

Play therapy dengan permainan tradisional “Gobak sodor” untuk meningkatkan regulasi diri pada anak dengan tanggung jawab rendah

Defi Astriani¹

Abstract

Problems of responsibility are often found in elementary school-aged children, especially related to self-regulations and doing assignments. Children have not been able to organize and direct themselves properly to achieve what they want. The aim of the research is to increase children self-regulation with play-therapy so that they become responsible. The research subjects were 10 elementary school students. This study uses a quasi-experimental method with a non-randomized one group pre-test post-test design. The analysis of the study were tusing paired sample test. The result there was a significant difference in self-regulation scores between before and after the intervention was given.

Keywords

Children, play-therapy, responsibility, self-regulation

Pendahuluan

Permasalahan terkait tanggung jawab rendah terhadap tugas sekolah pada anak usia Sekolah Dasar merupakan masalah yang sering terjadi. Pada usia ini, anak belum mampu bersikap tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kepada mereka dan cenderung mengabaikan. Permasalahan tanggung jawab yang terjadi di sekolah dapat meliputi ketidakmampuan mengerjakan tugas, datang terlambat ke sekolah, tidak tertib dalam berbaris, mengganggu teman, mencoret-coret bangku atau dinding sekolah, tidak berpakaian rapi, sering bolos sekolah, sering berkelahi dengan teman, tidak mengerjakan dan tidak mengumpulkan pekerjaan rumah, serta tidak patuh pada guru.

Tanggungjawab akan peraturan sekolah ataupun tugas sekolah berkaitan dengan kemampuan regulasi diri seseorang. Regulasi diri (*self-regulation*) merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengatur dan mengarahkan perilakunya (Zimmerman, 1990). Terkait dengan hal tersebut, kemampuan regulasi diri mencakup tiga proses, yakni *self-observation*, *self-evaluation*, dan *self-reaction*. Apabila anak mempunyai regulasi diri yang baik maka ia akan mampu mengontrol dan mengarahkan diri mereka untuk mencapai tujuan yang baik, misalnya menjadi juara kelas karena bertanggung jawab atas peraturan dan tugas-tugas mereka (Santrock, 2008).

Terdapat dua faktor yang berpengaruh pada regulasi diri (*self-regulation*) yaitu eksternal dan internal (Alwisol, 2009). Secara eksternal dapat mempunyai pengaruh melalui dua cara, yakni: (a) adanya standar lingkungan dan faktor pribadi yang kemudian dapat membentuk standar evaluasi diri seseorang. (b) penguatan (*reinforcement*), saat seseorang telah menetapkan standar tertentu pada tingkah lakunya, maka penguatan ini diperlukan untuk menjadi pilihan dilakukannya lagi tingkah laku tersebut. Secara internal, dipengaruhi oleh: (a) observasi diri (*self-observation*), (b) proses penilaian tingkah laku (*judgmental process*), proses ini dapat membantu

individu untuk melihat apakah tingkah lakunya sudah sesuai dengan standar pribadi, yaitu dengan membandingkannya dengan standar norma atau dengan melihat tingkah lalu orang lain, serta dapat menilai berdasarkan penting tidaknya suatu aktifitas, (c) reaksi diri afektif (*self-response*). Tahap selanjutnya adalah evaluasi diri baik secara positif maupun negatif, kemudian memberikan *reward* atas perilaku tersebut. *Reward* ini bisa berupa hukuman atau hadiah untuk diri sendiri. Reaksi afektif ini tidak selamanya muncul bergantung dengan fungsi kognitif masing-masing individu yang dapat mempengaruhi evaluasi positif atau negatif menjadi kurang bermakna bagi individu tersebut (Alwisol, 2009).

Anak-anak yang tidak memiliki regulasi-diri, seringkali tidak mampu mengontrol diri mereka dan tidak mampu mengarahkan diri mereka kepada tujuan-tujuan yang baik dalam kehidupan mereka terutama di sekolah, sehingga mereka tidak bertanggungjawab terhadap hal ataupun tugas-tugas yang mereka hadapi. Kurangnya regulasi diri pada anak-anak yang berguna untuk menghadapi peraturan dan tugas di sekolah bisa menyebabkan pencapaian akademik anak menurun, serta terdapat kemungkinan adanya masalah dalam penyesuaian sosial mereka (Santrock, 2008).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada para subjek dan guru pendamping subjek ketika berada di lingkungan sekolah, didapatkan hasil jika selama proses pembelajaran mereka sering mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru, tidak berperan aktif dalam kelompok dan cenderung tidak bisa menerima resiko dari tindakan yang dilakukan, misalnya ketika melakukan kesalahan mereka

¹ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.

Korespondensi:

Defi Astriani. Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Jl. Masjid No.22, Kauman, Kec. Kepanjenkidul, Kota Blitar, Jawa Timur
Email: defi45astriani@gmail.com

akan mencari alasan untuk membenaran diri atau malah menyalahkan orang lain.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan pada para subjek dan hasil *pretest*, ditemukan masih minimnya tanggung jawab mereka. Minimnya tanggung jawab ini ditunjukkan dari beberapa perilaku seperti kurang mampu mengerjakan tugas yang diberikan secara individu, tidak mengerjakan perintah yang diberikan dengan berbagai alasan dan lebih acuh terhadap tugas-tugasnya. Sedangkan dari hasil *pretest* dengan menggunakan skala regulasi diri, diperoleh hasil bahwa sebanyak tujuh siswa termasuk dalam kategori tanggung jawab rendah dan tiga siswa dalam kategori sedang.

Perilaku yang ditunjukkan oleh para subjek merupakan hasil dari pengamatan dari perilaku orang lain (*social-learning*). *Social learning theory* adalah teori belajar sosial, dimana individu mengamati perilaku orang lain kemudian menirunya, terutama perilaku orang yang dianggap sebagai *role model* dan memiliki pengaruh (Grusec, 2020). Apabila perilaku ini kemudian mendapatkan penguatan, maka perilaku yang ditiru tersebut akan terinternalisasi ke dalam perilaku dirinya sendiri. Hasil modeling bisa berupa visual dan verbal yang kemudian diterapkan dalam perilaku sehari-hari (Friedman & Schustack, 2006).

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jika perilaku yang ditunjukkan oleh para subjek adalah akibat dari pengamatan terhadap lingkungannya. Para subjek tinggal di lingkungan yang kurang sehat dan memberikan contoh yang buruk pada mereka. Perilaku model yang ada kemudian ditiru dan mendapatkan penguatan dari orang lain (Bandura, 2018).

Siswa akan meniru perilaku orang lain jika perilaku tersebut sesuai dengan dirinya, seperti minat, pengalaman, cita-cita, dan tujuan. Hal inilah yang kemudian menyebabkan terbentuknya tanggung jawab rendah pada siswa. Mereka mengamati perilaku orang-orang di lingkungannya kemudian ketika perilaku tersebut sesuai dengan dirinya maka akan dijadikan *role model* dan menjadi perilaku dirinya saat ini tanpa dievaluasi terlebih dahulu (Alwisol, 2009). Perilaku yang sudah terinternalisasi ini kemudian diwujudkan dalam perilaku sehari-hari, seperti kurang mampu mengerjakan tugas yang diberikan secara individu, tidak mengerjakan perintah yang diberikan dengan berbagai alasan dan lebih acuh terhadap tugas-tugasnya.

Melihat begitu banyaknya masalah tentang rendahnya regulasi diri anak di sekolah yang bisa mengakibatkan rendahnya tanggung jawab pada anak usia Sekolah Dasar, maka diperlukan sebuah upaya untuk meningkatkan regulasi diri anak, sehingga nantinya anak memiliki sikap bertanggung jawab yang lebih baik. Upaya yang dapat dilakukan adalah melalui metode bermain untuk meningkatkan regulasi diri anak sehingga permasalahan tanggungjawab bisa segera mendapatkan solusi (Guire & Edward, 2000).

Bermain adalah aktifitas yang membuat orang yang melakukannya menjadi senang. Tujuan dari bermain adalah mencari kesenangan, mengisi waktu luang atau melakukan olahraga (Simatupang, 2005). Terapi bermain sangat efektif diberikan di semua kalangan usia, jenis kelamin, dan berbagai masalah yang muncul (Bratton et al., 2005). Ada 2 jenis tipe permainan, yakni modern dan tradisional. Masing-masing permainan ini mempunyai keunggulan dan kelemahan. Keunggulan dari permainan modern ialah jenis permainan

lebih banyak didukung dengan visual yang menarik, efektif dan efisien, lebih praktis serta terdapat banyak pilihan tema permainan. Namun akan berdampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Anak akan menjadi *addict* dan akan berpengaruh pada hubungan sosial anak, dimana hal ini akan membuat komunikasi anak menjadi kurang dan nantinya akan berpengaruh pada karakter anak di masa depan. Tipe permainan tradisional mempunyai fungsi sebagai sarana tumbuh kembang anak dalam hal motorik, moral, mental dan kognitif (Arikunto, 2013). Jenis permainan ini juga berkaitan erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi dan kepribadian anak (Iswinarti, 2010).

Permainan tradisional yang digunakan untuk meningkatkan tanggung jawab adalah permainan “gobak sodor”. Anak-anak dapat melatih diri untuk bertanggung jawab melalui peraturan-peraturan yang terdapat dalam permainan tanpa merasakan adanya “paksaan” untuk menuruti peraturan tersebut karena adanya perasaan senang ketika menghadapi permainan bersama teman-teman mereka. Sehingga kemudian anak-anak dapat mempelajari dan melatih diri mereka untuk bertanggung jawab melalui permainan tersebut (Iswinarti, 2010).

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi-experiment* dengan menggunakan *non-randomized one group pre-test post-tets design*. Alasan peneliti menggunakan desain tersebut karena tidak memungkinkan untuk dilakukan pengacakan dan membagi subjek penelitian dalam kelompok eksperimen dan kontrol (Seniati et al., 2005). Penelitian ini hanya terdapat satu kelompok yaitu kelompok eksperimen karena keterbatasan jumlah subjek yang dapat mengikuti intervensi. Pengukuran efektifitas intervensi menggunakan skala regulasi diri dengan membandingkan data *pre-test* dan *post-test* antara sebelum dan sesudah pemberian intervensi.

Subjek adalah siswi SD yang berusia 10 – 12 tahun sebanyak 10 orang. Pengambilan data awal dilakukan melalui serangkaian metode antara lain wawancara, observasi dan kuesioner. Wawancara dilakukan terhadap guru pembimbing subjek, observasi dilakukan untuk memperoleh informasi perilaku dan aktivitas subjek selama berada di lingkungan kelas maupun luar kelas. Pemberian kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana tanggung jawab subjek terhadap tugas-tugas sekolah ataupun dalam kehidupan sehari-hari dan digunakan sebagai data tambahan untuk memperkuat hasil asesmen.

Jenis intervensi yang dilakukan adalah pelatihan melalui permainan “gobak sodor” yang menggunakan metode *berlian* (*experiential-learning*). *Experiential-learning* adalah metode yang melibatkan subjek secara langsung dalam permainan dan merefleksikan pengalaman siswa menjadi alternatif metode dalam meningkatkan regulasi diri (Kolb et al., 1999). Target dari intervensi adalah untuk meningkatkan regulasi diri anak sehingga anak dapat menjadi lebih bertanggung jawab. Intervensi ini terdiri dari enam sesi dan berlangsung selama 60 menit di setiap sesinya. Setelah permainan selesai di setiap sesinya akan diberikan refleksi dan *feedback* untuk mengungkapkan aspek-aspek regulasi diri serta agar subjek bisa belajar dari kesalahan yang dilakukan di permainan sebelumnya

Intervensi

Sesi I: Pra Terapi. Sesi ini subjek diberikan pengarahan terkait kegiatan dan melakukan *building raport* dengan memberikan *ice breaking* dan menyampaikan tujuan dilaksanakannya kegiatan ini, pemberian *informed consent*. Terapis dan terapi saling mengenal satu sama lain. Setelah dijelaskan tujuan kegiatan terapis mengetahui tujuan kegiatan dan menyetujui untuk mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir yang ditandai dengan penandatanganan *informed consent*.

Sesi II: Bermain Gobak Sodor. Pada sesi ini, subjek mendapatkan penjelasan terkait prosedur permainan dan pembagian tim penjaga dan tim bermain dalam permainan. Subjek mendengarkan dengan seksama penjelasan dari terapis sehingga dapat melakukan simulasi permainan dengan baik. Pada akhir sesi subjek mampu mengevaluasi permainan yang telah dilakukan.

Sesi III: Bermain Gobak Sodor. Para subjek melakukan permainan gobak sodor seperti yang sudah dijelaskan pada sesi sebelumnya. Di akhir sesi para subjek mampu memberikan refleksi terkait pengalaman mereka selama bermain gobak sodor. Refleksi yang diberikan berupa bagaimana merencanakan, menginstruksi diri, mengorganisasi atau mengatur diri, memonitor aktifitas, dan melakukan evaluasi selama permainan. Hal ini berlaku untuk tim yang menang dan kalah pada sesi ini. Refleksi dan evaluasi ini dijadikan pedoman untuk permainan selanjutnya agar mereka dapat bermain lebih baik lagi atau mempertahankan permainan.

Sesi IV: Bermain Gobak Sodor. Para subjek melakukan permainan gobak sodor seperti yang sudah dijelaskan pada sesi sebelumnya. Di akhir sesi para subjek mampu memberikan refleksi terhadap pengalaman subjek selama bermain gobak sodor tentang bagaimana motivasi mereka untuk memenangkan permainan dalam hal menggerakkan dan mengarahkan diri ketika bermain.

Sesi V: Bermain Gobak Sodor. Para subjek melakukan permainan gobak sodor seperti yang sudah dijelaskan pada sesi sebelumnya. Di akhir sesi para subjek melakukan refleksi terhadap pengalaman mereka selama bermain gobak sodor tentang mengontrol dan mengatur usaha dalam permainan, mengatur waktu dan mencari bantuan pada anggota tim untuk memenangkan permainan.

Sesi VI: Evaluasi. Subjek diminta untuk mengisi lembar evaluasi selama pelaksanaan kegiatan dan menutup kegiatan. Kemudian para subjek memberikan penilaian terhadap permainan yang sudah dilakukan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yakni menggunakan *SPSS for windows ver. 21* menggunakan uji *paired sample t-test*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh intervensi yang diberikan pada subjek.

Tabel 1. Data Hasil Pengukuran Sebelum dan Sesudah Intervensi

Nama	Usia	Kelas	Pretest	Post-test
E	10	IV	73	83
RA	10	IV	83	102
SA	10	IV	82	79
AS	10	IV	66	92
SLP	1	V	66	100
NP	10	IV	67	89
DP	11	IV	69	87
PZ	12	V	73	95
SN	10	IV	76	94
AG	10	IV	65	93
Rata-rata			72.0	91.4

Hasil uji beda pretest-posttest $t=-6.00$, $p=0.000$

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Subjek yang berusia 10 tahun berjumlah 3 orang. Usia 11 tahun berjumlah 6 orang. Usia 12 tahun berjumlah 1 orang. Kesepuluh subjek berjenis kelamin perempuan. Dilihat dari kategori skor *pre-test* regulasi diri, subjek yang berada pada kategori rendah (21 – 75) berjumlah 7 orang. Subjek yang berada dalam kategori sedang (75 - 88) berjumlah 3 orang.

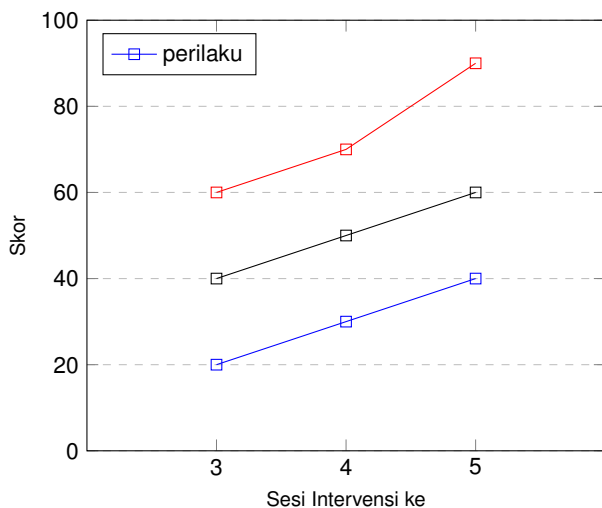
Data hasil pemberian perlakuan berupa terapi bermain dengan menggunakan media gobak sodor untuk melihat tingkat regulasi diri pada subjek menunjukkan bahwa kesepuluh subjek masing-masing mengalami perubahan tingkat regulasi diri jika ditinjau dari skor *pre-test* dan *post-test*. Selain itu juga nilai rata-rata subjek mengalami peningkatan. Sebelum pemberian intervensi kesepuluh subjek memiliki rerata tingkat regulasi diri yang rendah. Setelah diberi perlakuan berupa permainan gobak sodor rerata tingkat regulasi diri subjek mengalami perubahan seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Selanjutnya dilakukan analisis statistik menggunakan pengujian *paired sample t-test* untuk menganalisis perbedaan skor *pre-test* dan *post-test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai $p < 0.05$ ($p = 0.00$) dan nilai *T* hitung (-6.00) ; *T* tabel (-2.26). Nilai *T* hitung yang negatif juga menunjukkan bahwa rata-rata nilai sebelum diberikan terapi lebih rendah dibandingkan dengan sesudah diberikan terapi. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor regulasi-diri pada kondisi sebelum diberi terapi dengan sesudah diberikan intervensi.

Selama proses intervensi, juga dilakukan observasi pada setiap sesi di masing-masing subjek. Rekapitulasi data observasi ini kemudian menjadi data pendukung meningkatnya regulasi diri subjek. Data tersebut bisa dilihat pada Gambar 1.

Selanjutnya, pada grafik 1. menunjukkan hasil rekapitulasi hasil observasi secara keseluruhan subjek yang mengikuti terapi bermain dengan menggunakan metode gobak sodor untuk meningkatkan regulasi diri pada siswa sekolah dasar, dari rekapitulasi tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan subjek mengalami peningkatan pada aspek metakognisi dari sesi 3 hingga sesi 5.

Pada aspek motivasi secara keseluruhan subjek mengalami peningkatan dari sesi ke 3 hingga sesi ke 5. Namun pada



Gambar 1. Hasil Perubahan Perilaku Subjek Ditinjau dari Aspek Regulasi Diri.

aspek perilaku mengalami penurunan pada saat sesi ke 4 dan kemudian meningkat pada sesi selanjutnya. Kesimpulannya hasil dari observasi menunjukkan adanya peningkatan perilaku yang berkaitan dengan indikator regulasi diri pada tiap sesinya.

Pembahasan

Intervensi dilakukan dengan menggunakan terapi bermain yang diberikan pada anak usia Sekolah Dasar, adapun subjek yang terlibat dalam kegiatan terapi ini adalah sepuluh siswi perempuan yang dipilih berdasarkan skor hasil pengukuran tingkat regulasi diri, para subjek yang terpilih tersebut kemudian mengikuti terapi bermain dengan menggunakan permainan gobak sodor. Permainan gobak sodor diberikan dalam enam sesi, dimana disetiap sesinya dilakukan refleksi-refleksi untuk mengungkap aspek-aspek pada regulasi diri sehingga subjek dapat belajar melalui permainan.

Bermain adalah salah satu cara yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi (Mutiah, 2010). Bermain memiliki peranan penting pada perkembangan kognitif anak (Vygotsky, 1967). Permainan gobak sodor memberikan manfaat yang positif bagi anak terutama dalam kemampuan untuk mengendalikan emosi. Melalui bermain anak mampu berinteraksi secara positif dengan orang lain, mampu menghindari perilaku agresif dan dapat mengatur diri untuk memenangkan permainan. Dari sini anak dapat belajar untuk mengontrol emosi mereka sehingga perilakunya menjadi lebih bisa dikendalikan (Charlesworth, 2016) dan dapat memperbaiki tindakan yang salah (Papalia, 2008).

Melalui permainan gobak sodor ini, anak akan berpikir untuk mencapai kemenangan dengan berpikir menyusun strategi, kemudian menerapkan strategi tersebut dalam permainan, serta memotivasi diri mereka untuk dapat memenangkan permainan. Maka dari sinilah kemudian *self-regulation* dalam diri siswa terbentuk. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *play therapy* dapat meningkatkan regulasi diri, mengurangi agresi dan dapat meningkatkan empati (Wilson & Ray, 2018).

Pada hal ini, anak belajar regulasi diri selama proses bermain dan saat proses refleksi. Melalui refleksi anak dapat terbantu untuk memahami nilai yang terkandung dalam permainan yang kemudian dapat diterapkan dalam kehidupannya, baik di rumah maupun sekolah. Nilai-nilai yang dapat diterapkan meliputi merencanakan strategi, mengarahkan diri, dan mengontrol diri sesuai dengan rencana yang sudah dibuat. Hal ini selaras dengan teori *experiential-learning*, dimana anak belajar melalui proses pengamatan yang kemudian diproses secara kognitif untuk diterapkan dalam perilakunya (Kolb et al., 1999). Belajar melalui pengalaman dapat mencakup proses berpikir dan perilaku. Jika anak terlibat secara aktif dalam proses belajar, maka anak ini akan belajar lebih jauh lagi. Hal ini karena selama proses belajar anak mengetahui tentang apa yang sedang dipelajari dan bagaimana menerapkan dalam situasi nyata.

Anak usia 7 sampai 12 tahun telah memasuki tahap perkembangan kognitif operasional konkrit. Artinya anak sudah mulai mampu memahami aturan-aturan yang jelas dan logis. Anak telah mampu berpikir logis, tapi hanya pada benda-benda konkrit. Sedangkan *operation* ialah tindakan untuk memanipulasi obyek yang ada dalam dirinya. Maka selama kegiatan permainan berlangsung diperlukan proses transformasi informasi ke dalam dirinya sehingga perilaku akan semakin efektif (Santrock, 2008). Pada hal ini anak sudah mampu memikirkan "kemungkinan" yang akan terjadi selama melakukan kegiatan tertentu dengan menggunakan hasil sebelumnya yang telah dicapai. Karena anak berada dalam tahap perkembangan operasional konkrit, maka refleksi yang diberikan setelah permainan dapat mereka pahami dan kemudian ditransformasikan ke dalam perilaku mereka baik pada permainan tahap selanjutnya, maupun pada pemikiran mereka tentang situasi yang nyata.

Permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak dahulu dan sering digunakan. Permainan yang digunakan dalam intervensi adalah permainan tradisional yang terkandung nilai didalamnya, salah satunya ialah mengajarkan tentang perencanaan strategi untuk memenangkan permainan (Tim Playplus Indonesia, 2016).

Simpulan dan Implikasi

Hasil dari intervensi terapi kognitif dengan teknik restrukturisasi kognitif dapat memberikan perubahan pada pemikiran negatif subjek. Kecemasan subjek di situasi baru menjadi berkurang, mampu menyatakan pendapat di forum besar dan mampu berinteraksi dengan laki-laki. Kecemasan yang dialami subjek dipengaruhi oleh pemikiran subjek yang menjadi lebih positif dan rasional. Berdasarkan intervensi yang telah dilakukan, subjek direkomendasikan untuk terus memiliki pemikiran yang positif dan rasional.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa terapi bermain dengan menggunakan media permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan regulasi diri pada siswa yang memiliki tanggung jawab rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rerata tingkat regulasi diri subjek.

Selama pelaksanaan intervensi juga terlihat bahwa secara keseluruhan subjek mengalami peningkatan pada aspek-aspek regulasi diri seperti metakognisi, motivasi, dan perilaku. Hal tersebut dapat terjadi karena melalui penerapan terapi yang

menggunakan media permainan yang kemudian direfleksikan terhadap kehidupan sehari-hari dapat lebih memudahkan subjek memahami apa yang sebaiknya mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan tanggung jawab di sekolah maupun di rumah.

Hasil penelitian ini memberikan informasi pada orang tua dan guru bahwa untuk meningkatkan regulasi diri terutama terkait rendahnya tanggung jawab anak terkait tugas sekolah maupun tugas sehari-hari, salah satunya bisa dilakukan dengan metode *play therapy*. Permainan yang dapat digunakan pada *play therapy* ini bisa disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi oleh anak. Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti dengan variabel yang sama disarankan untuk memperhatikan faktor-faktor lain yang mungkin dapat berpengaruh terhadap perubahan perilaku subjek.

Referensi

- Alwisol. (2009). *Psikologi perkembangan*. UMM Press.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka cipta.
- Bandura, A. (2018). Albert bandura and social learning theory. *Learning Theories For Early Years Practice*, 63.
- Bratton, S. C., Ray, D., Rhine, T., & Jones, L. (2005). The efficacy of play therapy with children: A meta-analytic review of treatment outcomes. *Professional Psychology: Research and Practice*, 36(4), 376-390. <https://doi.org/10.1037/0735-7028.36.4.376>
- Charlesworth, R. (2016). *Understanding child development*. Cengage Learning.
- Friedman, H. S., & Schustack, M. W. (2006). *Personality: Classic Theories and Modern Research*. Alih Bahasa. Jakarta: Erlangga.
- 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>
- Guire, M., & Edward, D. (2000). *Child-centered group play therapy with children experiencing adjustment difficulties*. University of North Texas.
- Iswinarti, I. (2010). *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar*.
- Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (1999). *Experiential Learning Theory: Previous Research and New Directions*. Cleveland: Case Western Reserve University.
- Mutiah, D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini (Pertama). In *Prenada Media Group*.
- Papalia, D. E. (2008). Human Development (Psikologi Perkembangan) Edisi Kesembilan, Terj. In *AK Anwar, Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Santrock, J. W. (2008). *Psikologi Pendidikan, terjemahan Tri Wibowo BS Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B. N. (2005). Psikologi eksperimen. In *Jakarta: PT Indeks*.
- Simatupang, N. (2005). Bermain sebagai upaya dini menanamkan aspek sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/jppi.v3i1.6169>
- Tim Playplus Indonesia. (2016). *Ensiklopedia permainan tradisional anak indonesia*. In *Jakarta: Erlangga*.
- Vygotsky. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5(3), 6-18. <https://doi.org/10.2753/RPO1061-040505036>
- Wilson, B. J., & Ray, D. (2018). Child-centered play therapy: Aggression, empathy, and self-regulation. *Journal of Counseling & Development*, 96(4), 399-409. <https://doi.org/10.1002/jcad.12222>
- Zimmerman, B. J. (1990). Self-regulated learning and academic achievement: An overview. *Educational Psychologist*, 25(1), 3-17. http://dx.doi.org/10.1207/s15326985ep2501_2