posttest* sebesar 17.33 yang memiliki arti bahwa tidak terdapat perbedaan kontrol diri antara *pretest* dan *posttest* yang signifikan.

Kemudian hasil *pretest* dan *posttest* perilaku agresi pada kedua kelompok penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Agresi dengan Uji Wilcoxon

Kelompok	N	Mean <i>Pretest</i>	SD	Mean <i>Posttest</i>	SD	Z	p (Sig. 2 Tailed)
Eksperimen	6	38.50	12.012	23.50	4.324	-2.201	.028
Kontrol	6	35.17	14.414	34.83	13.703	-.816	.414

Berdasarkan hasil pengujian perilaku agresi dengan menggunakan *Wilcoxon* menunjukkan nilai Z sebesar -2.201 dan p sebesar .028 ($p < .05$) serta nilai *mean*

pretest pada kelompok eksperimen sebesar 38.50 dan *mean posttest* sebesar 23.50 yang berarti bahwa perilaku agresi menurun sehingga adanya pengaruh yang signifikan antara intervensi terapi terhadap perilaku agresi pada anak dan terdapat perbedaan perilaku agresi antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Sedangkan hasil pada uji kelompok kontrol diketahui bahwa nilai Z adalah -.816 dan p sebesar .414 ($p > .05$) serta nilai *mean pretest* sebesar 35.17 dan hasil *mean posttest* sebesar 34.83 yang memiliki arti bahwa tidak terdapat perbedaan perilaku agresi antara *pretest* dan *posttest* secara signifikan.

Uji analisis lainnya yaitu menggunakan *Mann Whitney* yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikannya intervensi. Hasil perbandingan sebelum dan sesudah antar kelompok dapat dilihat pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Hasil Perbandingan Perilaku Agresi dan Kontrol diri Antar Kelompok Eksperimen dan Kontrol Sebelum Terapi dengan Uji Mann Whitney

Skala	Kelompok	Selisih Mean	U	p (Sig. 2 Tailed)
Agresi	Eksperimen dengan Kontrol	3.33	16.000	.746
Kontrol Diri	Eksperimen dengan Kontrol	1.33	13.500	.461

Tabel di atas menunjukkan skor nilai *Mann Whitney* (U) pada skala agresi yaitu 16.000, dengan skor p sebesar .746 ($p > .05$) yang disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan skor agresi antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum adanya intervensi dengan selisih *mean* sebesar 3.33. Sementara, untuk skala kontrol diri menunjukkan skor nilai U yaitu 13.500, dengan skor p sebesar .461 ($p > .05$) dengan selisih *mean* sebesar 1.33 yang diartikan juga tidak terdapat perbedaan skor kontrol diri antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dilakukan intervensi.

Tabel 5. Hasil Perbandingan Perilaku Agresi dan Kontrol diri Antar Kelompok Eksperimen dan Kontrol Setelah Terapi dengan Uji *Mann Whitney*

Skala	Kelompok	Selisih Mean	U	p (Sig. 2 Tailed)
Agresi	Eksperimen dengan Kontrol	-11.33	3.500	.020
Kontrol Diri	Eksperimen dengan Kontrol	8.67	1.000	.006

Kemudian pada Tabel 5, hasil pengujian setelah dilakukan intervensi menunjukkan bahwa nilai *Mann Whitney* pada skala agresi yaitu 3.500, dengan skor p sebesar .020 ($p < .05$) yang memiliki arti bahwa terdapat perbedaan skor agresi antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah adanya intervensi dengan selisih *mean* sebesar -11.33 yang menunjukkan bahwa perilaku agresi mengalami penurunan. Kemudian, untuk skala kontrol diri menunjukkan skor nilai U yaitu 1.000, dengan skor p sebesar .006 ($p < .05$) dengan selisih *mean* sebesar 8.67 yang dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan skor kontrol diri antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah dilakukan intervensi.

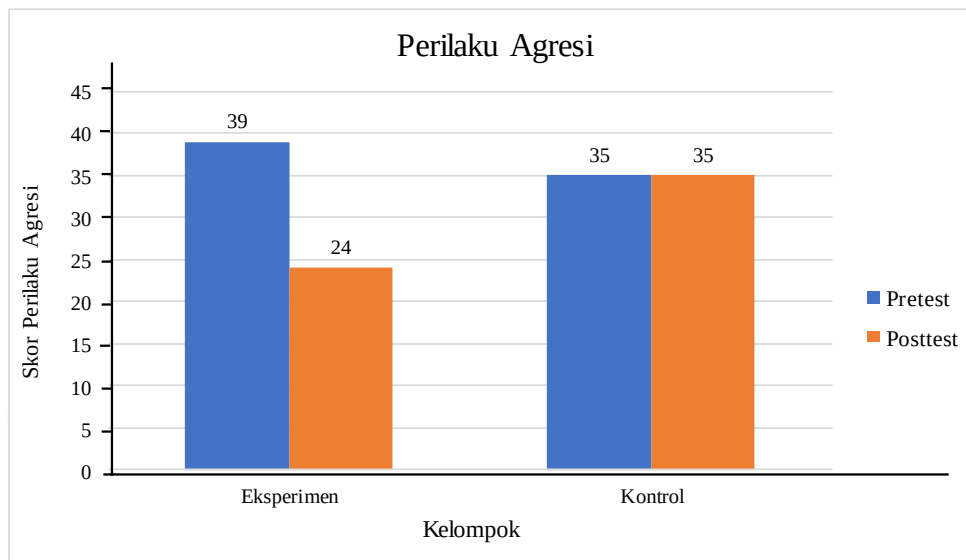
Sementara untuk mengetahui hubungan peningkatan kontrol diri terhadap menurunnya perilaku agresi dianalisis menggunakan uji korelasi *Kendall's Tau*. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pengaruh Peningkatan Kontrol Diri terhadap Penurunan Perilaku Agresi dengan Uji *Kendall's Tau*

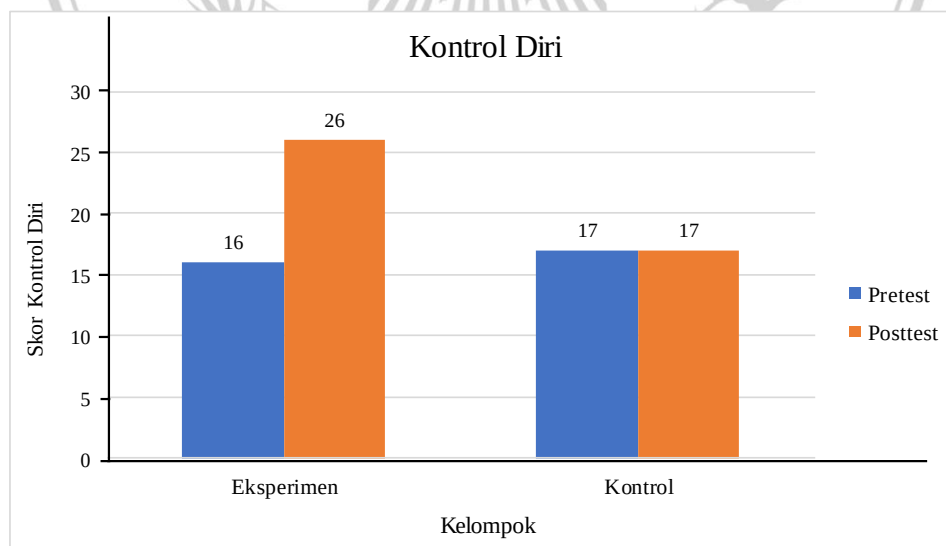
Variabel	Koefisien Korelasi	p (Sig. 2 tailed)
Kontrol Diri dengan Agresi	-.547	.015

Hasil menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar -.547 dengan p sebesar .015 ($p > .05$). Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan atau pengaruh negatif antara kontrol diri dengan perilaku agresi anak. Arah hubungan antara kedua variabel dapat dilihat dari tanda min (-) pada nilai koefisien korelasi sehingga pada nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan negatif atau tidak searah yang dapat disimpulkan jika semakin tinggi kontrol diri anak maka semakin rendah nilai perilaku agresi dan sebaliknya. Hal ini menunjukkan bahwa

meningkatnya kontrol diri dapat memengaruhi penurunan perilaku agresi. Berdasarkan skor tersebut, secara keseluruhan dapat dikatakan jika pemberian intervensi berupa *game play therapy* dengan permainan tradisional mampu meningkatkan kontrol diri pada anak dengan perilaku agresi. Pada gambar di bawah ini merupakan data grafik terkait hasil *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditiap variabel.



Gambar 2. Skor Perilaku Agresi Kelompok Eksperimen dan Kontrol Berdasarkan Skala LA-AS



Gambar 3. Skor Kontrol Diri Kelompok Eksperimen dan Kontrol Berdasarkan Skala Kontrol Diri

Hasil analisis data yang dilakukan secara keseluruhan menunjukkan bahwa kontrol diri yang meningkat setelah diberikan intervensi dapat menurunkan perilaku agresi pada anak-anak. Selain dari data kuantitatif, hasil analisis perubahan pada penurunan perilaku agresi dan meningkatnya kontrol diri pada kelompok eksperimen dapat diketahui dari hasil data pendukung berupa observasi perubahan pada setiap sesi intervensi saat pelaksanaan permainan engklek dan congklak lidi sebanyak enam sesi.

Hasil observasi selama proses pelaksanaan intervensi terlihat bahwa pada sesi pertama dan kedua terapi dengan permainan tradisional engklek dan congklak lidi terlihat belum terdapat perubahan perilaku agresi dan kontrol diri. Subjek partisipan masih belum melakukan apa yang diminta peneliti. Para subjek masih banyak melakukan perilaku agresi seperti membuat gaduh, mengejek, berkata kasar, ataupun menghasut teman lainnya saat pelaksanaan terapi bermain tradisional dilakukan. Mereka juga menggoda teman lainnya saat permainan berlangsung seperti mengambil gacu saat permainan engklek dan menghasut teman lainnya saat pelaksanaan congklak lidi sehingga membuat teman yang sedang mendapat giliran main menjadi marah dan kesal hingga berteriak karena tidak dapat berkonsentrasi. Selain itu, subjek lainnya juga menolak terkait aturan yang diberikan sebelum terapi bermain dilakukan, sehingga mereka melakukan permainan semaunya sendiri. Kemudian terkait kontrol diri juga tidak jauh berbeda dengan perilaku agresi yang dilakukan. Hal tersebut ditunjukkan dengan sebagian besar para subjek partisipan belum dapat fokus, menghargai teman lainnya, mudah terpengaruh oleh teman lainnya maupun keadaan sekitar yang dibuat oleh temannya.

Pada sesi ketiga dan keempat, terapi permainan engklek dan congklak lidi yang dilakukan pada pertemuan selanjutnya terlihat ada perubahan terkait perilaku agresi dan kontrol diri pada para subjek partisipan. Mereka sudah mulai mengikuti aturan permainan dan hanya sesekali menggoda temannya yang sedang mendapat giliran untuk bermain engklek maupun congklak lidi. Namun, saat permainan engklek sedang berlangsung, salah satu subjek membanting gacu dengan cukup keras hingga terbelah hingga membuat subjek lainnya gaduh. Kemudian pada

permainan congklak lidi, para subjek partisipan juga sudah terlihat mengalami penurunan dalam berperilaku agresi seperti sedikit dalam membuat kegaduhan walaupun masih menghasut dan menggoda subjek lainnya dengan nada mengejek saat sedang giliran bermain seperti “*Hayolo kon gaiso wes hahaha*”. Kontrol diri subjek saat permainan, sudah cukup mampu dalam mengontrol diri seperti adanya semangat dalam mengikuti permainan dengan cukup tertib dan mampu bergantian saat bermain baik saat permainan engklek maupun congklak lidi.

Pada sesi kelima dan keenam permainan engklek dan congklak lidi yang dilakukan kembali oleh para subjek partisipan dipertemuan selanjutnya sudah mampu dalam berperilaku tidak agresi dan memiliki kontrol diri yang cukup baik. Mereka sudah mampu menerapkan perilaku tidak agresi seperti tidak mengejek atau menggoda teman lainnya saat permainan sedang berlangsung. Selain itu, para subjek juga tidak membuat gaduh saat pelaksanaan permainan. Kemudian kontrol diri para subjek partisipan juga sudah mampu berperilaku sesuai aspek kontrol diri yaitu mampu bergantian dengan teman lainnya saat permainan berlangsung, fokus pada apa yang mereka sedang lakukan sehingga tidak mudah tergoda oleh keadaan sekitar, menghargai teman lainnya saat bermain tradisional dilakukan seperti tidak mengambil gacu pada permainan engklek dan menunggu gilirannya masing-masing dengan tenang baik pada permainan engklek maupun congklak lidi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa *game play therapy* dengan media permainan tradisional dapat meningkatkan kontrol diri pada anak yang memiliki perilaku agresi. Kelompok eksperimen mengalami perubahan yang signifikan pada kontrol diri dan perilaku agresi yang para subjek partisipan miliki, sehingga dapat dikatakan bahwa dengan meningkatnya kontrol diri mampu untuk mengurangi perilaku agresi pada anak. Terlihat pada hasil penelitian bahwa adanya perbedaan antara nilai *posttest* kontrol diri dan perilaku agresi dari kelompok eksperimen dan kontrol, sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa meningkatnya kontrol diri mampu mengurangi perilaku agresi pada anak.

Para subjek partisipan yang memiliki perilaku agresi menunjukkan sikap yang tidak baik seperti sering memukul, mendorong, atau mengejek teman sekelas maupun teman lainnya di luar kelas, tidak mentaati peraturan selama kegiatan belajar mengajar atau sering membuat gaduh di kelas. Mereka cenderung mudah marah apabila keinginannya tidak sesuai dengan apa yang mereka inginkan dan ikut mengejek apabila ada satu teman yang diejek sehingga menimbulkan kegaduhan bahkan perkelahian. Menurut wawancara awal yang dilakukan, guru menjelaskan bahwa sebagian besar anak-anak yang berperilaku agresi memiliki status keluarga yang sudah bercerai, tidak tinggal bersama karena orangtua bekerja di luar negeri, maupun salah satu dari orangtua memiliki perilaku yang agresi juga. Hal tersebut selaras dengan penjelasan Akbar (2021) bahwa penerapan pola asuh keluarga dapat menjadi faktor penyebab dari munculnya perilaku agresi.

Berdasarkan teori Bandura (1971) dalam bukunya menjelaskan bahwa perilaku yang muncul pada anak yang agresi adalah hasil dari belajar, mengamati lingkungan sekitar, ataupun belajar dari proses awalnya. Permasalahan yang terjadi pada para subjek dapat dijelaskan melalui teori *behavior* Bandura yang menyatakan bahwa individu belajar banyak melalui peniruan. Individu dapat meniru beberapa perilaku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku dari model dan akibat yang dimunculkan dari model tersebut, termasuk perilaku agresi. Anggapan dari teori belajar sosial yaitu mayoritas perilaku individu didapatkan dari hasil belajar melalui pengamatan atas perilaku individu yang ditunjukkan oleh individu-individu lain yang menjadi *role modelnya*. Teori belajar sosial merupakan suatu metode yang lebih sering menyebabkan agresi. Anak-anak yang lebih sering mengamati orang dewasa agresif akan dapat lebih agresif, sehingga teori ini menekankan bahwa kondisi lingkungan yang membuat seseorang mendapatkan dan memelihara respon-respon agresif (Dayakisni, 2012).

Hastuti (2018) menjelaskan bahwa perilaku agresi akan berhubungan dengan peran dari kontrol diri. Papalia et al., (2004) menjabarkan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk menyesuaikan perilakunya dengan apa yang dianggap sesuai secara sosial dalam masyarakat. Kontrol diri dan agresi merupakan suatu hal yang berbanding terbalik. De Wall et al., (2011) menjelaskan

hubungan antara kontrol diri dan perilaku agresi bahwa apabila kontrol diri tinggi maka perilaku agresi akan rendah dan sebaliknya apabila kontrol diri rendah maka perilaku agresi akan tinggi.

Perilaku agresi merupakan suatu tanggapan emosi yang tidak terkendali sehingga mengakibatkan timbulnya perilaku yang merusak, menyerang, dan melukai. Perilaku ini dapat ditujukan pada orang lain, lingkungan, maupun terhadap diri sendiri yang disebabkan karena frustrasi secara mendalam dan kekecewaan yang terjadi pada diri seseorang. Oleh sebab itu apabila perilaku agresi terus dibiarkan maka akan dapat membuat individu semakin kecewa dan frustrasi berat terhadap diri sendiri (Miswartiningsi, 2022). Sedangkan, kontrol diri adalah suatu kemampuan untuk mengendalikan pikiran dan tindakan untuk menahan *impuls* baik dari dalam maupun luar diri sehingga mampu berperilaku dengan baik dan benar (Borba, 2008).

Peneliti kemudian mendesain sebuah intervensi terapi bermain *game* dengan media permainan tradisional yang berfokus pada kemampuan meningkatkan kontrol diri pada anak yang berperilaku agresi. Permainan tradisional yang diberikan mengandung nilai-nilai pada anak untuk meningkatkan kontrol dirinya dan pembelajaran sosial. Permainan dilakukan secara berkelompok agar para subjek partisipan dapat mempelajari terkait apa dampaknya apabila mereka tidak mengikuti aturan yang telah disepakati. Hal tersebut dapat membuat para subjek partisipan memikirkan dampak dari perbuatannya sehingga mereka dapat belajar untuk mengontrol emosi dan perilakunya. Terapi bermain merupakan suatu terapi interaksi sosial yang memberi kesempatan untuk belajar keterampilan sosial bagi para subjek melalui permainan atau *game* (Hromek, 2005), yang salah satunya seperti permainan tradisional. Melalui terapi ini para subjek partisipan aktif bergerak, membangun komunikasi, saling menghargai antar teman yang terlibat, taat pada peraturan yang dibuat, berusaha adil, dan tidak curang selama bermain.

Goldstein (2012) menjabarkan dalam bukunya bahwa bermain memiliki esensi pada perkembangan kognitif, fisik, sosial, dan emosi. Salah satunya yaitu dari aspek emosi seperti anak mampu mengontrol dirinya saat bermain. Media permainan tradisional engklek dan congklak lidi pada penelitian ini digunakan

untuk meningkatkan kontrol diri yang dapat dilihat dari aspeknya yaitu *self discipline* yang mengharuskan anak untuk melatih fokus dan berhati-hati pada satu hal yang dilakukannya (Tangney et al., 2004), yang dalam hal ini adalah suatu bekal yang harus ada dalam permainan tradisional engklek dan congklak lidi. Hal ini tergambar dalam aplikasi permainan congklak lidi bahwa pemain diharuskan untuk sabar dan teliti dalam mengambil lidi agar lidi lainnya tidak bergerak. Anak berusaha untuk fokus dengan pergerakan jari dan lidi yang ada disekelilingnya juga memperhitungkan posisi lidi antar satu dengan lainnya secara hati-hati, sehingga pengendalian diri anak-anak sangat dibutuhkan agar tetap tenang, fokus, berhati-hati untuk mencungkil lidi dengan meminimalisir kesalahan.

Aspek kontrol diri lainnya adalah *self-control deliberate non-impulsive* yang menjelaskan bahwa subjek belajar untuk tidak tergesa-gesa dan tetap tenang. Tergambar pada permainan engklek bahwa subjek bertindak lebih tenang dan tidak tergesa-gesa dalam mempertahankan gacu. Begitu pula dengan aspek *healty habits* dan *work ethic* yang menunjukkan bahwa subjek mampu menolak serta menahan dorongan untuk tidak tertarik pada hal lain saat bermain engklek dan congklak lidi ketika subjek lainnya sedang mengobrol atau membuat gaduh.

Lalu jika dilihat dari aspek perilaku agresi berdasarkan teori Buss & Perry (1992) terdapat empat aspek yang dapat memengaruhi perilaku agresi yaitu agresi fisik atau tindakan menyakiti secara fisik, agresi verbal yang merupakan tindakan menyakiti dalam bentuk perkataan seperti mengejek, *anger* yakni perasaan marah maupun kesal, dan *hostility* atau tindakan kebencian dan permusuhan. Hal tersebut tergambar pada perilaku subjek yang tidak melakukan agresi fisik dan verbal secara berlebihan dibanding dengan sebelumnya. Pada aspek permusuhan, tergambar pada sesi terakhir permainan yang menunjukkan para subjek mulai mengikuti aturan. Selain itu, pada aspek kemarahan para subjek sudah dapat sabar menunggu giliran bermain engklek maupun congklak lidi.

Pada saat proses *feedback* dan refleksi diri, subjek dilatih untuk merasakan pengalaman serta memutuskan apa yang harus dilakukan setelah mengetahui nilai apa saja yang dapat dipelajari dan didapat dalam bermain yang nantinya dapat diimplikasikan pada kehidupan nyata sehari-harinya di sekolah sesuai dengan

aspek yang diharapkan baik kontrol diri maupun agresi. Subjek diminta untuk belajar menemukan sendiri pembelajaran apa yang mampu mereka dapatkan selama proses permainan tradisional engklek dan congklak lidi.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, hal ini sesuai dengan teori *experiential learning* milik Kolb & Kolb (2011) yang mengartikan bahwa *experiential learning* adalah suatu proses pengetahuan yang diciptakan melalui transformasi dari pengalaman dalam diri individu. Selaras dengan penelitian yang dilakukan Iswinarti et al., (2020) terkait membangun karakter anak melalui permainan tradisional dengan metode “BERLIAN”. Adanya faktor pendukung keberhasilan dari intervensi ini adalah peran dari subjek partisipan yang kooperatif, hubungan dengan peneliti dan subjek yang baik, serta permainan yang menyenangkan mampu membuat intervensi berjalan dengan baik.

Selain itu, dengan adanya *reward* dan *punishment* sebagai penguat perilaku dapat memacu motivasi subjek melakukan perilaku yang diinginkan. *Reward* diberikan ketika subjek mampu mengikuti permainan engklek dan congklak lidi hingga akhir pertemuan dengan baik maka akan diberi permen. Sedangkan *punishment* yang diberikan berupa *punishment preventif* yakni larangan kepada anak saat permainan dan *punishment represif* yaitu hukuman yang diberikan apabila anak tidak mendengarkan *punishment preventif* (Hamalik, 2015). *Punishment preventif* yang diberikan pada subjek berupa aturan yang dibuat oleh peneliti yaitu larangan apabila subjek tidak dapat diam saat permainan dilakukan, membuat kegaduhan, dan tidak berkonsentrasi akan mendapat teguran. Kemudian *punishment represif* yang diberikan pada subjek yaitu apabila subjek melanggar aturan yang berlaku maka tidak diperbolehkan untuk mengikuti permainan selama satu putaran.

Dua minggu setelah pelaksanaan intervensi yang dilakukan pada kelompok eksperimen peneliti melakukan *follow up* yang bertujuan untuk menindak lanjuti perkembangan setelah diberikan intervensi apakah terjadi perubahan pada diri subjek atau tidak. *Follow up* intervensi diketahui berdasarkan hasil wawancara dari subjek dan guru. Berdasarkan wawancara subjek didapatkan hasil bahwa beberapa subjek mengaku masih senang menggoda teman lainnya, atau memukul apabila ada

teman yang membuatnya kesal. Wawancara pada subjek juga diperkuat dengan wawancara pada guru dan didapatkan hasil bahwa dari keenam subjek penelitian terdapat dua subjek eksperimen yaitu Z dan R yang terlihat mengalami perubahan dalam berperilaku agresi. Subjek Z dan R lebih terlihat berperilaku baik dibanding dengan teman-teman lainnya seperti mendengarkan nasehat guru dan lebih mengalah dengan temannya walaupun terkadang masih harus diingatkan.

Kemudian berdasarkan etika penelitian, peneliti diharuskan memberikan sebuah bentuk penghormatan terhadap harkat martabat manusia sebagai pribadi yang memiliki kebebasan berkehendak atau memilih sekaligus bertanggungjawab secara pribadi terhadap keputusannya, berbuat baik menyangkut kewajiban membantu orang lain dilakukan dengan mengupayakan manfaat maksimal dengan kerugian minimal, dan kewajiban etik untuk memperlakukan setiap orang sama dengan moral yang benar dan layak dalam memperoleh haknya (Kemenkes RI, 2021). Oleh sebab itu, peneliti juga memberikan perlakuan pada kelompok kontrol berupa melihat tayangan video animasi anak yang dilakukan dalam satu hari.

Sementara, penelitian ini juga memiliki keterbatasan yakni terkait dengan waktu yang diberikan saat pemberian intervensi dilakukan sepulang sekolah karena sebagian besar subjek merupakan siswa kelas 6 yang saat itu sudah memasuki waktu ujian akhir semester dan peneliti tidak mendapatkan izin memanggil siswa saat kegiatan belajar mengajar sehingga pemberian intervensi saat sepulang sekolah membuat para subjek mudah mengeluh lelah. Selain itu, keterbatasan lainnya adalah sulit membuat jadwal pertemuan dengan orangtua untuk memberikan psikoedukasi terkait perilaku agresi yang dimunculkan oleh para subjek, serta pada saat pelaksanaan intervensi yang dilakukan sepulang sekolah juga terdapat satu sesi yang bersamaan dengan kegiatan ekstrakurikuler sekolah seperti *drumband* dan karate sehingga cukup terganggu dengan suara-suara yang terdengar bersamaan.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perlakuan dengan menggunakan terapi bermain *game* dengan media permainan tradisional berupa engklek dan congklak lidi mampu meningkatkan kontrol diri anak yang memiliki perilaku agresi pada kelompok eksperimen saat *pretest* dan *posttest*.

Implikasi untuk anak dapat dilakukan dengan media permainan tradisional yang lain agar lebih bervariasi. Hal ini diharapkan anak dapat mencontoh perilaku baik dari temannya dan mampu diaplikasikan menjadi sebuah proses pembelajaran dalam keseharian para subjek. Implikasi bagi sekolah yaitu para pendidik dapat mengajarkan serta menerapkan permainan ini agar dapat lebih dikenal oleh generasi selanjutnya bahwa permainan ini memiliki manfaat yang positif bagi perkembangan anak. Kemudian implikasi bagi penelitian selanjutnya yaitu dapat mengembangkan terapi ini dengan memberikan psikoedukasi pada orangtua dan mempertimbangkan waktu untuk pelaksanaan intervensi. Selain itu, dapat juga membuat suatu perlakuan berbeda pada tiap kelompok eksperimen seperti kelompok eksperimen satu diberi permainan engklek dan kelompok eksperimen dua diberi permainan congklak lidi, sehingga dapat melihat perbandingan efektivitas dari pemberian kedua permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Faisal. (2021). Faktor-faktor penyebab agresivitas pada anak usia dini di “x” islamic preschool yogyakarta. *Jurnal Dirasah*, 2021: 4(1). <https://doi.org/10.29062/dirasah.V4I1.250>.
- Arifah, M. (2018). Konseling behavioral dalam mengatasi perilaku. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, V, Vol. 1(2). <https://doi.org/10.15575/alisyraq.V1I2.17>.
- Arifin, H. H., & Milla, M. N. (2020). Adaptasi dan properti psikometrik skala kontrol diri ringkas versi Indonesia. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(2), 179–195. <https://doi.org/10.7454/jps.2020.18>.
- Astriani, D. (2022). Play therapy dengan permainan tradisional “gobak sodor” untuk meningkatkan regulasi diri pada anak dengan tanggung jawab rendah. *Procedia: Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*, 10(3), 98–102. <https://doi.org/10.22219/procedia.v10i3.17460>.
- Bandura, A. (1971). *Social learning theory*. New York: General Learning Press.
- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Blackhart, G.C., Nelson, B.C., Winter, A., Rockney, A. (2011). *Self-control in relation to feeling of belonging and acceptance*. Psychology Press: Self and Identity, 10, 152-165.
- Borba, M. 2008. *Membangun kecerdasan moral: Tujuh kebajikan utama untuk membentuk anak bermoral tinggi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.63.3.452>
- Crenshaw, D. A. (2015). Play therapy with “children of fury”: Treating the trauma of betrayal. *Play Therapy: A Comprehensive Guide to Theory and Practice*, 217–231. <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=reference&D=psyc12&NEWS=N&AN=2014-41947-015>
- Darmi, P., Rahia, D. R., & Musdalifa. (2019). Permainan tradisional gembatan sebagai media play therapy dalam meningkatkan kontrol diri anak agresif. *Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI (Malang, 20-21 September 2019), September*, 542–552. <https://tinyurl.com/22trauv4>.
- Davis, T., & Bailey, J. (2019). Play-based interventions for aggressive children : tools for clinicians. *EC Psychology and Psychiatry*, 8(1), 62–68. <https://tinyurl.com/3z88rp98>.
- Dayakisni T., & Hudaniah. (2012). *Psikologi sosial*. UMM Press.
- DeWall, C. N., Finkel, E. J., Denson, T. F. (2011). Self-control inhibits aggression. *Social and Personality Psychology Compass*, 5(7), 458-472. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2011.00363.x>.

- Dharmamulja, S. (1992). *Transformasi nilai melalui permainan rakyat daerah istimewa yogyakarta*. Yogyakarta: Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Dharmamulya, S. (2004). *Permainan tradisional jawa*. Purwangga: Kepel Press.
- Divine, G. W., Norton, H. J., Baron, A. E., & Juarez-Colunga, E. (2018). The wilcoxon–mann–whitney procedure fails as a test of medians. *The American Statistician*, 72(3), 278–286. <https://doi.org/10.1080/00031305.2017.1305291>.
- Estévez Lópe, E., Jiménez, T. I., & Moreno, D. (2018). Aggressive behavior in adolescence as a predictor of personal, family, and school adjustment problems. *Journal of Psicothema*, 30(1), 66–73. <https://doi.org/10.7334/psicothema2016.294>.
- Fitriyah, F.K. 2019. Pengaruh perilaku agresi pada anak usia dini terhadap kecemasan dan empati. *Education and Human Development Journal*, Vol 4 No1, 95-102, doi: <https://doi.org/10.33086/ehdj.v4i1.1088>.
- Garofalo, C., & Velotti, P. (2017). Negative emotionality and aggression in violent offenders: The moderating role of emotion dysregulation. *Journal of Criminal Justice*, 51, 916. <https://doi.org/10.1016/j.jcrimjus.2017.05.015>.
- Ghufron. (2010). *Teori-teori perkembangan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Gliebe, K. (2012). The development of self-control in young children, *Lutheran educational journal*. <https://tinyurl.com/yh5bxvht>.
- Goldstein. J. (2012). *Play in C hildren's Develovment, helth and well-being*. Brussels. Europe: Toy Industries.
- Guritno, T. (2021). Catatan kpai: 17 kasus perundungan dan kekerasan di lingkungan sekolah terjadi sepanjang 2021. *Kompas Jakarta*. <https://tinyurl.com/s6frcrpe>.
- Grusec, J. E. (2020). Social learning theory and developmental psychology: the legacies of robert sears and albert bandura. *In International Journal of Developmental Sciences* (Vol. 14, Issue 05).<https://doi.org/10.1037/10155-016>.
- Hamalik, O. (2015). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. PT Sinare Baru Algensindo.
- Hastuti, L. W. (2018). Kontrol Diri dan Agresi : Tinjauan Meta-Analisis. *Buletin Psikologi*, 26(1), 42–53. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.32805>.
- Hanan, F., Basaria, D., & Yanuar, S. (2018). Penerapan group art therapy bagi anak-anak masa pertengahan yang memiliki kecenderungan agresi verbal. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 2(1), 97. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i1.1831>.
- Handasah, R. (2022). Pengaruh kematangan emosi terhadap agresivitas dimediasi oleh kontrol diri pada siswa sma negeri di kota malang. *Happiness, Journal of Psychology and Islamic Science*, 2(2), 121–133. <https://doi.org/10.30762/happiness.v2i2.345>.

- Hromek, R. (2005). *Game time: games to promote social and emotional resilience for children aged 4-14*. New South Wales: Sage Publication.
- Hughes, F.P. (1999). *Children, play, and development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hurlock, E. B. (1993). *Perkembangan Anak Jilid II, Alih Bahasa oleh dr M. M. Tjandrasa, Trans*. Jakarta: Airlangga.
- Husein MR, M. (2021). Luntturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>.
- Iswinarti. (2017). Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional engklek pada anak usia sekolah dasar. *Humanity*, 6(1), 41–44. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27190.60489>
- Iswinarti. (2018). The Influence of traditional game engklek with berlian method to improve problem solving skills. *Atlantis Press*, 231, 610–612. <https://doi.org/10.2991/AMCA-18.2018.169>.
- Iswinarti, & Suminar, D. R. (2019). Improving children's problemsolving skills through Javanese traditional games. *Cakrawala Pendidikan*, 38(3). <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25331>
- Iswinarti, Hasanati, N., Kartono, R., & Firdiyanti, R. (2020). Berlian (bermain-experiential-learning-anak) community to support character education for children. *ASEAN Conference on Psychology, Counselling, and Humanities (ACPCH)*, 318–322. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200120.069>.
- Iswinarti, I., & Hidayah, N. (2020). *Empathy enhancement through group play therapy to reduce aggressive behavior*. 8(3), 151–158. <https://doi.org/10.29210/147900>.
- Iswinarti, I., & Saraswati, P. (2022). Penerapan permainan tradisional congklak lidi sebagai media membangun karakter anak sekolah dasar. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(4), 1–6. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23327>.
- Jarareh, J., Mohammadi, A., Nader, M., & Moosavian, S. A. (2016). The impact of group play therapy on creativity and control of aggression in preschool children. *Cogent Psychology*, 3(1). <https://doi.org/10.1080/23311908.2016.1264655>.
- Jiménez, T. I., & Estévez, E. (2017). School aggression in adolescence : Examining the role of individual , family and school variables. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 17(3), 251–260. <https://doi.org/10.1016/j.ijchp.2017.07.002>.
- Kaur, D & Niwa R. (2017). Aggressive behaviour of secondary school students in relation to school environment. *International Journal of Advanced Research (IJAR)*, 5(5), 801-809. <https://doi/10.21474/ ijar01/4182>.
- Kemenkes RI. (2021). *Pedoman dan standar etik penelitian dan pengembangan kesehatan nasional*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (LPB).
- Khoir, A. M. (2019). Kontrol diri dengan tingkat agresivitas remaja yang memiliki orang tua tni atau polri. *Cognicia*, 7(2), 202–213. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v7i2.9251>

- Kokkonen, M., Pulkkinen, L., & Kinnunen, T.H. (2001). Low Self-Control of Emotions as an Antecedent of Self-Reported Physical Symptoms: A Longitudinal Perspective. *European Psychologist*, 6, 26-35. <https://doi.org/10.1027//1016-9040.6.1.26>.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2011). Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development. *The SAGE Handbook of Management Learning, Education and Development*, April 2011, 42–68. <https://doi.org/10.4135/9780857021038.n3>.
- Kozina, A. (2013). The LA aggression scale for elementary school and upper secondary school students: Examination of psychometric properties of a new multidimensional measure of self-reported aggression. *Psihologija*, 46(3), 245–259. <https://doi.org/10.2298/PSI130402003K>.
- Landreth, G. L. (2012). *Play therapy: The art of relationship* (3rd ed.). New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Latipun. (2015). *Psikologi eksperimen edisi kedua*. UMM Press.
- Leksana, D. M. (2019). Bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional untuk meningkatkan penyesuaian sosial. *Bimbingan Kelompok*, 1. <https://doi.org/10.30736/jce.v1i1.2>.
- Li, J.B., Dou, K., Situ, Q.M., Salcuni, S., Wang, Y.J., & Friese, M. (2019). Anger rumination partly accounts for the association between trait self-control and aggression. *Journal of Research in Personality*. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2019.06.011>.
- Mader, S., Natkin, S., & Levieux, G. (2012). How to analyse therapeutic games: The player/ game/therapy model. In M. Herrlich, R. Malaka, & M. Masuch (Eds.), *International Conference on Entertainment Computing* (pp. 193-206). Germany: Springer Berlin Heidelberg. doi:10.1007/978-3-642-33542-6_17.
- Martinelli, A., Ackermann, K., Bernhard, A., Freitag, C.M., & Schwenck, C. (2018). Hostile attribution bias and aggression in children and adolescents: A systematic literature review on the influence of aggression subtype and gender. *Aggression and Violent Behavior*, 39, 25–32. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2018.01.005>.
- Mastuinda, M., & Suryana, D. (2021). Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.36709/jrga.v4i2.18126>.
- Misbach, I. (2006). Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa. *Research Report. Universitas Pendidikan Indonesia*. <https://tinyurl.com/ynmcp5rp>.
- Miswartiningsi, Jeng. (2022). Storytelling untuk mengurangi perilaku agresi pada anak. *Procedia : Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*. 10. 93-97. 10.22219/procedia.v10i3.19220.
- Mostowfi, S., Mamaghani, N. K., & Khorramar, M. (2016). Designing playful learning by using educational board game for children in the age range of 7-12: (A case study: Recycling and waste separation education board game).

- International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5453–5476. <https://www.researchgate.net/publication/307015828>.
- Nevid, J.S., Rathus. S. A. & Greene, B. (2003). *Psikologi abnormal*. Edisi lima. Jakarta: Erlangga.
- Obsuth, I., Eisner, M. P., Malti, T., & Ribeaud, D. (2015). The developmental relation between aggressive behaviour and prosocial behaviour: A 5-year longitudinal study. *BMC Psychology*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.1186/S40359-015-0073-4>.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2004). *Human development (9th ed.)*. USA: McGraw Hill.
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Jurnal pg-paud trunojoyo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86. <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v5i2.4883>.
- Purnawan, Ragil & Situmorang, Nina. (2021). Peranan regulasi emosi, kontrol diri, penerimaan diri terhadap perilaku agresif siswa smp di yogyakarta. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*. 5. 205. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v5i1.10777.2021>.
- Purwati, Amrul Haq, A. L., & Qomariyah, L. (2019). The effectiveness of play therapy and role playing in reducing children's aggressive behavior. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 7(1), 209–222. <https://tinyurl.com/s4aky34m>.
- Putri, N. D. P., & Cahyanti, I. Y. (2021). Terapi bermain untuk menurunkan perilaku agresi pada anak-anak di pesantren x, surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan (J-P3K)*, 2(3), 259–267. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v2i3.121>.
- Rahayu, D. W., & Fitriyah, F. K. (2020). Pengaruh sikap toleransi terhadap perilaku agresi pada siswa sekolah dasar di kota surabaya. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 6(2), 69–79. <https://doi.org/10.24176/jkg.v6i2.5830>.
- Rahmah, Mutmainnah & Khumas, Asniar & Asmulyani,. (2022). Efektivitas play-based intervention dalam mengurangi kecenderungan perilaku agresi pada siswa di smp negeri 5 tinggimoncong satap buluballea. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*. 1. 291-299. <https://doi.org/10.56799/peshum.v1i4.440>.
- Rarindo, H & Satata, DBM. (2021). Perilaku keselamatan kerja sebagai moderator hubungan antara motivasi dan kepuasan kerja pada pekerja konstruksi. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*. 12(1), 52-63 <https://doi.org/10.26740/jptt.v12n1.p52-63>.
- Rohmah, N. (2018). *Terapi Bermain*. LPPM Universitas Muhammadiyah Jember. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- Santrock, J.W. (2011). *Life Span Development*, edisi ketigabelas. Jakarta: Erlangga.

- Schaefer, C. E., & Stone, J. (2020). Game play: Therapeutic use of games with children and adolescents. In *Game play: Therapeutic use of games with children and adolescents*. (3rd ed.). John Wiley & Sons, Inc. https://www.google.co.id/books/edition/Game_Play/Ywu5DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=game+play+therapy&pg=PT14&printsec=frontcover.
- Situmorang, Nina & Pratiwi, Yuliatmi & R., Dimas. (2018). Peran ayah dan kontrol diri sebagai preditor kecenderungan perilaku agresif remaja. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*. 2. 115. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i1.1839>.
- Solichah, N. (2020). Storytelling untuk mengatasi perilaku agresi anak. *Al-Qalb : Jurnal Psikologi Islam*, 11(2), 1–12. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alqalb/article/view/1580>.
- Stevani, S., Basaria, D., & Irena, F. (2018). Penerapan assertive behavior therapy untuk menurunkan perilaku agresi verbal pada anak di lembaga x. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 2(1), 205. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i1.1586>.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sujarno, Galba, S., Larasati, T. A., & Isyanti. (2013). *Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).
- Syarif, F. (2017). Hubungan kematangan emosi dengan perilaku agresi pada mahasiswa warga asrama komplek asrama ayu sampaja. *Jurnal Psikoborneo*, 5, 267–280. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4364>.
- Sweeney, D.S., Baggerly, J., & Ray, D.C. (2014). *Group play therapy: a dynamic approach (1st ed.)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203103944>.
- Tangney, J.P., Baumeister, R.F., Boone, A.L., (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and international success. *Journal of personality* 271-324. The University of Chicago. <https://doi.org/10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x>.
- Utami, R.R. (2020). Behavioral therapy untuk mengurangi perilaku agresi fisik pada anak. *Procedia Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*. Volume 8(2) 55-64. <https://doi.org/10.22219/Procedia.V8i2.13424>.
- Wibhisono, K. R. (2019). Identifikasi perilaku agresi anak dengan gangguan emosi dan perilaku kelas v sd pada pembelajaran dalam kelas di sekolah luar biasa prayuwana yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 8(1), 46–56. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/61010>.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>.
- Wiyani, N. A. (2014). *Buku ajar penanganan anak usia dini berkebutuhan khusus*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

LAMPIRAN



Lampiran 1. *Informed Consent*



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA

Kampus 3 : GKB 4 Lantai 1 - 3 Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang
Telp. +62341-464318 ext. 318, 319 email : pascasarjana@umm.ac.id

FORM INFORMED CONSENT

Magister Profesi Psikologi

Penelitian Tesis Mengenai *Game Play Therapy* untuk Meningkatkan Kemampuan Kontrol Diri pada Anak dengan Perilaku Agresi

Form *Informed Consent* ini terdiri dari dua bagian, yaitu:

1. Lembar Informasi (informasi mengenai kegiatan yang akan dilakukan)
2. Pernyataan Kesediaan (untuk tanda tangan jika bersedia melakukan)

Bagian I: Lembar Informasi

Pengantar

Perkenalkan, saya mahasiswa Magister Profesi Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Saat ini saya sedang melakukan kegiatan penelitian mengenai *Game Play Therapy* untuk Meningkatkan Kemampuan Kontrol Diri Pada Anak dengan Perilaku Agresi. Terkait dengan metode penelitian yang akan saya laksanakan, saya bermaksud untuk melakukan serangkaian kegiatan kepada anak Anda yang meliputi kegiatan wawancara, dokumentasi, dan intervensi berupa permainan. Dengan ini saya meminta Anda selaku pihak Orangtua/Wali yang menjadi partisipan dalam penelitian. Setelah Anda mengetahui informasi terkait dengan kegiatan ini dan menyetujuinya, saya akan meminta kesediaan waktu anak Anda untuk terlibat.

Anda tidak harus/ wajib untuk mengambil keputusan hari ini. Sebelum mengambil keputusan, Anda dapat melakukan diskusi atau dapat bertanya mengenai kegiatan ini dengan siapa saja yang membuat Anda merasa nyaman. Kemungkinan terdapat beberapa kata yang tidak Anda pahami, untuk itu jangan ragu untuk bertanya. Saya akan membantu menjelaskan jawaban atas pertanyaan Anda.

Tujuan

Kegiatan intervensi ini dilakukan bertujuan untuk melatih anak dalam meningkatkan kontrol diri sebagai upaya mengurangi perilaku agresi, sehingga anak memiliki perilaku yang lebih positif.

Perlakuan selama Proses Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini saya melakukan pengambilan data berupa penyebaran angket, melakukan intervensi, dan dokumentasi. Intervensi dilakukan secara tatap muka dan proses pelaksanaan di bawah pengawasan oleh dosen

pembimbing selaku supervisor lapangan. Kegiatan penelitian yang dilakukan sudah disetujui untuk dilakukan sesuai dengan rancangan penelitian yang telah disusun.

Pemilihan Partisipan

Anak Anda dipilih sebagai partisipan berdasarkan pemenuhan kriteria sebagai subjek penelitian dan berdasarkan observasi yang telah dilakukan terlebih dahulu.

Partisipan Sukarela

Partisipan dalam kegiatan ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan. Anda diperbolehkan untuk memilih ikut atau menolak berpartisipasi dalam kegiatan ini. Apabila Anda menyetujui kegiatan ini, Anda mengizinkan anak Anda untuk terlibat penuh dan aktif dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Anda juga berhak untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan yang sedang berlangsung.

Prosedur Kegiatan

Prosedur kegiatan terdiri dari pengisian angket dan perlakuan intervensi dan beberapa dokumentasi. Selama proses pengambilan data, anak Anda diminta untuk menjelaskan beberapa hal seperti biodata. Anda juga diminta untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan sebenarnya.

Jangka Waktu Kegiatan

Kegiatan ini memiliki 8 sesi intervensi. Waktu yang dibutuhkan dalam kegiatan ini disetiap sesinya adalah sekitar 30-60 menit, mengikuti situasi dan kondisi lapangan. Apabila Anda merasa keberatan terkait dengan jangka waktu yang telah disampaikan, Anda berhak untuk memberi masukan atau mendiskusikan terkait dengan waktu pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan sehingga jangka waktu dapat dibuat atas kesepakatan bersama. Terkait dengan data-data yang Anda sampaikan akan terjaga kerahasiaannya dan hanya ditujukan untuk penelitian. Anda juga berhak untuk tidak mengikuti intervensi yang dilakukan.

Keuntungan

Keuntungan yang dapat Anda terima dari kegiatan ini adalah anak Anda berkesempatan untuk mendapatkan dan merasakan langsung intervensi bermain yang dapat bermanfaat untuk menurunkan perilaku agresi.

Kerahasiaan

Kerahasiaan semua data mengenai anak Anda dalam kegiatan ini terjamin aman, terutama informasi pribadi. Kerahasiaan data akan dipertanggungjawabkan dengan sebaik-baiknya. Data yang Anda berikan akan didiskusikan dengan pihak-pihak yang berkepentingan, seperti dosen pembimbing selaku supervisor lapangan. Data atau informasi yang menyangkut kerahasiaan partisipan (nama, alamat, nomor telepon, dan lain sebagainya) dapat dituliskan dengan menggunakan inisial atau samaran dan dapat diakses oleh pihak yang berkepentingan langsung.

Penyebarluasan Hasil Laporan

Hasil penelitian tidak akan dipublikasikan secara terbuka kepada umum dan hanya digunakan untuk kegiatan akademik yakni memenuhi tugas akhir mahasiswa (tesis).

Bagian II: Pernyataan Kesediaan

Pernyataan Kesediaan

Saya selaku Orangtua/Wali yang memberikan tanda tangan dibawah ini telah memahami informasi yang disediakan dalam *informed consent* atau yang telah diberikan kepada saya. Saya telah diberikan kesempatan untuk bertanya dan pertanyaan yang saya sampaikan sudah dijawab secara memuaskan. Saya **SETUJU** dan **BERSEDIA** dengan tanpa adanya paksaan untuk mengizinkan anak saya berpartisipasi dan mengikuti seluruh proses kegiatan yang akan diberikan dari awal hingga selesai.

Nama Orangtua :

Hubungan dengan Anak :

Nama Anak :

Tempat, Tanggal Lahir :

Usia :

Jenis Kelamin :

Alamat :

Pernyataan Mahasiswa Peneliti

Saya yang memberikan tanda tangan dibawah ini telah menyampaikan dengan jelas terkait dengan informasi dalam *informed consent* kepada partisipan penelitian tugas akhir tesis sehingga dapat dipahami dengan benar.

Nama : Disty Ayu Pratiwi, S.Psi

Usia : 26 tahun

Alamat : Perum Taman Graha Mulyorejo B1, Sukun, Malang.

Malang,

2023

Mengetahui,

Menyetujui,

Praktikan Psikologi
(Disty Ayu Pratiwi)
NIM. 202110500211016

Orangtua/Wali
(.....)

Lampiran 2. Instrument Skala Penelitian

SKALA AGRESI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA

Kampus 3 : GKB 4 Lantai 1 - 3 Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang
Telp. +62341-464318 ext. 318, 319 email : pascasarjana@umm.ac.id

Kepada Yth. Responden

Di-

Tempat

Dengan hormat,

Perkenalkan saya Disty Ayu Pratiwi (202110500211016) mahasiswa Pascasarjana Psikologi Profesi Universitas Muhammadiyah Malang yang saat ini sedang melakukan penelitian guna penyusunan tesis. Dalam penyusunan tesis saya memerlukan data yang akan dianalisis. Berkaitan dengan perolehan data penelitian, saya mengharapkan kesediaan saudara/i untuk membantu memberikan data penelitian dengan cara mengisi angket yang telah saya sediakan. Angket ini berisikan pernyataan-pernyataan yang membutuhkan jawaban dari saudara/i. Dalam angket ini **tidak ada jawaban benar atau salah**. Oleh sebab itu dimohon tidak ragu dalam menjawab setiap pertanyaan yang tersajikan dan pilihlah yang sesuai dengan kondisi saudara/i. semua data yang diberikan akan **dijaga kerahasiaannya** dan hanya digunakan dalam penelitian ini. Atas bantuan dan kerjasama saudara/i saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Disty Ayu Pratiwi
(202110500211016)

IDENTITAS

Nama :
 Usia :
 Jenis Kelamin :
 Alamat :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan baik dan benar
2. Isilah kolom kosong dengan tanda ✓ di sebelah pernyataan sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya.

Selamat mengerjakan

No	Pernyataan	Jawaban				
		Sangat tidak setuju	Tidak Setuju	Mungkin / Ragu-ragu	Setuju	Sangat setuju
1.	Saya sering berkelahi ketika saya di sekolah					
2.	Saya sangat suka berkelahi					
3.	Jika saya melihat akan ada perkelahian, saya akan berada di dekatnya					
4.	Jika tidak ada yang melihat saya, saya mencoba untuk menyakiti teman sekelas saya (misal mendorong mereka, memukul mereka, mencubit mereka.)					
5.	Saya sering memukul teman					
6.	Terkadang saya menjadi sangat marah dan saya menghancurkan benda yang ada didekat saya					
7.	Banyak teman atau orang lain mengganggu saya					
8.	Teman sekelas saya lebih beruntung daripada saya					
9.	Saya sering berada dalam suasana hati yang tidak menyenangkan					
10.	Saya sering berpikir bahwa semua hal yang tidak menyenangkan					

No	Pernyataan	Jawaban				
	terjadi kepada saya					
11.	Jika seseorang membuat saya kesal, saya juga akan langsung membuatnya kesal					
12.	Ketika saya berbicara dengan seseorang saya lebih keras					
13.	Jika seseorang berteriak pada saya, saya menjadi marah					
14.	Jika seseorang mengejek saya, saya menjadi marah					
15.	Jika saya tidak setuju dengan peraturan guru maka saya akan melanggarnya					
16.	Saya suka membuat orang tua saya marah atau kesal					
17.	Terkadang orang tua saya membuat saya kesal dan jengkel					
18.	Jika saya tidak setuju dengan aturan orang tua, saya akan melanggarnya					

---SELESAI---

SKALA KONTROL DIRI

IDENTITAS

Nama :
Usia :
Jenis Kelamin :
Alamat :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan baik dan benar
2. Isilah kolom kosong dengan tanda ✓ di sebelah pernyataan sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya.

Selamat mengerjakan

No	Pernyataan	Jawaban				
		Sangat tidak setuju	Tidak Setuju	Mungkin / Ragu-ragu	Setuju	Sangat setuju
1.	Secara umum, saya dapat menahan godaan apapun dengan baik.					
2.	Saya sulit menghentikan kebiasaan buruk					
3.	Saya suka atau sering mengatakan hal-hal yang buruk (mengumpat, mengejek)					
4.	Saya melakukan beberapa hal buruk jika hal tersebut menyenangkan					
5.	Hal yang menyenangkan dan bermain kadang membuat saya tidak menyelesaikan tugas saya					
6.	Saya sulit berkonsentrasi					
7.	Saya dapat meraih tujuan masa depan / cita-cita saya					
8.	Terkadang saya tidak bisa menahan diri dari ajakan yang tidak baik atau salah					
9.	Saya sering melakukan tindakan tanpa memikirkan sebab akibat					
10.	Saya menolak hal-hal yang buruk untuk diri saya					

Lampiran 3. Panduan Wawancara dan Observasi

Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah perilaku agresif yang ditunjukkan siswa?	Perilaku yang sering ditunjukkan anak-anak yaitu memukul, mendorong, mengejek teman lainnya hingga sering berakhir berkelahian karena siswa yang terlibat tidak terima dan marah saat diejek atau dipukul. Biasanya anak-anak banyak melakukan perilaku agresi saat jam istirahat. Namun saat pembelajaran di kelas juga tidak jarang membuat gaduh sehingga guru harus <i>extra</i> untuk mengendalikan suasana kelas.
2.	Apakah siswa sering melakukan interaksi terhadap teman di dalam kelas?	Ya
3.	Apakah siswa dapat berkomunikasi secara baik dengan teman di dalam kelas?	Ya
4.	Apakah siswa mengalami hambatan dalam mengemukakan pendapat?	Tidak
5.	Apakah siswa mampu menghormati pendapat teman?	Cukup mampu

Observasi Behavior Checklist Saat Intervensi

Subjek:

AGRESI

Aspek			
Perilaku subjek			
Verbal	Fisik	Marah	Rasa Bermusuhan
Mengancam ☐	Mendorong ☐	Kesal ☐	Menghasut ☐
Mengintimidasi ☐	Menabrak ☐	Marah ☐	Mengadu domba ☐
Menggoda ☐	Memukul ☐	Tidak sabar ☐	Menolak aturan ☐
Mengejek ☐	Mencubit ☐		Membantah ☐
Berkata kasar (mengumpat) ☐	Membuat gaduh ☐		
Berkata tidak sopan (memanggil orangtua) ☐	Menendang ☐		

KONTROL DIRI

Aspek				
Perilaku subjek				
<i>Self Discipline</i>	<i>Deliberate/non impulsive</i>	<i>Healthy habits</i>	<i>Work ethic</i>	<i>Reliability</i>
Mampu bergantian ☐	Menghargai orang lain ☐	Memiliki strategi dalam menyelesaikan suatu hal ☐	Tidak mudah terpengaruh oleh teman ☐	Terlibat aktif ☐
Fokus ☐	Tidak mengganggu teman lainnya ☐	Adanya semangat dalam melakukan suatu hal ☐	Mengikuti aturan ☐	
Tidak terganggu oleh keadaan sekitar ☐	Mengikuti instruksi yang ada ☐			
Menolak ajakan mengganggu ☐	Tidak menyela ☐			
	Mengikuti kegiatan hingga akhir ☐			

MODUL

GAME PLAY THERAPY DENGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KONTROL DIRI PADA ANAK DENGAN PERILAKU AGRESI



Disusun oleh:

Disty Ayu Pratiwi

BAB 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Fenomena perilaku agresi tersebut menjadi suatu permasalahan yang sulit untuk dihentikan pada beberapa tempat seperti sekolah. Tidak sedikit permasalahan agresivitas yang muncul diberbagai lingkungan seperti keluarga, masyarakat, maupun di lingkungan sekolah. Tercatat bahwa di Mexico dunia pendidikan telah banyak dihadapi dengan masalah perilaku agresi (Jiménez & Estévez, 2017). Begitu pula dengan di Indonesia, fenomena perilaku agresi telah ditemukan pada semua rentang usia dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa (Fitriyah, 2019). Kemudian kasus kekerasan pada anak di lingkungan sekolah juga masih banyak terjadi. Menurut catatan KPAI setidaknya terdapat 17 kasus agresivitas yang melibatkan peserta didik maupun pengajar dan terjadi dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) disejumlah daerah. Adapun pelaku didominasi oleh teman sebaya, guru, pembina, hingga kepala sekolah (Guritno, 2021).

Anak usia sekolah dasar umumnya berada pada tahap perkembangan fisik, emosional, intelektual dan sosial yang pesat. Pada semua tahap perkembangannya, anak seringkali melakukan perilaku yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat, yang sering disebut dengan kenakalan remaja (Putri & Cahyanti, 2021). Salah satu perilaku buruk pada anak adalah perilaku agresi yang mencakup tindakan agresi terhadap sesuatu yang dianggap berbahaya dan menghambat (Sevani et al., 2018). Jika perilaku agresi dibiarkan akan dapat mempengaruhi anak di bawah umur dan kemudian menjadi kejahatan atau kenakalan (Purnawan & Situmorang, 2021).

Kontrol diri merupakan salah satu kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan untuk mengatasi keadaan di sekitarnya, sehingga ketika anak memiliki kontrol diri yang baik, mereka akan mampu mengendalikan diri dan mengatasi kekhawatiran sebelumnya, segala bentuk perilaku yang tidak sesuai (Darmi et al., 2019). Bermain adalah cara yang efektif untuk

membantu anak meningkatkan dan mengembangkan kontrol diri. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat dilakukan oleh segala usia. Manfaat bermain selain dijadikan sebagai hobi bagi orang dewasa dan lansia, dapat digunakan juga untuk mengurangi stres, meningkatkan kebahagiaan, bahkan membantu melatih daya ingat dan kekuatan fisik. Bagi anak, bermain juga membawa manfaat yang berbeda, bahkan bagi anak dengan penyakit tertentu, bermain dapat menjadi cara bagi anak untuk bersantai, mendorong interaksi dan sikap positif, mengurangi stres (Amallia et al., 2018).

Anak-anak akan belajar memahami aturan dan seni berbagi dengan rekan satu tim, menghormati pemenang dan yang kalah, dan memperkuat pola perilaku yang divalidasi oleh standar etika. Oleh karena itu, diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar dalam kehidupan sosial anak di masa yang akan datang, yang nantinya terbawa hingga dewasa. Permainan di Indonesia terbagi menjadi permainan tradisional dan permainan *modern*. Permainan tradisional merupakan salah satu ciri budaya masyarakat Indonesia yang sering terabaikan belakangan ini, padahal permainan tradisional terbukti bermanfaat bagi tumbuh kembang dan karakter anak.

Salah satunya yakni permainan engklek yang merupakan jenis permainan dengan mengharuskan pemainnya melakukan lompatan pada permukaan datar dengan satu kaki (Apriani, 2009) dan permainan congklak lidi yang menuntut pemainnya untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut (Iswinarti & Saraswati, 2022). Seperti pada penelitian Iswinarti et al., (2016) yang menghasilkan bahwa terdapat pengaruh metode permainan tradisional BERLIAN (*Bermain Experiential Learning* Anak) yang dapat meningkatkan aspek pemecahan masalah, kerjasama, pengendalian diri, dan empati. Oleh karena itu pada intervensi kali ini terapi bermain tradisional akan menggunakan metode bermain pada subjek, yang diharapkan dapat menurunkan agresivitas pada para subjek yang merupakan siswa di salah satu sekolah dasar di Malang.

Tujuan

Tujuan dari penyusunan modul ini adalah sebagai panduan dalam melaksanakan terapi bermain *game* dengan permainan tradisional untuk meningkatkan kontrol diri pada anak dengan perilaku agresi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengurangi perilaku agresi pada anak dengan cara meningkatkan kontrol diri sebagai upaya menurunkan perilaku agresi melalui terapi bermain *game* dalam bentuk permainan tradisional pada anak usia sekolah dasar agar mereka dapat mengendalikan dirinya, mampu menunda kepuasan, dan tidak mudah marah. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi dalam merancang rencana intervensi perilaku agresi yang terjadi pada anak.

BAB 2

KONSEP TEORITIS

Perilaku Agresi

Bandura menyatakan bahwa perilaku agresi anak dapat terjadi dikarenakan adanya peniruan, baik itu secara langsung yakni dari lingkungan sekitarnya maupun tidak langsung yang bisa saja dari apa yang dibaca dan ditonton (Bandura, 2018). Begitupun dengan Skinner yang menyatakan bahwa perilaku anak pasti akan disebabkan oleh sesuatu terlebih dahulu sebelum munculnya perilaku dan konsekuensinya. Konsekuensi dan perilaku ini kemudian berulang secara terus-menerus dan menjadi sebuah kebiasaan (Skinner, 1984)

Anak mampu meniru perilaku agresi yang diamatinya di rumah, sekolah maupun media sosial dan televisi. Pemaparan kejadian terkait dengan perilaku agresi dapat terjadi ketika anak melihat kedua orangtua melakukan tindak kekerasan atau bahkan anak menjadi korban kekerasan. Berdasarkan kejadian tersebut, sehingga pembelajaran yang dapat diambil anak yaitu bahwa tindak kekerasan atau agresi dalam hal hubungan interpersonal adalah cara untuk meminta orang lain melakukan apa yang diinginkan (Miswartiningsi, 2022).

Agresi memiliki empat aspek yakni fisik, verbal, *anger*, dan *hostility*. Agresi fisik, yaitu perilaku individu untuk melakukan serangan secara fisik sebagai

bagian dari ekspresi kemarahan (memukul, merusak, mendorong). Agresi verbal, yakni perilaku individu untuk menyerang orang lain dengan memberi dorongan yang dapat merugikan dan menyakiti orang lain dengan melalui kata-kata atau perilaku penolakan (menghina, memaki, mengumpat). Kemarahan, yaitu ekspresi emosi yang menunjukkan ketidaksenangan terhadap sesuatu atau respon emosi yang menunjukkan marah dan frustrasi sebagai tahap persiapan agresi (kesal, marah tidak sabar). Permusuhan, adalah perilaku yang menunjukkan pertentangan terhadap orang lain atau perasaan sakit hati dan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau perasaan curiga yang dilakukan pada orang lain (memfitnah, mengadu domba, menolak aturan, membantah). (Buss & Perry, 1992). Menurut penelitian Utami (2020), tindakan agresi yang muncul dalam diri individu dihasilkan dari pengamatan yang ada di lingkungannya dan distimulasi oleh lingkungan yang menunjukkan perilaku agresi secara terus-menerus sehingga individu mulai meniru perilaku tersebut.

Kontrol Diri

Meningkatnya kontrol diri mampu menyebabkan perilaku agresi pada individu dan kontrol diri yang baik dipengaruhi pula oleh kematangan emosi, sehingga pengaruh kematangan emosi terhadap agresivitas terjadi secara tidak langsung melalui kontrol diri. Kegagalan individu dalam melakukan kontrol diri dapat memberikan kontribusi untuk memunculkan tindakan agresif yang dapat disertai dengan kekerasan. Ketika didesak oleh agresi, kontrol diri dapat membantu individu mengabaikan keinginan untuk melakukan tindakan agresi, sehingga kontrol diri merupakan fungsi penting dari diri untuk berperilaku adaptif dalam hidup (Handasah, 2022). Kontrol diri merupakan suatu kemampuan menyusun, membimbing, serta mengarahkan bentuk tindakan yang dapat mengarah pada tindakan yang lebih positif (Rarindo & Satata, 2021).

Lima aspek kontrol diri lainnya menurut Tangney et al., (2004), adalah:

1. *Self Discipline*, yakni kemampuan individu dalam disiplin diri yang mengharuskan individu untuk fokus pada diri sendiri ketika melakukan

suatu tugas. Individu yang memiliki aspek ini mampu menahan diri dari situasi yang dapat mengganggu konsentrasinya.

2. *Deliberate/non impulsive*, yakni kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, hati-hati, serta tidak terburu-buru. Saat melakukan sesuatu, individu cenderung sulit teralihkan dan lebih tenang dalam bertindak dan menghadapi suatu keputusan.
3. *Healthy habits*, yaitu kemampuan individu untuk mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang lebih positif dan menyehatkan bagi dirinya, sehingga individu yang menerapkan *healthy habits* akan menolak suatu hal yang dapat menyebabkan dampak negatif bagi dirinya.
4. *Work ethic*, adalah aspek yang berhubungan dengan penilaian individu terhadap kontrol diri. Individu cenderung tidak tertarik dengan hal-hal selain apa yang dilakukan saat itu walaupun bersifat menyenangkan, sehingga mereka akan lebih fokus dan konsentrasi penuh pada pekerjaan yang sedang dikerjakan saat itu.
5. *Reliability*, merupakan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan jangka panjang untuk mencapai keinginan tertentu.

Game Play Therapy dengan Media Permainan Tradisional

Schaefer & Stone (2020) menjelaskan bahwa *game* dapat diartikan yaitu aktivitas dalam bentuk interaksi yang bersifat kompetitif dengan melibatkan satu atau lebih pemain yang bermain dengan aturan yang menjelaskan terkait dari isi permainan tersebut. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan yang di dalamnya terdapat aturan yang telah ditetapkan dengan sarana dan prasarana serta merupakan hasil kebudayaan yang memiliki nilai bagi anak-anak dalam berkreasi maupun berkhayal sekaligus sebagai sarana untuk latihan dalam kehidupan bermasyarakat, keterampilan, berperilaku sopan, dan ketangkasan (Dharmamulja (1992).

Berdasarkan penjelasan dari Mader., *et al* (2012), bahwa terapi bermain menjadi sebuah pengaturan pada kondisi khusus atau untuk meredakan gangguan psikologis individu. Permainan tradisional anak-anak mengandung nilai-nilai budaya tertentu yang dapat diaplikasikan pada kesehariannya, sehingga dapat

dikatakan bahwa permainan tradisional adalah salah satu aktivitas tanpa paksaan, megandung kegembiraan dan kesenangan yang sesuai dengan tradisi masing-masing daerah di lingkungannya. Permainan tradisional ini dapat dimainkan dengan menggunakan alat maupun tidak serta dilakukan berdasarkan aturan yang telah disepakati sebelum pelaksanaan permainan (Widodo & Lumintuarso, 2017).

Permainan Tradisional Engklek dan Congklak Lidi “ENGKOL” terhadap Kontrol Diri sebagai upaya menurunkan Agresi

Bermain salah satu aktivitas utama bagi anak yang merupakan media belajar dan kegiatan yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangannya, sehingga dengan bermain anak dapat mengenali kelebihan dan kelemahan dirinya (Rohmah, 2018). Hubungan permainan dan anak-anak tidak dapat dipisahkan karena dunia anak merupakan dunia bermain dan dengan bermain anak bisa mendapatkan pembelajaran banyak terkait dengan kehidupan, sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat memunculkan kebahagiaan pada anak karena dilakukan tanpa adanya paksaan (Iswinarti, 2020).

Permainan tradisional yakni permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari tiap generasi. Permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai yang positif dalam pembentukan karakter pada anak seperti nilai kejujuran, kreativitas, keuletan, kesabaran, keterampilan motorik, ketangkasan, keseimbangan, maupun menjalin kerjasama antar orang lain (Sujarno, 2013). Permainan tradisional membuktikan bahwa dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dan menumbuhkan karakter positif pada anak selain sebagai budaya bangsa Indonesia. Penelitian mengatakan bahwa kontrol diri dan perilaku agresi memiliki hubungan yang saling berkaitan yang mana kontrol diri memiliki peran terhadap kecenderungan untuk melakukan perilaku agresi (Situmorang, 2018).

Aspek yang terdapat pada permainan tradisional menurut Misbach (2006) ini terdiri dari: 1). Motorik yang dapat melatih daya tahan, lentur, dan sensor motorik. 2). Kognitif yang membantu mengembangkan imajinasi, pemecahan masalah, kreativitas, sampai pemahaman kontekstual anak. 3). Bahasa yang berupa pemahaman terkait konsep nilai. 4). Sosial dengan mengkondisikan anak untuk

tetap dapat menjaga hubungan, kerjasama, melatih kemampuan sosialisasi seperti dengan bermain peran bersama orang dewasa. 5). Spiritual yang dapat membantu anak untuk sadar terkait hubungannya dengan Tuhan. 6). Ekologis agar anak paham manfaat dari elemen alam sekitar dengan bijak. 7). Nilai atau moral agar anak dapat memahami nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya. 8). Emosi yang dapat mengasah empati, kontrol diri, maupun sebagai media katarsis emosional pada anak.

Permainan tradisional mampu meningkatkan kontrol diri, sehingga dengan kontrol diri yang baik maka perilaku agresi dapat menurun. Salah satu permainan tradisional tersebut yakni engklek. Pada permainan engklek tersebut dapat melatih anak untuk mengendalikan dirinya saat anak harus mengikuti prosedur permainan untuk mematuhi aturan yang diberikan, menunggu giliran bermain hingga anak melempar gacu untuk melakukan engklek yang mengharuskan anak untuk bersikap tenang. Permainan ini dapat digunakan sebagai sumber belajar selain untuk pemenuhan kebutuhan naluri anak (Pertiwi et al., 2018). Selain itu, terdapat pula permainan tradisional congklak lidi menjadi salah satu permainan yang memiliki nilai karakter positif dalam hal kerjasama, pengendalian diri, komunikasi, dan pemecahan masalah. Permainan congklak lidi yakni permainan yang dilakukan dengan menggunakan media lidi. Cara bermain congklak lidi yaitu segepuk lidi yang digenggam kemudian dilepaskan, dan tugas pemain yakni mengumpulkan lidi dengan bantuan lidi yang dimiliki sebanyak mungkin dengan tidak menyentuh lidi lainnya. Pada permainan ini, anak dituntut untuk dapat mengatur strategi untuk memenangkan permainan dan pengendalian diri selama bermain (Iswinarti & Saraswati, 2022).

BAB 3

PEDOMAN PELAKSANAAN TERAPI BERMAIN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KONTROL DIRI PADA ANAK DENGAN PERILAKU AGRESI

Target dari penanganan ini adalah untuk meningkatkan kontrol diri pada anak dengan perilaku agresi dengan metode intervensi yang digunakan yaitu terapi

bermain *game* dengan permainan tradisional. Media permainan yang digunakan pada berupa permainan tradisional engklek yakni permainan yang memiliki aturan main mengangkat kaki dengan melewati beberapa kotak yang membentuk pola dan menggunakan gacu (batu atau pecahan genting) sebagai media dalam permainan (Iswinarti, 2010) serta permainan congklak lidi yaitu permainan yang menggunakan segepuk lidi yang digenggam kemudian dilepaskan dan tugas pemain yakni mengumpulkan lidi dengan lidi yang dimiliki sebanyak mungkin (Iswinarti & Saraswati, 2022).

Tujuan utama pada penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kontrol diri sebagai upaya menurunkan perilaku agresi pada anak. Kemudian sasaran dari penelitian ini adalah anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar dan memiliki perilaku agresi yang telah direkomendasikan oleh guru dan hasil skala. Jumlah partisipan pada pelaksanaan terapi bermain tradisional ini berjumlah 12 anak yang nantinya akan dibagi menjadi dua yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pelaksanaan terapi dengan permainan tradisional ini dilakukan selama 8 sesi yang masing-masing sesi dengan durasi 30-45 menit, namun tergantung juga dengan kecepatan proses dalam setiap tahapan pelatihannya.

A. Bahan dan Alat Permainan Engklek

1. Lahan bermain
2. Gacu
3. *Nametag* peserta

B. Prosedur dan Aturan Permainan

1. Prosedur permainan engklek

Cara bermainnya adalah:

- a. Melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang bermain
- b. Permainan dimulai dengan melempar gacu ke satu kotak dengan ketentuan tidak boleh keluar garis dan apabila keluar garis maka akan dinyatakan gugur dan dilanjutkan dengan pemain selanjutnya.
- c. Kotak yang berisi gacu tidak boleh diinjak oleh pemain.



- d. Pemain yang melempar gacuk dengan tepat ke kotak kemudian melompat dengan satu kaki melewati setiap kotak yang tersedia.
- e. Pemain yang berhasil pada babak pertama akan melanjutkan permainan pada babak selanjutnya dengan kembali melempar gacuk pada kotak kedua, dan begitu seterusnya sampai gacuk berhasil dilemparkan pada semua kotak yang ada.
- f. Pemain yang berhasil melempar semua gacuk pada semua kotak maka selanjutnya pemain berusaha untuk memperoleh “omah” dengan cara pemain melempar gacuk dengan melewati kepalanya dan membelakangi kotak engklek. Apabila gacuk tersebut tepat menempati salah satu kotak maka pemain berhasil mendapatkan “omah”.
- g. Pemain yang memperoleh tanda rumah dapat menginjak kotak tersebut dengan dua kakinya.
- h. Jika semua kotak telah diberi tanda rumah maka permainan telah berakhir dan pemain yang memiliki jumlah tanda rumah paling banyak dinyatakan sebagai pemenang.

A. Bahan dan Alat Permainan Congklak Lidi

1. Lahan untuk bermain
2. Lidi
3. *Name tag* subjek penelitian

B. Prosedur Permainan Congklak Lidi

Cara permainan congklak lidi yaitu:

- a. Permainan dilakukan secara berkelompok dan masing-masing subjek penelitian telah memiliki satu batang lidi.
- b. Permainan dilakukan dengan hompimpa untuk mengetahui urutan subjek yang bermain.
- c. Pemain pertama menggenggam lidi dengan posisi lidi menempel di lantai kemudian tangan dibuka perlahan sehingga lidi akan berhamburan. .
- d. Orang pertama yang memainkan permainan ini akan mengambil lidi sesuai keinginan dengan menggunakan lidi yang dimiliki masing-masing subjek



penelitian dan langsung dilanjutkan oleh subjek selanjutnya sampai semua pemain mendapatkan giliran bermain.

- e. Lidi-lidi yang akan diambil tidak boleh bersentuhan dengan lidi yang lain. Apabila terdapat lidi yang tersenggol oleh lidi lain dan bergerak, maka permainan akan diulang kembali seperti semula dan akan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya.
- f. Permainan akan berakhir ketika waktu permainan habis atau lidi yang akan diambil habis.
- g. Subjek yang dinyatakan pemenang apabila mendapatkan lidi yang paling banyak.

Rancangan / Langkah Kegiatan Terapi Bermain Tradisional

SESI 1

PEMBUKAAN, PERKENALAN, PENJELASAN TERAPI DAN PENENTUAN TUJUAN SERTA TARGET TERAPI

TUJUAN & TARGET:

Untuk mengetahui gambaran dan hasil yang akan diperoleh setelah mendapatkan terapi bermain tradisional. Target dari sesi ini adalah mampu menjalin kenyamanan antara subjek dan peneliti dan menjelaskan penyebab serta dampak dari permasalahan yang mereka miliki. Selain itu agar subjek mengetahui secara keseluruhan permasalahan yang sedang dihadapi, serta subjek memiliki gambaran tentang terapi bermain tradisional dan hasil yang akan diperoleh setelah mendapatkan terapi tersebut.

WAKTU: 30 menit

TEMPAT & ALAT YANG DIGUNAKAN:

Ruangan, lembar *informed consent*, lembar catatan observasi

KEGIATAN:

1. *Building Rapport*

Peneliti menyapa subjek dengan penuh keramahan dan kehangatan, kemudian kedua pihak saling memperkenalkan diri secara bergantian, dimulai oleh peneliti. Setelah itu, peneliti memulai dengan mengajukan pertanyaan terbuka untuk memperkuat ikatan yang baik antara peneliti dan subjek, serta menciptakan suasana yang nyaman dan terbuka.

2. Penjelasan tentang terapi bermain

Peneliti menjelaskan dengan singkat tentang tujuan diadakan terapi dan melibatkan mereka, tahapan, dan peraturan dalam terapi bermain dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh subjek. Kemudian peneliti juga memberikan kesempatan kepada subjek untuk bertanya.

3. Penutup

Peneliti memberikan penjelasan mengenai manfaat dari sesi dan kemudian menutup sesi.

4. Pemberian *informed consent*

Peneliti juga menanyakan kesediaan subjek untuk mengikuti sesi hingga selesai dan memberikan lembar *informed consent* pada subjek serta pemberian *pretest*.

INSTRUKSI:

“Perkenalkan nama saya Disty Ayu. Nanti adik-adik akan bermain Bersama saya dan di sini saya sebagai peneliti yang akan mengatur jalannya permainan. Sebelum permainan kita mulai, mari kita perkenalan masing-masing terlebih dahulu. Menggunakan botol kosong ini. Jadi botol ini akan saya putar dan apabila berhenti di depan salah satu dari adik-adik maka dipersilahkan untuk memperkenalkan diri. Setelah memperkenalkan diri adik yang mendapatkan botol diminta untuk memutar kembali botol tersebut untuk perkenalan adik-adik selanjutnya.”

SESI 2

PERMAINAN ENKLEK (1)

TUJUAN & TARGET:

Melatih anak untuk bersikap tidak agresif dan dapat mengontrol dirinya sesuai dengan aspek. Anak dapat mengontrol dirinya selama permainan berlangsung seperti tidak mengganggu teman lainnya saat bermain dan perilaku agresif seperti membuat kegaduhan yang mana perilaku tersebut diharapkan mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari subjek di sekolah.

WAKTU: ±45 menit

TEMPAT & ALAT YANG DIGUNAKAN:

Ruangan / lapangan, media engklek, gacu, lembar catatan observasi

KEGIATAN:

1. Pembukaan (2 menit)
 - a. Menerima dengan terbuka dan mengucapkan terima kasih telah menyempatkan waktu untuk hadir.
 - b. Berdoa
 - c. Saling berkenalan antara peneliti, observer, dan subjek penelitian
 - d. *Ice breaking* sederhana (kondisional)
2. Kegiatan terapi bermain tradisional (20 menit)
 - a. Menjelaskan pengertian terkait permainan tradisional engklek.
 - b. Menjelaskan tujuan dan manfaat dari bermain engklek.
 - c. Menjelaskan dan menyepakati kontrak dalam permainan.
 - d. Menjelaskan cara dan prosedur permainan.
 - e. Peneliti menyampaikan harapan terhadap pelaksanaan intervensi permainan engklek.
 - f. Memberikan contoh atau simulasi permainan engklek.

3. Refleksi Diri (15 menit)

Peneliti akan menanyakan beberapa pertanyaan pada para subjek terkait permainan yang dilakukan untuk melihat pemahaman dan tujuan dari permainan yang diberikan. Pertanyaan tersebut adalah:

- a. *“Apa yang harus dilakukan ketika ada teman yang mengganggu saat kamu sedang bermain?”*
- b. *“Bagaimana cara kamu untuk tidak jatuh ketika mengangkat kaki?”*
- c. *“Apa yang bisa didapatkan dari permainan ini?”*
- d. *“Bisakah kita terapkan pada kehidupan sehari-hari kita?”*
- e. *“Sebutkan kesalahan apa saja yang tidak boleh dilakukan pada saat proses permainan?”*
- f. *“Apa yang kamu rasakan setelah bermain engklek?”*
- g. *“Apa ada yang merasa tidak sabar dalam menunggu giliran?”*
- h. *“Apa yang kamu rasakan ketika gacu tidak tepat sasaran?”*
- i. *“Jika ada yang bermain curang, apa yang harus dilakukan?”*
- j. *“Mengapa dalam permainan ini dibuat adanya aturan?”*

4. Pemberian *feedback* (5 menit)

- a. Peneliti memberikan dan menjelaskan pengalaman apa saja yang didapatkan dari permainan engklek
- b. Bagaimana alur permainan engklek yang telah dilakukan
- c. Ketika ada yang mendapatkan omah maka peneliti akan memberikan *reward* berupa pujian.
- d. Istirahat (Peneliti membagikan minuman dan sesekali bercerita dengan subjek penelitian)

5. Penutup (1 menit)

- a. Menyampaikan ucapan terimakasih pada para subjek penelitian yang terlibat.
- b. Berdoa.
- c. Memotivasi para subjek penelitian untuk melakukan kegiatan keesokan harinya.

INSTRUKSI:

Pembuka: *“Sekarang kita akan bermain engklek. Tapi sebelum bermain kita main tepuk jari dulu dulu ya biar lebih santai. Setelah ini, adik-adik akan diberi gacu sebagai alat untuk bermain. Kemudian adik-adik akan melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan giliran bermain. Setelah itu permainan dimulai dengan melempar gacu kesatu kota dan, tidak boleh keluar dari garis agar tidak kalah. Adik-adik juga tidak boleh menginjak kotak yang berisi gacu. Pemain yang melempar gacu dengan tepat pada kotak kemudian lompat dengan satu kaki melewati kotak lainnya yang tersedia. Apabila adik-adik berhasil pada babak pertama maka akan dapat melanjutkan kebabak selanjutnya dengan kembali melempar gacu seperti pada babak awal dan begitu seterusnya sampai gacu berhasil dilemparkan pada semua kotak hingga memperoleh omah dengan melempar gacu melewati kepala sambil membelakanginya. Nanti yang akan menjadi pemenang adalah pemain yang berhasil mendapatkan tanda di setiap kotaknya termasuk omahnya.”*

Penutup: *“Hebat semua yaa hari ini. Terimakasih sudah mau bermain dengan kakak hari ini. Tetap semangat ya buat ketemu kakak selanjutnya.”*

SESI 3

PERMAINAN CONGKLAK LIDI (1)

TUJUAN & TARGET:

Melatih anak untuk bersikap tidak agresif dan dapat mengontrol dirinya sesuai dengan aspek. Anak dapat mengontrol dirinya selama permainan berlangsung seperti tidak mengganggu teman lainnya saat bermain dan perilaku agresif seperti membuat kegaduhan yang mana perilaku tersebut diharapkan mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari subjek di sekolah.

WAKTU: ±45 menit

TEMPAT & ALAT YANG DIGUNAKAN:

Ruangan / Lapangan, lidi, lembar catatan observasi

KEGIATAN:

1. Pembukaan (2 menit)
 - a. Menerima dengan terbuka dan mengucapkan terima kasih telah menyempatkan waktu untuk hadir.
 - b. Berdoa
2. Kegiatan terapi bermain tradisional (20 menit)
 - a. Membuka dengan *ice breaking* sederhana agar subjek penelitian tetap semangat.
 - b. Menjelaskan tujuan dan manfaat dari bermain congklak lidi.
 - c. Menjelaskan dan menyepakati kontrak dalam permainan.
 - d. Menjelaskan cara dan prosedur permainan.
 - e. Peneliti menyampaikan harapan terhadap pelaksanaan intervensi permainan congklak lidi.
 - f. Memberikan contoh atau simulasi permainan congklak lidi.
3. Refleksi Diri (15 menit)

Peneliti akan menanyakan beberapa pertanyaan pada para subjek terkait permainan yang dilakukan untuk melihat pemahaman dan tujuan dari permainan yang diberikan. Pertanyaan tersebut adalah:

 - a. *“Apa yang harus dilakukan ketika ada teman yang mengganggu?”*
 - b. *“Bagaimana cara kamu untuk tidak menggerakkan lidi lainnya ketika mengangkat lidi yang kamu ambil?”*
 - c. *“Apa yang bisa didapatkan dari permainan ini?”*
 - d. *“Bisakah kita terapkan pada kehidupan sehari-hari kita?”*
 - e. *“Sebutkan kesalahan apa saja yang tidak boleh dilakukan pada saat proses permainan?”*
 - f. *“Apa yang kamu rasakan setelah bermain congklak lidi?”*
 - g. *“Apa ada yang merasa tidak sabar dalam menunggu giliran?”*
 - h. *“Jika ada yang bermain curang, apa yang harus dilakukan?”*
 - i. *“Mengapa dalam permainan ini dibuat adanya aturan?”*
4. Pemberian *feedback* (5 menit)
 - a. Peneliti memberikan dan menjelaskan pengalaman apa saja yang didapatkan dari permainan engklek

- b. Bagaimana alur permainan engklek yang telah dilakukan
- c. Ketika ada yang mendapatkan “omah” maka peneliti akan memberikan *reward*.
- 5. Istirahat (Peneliti membagikan minuman dan sesekali bercerita dengan subjek penelitian)
- 6. Penutup (1 menit)
 - a. Menyampaikan ucapan terimakasih pada para subjek penelitian yang terlibat.
 - b. Berdoa.
 - c. Memotivasi para subjek penelitian untuk melakukan kegiatan keesokan harinya.

INSTRUKSI:

Pembuka: *“Haloo adik-adik, ketemu lagi yaa kita. Bagaimana kabarnya hari ini? Masih semangat kan untuk bermain lagi bersama kakak? Oke, hari ini kita akan bermain permainan yang berbeda ya. Jadi nama permainannya adalah congklak lidi adik-adik. Nanti kakak akan membagi adik-adik menjadi beberapa kelompok ya tapi sebelum itu kakak mau ajak adik-adik untuk nyanti tapi nanti hurufnya harus diganti sesuai yang kakak minta.”*

“Oke sudah lebih semangat lagi yaa adik-adik. Sekarang sudah terbagi sesuai kelompoknya dan kita mulai untuk main congklak lidi yang sudah kakak katakan. Kakak akan memberikan satu lidi pada masing-masing kalian. Adik-adik akan hompimpa untuk mengetahui urutan yang bermain. Kemudian pemain pertama akan menggenggam lidi dengan posisi lidi menempel di lantai lalu tangan dibuka perlahan dan lidi akan berhamburan. Adik-adik yang main pertama juga akan mengambil satu lidi sesuai keinginan menggunakan lidi yang dimiliki masing-masing tanpa menyrntuh lidi lainnya. Setelah mendapatkan lidi maka akan dilanjutkan pemain lainnya sesuai urutan dan adik-adik yang mendapatkan lidi paling banyak adalah pemenangnya.”

Penutup: *“Hebat semua yaa hari ini. Terimakasih sudah mau bermain dengan kakak hari ini. Tetap semangat ya buat ketemu kakak selanjutnya.”*

SESI 4

PERMAINAN ENKLEK (2)

TUJUAN & TARGET:

Melatih anak untuk bersikap tidak agresif dan dapat mengontrol dirinya sesuai dengan aspek. Anak dapat mengontrol dirinya selama permainan berlangsung seperti tidak mengganggu teman lainnya saat bermain dan perilaku agresif seperti membuat kegaduhan yang mana perilaku tersebut diharapkan mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari subjek di sekolah.

WAKTU: ±45 Menit

TEMPAT & ALAT YANG DIGUNAKAN:

Ruangan / lapangan, media engklek, gacu, lembar catatan observasi

KEGIATAN:

1. Pembukaan (2 menit)
 - a. Menerima dengan terbuka dan mengucapkan terima kasih telah menyempatkan waktu untuk hadir.
 - b. Berdoa
 - c. Saling berkenalan antara peneliti, observer, dan subjek penelitian
 - d. *Ice breaking* sederhana (kondisional)
2. Kegiatan terapi bermain tradisional (20 menit)
 - a. Menjelaskan pengertian terkait permainan tradisional engklek.
 - b. Menjelaskan tujuan dan manfaat dari bermain engklek.
 - c. Menjelaskan dan menyepakati kontrak dalam permainan.
 - d. Menjelaskan cara dan prosedur permainan.
 - e. Peneliti menyampaikan harapan terhadap pelaksanaan intervensi permainan engklek.
 - f. Memberikan contoh atau simulasi permainan engklek.

3. Refleksi Diri (15 menit)

Peneliti akan menanyakan beberapa pertanyaan pada para subjek terkait permainan yang dilakukan untuk melihat pemahaman dan tujuan dari permainan yang diberikan. Pertanyaan tersebut adalah:

- a. *“Apa yang harus dilakukan ketika ada teman yang mengganggu saat kamu sedang bermain?”*
- b. *“Bagaimana cara kamu untuk tidak jatuh ketika mengangkat kaki?”*
- c. *“Apa yang bisa didapatkan dari permainan ini?”*
- d. *“Bisakah kita terapkan pada kehidupan sehari-hari kita?”*
- e. *“Sebutkan kesalahan apa saja yang tidak boleh dilakukan pada saat proses permainan?”*
- f. *“Apa yang kamu rasakan setelah bermain engklek?”*
- g. *“Apa ada yang merasa tidak sabar dalam menunggu giliran?”*
- h. *“Apa yang kamu rasakan ketika gacu tidak tepat sasaran?”*
- i. *“Jika ada yang bermain curang, apa yang harus dilakukan?”*
- j. *“Mengapa dalam permainan ini dibuat adanya aturan?”*

4. Pemberian *feedback* (5 menit)

- a. Peneliti memberikan dan menjelaskan pengalaman apa saja yang didapatkan dari permainan engklek
- b. Bagaimana alur permainan engklek yang telah dilakukan
- c. Ketika ada yang mendapatkan omah maka peneliti akan memberikan *reward*.
- d. Istirahat (Peneliti membagikan minuman dan sesekali bercerita dengan subjek penelitian)

5. Penutup (2 menit)

- a. Menyampaikan ucapan terimakasih pada para subjek penelitian yang terlibat.
- b. Berdoa.
- c. Memotivasi para subjek penelitian untuk melakukan kegiatan keesokan harinya.

INSTRUKSI:

Pembuka: *“Halo adik-adik! Kita bertemu lagi ya. Tentunya hari ini kita akan bermain lagi dan permainannya sama dengan hari pertama yaitu engklek. Masih pada ingat kan adik-adik semua? Oke, sebelum kita mulai, kakak akan kasih adik-adik yel-yel yang harus adik-adik ikuti yaa. Baiklah, sekarang kita mulai saja ya, aturan yang digunakan juga masih sama dengan sebelumnya dan kakak harap adik-adik bisa lebih semangat lagi dari sebelumnya yaa!”*

Penutup: *“Hebat semua yaa hari ini. Terimakasih sudah mau bermain dengan kakak hari ini. Tetap semangat ya buat ketemu kakak selanjutnya.”*

SESI 5

PERMAINAN CONGKLAK LIDI (2)

TUJUAN & TARGET:

Melatih anak untuk bersikap tidak agresif dan dapat mengontrol dirinya sesuai dengan aspek. Anak dapat mengontrol dirinya selama permainan berlangsung seperti tidak mengganggu teman lainnya saat bermain dan perilaku agresif seperti membuat kegaduhan yang mana perilaku tersebut diharapkan mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari subjek di sekolah.

WAKTU: ±45 menit

TEMPAT & ALAT YANG DIGUNAKAN:

Ruangan / lapangan, lidi, lembar catatan observasi

KEGIATAN:

1. Pembukaan (2 menit)
 - a. Menerima dengan terbuka dan mengucapkan terima kasih telah menyempatkan waktu untuk hadir.
 - b. Berdoa.
2. Kegiatan terapi bermain tradisional (20 menit)
 - a. Membuka dengan *Ice breaking* sederhana agar subjek penelitian tetap semangat.

- b. Menjelaskan tujuan dan manfaat dari bermain congklak lidi.
 - c. Menjelaskan dan menyepakati kontrak dalam permainan.
 - d. Menjelaskan cara dan prosedur permainan.
 - e. Peneliti menyampaikan harapan terhadap pelaksanaan intervensi permainan congklak lidi.
 - f. Para subjek penelitian diminta untuk melakukan permainan congklak lidi sama dengan yang sudah dilakukan hari sebelumnya.
3. Refleksi Diri (15 menit)
- a. *“Apa yang harus dilakukan ketika ada teman yang mengganggu?”*
 - b. *“Bagaimana cara kamu untuk tidak menggerakkan lidi lainnya ketika mengangkat lidi yang kamu ambil?”*
 - c. *“Apa yang bisa didapatkan dari permainan ini?”*
 - d. *“Bisakah kita terapkan pada kehidupan sehari-hari kita?”*
 - e. *“Sebutkan kesalahan apa saja yang tidak boleh dilakukan pada saat proses permainan?”*
 - f. *“Apa yang kamu rasakan setelah bermain congklak lidi?”*
 - g. *“Apa ada yang merasa tidak sabar dalam menunggu giliran?”*
 - h. *“Jika ada yang bermain curang, apa yang harus dilakukan?”*
 - i. *“Mengapa dalam permainan ini dibuat adanya aturan?”*
4. Pemberian *feedback* (5 menit)
- a. Peneliti memberikan dan menjelaskan pengalaman apa saja yang didapatkan dari permainan congklak lidi.
 - b. Bagaimana alur permainan congklak lidi yang telah dilakukan
 - c. Ketika ada yang mendapatkan lidi paling banyak maka peneliti akan memberikan *reward*.
5. Penutup (1 menit)
- a. Peneliti mengakhiri proses intervensi dan memotivasi para subjek penelitian agar terus belajar dengan giat serta mampu mengambil pelajaran dari apa yang telah dilakukan selama proses intervensi.

INSTRUKSI:

Pembuka: *“Halo adik-adik! Kita bertemu lagi. Hari ini kita akan bermain lagi dan permainannya adalah congkak lidi. Masih pada ingat kan adik-adik semua? Oke, sebelum kita mulai, kakak akan meminta adik-adik untuk memijat pundak teman yang ada di depan adik-adik. Baiklah, sekarang kita mulai ya, aturan yang digunakan juga masih sama dengan sebelumnya dan kakak harap adik-adik bisa lebih semangat lagi dari sebelumnya yaa!”*

Penutup: *“Bagus sekali semua yaa hari ini. Terimakasih sudah mau bermain dengan kakak hari ini. Tetap semangat ya buat ketemu kakak selanjutnya.”*

SESI 6

PERMAINAN ENKLEK (3)

TUJUAN & TARGET:

Melatih anak untuk bersikap tidak agresif dan dapat mengontrol dirinya sesuai dengan aspek. Anak dapat mengontrol dirinya selama permainan berlangsung seperti tidak mengganggu teman lainnya saat bermain dan perilaku agresif seperti membuat kegaduhan yang mana perilaku tersebut diharapkan mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari subjek di sekolah.

WAKTU: ±45 Menit

TEMPAT & ALAT YANG DIGUNAKAN:

Ruangan / lapangan, media engklek, gacu, lembar catatan observasi

KEGIATAN:

1. Pembukaan (2 menit)
 - a. Menerima dengan terbuka dan mengucapkan terima kasih telah menyempatkan waktu untuk hadir.
 - b. Berdoa
 - c. Saling berkenalan antara peneliti, observer, dan subjek penelitian
 - d. *Ice breaking* sederhana (kondisional)

2. Kegiatan terapi bermain tradisional (20 menit)
 - a. Menjelaskan pengertian terkait permainan tradisional engklek.
 - b. Menjelaskan tujuan dan manfaat dari bermain engklek.
 - c. Menjelaskan dan menyepakati kontrak dalam permainan.
 - d. Menjelaskan cara dan prosedur permainan.
 - e. Peneliti menyampaikan harapan terhadap pelaksanaan intervensi permainan engklek.
 - f. Memberikan contoh atau simulasi permainan engklek.
3. Refleksi Diri (15 menit)

Peneliti akan menanyakan beberapa pertanyaan pada para subjek terkait permainan yang dilakukan untuk melihat pemahaman dan tujuan dari permainan yang diberikan. Pertanyaan tersebut adalah:

 - a. *“Apa yang harus dilakukan ketika ada teman yang mengganggu saat kamu sedang bermain?”*
 - b. *“Bagaimana cara kamu untuk tidak jatuh ketika mengangkat kaki?”*
 - c. *“Apa yang bisa didapatkan dari permainan ini?”*
 - d. *“Bisakah kita terapkan pada kehidupan sehari-hari kita?”*
 - e. *“Sebutkan kesalahan apa saja yang tidak boleh dilakukan pada saat proses permainan?”*
 - f. *“Apa yang kamu rasakan setelah bermain engklek?”*
 - g. *“Apa ada yang merasa tidak sabar dalam menunggu giliran?”*
 - h. *“Apa yang kamu rasakan ketika gacu tidak tepat sasaran?”*
 - i. *“Jika ada yang bermain curang, apa yang harus dilakukan?”*
 - j. *“Mengapa dalam permainan ini dibuat adanya aturan?”*
4. Pemberian *feedback* (5 menit)
 - a. Peneliti memberikan dan menjelaskan pengalaman apa saja yang didapatkan dari permainan engklek
 - b. Bagaimana alur permainan engklek yang telah dilakukan
 - c. Ketika ada yang mendapatkan omah maka peneliti akan memberikan *reward*.
 - d. Istirahat (Peneliti membagikan minuman dan sesekali bercerita dengan subjek penelitian)

5. Penutup (1 menit)

- a. Menyampaikan ucapan terimakasih pada para subjek penelitian yang terlibat.
- b. Berdoa.
- c. Memotivasi para subjek penelitian untuk melakukan kegiatan keesokan harinya.

INSTRUKSI:

Pembuka: *“Hai adik-adik! Kita bertemu lagi ya. Tentunya hari ini kita akan bermain engklek lagi. Masih pada ingat kan sama permainannya? Oke, sebelum kita mulai, kita bernyanyi dulu yuk! Ikuti kakak ya. Bagaimana seru kan nyanyinya? Setelah bernyanyi ayo, sekarang kita mulai saja ya, aturan yang digunakan juga masih sama dengan sebelumnya dan kakak harap adik-adik bisa lebih semangat lagi dari sebelumnya yaa!”*

Penutup: *“Hebat semua yaa hari ini. Terimakasih sudah mau bermain dengan kakak hari ini. Tetap semangat ya buat ketemu kakak di hari selanjutnya.”*

SESI 7

PERMAINAN CONGKLAK LIDI (3)

TUJUAN & TARGET:

Melatih anak untuk bersikap tidak agresif dan dapat mengontrol dirinya sesuai dengan aspek. Anak dapat mengontrol dirinya selama permainan berlangsung seperti tidak mengganggu teman lainnya saat bermain dan perilaku agresif seperti membuat kegaduhan yang mana perilaku tersebut diharapkan mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari subjek di sekolah.

WAKTU: ±45 menit

TEMPAT & ALAT YANG DIGUNAKAN:

Ruangan / lapangan, lidi, lembar catatan observasi

KEGIATAN:

1. Pembukaan (2 menit)

- a. Menerima dengan terbuka dan mengucapkan terima kasih telah menyempatkan waktu untuk hadir.
 - b. Berdoa.
2. Kegiatan terapi bermain tradisional (25 menit)
 - a. Membuka dengan *Ice breaking* sederhana agar subjek penelitian tetap semangat.
 - b. Menjelaskan tujuan dan manfaat dari bermain congklak lidi.
 - c. Menjelaskan dan menyepakati kontrak dalam permainan.
 - d. Menjelaskan cara dan prosedur permainan.
 - e. Peneliti menyampaikan harapan terhadap pelaksanaan intervensi permainan congklak lidi.
 - f. Para subjek penelitian diminta untuk melakukan permainan congklak lidi sama dengan yang sudah dilakukan hari sebelumnya.
3. Refleksi Diri (15 menit)
 - a. “*Apa yang harus dilakukan ketika ada teman yang mengganggu?*”
 - b. “*Bagaimana cara kamu untuk tidak menggerakkan lidi lainnya ketika mengangkat lidi yang kamu ambil?*”
 - c. “*Apa yang bisa didapatkan dari permainan ini?*”
 - d. “*Bisakah kita terapkan pada kehidupan sehari-hari kita?*”
 - e. “*Sebutkan kesalahan apa saja yang tidak boleh dilakukan pada saat proses permainan?*”
 - f. “*Apa yang kamu rasakan setelah bermain congklak lidi?*”
 - g. “*Apa ada yang merasa tidak sabar dalam menunggu giliran?*”
 - h. “*Jika ada yang bermain curang, apa yang harus dilakukan?*”
 - i. “*Mengapa dalam permainan ini dibuat adanya aturan?*”
4. Pemberian *feedback* (5 menit)
 - a. Peneliti memberikan dan menjelaskan pengalaman apa saja yang didapatkan dari permainan congklak lidi.
 - b. Bagaimana alur permainan congklak lidi yang telah dilakukan
 - c. Ketika ada yang mendapatkan mendapatkan lidi paling banyak maka peneliti akan memberikan *reward*.

5. Penutup (1 menit)

- a. Peneliti mengakhiri proses intervensi dan memotivasi para subjek penelitian agar terus belajar dengan giat serta mampu mengambil pelajaran dari apa yang telah dilakukan selama proses intervensi.

INSTRUKSI:

Pembuka: *“Halo adik-adik! Kita bertemu lagi. Hari ini kita akan bermain congklak lidi lagi. Masih pada ingat kan adik-adik semua? Oke, sebelum kita mulai, kakak akan meminta adik-adik untuk memijat pundak teman yang ada di depan adik-adik. Baiklah, sekarang kita mulai ya, aturan yang digunakan juga masih sama dengan sebelumnya dan kakak harap adik-adik bisa lebih semangat lagi dari sebelumnya yaa!”*

Penutup: *“Hebat sekali semua yaa hari ini. Terimakasih sudah mau bermain dengan kakak hari ini. Tetap semangat ya buat ketemu kakak selanjutnya.”*

SESI 8

EVALUASI DAN TERMINASI

TUJUAN & TARGET:

Pada sesi ini, peneliti mengajak subjek berdiskusi untuk melihat manfaat dari berbagai permainan yang telah dilakukan. Target pada sesi ini adalah subjek dapat mengetahui manfaat dari permainan yang telah dilakukan dan memahami cara mengontrol diri yang baik sehingga tidak berperilaku agresif.

WAKTU: ±30 menit

TEMPAT & ALAT YANG DIGUNAKAN: Ruangan, lembar catatan observasi

KEGIATAN:

Peneliti menanyakan perasaan subjek setelah menyelesaikan semua proses intervensi dan subjek dapat mengungkapkan bagaimana perasaannya setelah menyelesaikan semua sesi. Peneliti juga menanyakan pelajaran apa yang bisa diambil dari permainan yang telah dimainkan oleh seluruh subjek. Selanjutnya subjek diberikan motivasi dan apresiasi untuk terus menjalani kehidupannya.

Kemudian menutup dan mengakhiri sesi intervensi dengan pemberian skala *posttest*.

INSTRUKSI:

“Hari ini adalah hari terakhir kita bisa bermain Bersama-sama. Kakak sangat senang bisa bermain dengan adik-adik semua. Bagaimana perasaan adik-adik semua selama bermain dengan kakak? Semoga tidak membosankan dan adik-adik bisa mengambil pelajaran atau nilai-nilai apa saja yang terkandung dan mengamalkannya pada teman atau orangtua. Terimakasih sudah mau bermain dengan kakak. Tetap semangat, rajin belajar, dan baik hati yaa adik-adik.”

REFERENSI

- Amallia, A., Oktaria, D., & Oktafani. (2018). Pengaruh terapi bermain terhadap kecemasan anak usia prasekolah selama masa hospitalisasi. *Jurnal Majority*, 7(2), 219-225
- Apriani, D. (2009). Penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok b ra al hidayah 2. 1–13
- Bandura, A. (2018). Albert bandura and social learning theory. *Learning Theories For Early Years Practice*, 63
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.63.3.452>
- Darmi, P., Rahia, D. R., & Musdalifa. (2019). Permainan tradisional gembatan sebagai media play therapy dalam meningkatkan kontrol diri anak agresif. *Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI (Malang, 20-21 September 2019), September*, 542–552
- Fitriyah, Fifi Khoirul. 2019. Pengaruh perilaku agresivitas pada anak usia dini terhadap kecemasan dan empati. *Education and Human Development Journal*, Vol 4 No1, 95-102, doi: <https://doi.org/10.33086/ehdj.v4i1.1088>
- Guritno, T. (2021). *Catatan KPAI: 17 Kasus Perundungan dan Kekerasan di Lingkungan Sekolah Terjadi Sepanjang 2021*. <https://nasional.kompas.com/read/2021/12/29/15430801/catatan-kpai-17-kasus-perundungan-dan-kekerasan-di-lingkungan-sekolah#:~:text=JAKARTA%2CKOMPAS.com-Kasus%2C> baik yang melibatkan peserta didik maupun pengajar.
- Handasah, R. (2022). Pengaruh kematangan emosi terhadap agresivitas dimediasi oleh kontrol diri pada siswa sma negeri di kota malang. *Happiness, Journal of Psychology and Islamic Science*, 2(2), 121–133. <https://doi.org/10.30762/happiness.v2i2.345>
- Iswinarti, Ekowarni, E., Adiyanti, M., & Hidayat, R. (2016). The influence of traditional game with experiential learning method on social competence. *International Journal of Recent Scientific Research*, 7(4), 10147–10155
- Iswinarti. (2020). Model peningkatan perkembangan moral anak melalui permainan tradisional. In A. In'am (Ed.), *Bildung*.
- Iswinarti, I., & Saraswati, P. (2022). Penerapan permainan tradisional congklak lidi sebagai media membangun karakter anak sekolah dasar. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(4), 1–6. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23327>
- Jiménez, T. I., & Estévez, E. (2017). School aggression in adolescence: examining the role of individual, family and school variables. *International Journal of Clinical and Health*

- Psychology*, 17(3), 251–260. <https://doi.org/10.1016/j.ijchp.2017.07.002>
- Mader, S., Natkin, S., & Levieux, G. (2012). How to analyse therapeutic games: The player/ game/therapy model. In M. Herrlich, R. Malaka, & M. Masuch (Eds.), *International Conference on Entertainment Computing* (pp. 193-206). Bremen, Germany: Springer Berlin Heidelberg. doi:10.1007/978-3-642-33542-6_17
- Misbach, I. (2006). Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa. *Research Report*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Miswartiningsi, J. N. (2022). Storytelling untuk mengurangi perilaku agresi pada anak. 10(3), 93–97. <https://doi.org/10.22219/procedia.v10i3.19220>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal pg-paud trunojoyo. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86.<https://doi.org/10.21107/jpgpau.v5i2.4883>
- Purnawan, R. A., & Situmorang, N. Z. (2021). Peranan regulasi emosi, kontrol diri, penerimaan diri terhadap perilaku agresivitas siswa smp di yogyakarta. 5(1), 205–212
- Putri, N. D. P., & Cahyanti, I. Y. (2021). Terapi bermain untuk menurunkan perilaku agresi pada anak-anak di pesantren x, surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 2(3), 259–267. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v2i3.121>
- Rarindo, H & Satata, DBM. (2021). Perilaku keselamatan kerja sebagai moderator hubungan antara motivasi dan kepuasan kerja pada pekerja konstruksi. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*. 12(1),52-63 doi.org/10.26740/jptt.v12n1.p52-63
- Rohmah, N. (2018). Terapi bermain. LPPM Universitas Muhammadiyah Jember. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Situmorang, N. Z., Pratiwi, Y., & Agung, D. P. (2018). Peran ayah dan kontrol diri sebagai preditor kecenderungan perilaku agresivitas remaja. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 2 (1)
- Skinner, B. F. (1984). The evolution of behavior. *Journal of The Experimental Analysis of Behavior*, 41(2), 217-221
- Sujarno, Galba, S., Larasati, T. A., & Isyanti. (2013). Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB)
- Tangney, J.P., Baumeister, R.F., Boone, A.L., (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and international success. *Journal of personality* 271-324. The University of Chicago. doi:10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x
- Utami, R.R. (2020). Behavioral therapy untuk mengurangi perilaku agresi fisik pada anak. *procedia studi kasus dan intervensi psikologi*. 8(2). 55-64. doi:10.22219/Procedia.V8i2.13424

Lampiran 5. Hasil *Expert Judgement*

LEMBAR KESEDIAAN PENILAIAN

Yang menyatakan:

Nama : Aninditya D., M.Psi., Psikolog
Pekerjaan : Psikolog, KaBid Psikologi Klinik BK Malang
Pendidikan : Magister Profesi Psikologi
Instansi : UMM
No HP : 087815727380

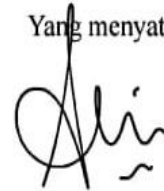
Bersedia untuk menjadi penilai terhadap modul “*Game Play Therapy* untuk Meningkatkan Kontrol Diri pada Anak dengan Perilaku Agresi” dan menyatakan bahwa kualitas modul terlampir ***Sesuai / Cukup Sesuai / Kurang Sesuai** untuk dipergunakan dalam penelitian tesis yang akan dilakukan oleh:

Nama : Disty Ayu Pratiwi
NIM : 202110500211016
Status : Mahasiswi Magister Psikologi Profesi Universitas Muhammadiyah Malang

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 14/9/2023

Yang menyatakan,



(Aninditya D., M.Psi., Psikolog)

INSTRUMENT EVALUASI MODUL

Nama / Judul Modul : Disty Ayu Pratiwi / “*Game Play Therapy* untuk Meningkatkan Kontrol Diri pada Anak dengan Perilaku Agresi”

Sasaran modul :

Evaluator : Aninditya D., M.Psi., Psikolog

Hari / Tanggal : Kamis, 14/9/2023

A. Petunjuk

- Evaluasi terdiri dari: aspek pendahuluan, pembelajaran, isi, tugas, dan rangkuman.
- Jawaban yang diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
- Kriteria penilaian yang diberikan.
 - 1 : Sangat Kurang
 - 2 : Kurang baik/Kurang sesuai/Kurang Jelas
 - 3 : Cukup
 - 4 : Baik/Sesuai/Jelas
 - 5 : Sangat Baik/Sangat Sesuai/Sangat Jelas

B. Instrument

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
Aspek Pendahuluan						
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan modul				✓	
2.	Kejelasan langkah-langkah dalam persiapan terapi				✓	
3.	Ketepatan penerapan terapi				✓	
4.	Kelengkapan komponen pendahuluan				✓	
Aspek Pembelajaran						
1.	Kejelasan judul program terapi			✓		
2.	Kejelasan sasaran penggunaan				✓	
3.	Ketepatan penerapan terapi				✓	
4.	Ketepatan penyampaian informasi				✓	
Aspek Isi						
1.	Kedalaman isi dari terapi				✓	

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
2.	Keruntutan isi dan tahapan terapi				✓	
3.	Kejelasan dan kesesuaian Bahasa yang digunakan			✓		
4.	Kemenarikan isi terapi dalam memotivasi pengguna			✓		
Aspek Tugas						
1.	Kejelasan pertanyaan dan tugas				✓	
2.	Kejelasan petunjuk pertanyaan dan tugas untuk pengguna				✓	
3.	Kesesuaian pertanyaan dan tugas yang diberikan dengan materi				✓	
4.	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna				✓	
Aspek Rangkuman						
1.	Kejelasan keseluruhan modul				✓	
2.	Manfaat modul				✓	
3.	Daftar pustaka				✓	

C. Catatan/Kritik/Saran

Keseluruhan modul sudah bagus dan bisa dibaca dengan jelas penjelasannya. Beberapa ada yang masih perlu dipertimbangkan seperti foto/gambar yang digunakan di cover modul, penggunaan judul, dan beberapa penulisan. Dalam penggunaan foto, bila masih hendak menggunakan foto tersebut, perlu halnya disensor atau tutupi wajah anak yang terlihat. Mungkin bisa diganti dengan menggunakan karakter visual yang lebih menggambarkan mainan yang digunakan dalam modul. Hal tersebut agar lebih terlihat makna dari *game play therapy* yang digunakan adalah congklak dan engklek tanpa mengganti judul. Penggantian gambar tersebut dimaksudkan agar orang termotivasi dalam melihat modul yang ada. Penggunaan *page break* diperhatikan agar tidak memisah bab atau sub-bab dari isi bab atau sub-babnya sendiri. Jangan lupa halaman dan daftar isinya.

Lampiran 6. Identitas Partisipan

No.	Nama Inisial	Usia	Jenis Kelamin	Kelas
1.	M	12	L	VI
2.	Z	12	L	VI
3.	SU	12	L	VI
4.	R	12	L	VI
5.	D	12	L	VI
6.	A	12	L	VI
7.	AZ	12	L	VI
8.	N	12	L	VI
9.	B	11	L	V
10.	DA	12	L	VI
11.	S	12	L	VI
12.	F	12	L	VI

Lampiran 7. Hasil Analisis Data Skala

Uji Validitas Skala Agresi

Hasil uji validitas 18 aitem melalui aplikasi SPSS diperoleh hasil sebagai berikut.

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	23.30	79.406	.894	.957
VAR00002	23.13	79.835	.791	.958
VAR00003	23.33	81.672	.880	.958
VAR00004	23.33	81.304	.920	.957
VAR00005	23.20	81.199	.782	.959
VAR00006	23.15	77.829	.864	.957
VAR00007	23.14	78.487	.795	.959
VAR00008	22.99	81.529	.660	.960
VAR00009	23.15	80.794	.777	.959
VAR00010	23.27	80.982	.839	.958
VAR00011	23.23	80.821	.803	.958
VAR00012	23.25	81.684	.785	.959
VAR00013	23.07	80.501	.729	.959
VAR00014	22.93	84.455	.452	.963
VAR00015	23.08	83.246	.569	.962
VAR00016	23.07	84.800	.480	.963
VAR00017	23.01	80.310	.708	.960
VAR00018	23.08	77.568	.840	.958

Berdasarkan r tabel, nilai Pearson Correlation minimal adalah 0.205 karena menggunakan 90 responden (N) dengan batas 0.05. Terlihat semua nilai pearson correlations tiap item di atas 0.205, sehingga 18 item kuesioner ini sudah valid.

Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas 18 aitem melalui aplikasi SPSS diperoleh hasil sebagai berikut.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.961	.963	18

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	1.362	1.182	1.580	.398	1.337	.014	18

Uji Validitas Skala Kontrol Diri

Hasil uji validitas 10 aitem melalui aplikasi SPSS diperoleh hasil sebagai berikut.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	26.83	37.916	.716	.871
VAR00002	27.91	42.913	.348	.894
VAR00003	27.12	38.670	.637	.877
VAR00004	27.04	37.594	.829	.864
VAR00005	27.04	37.122	.789	.866
VAR00006	26.67	39.596	.527	.885
VAR00007	26.92	41.556	.564	.882
VAR00008	26.70	38.662	.623	.878
VAR00009	26.40	38.333	.652	.876
VAR00010	26.16	37.054	.608	.881

Berdasarkan r tabel, nilai Pearson Correlation minimal adalah 0.205 karena menggunakan 90 responden (N) dengan batas 0.05. Terlihat semua nilai pearson correlations tiap item di atas 0.205, sehingga 10 item kuesioner ini sudah valid.

Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas 10 aitem melalui aplikasi SPSS diperoleh hasil sebagai berikut.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.889	.890	10

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	2.987	1.956	3.711	1.756	1.898	.224	10

Kategori Skala Agresi

tinggi	$48 \leq X$
sedang	$22 \leq X < 48$
rendah	$X < 22$

Kategori Skala Kontrol Diri

tinggi	$27 \leq X$
sedang	$13 \leq X < 27$
rendah	$X < 13$

Data Input Kenaikan Skala Tiap Subjek

AGRESI PRETEST

Subjek	Fisik A.						total	Internal A. (Anger)				total	Verbal A.				total	Hostility				total
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10		11	12	13	14		15	16	17	18	
M	2	1	1	1	1	1	7	2	2	1	1	6	2	1	2	2	7	2	2	1	1	6
Z	3	4	2	2	3	4	18	2	4	3	2	11	3	2	2	3	10	1	2	4	3	10
SU	3	2	1	1	2	2	11	2	2	2	2	8	2	1	1	1	5	1	1	2	3	7
R	2	2	2	3	2	3	14	2	3	2	3	10	2	2	3	4	11	4	3	4	3	14
D	1	2	1	1	1	1	7	1	1	2	1	5	1	1	1	3	6	2	2	2	2	8
A	2	3	3	2	2	3	15	3	2	3	2	10	4	2	3	3	12	3	3	3	4	13
Rata-rata							12.00	Rata-rata				8.33	Rata-rata				8.50	Rata-rata				9.67

POSTTEST

Subjek	Fisik A.						total	Internal A. (Anger)				total	Verbal A.				total	Hostility				total
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10		11	12	13	14		15	16	17	18	
M	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4
Z	1	1	1	2	1	2	8	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	1	1	2	1	5
SU	2	1	1	1	2	1	8	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4
R	1	1	1	2	1	2	8	1	2	1	2	6	1	3	1	1	6	2	2	1	1	6
D	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	5	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6
A	1	1	2	1	1	1	7	2	1	2	2	7	2	2	3	1	8	2	2	2	2	8
Rata-rata							7.17	Rata-rata				5.33	Rata-rata				5.50	Rata-rata				5.50

KONTROL DIRI PRETEST

Subjek	Self Discipline		total	<i>Deliberate</i>	total	<i>Healthy habits</i>			total	<i>Work ethic</i>			total	<i>Reliability</i>	total
	1	8				2	3	10		4	5	6		7	
M	1	2	3	2	2	1	1	2	4	1	2	2	5	1	1
Z	1	1	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	4	2	2
SU	2	2	4	2	2	2	1	2	5	2	2	3	7	2	2
R	1	1	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	4	2	2
D	2	2	4	1	1	2	2	2	6	2	2	1	5	3	3
A	1	1	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	4	2	2
Rata-rata			2.83	Rata-rata	1.83	Rata-rata			4	Rata-rata			4.83	Rata-rata	2

POSTTEST

Subjek	Self Discipline		total	<i>Deliberate</i>	total	<i>Healthy habits</i>			total	<i>Work ethic</i>			total	<i>Reliability</i>	total
	1	8				2	3	10		4	5	6		7	
M	3	3	6	3	3	3	2	4	9	3	2	3	8	2	2
Z	2	3	5	2	2	2	2	3	7	1	2	3	6	3	3
SU	3	4	7	4	4	3	1	3	7	2	2	5	9	2	2
R	3	1	4	2	2	3	3	1	7	1	2	3	6	2	2
D	3	3	6	3	3	3	2	2	7	3	4	3	10	3	3
A	2	4	6	4	4	1	1	3	5	3	1	4	8	3	3
Rata-rata			5.67	Rata-rata	3.00	Rata-rata			7	Rata-rata			7.83	Rata-rata	2.5

Data Input *Pretest* Kelompok Eksperimen Skala Agresi

Nama	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Total
M	12	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	26
Z	12	3	4	2	2	3	4	2	4	3	2	3	2	2	3	1	2	4	3	49
SU	12	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	3	31
R	12	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	4	4	3	4	3	49
D	12	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	2	2	2	26
A	12	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	3	4	50

Ket:

Kategori Sedang

Kategori Tinggi

Data Input *Posttest* Kelompok Eksperimen Skala Agresi

Nama	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Total
M	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Z	12	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	25
SU	12	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
R	12	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	2	1	1	26
D	12	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	21
A	12	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	30

Ket:

Kategori Rendah

Kategori Sedang

Data Input *Pretest* Kelompok Eksperimen Skala Kontrol Diri

Nama	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
M	12	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	15
Z	12	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	13
SU	12	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	20
R	12	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	13
D	12	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	19
A	12	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	13

Ket:

Kategori Sedang

Kategori Rendah

Data Input *Posttest* Kelompok Eksperimen Skala Kontrol Diri

Nama	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
M	12	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	28
Z	12	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	23
SU	12	3	3	1	2	2	5	2	4	4	3	29
R	12	3	3	3	1	2	3	2	1	2	1	21
D	12	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	29
A	12	2	1	1	3	1	4	3	4	4	3	26

Ket:

Kategori Sedang

Kategori Rendah

Data Input *Pretest* Kelompok Kontrol Skala Agresi

Nama	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Tot
AZ	12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	32
N	12	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	31
B	11	5	3	3	3	4	4	5	4	4	3	3	4	4	2	2	2	4	5	64
DA	12	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	29
S	12	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1		1	24
F	12	1	1	1	2	1		3	2	1	2	2	1	3	3	2	2	2	2	31

Ket:

Kategori Sedang

Kategori Tinggi

Data Input *Posttest* Kelompok Kontrol Skala Agresi

Nama	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Tot
AZ	12	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	3	3	32
N	12	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	31
B	11	4	3	3	3	4	3	5	4	4	3	3	4	4	2	2	2	4	5	62
DA	12	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	3	30
S	12	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1		1	23
F	12	1	1	1	2	1		3	2	1	2	2	1	3	3	2	2	2	2	31

Ket:

Kategori Sedang

Kategori Tinggi

Data Input *Pretest* Kelompok Kontrol Skala Kontrol Diri

Nama	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
AZ	12	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	18
N	12	2	2	1	1	1	2	1	2	3	2	17
B	11	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	13
DA	12	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	20
S	12	1	1	1	1	1	2	2	3	2	1	15
F	12	1	2	1	1	1	2	2	3	2	3	18

Ket:

Kategori Sedang

Kategori Rendah

Data Input *Posttest* Kelompok Kontrol Skala Kontrol Diri

Nama	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot
AZ	12	2	1	2	1	2	1	2	2	3	3	19
N	12	2	1	1	1	1	2	1	2	3	3	17
B	11	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	13
DA	12	2	2	1	2	2	3	2	2	3	3	22
S	12	1	1	1	1	1	2	2	3	2	1	15
F	12	1	2	1	1	1	2	2	3	2	3	18

Ket:

Kategori Sedang

Kategori Rendah

Perbandingan Skor Hasil Skala Agresi Kelompok Eksperimen

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST	Selisih Prepos-Test
1.	M	26	18	8
2.	Z	49	25	24
3.	SU	31	21	10
4.	R	49	26	23
5.	D	26	21	5
6.	A	50	30	20

Perbandingan Skor Hasil Skala Kontrol Diri Kelompok Eksperimen

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST	Selisih Prepos-Test
1.	M	15	28	-13
2.	Z	13	23	-10
3.	SU	20	29	-9
4.	R	13	21	-8
5.	D	19	29	-10
6.	A	13	26	-13

Perbandingan Skor Hasil Skala Agresi Kelompok Kontrol

NO	Nama	PRETEST	POSTTEST	Selisih Prepos-Test
1.	AZ	32	32	0
2.	N	31	31	0
3.	B	64	62	2
4.	DA	29	30	-1
5.	S	24	23	1
6.	F	31	31	0

Perbandingan Skor Hasil Skala Kontrol Diri Kelompok Kontrol

NO	Nama	PRETEST	POSTTEST	Selisih Prepos-Test
1.	AZ	18	19	-1
2.	N	17	17	0
3.	B	13	13	0
4.	DA	20	22	-2
5.	S	15	15	0
6.	F	18	18	0

HASIL ANALISIS PADA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL (PRE-POST TEST) MENGGUNAKAN ANALISIS WILCOXON

Skala Agresi

Test Statistics^a

	<i>Posttest_eks - Pretest_eks</i>	<i>Posttest_kontrol - Pretest_kontrol</i>
Z	-2.201 ^b	-.816 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.028	.414

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_eks	6	12.012	4.904
	Posttest_eks	6	4.324	1.765
Pair 2	Pretest_kontrol	6	14.414	5.885
	Posttest_kontrol	6	13.703	5.594

Skala Kontrol Diri

Test Statistics^a

	<i>Post_eks - Pre_eks</i>	<i>Post_kontrol - Pre_kontrol</i>
Z	-2.214 ^b	-1.342 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.027	.180

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_eks	6	3.209	1.310
	Post_eks	6	3.347	1.366
Pair 2	Pre_kontrol	6	2.483	1.014
	Post_kontrol	6	3.141	1.282

ANALISIS PERBEDAAN PERUBAHAN AGRESI DAN KONTROL DIRI ANTARA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL MENGGUNAKAN ANALISIS MANN WHITNEY

Skala Agresi

Ranks

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Pretest</i>	Eksperimen	6	6.83	41.00
	Kontrol	6	6.17	37.00
	Total	12		

Test Statistics^a

	<i>Pretest</i>
Mann-Whitney U	16.000
Wilcoxon W	37.000
Z	-.324
Asymp. Sig. (2-tailed)	.746
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.818 ^b

a. Grouping Variable: Kelompok

b. Not corrected for ties.

Ranks

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttest</i>	Eksperimen	6	4.08	24.50
	Kontrol	6	8.92	53.50
	Total	12		

Test Statistics^a

	<i>Posttest</i>
Mann-Whitney U	3.500
Wilcoxon W	24.500
Z	-2.334
Asymp. Sig. (2-tailed)	.020
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.015 ^b

a. Grouping Variable: Kelompok

b. Not corrected for ties.

Skala Kontrol Diri

Ranks

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Prettest</i>	Eksperimen	6	5.75	34.50
	Kontrol	6	7.25	43.50
	Total	12		

Test Statistics^a

	Prettest
Mann-Whitney U	13.500
Wilcoxon W	34.500
Z	-.738
Asymp. Sig. (2-tailed)	.461
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.485 ^b

a. Grouping Variable: Kelompok

b. Not corrected for ties.

Ranks

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttest</i>	Eksperimen	6	9.33	56.00
	Kontrol	6	3.67	22.00
	Total	12		

Test Statistics^a

	Posttest
Mann-Whitney U	1.000
Wilcoxon W	22.000
Z	-2.727
Asymp. Sig. (2-tailed)	.006
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.004 ^b

a. Grouping Variable: Kelompok

b. Not corrected for ties.

UJI KENDALL'S TAU

Correlations

		Agresi	KD
Kendall's tau_b	Correlation Coefficient	1.000	-.547*
	Agresi Sig. (2-tailed)	.	.015
	N	12	12
	Correlation Coefficient	-.547*	1.000
	KD Sig. (2-tailed)	.015	.
	N	12	12

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 8. *Ethical Clearance*



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS PSIKOLOGI

KOMISI ETIK PENELITIAN PSIKOLOGI
psikologi.umm.ac.id | komisetikfapsi@umm.ac.id



SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN ETIKA PENELITIAN **RESEARCH ETHICS APPROVAL**

Nomor: E.6.m/029/KE-FPsi-UMM/X/2023

Setelah mengkaji dengan teliti proposal dan protocol pelaksanaan penelitian yang berjudul:

Upon careful review on research proposal and protocol of study entitled:

“Game Play Therapy Untuk Meningkatkan Kemampuan Kontrol Diri Pada Anak Dengan Perilaku Agresi”

“Game Play Therapy to Improve Self-Control in Children with Aggression Behavior”

Peneliti : Disty Ayu Pratiwi
Investigator

Institusi : Universitas Muhammadiyah Malang
Institution

Komite Etik Penelitian Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang menyatakan bahwa penelitian tersebut di atas telah MEMENUHI 3 (tiga) prinsip, yaitu Baik (*non-maleficence dan beneficence*), Adil (*Justice*), Hormat (*Respect for Person*), 7 (tujuh) standar dan 25 pedoman CIOMS-WHO (nilai sosial/klinis, pemerataan risiko-manfaat, desain, seleksi, bujukan, privasi dan kerahasiaan, dan persetujuan responden), serta sesuai dengan standar etika penelitian psikologi, kode etik Himpunan Psikologi Indonesia dan tidak melanggar peraturan pemerintah.

The Research Ethics Committee of the Faculty of Psychology, Muhammadiyah University of Malang states that the above research has FULFILLED the 3 (three) principles, namely Good (non-maleficence and beneficence), Fair (Justice), Respect for Person, 7 (seven) standards and 25 CIOMS-WHO guidelines (social/clinical value, risk-benefit equity, design, selection, inducement, privacy and confidentiality, and informed consent), and been in accordance with the ethical standards of psychological research, the code of ethics of the Indonesian Psychological Association and does not violate government regulations.

Malang, 27 Oktober 2023

Ketua,
Chair,



Dr. Istiqomah, M. Si
NIP-UMM. 150813071976



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sulami No.188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

Lampiran 9. Hasil Uji Plagiasi

Tesis Disty Ayu Pratiwi 2

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.umm.ac.id

Internet Source

7%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

Submission date: 13-Nov-2023 04:32PM (UTC+0700)

Submission ID: 2226425213

File name: ek_plagiasi_Disty_Ayu_202110500211016_abstrak-kesimpulan_1.docx (167.82K)

Word count: 8187

Character count: 53000



Lampiran 10. Hasil Dokumentasi

