

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK UNTUK MENCEGAH KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA ANAK

Elfriza Putri Indrayanti¹, Meilla Dwi Nurmala², Lenny Wahyuningnysih³

^{1,2}Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Indonesia
Korespondensi.author: elfrizaputriy@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop a preventive media in the form of the Engklek game to prevent aggressive behavior tendencies. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the 4D development model by Thiagarajan, which includes the stages of Define, Design, Development, and Disseminate. The trial subjects were collected through questionnaires and literature review. The developed product was validated by experts. The results of the expert validation showed a score of 75% from media and material experts (Feasible), 89.28% from language experts (High Feasible), and 93.75% from practitioners (High Feasible), resulting in an average score of 86.1, categorized as "High Feasible". Therefore, it can be concluded that the Engklek game media is highly feasible for implementation.

Keywords: Aggressive Behavior Tendencies, Engklek Game Media, Research and Development.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbentuk permainan engklek sebagai sarana preventif untuk mencegah kecenderungan perilaku agresif. Metode yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D Thiagarajan, yang meliputi tahap Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Subjek uji coba penelitian ini yaitu 10 siswa kelas VI yang memiliki tingkat kecenderungan perilaku agresif tinggi. Teknik pengumpulan datanya, yaitu kuesioner dan studi pustaka. Produk yang dikembangkan melalui tahap uji validitas produk oleh para ahli. Adapun hasil dari validitas ahli media dan materi yaitu 75% (Layak), validitas ahli bahasa yaitu 89,28% (Sangat Layak), dan praktisi yaitu 93,75% (Sangat Layak). Sehingga nilai rata-rata dari penilaian yaitu 86,1% dalam kategori "Sangat Layak". Selanjutnya, berdasarkan hasil respon siswa terhadap media permainan mendapatkan nilai sebesar 87,85% atau berada pada kategori "sangat layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan engklek sangat layak untuk diimplementasikan.

Kata Kunci: Kecenderungan Perilaku Agresif, Media Permainan Engklek, Research and Development.

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar yang memiliki peran penting dalam meletakkan fondasi kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan peserta didik. Keberhasilan pendidikan dasar berkontribusi besar terhadap perkembangan anak di masa depan, baik dalam aspek akademik maupun sosial-emosional (Dewi, 2020). Anak usia SD, berkisar 6-12 tahun, menurut Havighurst termasuk dalam fase akhir masa kanak-kanak. Pada tahap ini, anak

dihadapkan pada tugas perkembangan seperti belajar berinteraksi secara sehat dengan teman sebaya, mengembangkan hati nurani, moralitas, dan skala nilai-nilai, serta mengembangkan sikap sehat terhadap kelompok dan lembaga-lembaga (Kurniawati, Solehuddin, dan Ilfiandra, 2019). Namun, dalam proses ini, anak tidak jarang menunjukkan perilaku yang bertentangan dengan norma yang berlaku, yang dapat dikategorikan sebagai kenakalan anak (Putri dan Cahyanti, 2021). Salah satu bentuk kenakalan yang sering dijumpai yaitu perilaku agresif.

Menurut Buss dan Perry (dalam Panie, 2022), perilaku agresif adalah suatu kecenderungan perilaku yang berniat untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik, verbal, maupun melalui amarah dan permusuhan. Di lingkungan sekolah, bentuk perilaku agresif dapat berupa perkelahian, bersikap kasar terhadap teman, mengganggu teman, mengejek, serta tindakan yang mengganggu proses pembelajaran (Dianto, Wiyani, Amini, 2021). Myers (2010) memperkuat hal tersebut dengan mengidentifikasi tanda-tanda perilaku agresif yang meliputi menendang, mencubit, merusak barang, melakukan tindakan kekerasan, mencaci-maki, mencemooh, dan menghina orang lain (Diron, 2023).

Data dari KemenPPPA mencatat 251 kasus kekerasan di sekolah pada anak usia 6–12 tahun selama Januari hingga April 2023 (Feyori & Ningsih, 2024). Sementara itu, laporan KPAI (2024) menunjukkan peningkatan kasus kekerasan fisik dan psikis terhadap anak menjadi 240 kasus. Temuan ini memperkuat pernyataan Schick & Cierpka (2016) bahwa perilaku agresif tidak hanya ditemukan pada remaja, tetapi juga pada anak usia sekolah dasar. Jika tidak ditangani sejak dini, perilaku ini berpotensi berkembang menjadi kenakalan remaja (Purnawan & Situmorang, 2021). Selain itu, pada masa ini anak mulai aktif membentuk hubungan sosial dan belajar memahami norma dalam interaksi kelompok. Anak yang cenderung agresif berisiko ditolak oleh teman sebaya, yang berdampak pada keterampilan sosial dan kecenderungan menarik diri (*introvert*). Hal tersebut sesuai dengan pendapat John Coie dalam Santrock (2007) yang menyebutkan anak yang berperilaku agresif ditolak karena mereka lebih cenderung mengacau dalam permainan kelompok dan emosional. Anak-anak yang ditolak memiliki kemampuan sosial yang lebih sedikit dalam berteman dan mempertahankan hubungan yang positif dengan teman seusianya (Sarmin, 2017).

Layanan bimbingan dan konseling memiliki peran penting dalam membantu siswa mengatasi berbagai kelemahan dan hambatan yang dihadapi di sekolah (Damanik, 2019), termasuk dalam hal pencegahan perilaku agresif. Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar sangat penting untuk dilaksanakan secara khusus, terprogram, dan ditangani dengan baik oleh guru Bimbingan dan Konseling agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Hal ini ditegaskan dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 111 Tahun 2014, yang menyatakan bahwa pada satu Sekolah Dasar atau gugus Sekolah Dasar dapat diangkat guru Bimbingan dan Konseling (konselor) untuk menyelenggarakan layanan tersebut. Namun, pada kenyataannya posisi struktural konselor di Sekolah Dasar belum sepenuhnya terimplementasi sesuai peraturan yang berlaku. Apabila di Sekolah Dasar belum

memiliki guru Bimbingan dan Konseling, maka layanan BK dilaksanakan oleh guru kelas. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 35 Tahun 2010 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya, yang menyatakan bahwa guru kelas selain melaksanakan pembelajaran juga wajib menyelenggarakan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik di kelas yang menjadi tanggung jawabnya (Nafisah, Wiantina, & Dewi, 2023). Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan tersebut, khususnya dalam mencegah perilaku agresif, adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan. Menurut Prayitno dan Amti (2015), untuk sasaran anak usia Sekolah Dasar, layanan BK perlu didukung dengan prosedur penunjang seperti permainan, boneka, cerita, dan media lain yang memungkinkan anak-anak mengekspresikan dirinya dengan lebih bebas dan menyenangkan.

Permainan memiliki berbagai jenis, mulai dari yang bersifat tradisional hingga modern. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi (Hadyansah, Septiana, dan Budiman, 2021). Permainan tradisional umumnya sederhana dan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki makna mendalam seperti memabangun kekompakan dan solidaritas antar pemain. Sayangnya, permainan tradisional kini mulai terlupakan. Anak-anak cenderung memilih permainan yang lebih praktis dan individualistik, seperti *video game*. erubahan ini dipengaruhi oleh pola pikir masyarakat yang semakin berkembang dan mulai meninggalkan kebiasaan tradisional. Padahal, permainan tradisional merupakan aset budaya yang perlu dijaga dan dilestarikan (Effendi, 2023). Selain sebagai bentuk pelestarian budaya, permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi perkembangan sosial dan pribadi anak. Oleh karena itu, permainan tradisional sangat potensial untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran dan bimbingan.

Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media dalam bimbingan kelompok yaitu engklek. Engklek merupakan jenis permainan tradisional yang dimainkan dengan melompat-lompat di atas gambar berbentuk kotak-kotak pada permukaan tanah menggunakan satu kaki (Kurniawan, 2019).. Selain sebagai hiburan, permainan ini memiliki manfaat dalam pengembangan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak-anak belajar menaati aturan, menunggu giliran, mengasah kontrol diri, dan membangun interaksi sosial yang sehat Pebryawan (2015). Hal ini diperkuat oleh, Ayuningtyas, Hidayat, dan Nur (2022) yang menyatakan bahwa permainan engklek dapat membantu anak dalam melatih kesabaran, kontrol diri, serta meningkatkan keterampilan sosial dalam berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga berkontribusi dalam mencegah kecenderungan berperilaku agresif.

Penelitian sebelumnya oleh Rukhana, Wahyu, Azizah, dan Yanto (2024) menunjukkan bahwa permainan engklek untuk mengurangi perilaku agresif siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok dinyatakan layak digunakan sebagai media untuk mengurangi perilaku agresif (Rukhana, Wahyu, Azizah, dan Yanto,

2024). Namun, belum terdapat pengembangan media permainan engklek yang secara khusus ditujukan untuk mencegah kecenderungan perilaku agresif pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Penelitian ini bertujuan mengembangkan permainan engklek sebagai media preventif untuk pencegahan kecenderungan perilaku agresif pada anak. Dengan adanya media pencegahan yang menarik, diharapkan kecenderungan perilaku agresif dapat ditekan sejak dini sebelum berkembang menjadi masalah yang lebih serius di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut sebagai *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2022), R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan, menciptakan, memproduksi, dan menguji kelayakan suatu produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), yang mencakup empat tahapan, yaitu *define, design, development, dan disseminate* (Maydiantoro, 2021).

Lokasi penelitian dan uji coba produk dilakukan di SD Negeri Perumnas 1 Tangerang, yang beralamat di Jl. Nangka Raya, Perumnas 1, Kec. Cibodas, Kota Tangerang, Banten. Penelitian ini menggunakan instrumen yang diadaptasi dari Buss and Perry Aggression Questionnaire (1992), yang mengkategorikan perilaku agresif kedalam empat aspek, yaitu agresif fisik, agresif verbal, kemarahan, dan permusuhan. Instrumen ini digunakan untuk mencari tahu tingkat kecenderungan perilaku agresif pada siswa kelas VI SD Negeri Perumnas 1 Tangerang. Peneliti menggunakan skala Likert dengan 4 tingkatan jawaban untuk mengumpulkan data mengenai kecenderungan perilaku agresif, serta sebagai instrumen untuk ahli materi dan media. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, serta pandangan individu atau kelompok terhadap suatu permasalahan, termasuk dalam menilai objek, rancangan produk, proses pengembangan, dan hasil akhir dari produk yang dibuat (Sugiyono, 2022).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner dan studi pustaka. Kemudian, teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji kelayakan produk, serta uji coba terbatas. Adapun validator dalam uji kelayakan produk meliputi ahli media dan materi, ahli bahasa, dan ahli praktisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk instrumen uji validitas/kelayakan produk yang dikembangkan, yakni media permainan engklek untuk mencegah kecenderungan perilaku agresif pada siswa sekolah dasar. Analisis ini mencakup perhitungan persentase kelayakan produk dan interpretasi hasil sesuai dengan kriteria validitas/kelayakan yang telah ditetapkan pada perangkat penilaian. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat memastikan bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi standar validitas/kelayakan yang diperlukan. Di bawah ini merupakan gambaran rumus persentase kelayakan yang digunakan dalam analisis:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\Sigma \text{Skor observasi}}{\Sigma \text{Skor yang di harapkan}} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus Persentase Kelayakan

Setelah itu, interpretasi dilakukan berdasarkan kriteria penilaian menurut Arikunto (dalam Ernawati dan Sukadiyono, 2017), yang dapat dilihat pada data berikut:

Skor dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

Tabel 1. Kriteria Penilaian Uji Kelayakan Produk

Berdasarkan tabel di atas, jika penilaian angket yang telah divalidasi oleh para ahli memberikan skor 61% ke atas, maka penilaian tersebut dianggap valid.

No	Item Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Media dan Materi	75%	Layak
2	Bahasa	89,28%	Sangat Layak
3	Praktisi	93,75%	Sangat Layak
Total Skor Rata-Rata		86,1%	Sangat Layak

Tabel 2. Skor Rata-Rata Uji Kelayakan

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari penilaian media dan materi yaitu 75%. Penilaian ahli bahasa sebesar 89,28%, dan penilaian praktisi mendapatkan skor 93,75%. Adapun nilai rata-rata dari keseluruhan aspek penilaian yaitu 86,1% yang berada pada kategori “Sangat Layak”.

Hasil Uji Coba Terbatas

Media permainan engklek yang telah diuji coba kelayakan oleh ahli dan diuji ketergunaan oleh praktisi, serta telah melewati tahap revisi produk, selanjutnya akan diuji coba terbatas kepada 10 siswa dengan kecenderungan perilaku agresif tinggi. Sebelum memulai permainan, peneliti memperkenalkan media dan memberikan penjelasan mengenai cara bermain, fungsi masing-masing kartu, dan tujuan dari kegiatan ini, setelah itu siswa diberi kesempatan untuk memainkan permainan engklek. Kemudian siswa diberikan instrumen angket respon siswa guna memberikan penilaian kelayakan media permainan engklek berdasarkan penilaian siswa.

Berdasarkan hasil uji coba produk awal yang mencakup tiga aspek, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa., didapati hasil, dimana aspek kelayakan isi

mendapat nilai 86%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan nilai 86%, dan aspek kelayakan bahasa mendapatkan nilai 87,5%. Total keseluruhan dari penilaian uji coba produk ini yaitu 87,85% yang berarti media permainan engklek ini sangat layak digunakan atau diimplementasikan

Pembahasan

Berdasarkan hasil angket, kecenderungan perilaku agresif yang disebarkan kepada siswa kelas VI di SD Negeri Perumnas 1 yang berjumlah 57 siswa, diperoleh gambaran tingkat kecenderungan perilaku agresif siswa yang terbagi ke dalam tiga kategori, yaitu 40% tinggi atau sebanyak 23 siswa, 37% sedang atau sebanyak 21 siswa, dan 23% rendah atau sebanyak 13 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih berada pada kategori tinggi dan sedang.

Perilaku agresif yang tidak ditangani sejak dini akan berdampak pada usia remaja dan nantinya akan menjadi suatu perilaku kenakalan remaja (Purnawan dan Situmorang, 2021). Maka dari itu, diperlukan media preventif mengenai kecenderungan perilaku agresif agar tidak berkembang menjadi masalah yang lebih serius di masa depan. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu permainan engklek untuk mencegah kecenderungan perilaku agresif pada siswa sekolah dasar.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*, dengan model 4D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan (dalam Maydiantoro, 2021). Model ini melibatkan empat tahap pengembangan, yaitu *define*, *design development*, dan *disseminate*. Peneliti memilih model 4D ini karena langkah-langkah dan tahapannya mudah dipahami serta dijalankan. Menurut Pebryawan (2015), permainan engklek memiliki manfaat untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal. Selain itu, menurut Ayuningtyas, dkk (2022) juga menyatakan bahwa permainan engklek dapat membantu anak dalam melatih kesabaran, kontrol diri, serta meningkatkan keterampilan sosial dalam berinteraksi, sehingga berkontribusi dalam mencegah kecenderungan perilaku agresif

Uji kelayakan produk dilakukan oleh ahli media dan materi, ahli bahasa, serta praktisi. Hasil uji kelayakan yang dilakukan para ahli digunakan sebagai acuan kelayakan pengembangan produk. Berdasarkan hasil uji kelayakan, permainan engklek memperoleh persentase kelayakan yang sangat baik, yaitu 75,00% dari ahli media dan materi, 89,28%, dari ahli bahasa, dan 93,75%, dari praktisi. Rata-rata persentase kelayakan adalah 86,1% yang termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan.

Media permainan engklek yang telah diuji coba kelayakan oleh ahli dan diuji ketergunaan oleh praktisi, serta telah melewati tahap revisi produk, selanjutnya akan diuji coba terbatas kepada 10 siswa dengan kecenderungan perilaku agresif tinggi. Berdasarkan hasil uji coba produk awal yang mencakup tiga aspek, yaitu

kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Pengisian penilaian uji coba produk ini dilakukan oleh 10 siswa kelas VI sebagai responden, dimana aspek kelayakan isi mendapat nilai 86%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan nilai 86%, dan aspek kelayakan bahasa mendapatkan nilai 87,5%. Total keseluruhan dari penilaian uji coba produk ini yaitu 87,85% yang berarti media permainan engklek ini sangat layak digunakan atau diimplementasikan.

Pelaksanaan uji coba terbatas, ditemukan beberapa kekurangan. Salah satunya yaitu beberapa siswa menunjukkan perilaku yang suka bercanda, berkata kasar, cenderung mendominasi permainan, sementara itu terdapat siswa yang bersikap pasif. Kondisi ini menyebabkan suasana menjadi kurang kondusif dan mengganggu konsentrasi siswa lainnya. Dalam permainan ini telah ditetapkan aturan bahwa peserta tidak boleh berteriak, berkata kasar, atau mengganggu teman. Pelanggaran terhadap aturan tersebut akan dikenai sanksi berupa kehilangan giliran bermain dan mundur satu kotak dari posisi terakhir. Akibatnya, beberapa siswa sering mendapatkan hukuman di awal permainan. Namun, setelah beberapa saat dan merasakan konsekuensi tersebut, siswa mulai belajar untuk menahan diri, berbicara dengan lebih sopan, dan mengatur sikap selama permainan berlangsung. Proses adaptasi juga terlihat saat beberapa siswa yang awalnya belum pernah memainkan permainan tradisional engklek mulai memahami alur permainan dan aturan dasarnya. Dengan demikian, meskipun awalnya terdapat kendala, secara bertahap siswa menunjukkan perkembangan positif dalam permainan.

Tahap terakhir dalam model pengembangan ini yaitu tahap diseminasi atau penyebaran. Pada tahap ini, peneliti memperkenalkan media permainan engklek yang telah melewati tahap uji kelayakan, revisi, dan uji coba terbatas agar dapat dimanfaatkan oleh pihak lain. Diseminasi dilakukan ke tiga sekolah dasar berbeda dengan tujuan memperkenalkan produk secara langsung kepada guru.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa tingkat kecenderungan perilaku agresif siswa kelas VI di SD Negeri Perumnas 1 Tangerang yaitu 40% siswa tergolong dalam kategori tinggi, 37% sedang, dan 23% rendah. Permainan engklek dikembangkan sebagai upaya pencegahan kecenderungan perilaku agresif. Permainan ini diisi dengan kartu pertanyaan, kartu informasi, dan kartu tantangan.

Media permainan engklek dikembangkan dengan model 4D yang memiliki empat tahapan diantaranya ialah definisi (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Proses pengembangan produk berhasil melewati uji kelayakan dengan penilaian ahli media dan materi mencapai 75%, ahli bahasa memberikan nilai 89,28%, dan praktisi memberikan penilaian 93,75%. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli, media permainan engklek diuji cobakan secara terbatas kepada 10 siswa kelas VI dengan tingkat kecenderungan perilaku agresif tertinggi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor 87,85% yang berarti media

permainan engklek ini sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil tersebut, media permainan engklek dapat digunakan sebagai upaya dalam mencegah kecenderungan perilaku agresif pada siswa kelas VI SD Negeri Perumnas 1 Tangerang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, E. E., Hidayat, S., & Nur, L. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Self Control Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Abmas*, 22(1), 1-14.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Damanik, H. R. (2019). Pengembangan Potensi Siswa melalui Bimbingan dan Konseling. *Warta Dharmawangsa*, 13(4).
- Dewi, P. Y. A. (2020). Perilaku School Bullying pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 39-48.
- Dianto, L. I., Wiyani, N. A., & Amini, M. (2021). Penanganan Siswa Berperilaku Agresif di SD Negeri Karangreja 2 Kutasari Purbalingga. *Jurnal Kependidikan*, 9(2), 269-286.
- Diron, A. Z. (2023). Pengaruh Konseling Behavioral dengan Teknik Self Control dalam Meminimalisir Perilaku Agresif Peserta Didik Kelas Xi Mipa 3 di SMA Negeri 4 Singaraja. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Effendi, D. (2023, December). Penerapan Permainan Engklek untuk Melatih Keseimbangan Anak Tunagrahita Ringan SMPLB Dharma Bhakti Ungaran. In *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR) (Vol. 8)*.
- Feyori, D. P., & Ningsih, Y. T. (2024). Storytelling dalam Menurunkan Perilaku Agresi pada Kanak-kanak Akhir di Sekolah Dasar X Kota Bukittinggi. *GUIDING WORLD (BIMBINGAN DAN KONSELING)*, 7(1), 188-193.
- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Aksararaga*, 3(1), 42-46
- Jauhar Nafisah, S., Azmi Wiantina, N., & Putri Kartika Dewi, N. (2023). Profil Tugas Perkembangan Siswa Sd Shigor Daarul Qur'an Putra. *JIEGC Journal of Islamic Education Guidance and Counselling*, 4(1), 07-13.
- KPAI. (2023, oktober 19). Data Perlindungan Anak. Komisi Perlindungan Anak: <http://kpai.go.id>
- KPAI. (2024, Februari 19). Laporan Tahunan KPAI, Jalan Terjal Perlingungan Anak: Ancaman Serius Generasi Emas Indonesia: <http://kpai.go.id>
- Kurniawan, A.W. (2019). Olahraga dan Permainan Tradisional. Malang: Wineka Media
- Kurniawati, N. A., Solehuddin, S., & Ilfiandra, I. (2019). Tugas Perkembangan pada Anak Akhir. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 3(02), 83-90.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29-35.
- Myers, G, David. 2010. *Social Psychology*. McGraw-Hill Higher Education, 2010.
- Panie, A, L, Sifera. 2022. *Remaja Agresif: Pencegahan Perilaku Agresif Remaja melalui Fungsi Afektif Keluarga*. CV Sketsamedia.
- Pebryawan, K. (2015). Engklek sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern. *Magistra*, 27(92), 174-186.

- Prayitno, Erman Amti. (2015). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Purnawan, R. A., & Situmurang, N. Z. (2021). Peranan Regulasi Emosi, Kontrol Diri, Penerimaan Diri terhadap Perilaku Agresif Siswa SMP di Yogyakarta. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 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.
- Rukhana, E., Saputra, W. N. E., Azizah, N., Yanto, P. N. F., & Izzaty, R. I. (2024). Development of Engklek Kedamaian Game with Group Guidance to Reduce Aggressive Behavior in Students. *Ta'dib*, 27(1), 173-182.
- Sarmin, S. (2017). *Konselor Sebaya: Pemberdayaan Teman Sebaya dalam Sekolah Guna Menanggulangi Pengaruh Negatif Lingkungan*. Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual, 2(1), 102-112.
- Schick, A., & Cierpka, M. (2016). Risk Factors And Prevention Of Aggressive Behavior In Children And Adolescents. *Journal for educational research online*, 8(1), 90-109.
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.