

## Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Self Control Pada Siswa SD Di RPTRA XY

Vanessa Clarence<sup>1</sup>, Ridwan Abdillah<sup>2</sup>, Syarifah Najmah Khairiyah<sup>3</sup>, Agoes Dariyo<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Universitas Tarumanagara

Corresponding Author: Agoes Dariyo, [agoesd@fpsi.untar.ac.id](mailto:agoesd@fpsi.untar.ac.id)

Published: 2025

### ABSTRAK

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan sosial manusia, termasuk dalam membentuk karakter dan perilaku anak-anak. Salah satu permasalahan yang muncul dalam beberapa tahun terakhir adalah meningkatnya penggunaan bahasa kasar oleh anak-anak, yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial, keluarga, serta paparan media sosial dan game online. Penggunaan bahasa kasar tidak hanya berdampak pada komunikasi, tetapi juga dapat mempengaruhi perkembangan perilaku dan sosial anak. Salah satu faktor yang dapat mengurangi perilaku ini adalah kemampuan self-control atau kontrol diri. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan self-control pada anak usia sekolah dasar di RPTRA (Ruang Publik Terpadu Ramah Anak). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen one-group pre-test post-test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan pengukuran menggunakan alat ukur Self Control Scale (SCS) milik Tangney, Baumeister, dan Boone (2004), yang mengukur lima dimensi: kontrol pikiran, emosi, impuls, regulasi performa, dan perubahan kebiasaan. Kegiatan berlangsung selama empat hari dengan sesi permainan tradisional seperti Red Light Green Light dan Simon Says (dimodifikasi menjadi "Kalau Saya Bilang"), serta edukasi self-control. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan peningkatan signifikan self-control anak setelah program, dengan 21 siswa mengalami kenaikan, 5 siswa tidak mengalami perubahan, dan hanya 2 siswa yang mengalami penurunan. Nilai signifikansi sebesar 0,00 ( $< 0,05$ ) mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test. Kategori self-control siswa juga mengalami peningkatan, ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa dalam kategori tinggi dan berkurangnya siswa dalam kategori rendah dan sedang. Dengan demikian, permainan tradisional yang dikombinasikan dengan edukasi dan pengkondisian operan dapat meningkatkan self-control anak, namun diperlukan upaya berkelanjutan untuk menjaga stabilitas perilaku positif ini.

**Kata Kunci:** terapi bermain, self control, bahasa kasar, siswa SD.

### ABSTRACT

Language is crucial in shaping children's character and behavior. The rising use of inappropriate language among children is influenced by their social environment and digital exposure. Such language use impacts communication and children's social development. Self-control is a key factor in mitigating this behavior. This study investigates the impact of traditional games on enhancing self-control in elementary children at RPTRA. A quantitative approach with a one-group pre-test post-test design was employed for the study. Data collection involved observations, interviews, and the Self Control Scale (SCS) by Tangney, Baumeister, and Boone (2004), assessing five dimensions: thoughts, emotions, impulses, performance, and habits. The intervention lasted four days, incorporating traditional games such as Red Light Green Light and Simon Says, alongside self-control education. The Wilcoxon Signed Rank Test indicated a significant improvement in children's self-control post-program, with 21 students improving, 5 unchanged, and 2 decreasing. A significance value of 0.00 ( $< 0.05$ ) confirmed a notable difference between pre-test and post-test scores. The number of students in the high self-control category increased, while those in low and medium categories decreased. Consequently, traditional games, coupled with education and operant conditioning, can enhance children's self-control, although continuous efforts are essential to sustain this positive behavior.

**Keywords:** play therapy, self control, bad language, elementary school students.

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dan tidak terlepas dari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Melalui bahasa, seseorang dapat saling berkomunikasi untuk mengekspresikan perasaan, gagasan, ataupun maksud tertentu kepada orang lain. Menurut Ronald Wardhaugh, bahasa didefinisikan sebagai suatu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer (bebas) dan digunakan dalam komunikasi dengan manusia (Pateda, 2011:6). Pendapat serupa juga dinyatakan oleh Bloch dan Trager bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh kelompok sosial.

Setiap negara memiliki bahasa yang khas, yang terbagi menjadi berbagai jenis, seperti bahasa formal dan non-formal, bahasa baku dan tidak baku, serta variasi dalam tingkat kesopanan dan kekasaran. Penggunaan bahasa yang baik dan tepat dapat memberikan dampak positif dalam komunikasi, sementara penggunaan bahasa yang buruk atau kasar dapat menimbulkan kesalahpahaman dan konflik.

Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena penggunaan bahasa kasar oleh anak-anak semakin mengkhawatirkan. Perkembangan teknologi dan akses yang mudah terhadap internet memungkinkan anak-anak terpapar berbagai konten yang tidak selalu sesuai dengan usia mereka. Media sosial dan permainan online menjadi salah satu sumber utama dimana anak-anak dapat mendengar dan meniru bahasa kasar. Menurut Kompas (2024), anak-anak yang sering menggunakan media sosial dan bermain game online cenderung lebih sering menggunakan bahasa kasar yang mereka lihat atau dengar.

Penelitian oleh Armita (2023) menunjukkan bahwa penggunaan bahasa kasar atau abusive language pada anak-anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk lingkungan keluarga, teman sebaya, dan media sosial. Anak-anak cenderung meniru perilaku dan bahasa yang mereka lihat di sekitarnya, terutama jika tidak ada pengawasan atau bimbingan yang memadai dari orang dewasa. Dampak dari penggunaan bahasa kasar ini tidak hanya mempengaruhi komunikasi anak, tetapi juga perkembangan perilaku dan sosial mereka.

Selain itu, penelitian oleh Zamzami dkk. (2022) menekankan peran lingkungan sosial dalam membentuk perilaku berbicara kasar pada anak. Kurangnya perhatian dari masyarakat, tidak adanya kegiatan positif, dan minimnya pengawasan dari orang tua menjadi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap meningkatnya penggunaan bahasa kasar oleh anak-anak.

Penggunaan bahasa kasar oleh anak-anak dapat memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan mereka. Anak-anak yang terbiasa menggunakan kata-kata kasar cenderung mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial yang sehat, dikucilkan oleh teman-temannya, dan mengalami hambatan dalam mengembangkan potensi diri mereka. Armita (2023) mencatat bahwa anak-anak yang sering menggunakan bahasa kasar sulit menemukan keunggulan atau talenta dalam diri mereka, dan sering kali mengalami kesulitan dalam mencapai kesuksesan di masa depan.

Selain itu, penggunaan bahasa kasar dapat menjadi indikator awal dari perilaku agresif yang lebih serius. Anak-anak yang tidak diajarkan untuk mengendalikan ucapan mereka mungkin berkembang menjadi individu yang sulit mengendalikan emosi dan perilaku mereka, yang dapat berdampak negatif pada kehidupan sosial dan akademik mereka.

—Self-control atau kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengatur dan mengendalikan perilaku, emosi, dan impuls mereka. Dalam konteks anak-anak, self-control memainkan peran penting dalam

membantu mereka menghindari perilaku negatif, termasuk penggunaan bahasa kasar. Anak-anak dengan tingkat self-control yang tinggi cenderung lebih mampu menahan diri dari mengucapkan kata-kata yang tidak pantas, bahkan dalam situasi yang memicu emosi negatif.

Penelitian oleh Atina dkk. (2022) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara self-control dan perilaku agresif pada siswa. Semakin tinggi tingkat self-control seseorang, semakin rendah kecenderungan mereka untuk menunjukkan perilaku agresif, termasuk agresivitas verbal. Demikian pula, penelitian oleh Salahuddin dkk. (2023) menemukan bahwa self-control memiliki kontribusi signifikan dalam mengurangi agresivitas verbal pada anak-anak pengguna media sosial. Penelitian lain oleh Zahri dan Savira (2017) juga mendukung temuan ini, dengan menunjukkan bahwa self-control berperan dalam menurunkan tingkat agresivitas pada pelajar di era sekarang ini. Dengan demikian, meningkatkan self-control pada anak-anak dapat menjadi strategi efektif dalam mengurangi perilaku berbahasa kasar dan mencegah perkembangan perilaku agresif yang lebih serius di masa depan.

Upaya untuk meningkatkan self-control ini dapat dimulai dari tempat dimana banyak anak bermain, salah satunya adalah RPTRA. RPTRA yang merupakan singkatan dari Ruang Publik Terpadu Ramah Anak adalah fasilitas yang dirancang untuk menyediakan ruang bermain dan belajar yang aman bagi anak-anak. RPTRA memiliki peran penting dalam membentuk perilaku anak melalui berbagai kegiatan yang mendidik dan menyenangkan. Namun, observasi langsung dan pernyataan dari pengelola RPTRA menunjukkan bahwa perilaku berbahasa kasar masih menjadi salah satu masalah yang sering ditemui di lingkungan ini.

Hal ini menunjukkan perlunya peran dan kegiatan yang lebih terstruktur dan berkelanjutan dalam membentuk perilaku anak-anak di RPTRA. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pelatihan self-control yang dirancang khusus untuk anak-anak usia sekolah dasar. Dengan pelatihan ini, diharapkan anak-anak dapat belajar mengendalikan emosi dan perilaku mereka, serta mengurangi kebiasaan berbahasa kasar. Perilaku berbahasa kasar pada anak-anak merupakan masalah yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan, sosial media, dan kemampuan self-control. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang berbasis terapi bermain.

Terapi bermain menurut Landreth (2001), merupakan salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk membantu anak mengatasi masalahnya dikarenakan bermain adalah simbol verbalisasi bagi anak. Cara berbahasa anak yang spontan dan lebih jujur dapat dilihat pada saat bermain. Dalam terapi bermain ini, dapat digunakan konsep reward dan punishment dari teori pengkondisian operan milik Skinner (1938). Konsep reward untuk menguatkan perilaku self-control dan punishment untuk menghilangkan perilaku berbahasa kasar.

Penelitian dan program terapi bermain ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan program pelatihan self-control bagi anak-anak usia sekolah dasar, khususnya pengunjung RPTRA. Program ini akan dirancang berdasarkan temuan dari lapangan dan penelitian sebelumnya, yang kemudian disesuaikan dengan konteks lokal. Dengan demikian, diharapkan program ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengurangi perilaku berbahasa kasar dan meningkatkan kualitas interaksi sosial anak-anak.

## **METODE PENELITIAN**

### **Partisipan Penelitian**

Sampel penelitian ini terdiri dari siswa SD yang sering bermain ke RPTRA. Siswa yang mengikuti program ini memiliki rentang usia 10-12 tahun, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 19 orang dan siswa perempuan sebanyak 9 orang. Gambaran umum sampel penelitian terdiri dari siswa yang sering berbahasa kasar dan siswa yang tidak menggunakan bahasa kasar.

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada salah satu RPTRA di daerah Jakarta Barat. RPTRA merupakan Ruang Publik untuk anak yang menyediakan ruang bermain, berkegiatan, dan berekspresi dalam suasana aman dan mendidik. Ruang ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain tetapi juga pembelajaran nilai sosial, empati, disiplin, dan tanggung jawab. RPTRA menciptakan kondisi seperti yang dikemukakan oleh Vygotsky, (1979) mengenai proximal development zone yang menjelaskan bahwa anak dapat mempraktikkan self-control dengan dukungan sosial dari pendamping dan lingkungan.

### **Analisis Statistik**

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen one-group pre-test post-test untuk melakukan uji pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan self-control pada siswa SD di RPTRA. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi langsung dan wawancara, serta menggunakan alat ukur Self Control Scale (SCS) milik Tangney, Baumeister, dan Boone (2004). Alat ukur SCS ini mengukur dimensi kontrol pikiran, kontrol emosional, kontrol impuls, regulasi performa, dan mengubah kebiasaan. Bentuk penilaian SCS yang digunakan adalah skala likert 1-4 dikarenakan menurut Arimin (2010), orang Indonesia memiliki kecenderungan untuk memilih pilihan netral yang disebabkan oleh adanya bias respon memilih pilihan yang socially favorable pada pernyataan kuesioner yang negatif.

Kegiatan dilakukan selama empat hari dengan satu sesi pada masing-masing hari. Pada sesi pertama, dilakukan pre-test menggunakan acuan Self-Control Scale milik Tangney, Baumeister, dan Boone, 2004. Pre-test ini dilakukan untuk melihat gambaran awal pengendalian diri siswa SD terkait berbahasa kasar, yang nantinya hasil pre-test ini menjadi acuan untuk penilaian perkembangan siswa. Setelah pelaksanaan pre-test, siswa dijelaskan terlebih dahulu tentang adanya reward di akhir sesi dan punishment selama kegiatan apabila ditemukan ada yang berbahasa atau bertindak kasar. Kemudian, sesi selanjutnya dilakukan permainan tradisional. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Ismiyanti, 2016; dalam Sekarningrum, dkk, 2021) permainan tradisional memiliki dampak pada peningkatan kemampuan self-control pada anak usia SD.

Permainan tradisional pertama yang dilakukan pada sesi kedua, yaitu Red Light Green Light. Namun, permainan Red Light Green Light ini dimodifikasi karena keterbatasan tempat yang ada, diantaranya langkah kaki bukan seperti jalan atau lari biasa, tetapi menjadi langkah kaki yang satu tidak melewati kaki lainnya seperti cara berjalan penguin. Sesi ketiga dilaksanakan program permainan Simon Says. Pada permainan ini dilakukan modifikasi juga pada nama permainannya menjadi 'Kalau Saya Bilang', tanpa mengubah aturan asli permainan. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan kemampuan berbahasa inggris pada siswa yang dirasa kurang. Sesi keempat atau yang terakhir ditutup oleh pemberian edukasi dan sosialisasi terkait self-control oleh dosen pembimbing, yaitu Dr. Agoes Dariyo S.Psi., M.Si., Psikolog. Dalam sesi ini dosen pembimbing

melakukan pembelajaran dua arah. Siswa tidak hanya mendengarkan saja, namun diarahkan untuk aktif berdiskusi dan bertanya. Pada akhir sesi keempat, dilaksanakan post-test untuk melihat perubahan kemampuan self-control dari sejak pre-test diberikan. Selain itu, siswa yang telah konsisten mengikuti program juga diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi.

## HASIL

Dari 28 data *pre-test* dan *post-test*, dilakukan uji statistik menggunakan program SPSS versi 26. Pertama kali, dilakukan uji normalitas data.

**Tabel 1.** Uji Normalitas Saphiro-Wilk

nilai	Kolmogorov-Smirnov			Saphiro-Wilk		
	Statistics	df	Sig.	Statistics	df	Sig.
S_PRE	.123	28	.200*	.973	28	.566
S_POST	.203	28	.005	.922	28	.039

Normalitas data akan diuji menggunakan uji normalitas Saphiro-Wilk dikarenakan jumlah responden yang kurang dari 50. Dari uji normalitas Saphiro-Wilk, didapatkan nilai signifikansi *pre-test* = 0,566 dan *post-test* = 0,039 yang artinya ada satu set data yang tidak terdistribusi secara normal, yaitu data *post-test*. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah melakukan uji data berpasangan *Wilcoxon Signed Rank*.

**Tabel 2.** *Wilcoxon Signed Rank Test*

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
S_POST - S_PRE	Negative Ranks	2	7.25	14.50
	Positive Ranks	21	12.45	261.50
	Ties	5		
	Total	28		

Setelah diuji dengan *Wilcoxon Signed Rank Test*, didapatkan hasil *negative ranks* = 2, *positive ranks* = 21, dan *ties* = 5. Artinya, terdapat 2 data yang mengalami penurunan, 21 data yang mengalami kenaikan, dan 5 data yang tidak mengalami perubahan.

**Tabel 3.** *Test Statistics*

		S_POST - S_PRE
Z		-3.768
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

Kemudian, ditemukan Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0. Karena 0 lebih kecil dari 0,05, maka artinya ada perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil ini, artinya ada perubahan signifikan dari program kegiatan dengan *self-control* anak. Setelah hasil diperoleh, dilakukan pengkategorian dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel 4.** *Frequency Table pre-test*

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	4	14.3	14.3	14.3

	Sedang	20	71.4	71.4	85.7
	Tinggi	4	14.3	14.3	100.0
		28	100.0	100.0	

**Tabel 5.** *Frequency Table post-test*

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	1	3.6	3.6	3.6
	Sedang	13	46.4	46.4	50.0
	Tinggi	14	50.0	50.0	100.0
		28	100.0	100.0	

**Tabel 6.** Kategori

Klasifikasi	Interval
Tinggi	Di atas 36
Sedang	28 - 36
Rendah	Di bawah 28

Pengkategorian ini didasarkan pada hasil jawaban siswa sehingga membentuk norma tingkat *self-control* siswa yang mengikuti program. Siswa dengan kategori tinggi dikatakan sebagai siswa yang memiliki *self-control* yang baik. Hasilnya bertambah dari 4 siswa menjadi 14 siswa. Siswa dengan kategori sedang dikatakan sebagai siswa yang memiliki *self-control* yang cukup. Jumlahnya berkurang dari 20 siswa menjadi 13 siswa. Terakhir, siswa dengan kategori rendah dikatakan sebagai siswa yang memiliki *self-control* yang kurang. Jumlahnya menurun dari 4 siswa menjadi 1 siswa. Perubahan jumlah siswa dari setiap kategori mengindikasikan kenaikan ke kategori yang lebih tinggi setelah mengikuti program. Hasil pengkategorian ini mendukung hasil analisis kenaikan skor dan signifikansi data sebelumnya.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan signifikan *self-control* pada siswa setelah mengikuti program dari sesi pertama hingga sesi terakhir. Dari 28 siswa, terdapat 21 siswa yang mengalami kenaikan, 5 siswa tidak ada perubahan, dan 2 siswa mengalami penurunan. Dari hasil ini, sebagian besar dari siswa mengalami kenaikan skor *self-control* dan mengalami perubahan yang signifikan. Selain itu, perpindahan kategori siswa menjadi lebih tinggi dari kategori sebelumnya menandakan bahwa kebanyakan siswa mengalami kenaikan. Hal ini dapat menjadi dasar bahwa terapi bermain dapat meningkatkan *self-control* secara signifikan bagi siswa SD.

Keberhasilan program permainan beserta edukasi ini dapat mendukung penelitian yang dilakukan oleh Ismiyanti (2016; dalam Sekarningrum, dkk, 2021) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan *self-control* pada anak. Namun, mengingat bahwa ada konsep reward dan punishment dari teori pengkondisian operan Skinner (1938) yang digunakan, maka perlu adanya penguatan yang konsisten dan dapat mengalami extinction apabila tidak diperkuat secara berkala. Faktor lingkungan juga penting dalam

menjaga perubahan yang ada agar tidak mempercepat extinction yang mungkin terjadi setelah program selesai. Selain itu, metode terapi bermain yang diikuti dengan pengkondisian operan ini dapat memiliki perbedaan hasil yang berbeda pada setting lain.

## KESIMPULAN

Pelaksanaan pemberian program permainan tradisional dan edukasi terhadap siswa SD di RPTRA berhasil menunjukkan kenaikan pada self-control. Hal ini dilihat dari hasil uji data Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh hasil negative ranks = 2, positive ranks = 21, dan ties = 5, yang berarti terdapat penurunan pada 2 siswa, kenaikan pada 21 siswa, dan kesamaan atau tidak adanya perubahan pada 5 siswa. Dengan nilai signifikansi = 0,00 artinya ada perubahan signifikan self-control siswa melalui permainan tradisional dan edukasi. Perubahan jumlah siswa ke kategori yang lebih tinggi juga menguatkan bukti keberhasilan program. Namun, untuk menjaga agar self-control tetap stabil diperlukan penguatan secara konsisten dari diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara atas pelaksanaan MBKM Proyek Kemanusiaan ini yang memberikan kesempatan penulis untuk mengabdikan diri kepada masyarakat secara nyata. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Dr. Agoes Dariyo, S.Psi., M.Si., Psikolog. selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan serta mendukung secara penuh pelaksanaan MBKM Program Kemanusiaan ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Lurah XY yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dan pengabdian di dalam wilayah administrasinya. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pengelola RPTRA XY yang telah bersedia memfasilitasi kegiatan penulis selama berada di instansi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdiyah, N. (2021). Fenomena Berbicara Bahasa Kasar (Abusive Language) Di Kalangan Siswa Sd Gunung Meranti Kelurahan Mantuil Kecamatan Banjarmasin Selatan (thesis). Universitas Islam Negeri Antasari, Banjarmasin.
- Armita, D. (2023). Bahasa Kasar (abussive language) Dan Dampaknya Bagi perkembangan perilaku anak. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 4(1), 37–48. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v4i1.5257>
- Atina, Y., Gutji, N., & Sekonda, F. A. (2022). Pengaruh Kontrol Diri (Self Control) terhadap Tingkat Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 5 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4077–4082.
- Flatley, K. (2025). 10 Super Fun Games That Teach Self-Control. *Self-Sufficient Kids*. <https://selfsufficientkids.com/games-that-teach-self-control/>
- Hauser, M. D. (2019). Patience! How to Assess and Strengthen Self-Control. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00025>

- Heffron, C. (2022, April 26). 3 easy games to improve self control in kids. The Inspired Treehouse. <https://theinspiredtreehouse.com/3-easy-games-to-improve-self-control-in-kids/>
- Jawa Pos. (2023, April 14). Fenomena Berkata Kasar di Kalangan remaja. Radar Semarang. <https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721408091/fenomena-berkata-kasar-di-kalangan-remaja>
- Kompasiana.com. (2025, February 14). Fenomena Bahasa Kasar di Lingkungan Sekolah. KOMPASIANA. <https://www.kompasiana.com/nanangnanang6321/67af1a9634777c4fc7017aa2/fenomena-bahasa-kasar-di-lingkungan-sekolah>
- Kustiawan, W., Hidayati, J., Daffa, V., Hamzah, A., Harmain, M., Fadli, A., & Kuswananda, E. (2022). Keberadaan Ilmu Komunikasi dan Perkembangan Teori Komunikasi dalam Peradaban Dunia. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 1(2), 73–76.
- Landreth, Garry L. 2001. *Innovations In Play Therapy*. Taylor & Francis Group.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi Dalam Kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Mayla, A. (2023, June 5). Lumrahnya Penggunaan Bahasa Kasar di Kalangan remaja, Efek Pergaulan?. *kumparan*. <https://kumparan.com/arzia-mayla/lumrahnya-penggunaan-bahasa-kasar-di-kalangan-remaja-efek-pergaulan-20XbTgbXLhd>
- Noermanzah. (2020). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, Dan Kepribadian. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ez6dk>
- Ruswan, A., Suhaedah, & Nurunnahar, I. (2021). Analisis Perilaku Berbicara Kasar Siswa Sekolah Dasar dengan Pendekatan Fenomenolog. *Renjana Pendidikan1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI Di Purwakarta 2021*.
- Salahuddin, N., Taibe, P., & Minarni, M. (2023). Pengaruh Self-Control Terhadap Agresivitas Verbal Pada Remaja Akhir Pengguna Media Sosial Instagram Di Kota Makassar. *Jurnal Psikologi Karakter*, 4(1).
- Sekarningrum, H. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional untuk karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(2), 207-218. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1158>
- Setyaningrum, R. (2024, September 17). Main game online dan media sosial bikin anak suka bicara kasar. *Kompas.com*.
- Skinner, B. F. (1938). *The behavior of organisms: an experimental analysis*. Appleton-Century.
- Utami, R. I. P., Muslim, F. L., & Supriatna, E. (2018). Menemukan Pemerolehan Bahasa Kasar Pada Anak Usia 4 Tahun Di Kampung Cihanjawa Purwakarta. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(6).
- Utami, S. N., & Tashandra, N. (2024, September 17). Main game online Dan media Sosial Bikin Anak Suka Bicara Kasar. *KOMPAS.com*. <https://lifestyle.kompas.com/read/2024/09/17/140400620/main-game-online-dan-media-sosial-bikin-anak-suka-bicara-kasar>
- Vygotsky. S. Lev 1979 *Mind In Society The Development Of Higher Psychological Processes Amerika*.
- Zahri, H., & Savira, I. (2017). Pengaruh Self-Control terhadap Agresivitas Remaja pada Pelajar SMP dan SMU di Sekolah Perguruan Nasional. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pengembangan SDM*, 6(1).

- Zamzami, G., Yudha, C. B., & Ulfa, M. (2022). Peran Lingkungan Sosial Pada Perilaku Berbicara Kasar Anak. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III.
- Zellawati, A. (2016). Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak. Majalah Ilmiah INFORMATIKA, 2(3). <https://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/majalah-ilmiah-informatika/article/view/53>