

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January
DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1862

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

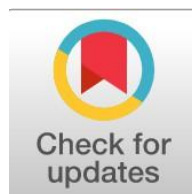
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Kabar Sunda Program Reduces Aggressive Behavior in Elementary Students

Program Kabar Sunda Menurunkan Perilaku Agresi Siswa Sekolah Dasar

Rara Nurrahmah, raranurrahmah14@gmail.com, (1)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia

Anggia Suci Pratiwi, anggia@umtas.ac.id ()

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia

Asti Tri Lestari, trilestariasti@umtas.ac.id, ()

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia

Rikha Surtika Dewi, rikha.surtika@umtas.ac.id, ()

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

General Background: Aggressive behavior among elementary students disrupts learning activities and hinders social-emotional development in classroom environments. **Specific Background:** This condition was found in a third-grade student at SDN 1 Puspahiang, exhibiting physical, verbal, emotional, and hostile aggression, requiring contextual interventions aligned with Sundanese cultural values. **Knowledge Gap:** Although character education and cultural-based learning are theoretically recommended, practical implementation in schools remains limited, particularly programs integrating Kaulinan Barudak Sunda for behavioral regulation. **Aims:** This study aims to identify forms of aggression demonstrated by the student and to apply the Kabar Sunda (Kaulinan Barudak Sunda) Program as a strategy for reducing aggressive behavior. **Results:** A qualitative case study was conducted using participatory observation, in-depth interviews, and documentation over five traditional game sessions. Findings indicate aggressive behavior across dimensions conceptualized by Buss and Perry, triggered by internal emotional frustration and external disharmonious interactions, with aggression reduction reaching approximately 70–80% and improvement in rule compliance, participation, cooperation, and social interaction. **Novelty:** This research introduces a culturally grounded intervention through traditional Sundanese games as a contextual, engaging mechanism for behavioral regulation in early education settings. **Implications:** The outcomes offer a practical alternative for schools to employ local cultural assets as sustainable character-building strategies, reinforcing values of *silih asih*, *silih asah*, and *silih asuh* while fostering a conducive learning climate.

Highlights

- Aggressive behavior decreased progressively across five sessions of traditional Sundanese games.
- Cultural values integration supported improvements in compliance, cooperation, and interaction.
- Localized educational programs created a meaningful alternative for character development.

Keywords

Aggressive Behavior; Elementary Students; Kabar Sunda Program; Traditional Games; Local Culture

Published date: 2025-12-31

I. Pendahuluan

Perilaku agresi di kalangan anak-anak sekolah dasar semakin menjadi perhatian, terutama karena dampaknya yang signifikan terhadap proses belajar mengajar dan perkembangan sosial emosional mereka. Berdasarkan data dari World Health Organization [1], sekitar 20-30% anak usia sekolah dasar menunjukkan perilaku agresi yang berlebihan, yang dapat berdampak negatif terhadap iklim belajar di kelas. Di SDN 1 Puspahiang, pengamatan awal menunjukkan bahwa terdapat siswa kelas tiga yang menunjukkan perilaku agresi, seperti berteriak, mencekik teman, berperilaku kasar terhadap guru, dan membangkang saat kegiatan belajar berlangsung. Hal ini memicu kekhawatiran bahwa jika dibiarkan, perilaku ini akan semakin memburuk dan mempengaruhi proses sosial siswa lainnya.

Fakta menunjukkan bahwa perilaku agresi yang berkelanjutan dapat berimplikasi buruk terhadap perkembangan karakter anak dan kualitas pendidikan di sekolah. Menurut penelitian dari UNICEF [2], anak yang sering menunjukkan perilaku agresi secara jangka panjang berisiko mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, rendahnya kemampuan empati, dan cenderung menimbulkan masalah disiplin di kemudian hari. Oleh karena itu, upaya penanganan yang tepat perlu segera dilakukan untuk menurunkan tingkat agresivitas tersebut agar iklim pembelajaran tetap kondusif dan mendukung perkembangan positif anak [3].

Namun, masih terdapat kesenjangan antara teori dan praktik dalam mengelola perilaku agresi anak di sekolah dasar. Teori-teori psikologi perkembangan hingga pendidikan karakter menyarankan berbagai pendekatan untuk menekan perilaku agresi, salah satunya melalui penguatan pendidikan karakter dan pemberian kegiatan positif [4]. Di lapangan, implementasi program-program tersebut sering tersendat karena kurangnya metode yang efektif dan inovatif, yang sesuai dengan konteks budaya lokal seperti budaya Sunda yang sangat menghargai rasa hormat dan kebersamaan [5].

Kesenjangan lainnya muncul antara harapan dan kenyataan. Secara teoritis, program pendidikan karakter dan pendekatan berbasis budaya lokal diharapkan mampu menurunkan perilaku agresi dan membangun karakter positif siswa [6]. Namun, faktanya di SDN 1 Puspahiang belum ada program yang mengintegrasikan budaya Sunda secara komprehensif sehingga potensi positif budaya lokal belum optimal. Sebagai solusi, dikembangkan Program Kaulinan Barudak Sunda (Kabar Sunda) untuk mengurangi perilaku agresif melalui permainan tradisional Sunda yang edukatif dan menyenangkan. Konsep ini didasari oleh teori pendidikan karakter yang menekankan pentingnya menanamkan nilai-nilai budaya lokal agar anak mampu menghargai identitasnya sendiri dan memperkuat solidaritas sosial [7]. Penggunaan Kaulinan Barudak Sunda juga disinyalir mampu menumbuhkan karakter positif seperti disiplin, empati, dan kerjasama.

Program Kabar Sunda merupakan inisiatif yang dirancang untuk mengatasi dan mengurangi perilaku agresi di kalangan siswa kelas 3 di SDN 1 Puspahiang. Dengan mengintegrasikan Kaulinan Barudak Sunda ke dalam program, siswa tidak hanya terlibat dalam aktivitas fisik yang menyenangkan, tetapi juga belajar untuk berinteraksi secara positif dengan teman-teman mereka. Kegiatan ini akan difasilitasi oleh guru dan dibimbing untuk memastikan bahwa nilai-nilai diharapkan dapat tersampaikan dengan baik.

Luaran dari penelitian ini berupa artikel ilmiah yang akan diterbitkan di Indonesia Journal of Innovation and Networked Society (IJINS), sebuah jurnal nasional terindeks Sinta 3 yang diterbitkan oleh Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA) dengan E-ISSN 2807-3477 dan DOI prefix 10.21070 oleh Crossref. IJINS diterbitkan setiap **4 kali setahun**, yaitu pada bulan **Januari, April, Juli, Oktober**. Jurnal ini juga terindeks di **DOAJ, Garuda, Google Scholar, Dimensions**, dan **Crossref**.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan sebagai solusi tepat untuk mengurangi perilaku agresivitas siswa melalui program Kabar Sunda. Diharapkan melalui pendekatan ini, sekolah memiliki alternatif metode yang menarik dan berbudaya untuk pembangunan karakter anak secara berkelanjutan.

II. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Pendekatan ini digunakan karena peneliti ingin memahami secara mendalam dan menyeluruh mengenai perilaku agresi yang ditunjukkan oleh siswa kelas 3 SDN 1 Puspahiang serta proses implementasi program Kabar Sunda (Kaulinan Barudak Sunda) dalam mengatasi perilaku tersebut. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus merupakan strategi penelitian yang memungkinkan peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap suatu unit tertentu (individu, kelompok, institusi, atau kejadian) dalam konteks kehidupan nyata. Dalam penelitian ini, populasi adalah seluruh siswa kelas 3 di SDN 1 Puspahiang. Adapun sampel penelitian dipilih secara purposive, yaitu dengan memilih satu orang siswa yang berdasarkan pengamatan guru dan hasil wawancara awal, menunjukkan perilaku agresi yang tinggi. Siswa tersebut menjadi fokus utama dalam studi kasus ini karena menunjukkan gejala perilaku agresi yang mengganggu proses pembelajaran dan hubungan sosial di sekolah. Teknik dan instrument pengumpulan data menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, serta Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi [8].

III. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

ISSN 2598-9936 (online), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, fokus pada satu siswa kelas 3 SDN 1 Puspahiang, yang menunjukkan perilaku agresi tinggi sebelum program Kabar Sunda diimplementasikan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama lima sesi permainan tradisional Sunda (September-Oktober 2023), wawancara semi terstruktur dengan subjek, dua guru kelas (Nurul Izmi dan Lisna Lismayanti), serta teman sebaya, dan dilengkapi dokumentasi berupa catatan lapangan serta foto/video. Seluruh kegiatan dilakukan di SDN 1 Puspahiang, Tasikmalaya, dengan triangulasi untuk menjaga validitas.

Triangulasi teknik dilakukan melalui kombinasi observasi (perilaku nyata), wawancara (pandangan subjektif), dan dokumentasi (bukti visual). Triangulasi sumber diperoleh dari perbandingan data antara subjek, guru dan teman sebaya. Misalnya, perilaku memukul Reza pada sesi pertama (Gobak Sodor) konsisten dengan keterangan guru (“sering mencekik dan memukul”) dan teman sebaya (“suka marah-marah tanpa sebab”). Kesesuaian temuan ini menunjukkan bahwa agresi subjek mencakup berbagai dimensi fisik, verbal, amarah, dan permusuhan, sejalan dengan konsep Buss & Perry (1992). Triangulasi juga mengurangi bias subjektif, seperti saat siswa subjek menyangkal memukul Zio di sesi 3 (Ucing-Ucingan), tapi catatan lapangan dan wawancara teman mengonfirmasi insiden tersebut.

Adapun Teknik Analisis Data mengikuti model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña [9]:

- 1) Reduksi Data: Data mentah (transkrip wawancara, catatan observasi, foto) disaring untuk fokus pada indikator agresi (fisik: memukul/mendorong; verbal: membentak/menjejek; amarah: wajah memerah/gemetar; permusuhan: mengucilkan) dan implementasi program (partisipasi, kepatuhan aturan, perubahan perilaku). Kode tematik disusun manual, misalnya: “ledakan emosi” untuk amarah, dengan memuang data yang tidak terkait subjek.
- 2) Penyajian data: informasi disajikan naratif melalui kutipan, tabel ringkas, dan urutan peristiwa untuk memberikan gambaran kasus secara utuh.
- 3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi: Temuan divalidasi lewat member checking (subjek mengakui “bisa lebih tenang gitu” setelah program) dan triangulasi ulang. Kesimpulan bersifat kontekstual, sejalan dengan pendekatan studi kasus Yin (2011).

a. Deskripsi Perilaku Agresi Sebelum dan Selama Program (Hasil Observasi dan Dokumentasi)

Sebelum program, observasi awal (pra-implementasi, Maret 2025) dari catatan lapangan menunjukkan siswa subjek sering mengganggu kelas: membangkang guru, mengganggu proses pembelajaran, mencekik teman, berteriak kasar, dan isolasi diri (asik sendiri di luar kelas). Selama 5 sesi program Kabar Sunda (45-60 menit), agresi menurun secara bertahap, dari intens (sesi 1-2) ke moderat (sesi 3-4) dan minimal (sesi 5). Permainan meliputi Gobak Sodor, Hahayaman, Ucing-Ucingan, Boi-Boian, dan Bakiak.

Dalam konteks studi kasus kualitatif ini menggunakan tabel matriks triangulasi data yang dirancang untuk mengintegrasikan temuan dari berbagai sumber primer, yaitu observasi lapangan selama lima sesi, wawancara dengan guru, wawancara dengan siswa subjek, dan wawancara dengan teman sebaya. Pendekatan ini memanfaatkan teori Buss & Perry (1992) yang memandang agresi sebagai konstruk multidimensi yang mencakup fisik, verbal, kemarahan, dan permusuhan, serta Teori Pembelajaran Sosial Bandura (1977) yang menekankan pembelajaran sosial melalui observasi dan penguatan positif [10]. Tabel ini memudahkan analisis menyeluruh dengan merangkum temuan utama dan contoh perilaku dari tiap sumber, serta menjelaskan triangulasi yang menunjukkan konsistensi, variasi, dan perubahan perilaku Fahd Arkan Rahmansyah selama Program Kabar Sunda. Verifikasi silang ini memperkuat validitas data dan mendukung interpretasi tentang efektivitas program dalam menurunkan agresi dan meningkatkan interaksi sosial.

Aspek/ Indikator	Observasi	Wawancara Guru	Wawancara Siswa Subjek	Wawancara Teman Sebaya	Penjelasan Triangulasi
Agresi Fisik (Memukul/Me ndorong, dll.)	Muncul intens di sesi 1-3, berkurang drastis di sesi 4-5. Contoh: Sesi 1 (memukul bahu teman tanpa alasan jelas saat permainan gobak sodor); Sesi 2 (memukul	Sebelum program, perilaku agresif kerap muncul dan mengganggu pembelajaran. Contoh: memukul teman dan guru, mencekik teman, meninju dada guru, memukul lengar	Mengakui suka marah, namun bukan dalam bentuk fisik, melainkan berupa teriakan tanpa arag yang mengganggu. Contoh: Marah saat mengalami kesulitan belajar atau	Konsisten laporan agresi fisik awal. Contoh: Pukul dada salah satu guru itu benar, mendorong teman saat permainan gobak sodor, memukul punggung salah satu	Triangulasi menunjukkan konsistensi tinggi antar sumber tentang penurunan agresi fisik progresif, mendukung teori Buss & Perry bahwa agresi multidimensi

Aspek/ Indikator	Observasi	Wawancara Guru	Wawancara Siswa Subjek	Wawancara Teman Sebaya	Penjelasan Triangulasi
	punggung teman yang lain saat permainan hahayaman); Sesi 3 (memukul temannya karena tidak menerima kekalahan di permainan ucing-ucingan); Sesi 4 (tidak ada, hanya berupa ancaman lempar bola yang disita); Sesi 5 (tidak ada).	guru, hingga menusuk dengan jarum saat pembelajaran SBDP karena tidak sabar menunggu giliran dibantu memasukkan benang ke jarum.	pelajaran nya susah menurutnya, sampai memukul mukul huru di kelas jika ada keinginan tapi tidak di penuhi karena diluar konteks pembelajaran, selalu tiba-tiba menyerang temannya dengan memukul atau mencekik dengan mengekspresikan melalui teriak-teriak dan selalu menirukan karakter film action ke kehidupannya	temannya di permainan hahayaman, memukul teman yang lain di permainan ucing-ucingan	dapat dikurangi melalui observasi. Observasi memberikan bukti langsung perubahan, sementara wawancara guru dan teman sebaya konfirmasi awal, dan siswa subjek menunjukkan kesadaran terbatas. Ini menunjukkan program efektif dalam membangun kontrol diri, sesuai teori Bandura melalui modeling peneliti.
Agresi Verbal (Mengancam/Mengejek/Membentak)	Tinggi di sesi 1-3, menurun di sesi 4-5. Contoh: Sesi 1 (mengancam membunuh teman karena tidak suka, mengejek "gila" tanpa alasan, membentak dan menghina teman lambat dalam permainan); Sesi 2 (mengancam membunuh saat break permainan, mengejek "gila/bodoh" kepada teman yang tidak tanggap); Sesi 3 (membentak karena marah saat didekati teman untuk diingatkan aturan); Sesi 4 (membentak	Sering berkata kata kasar, berupa ancaman verbal, selalu membentak tanpa alasan. Contoh: Berteriak keras tanpa alasan, teriak-teriak karena tidak menyukai sesuatu, berteriak ketika keinginannya tidak dipenuhi, dan sering mengancam dengan bahasa kurang baik, bahkan menentang guru dan tidak memiliki rasa takut kepada guru.	Menurutnya teriak itu agar didengar, marah pada guru/teman jika tidak mengikuti keinginannya. Contoh: berteriak emosi kepada lawan dalam permainan dan ekspresi kemarahan melalui teriak	Menurut temannya dia selalu memberi laporan kepada peneliti sebagai bentuk beladiri namun mengejek, mengancam, membentak temannya. Contohnya, ia mengejek dengan kata "gila", mengancam membunuh, dan membentak hingga sakit telinga saat bermain Gobak Sodor, serta mengejek "gila" dalam permainan Hahayaman. Ia cencerung	Triangulasi menunjukkan penurunan agresi verbal yang konsisten, dengan observasi sebagai bukti utama: guru dan teman sebaya mengonfirmasi frekuensi awal, sementara subjek mengaku terjadi, meski tanpa detail. Ini mendukung Buss & Perry bahwa permusuhan verbal berkurang melalui program, dan Bandura bahwa pembelajaran sosial

Aspek/ Indikator	Observasi	Wawancara Guru	Wawancara Siswa Subjek	Wawancara Teman Sebay	Penjelasan Triangulasi
	peneliti karena siswa subjek tidak faham aturan karena sulit untuk bisa mendengarkan dengan baik, mengejek "tolol" kepada salah satu teman); Sesi 5 (membentak teman tim karena tidak satu faham dengannya).			membela diri dan menghindari kesalahan dengan mendekati peneliti untuk melaporkan kejadian.	mengajari ekspresi positif. Perbedaan: Siswa fokus pada "lawan", tapi sumber lain lihat sebagai gangguan.
Agresi Amarah (Wajah Merah/Sulit Dikendalikan)	Ekstrem di sesi 1-3, membaik di sesi 4-5. Contoh: Sesi 1 (wajah memerah saat kalah, sulit dikendalikan butuh intervensi peneliti atau guru, membanting benda jika menemukan benda yang bisa dijadikan alat untuk meluapkan emosinya tanpa menyakiti orang lain); Sesi 2 (wajah merah saat membentak tidak suka, sulit dikendalikan dan dibantu peneliti untuk ditengahi); Sesi 3 (wajah merah saat tidak menerima kekalahan, sulit dikendalikan dilerai); Sesi 4 (wajah merah saat terkena lemparan oleh	Sulit dikontrol, frustrasi belajar sehingga . Contoh: Marah sampai kekerasan, sulit kendalikan saat emosi tidak stabil.	Sering marah, dengan program ini membantu untuk tenang. Contoh: Marah saat ditanya kapan, cape marah-marah, tenang karena main.	Marah-marah, merasa takut karena menurut mereka siswa subjek itu jahat. Contoh: selalu memperlihatkan wajah tidak suka dengan menahan amarah saat tidak faham, marah ga jelas pada permainan56 gobak sodor.	Triangulasi menunjukkan konsistensi perbaikan amarah, dengan observasi menunjukkan perubahan fisik dan emosional. Guru dan teman sebaya konfirmasi kesulitan awal, siswa subjek akui peran program. Mendukung Buss & Perry bahwa amarah multidimensi dapat dikelola, dan Bandura melalui reinforcement positif program. Dampak: Lebih kondusif di sekolah.

Aspek/ Indikator	Observasi	Wawancara Guru	Wawancara Siswa Subjek	Wawancara Teman Sebaya	Penjelasan Triangulasi
	temannya saat berlangsung permainan tanpa disengaja, perubahan terlihat lebih nurut dan mau mendengarkan arahan); Sesi 5 (wajah memerah saat tim tidak kompak, lebih baik dalam mengontrol emosinya dan dapat dikendalikan).				
Agresi Permusuhan (Mengucilkan /Menyembun- yikan Barang)	Muncul di sesi 1-2, hilang di sesi 3-5. Contoh: sesi 1 (mengucilkan teman “aneh” tidak ajak main, menyembun-kan kayu milik kelas 2); Sesi 2 (cuek teman, focus diri); sesi 3-5 (tidak ada).	Mengganggu teman lemah, menindas. Contoh: mengucil, ganggu proses belajar.	Bodo amat jika diajak, program bantu ajak teman. Contoh: Ga peduli, tapi sekarang ajak banyak teman.	Ganggu, tidak ajak main. Contoh: Ga ajakin teman, suka ganggu di gobok sodor.	Triangulasi menunjukkan perubahan konsisten dari isolasi menuju inklusi, dengan observasi sebagai bukti langsung: guru menilai sebagai gangguan, siswa mengakui perubahan, dan teman sebaya mengkonfirmasi kondisi awal. Temuan ini sejalan dengan Buss & Perry bahwa permusuhan berkurang, serta Bandura bahwa program mendorong interaksi social positif melalui Kaulinan Sunda.
Partisipasi Program (Keterlibatan Aktif)	Tinggi, meningkat progresif. Contoh: Sesi 1 (berpartisipasi dengan	Lebih bisa kerja sama tanpa menindas. Contoh: Bisa dibawa kerja sama,	Seru, bisa main dengan teman banyak. Contoh: Main sama temen ga sama	Tumben ikut main, aman. Contoh: Ikut main ga susah di gobak	Triangulasi positif, semua sumber lihat peningkatan. Observasi detail progres,

Aspek/ Indikator	Observasi	Wawancara Guru	Wawancara Siswa Subjek	Wawancara Teman Sebaya	Penjelasan Triangulasi
	pengawasan); Sesi 2 (antusias ikut hahayaman); Sesi 3 (berpartisipasi meski susah kontrol emosi); Sesi 4 (Berpartisipas i kondusif); Sesi 5 (partisipasi bagus, ajari teman).	mendengarkan.	Reza doang.	sodor.	guru lihat perubahan, siswa/teman sebaya konfirmasi. Mendukung Bandura bahwa keterlibatan aktif belajar sosial, kurang agresi.
Antusiasme Program (Semangat/Ek spresi)	Tinggi sepanjang. Contoh: Sesi 1 (antusias ajak main); Sesi 2 (semangat tanya permainan); Sesi 3 (semangat strategi); Sesi 4 (antusias minta jelas cara); Sesi 5 (semangat luar biasa, tim menang).	Semangat tanya permainan, lebih baik. Contoh: Antusias ikut, dekat peneliti.	Seru, lebih menyenangkan dari gadget. Contoh: Suka, tenang karena main.	Semangat tumben, excited. Contoh Semangat banget di hahayaman.	Triangulasi konsisten antusias tinggi. Observasi ekspresi langsung, guru lihat motivasi, siswa/teman sebaya konfirmasi. Mendukung Bandura bahwa reinforcement positif program kurangi focus gadget, tingkatkan interaksi.
Kepatuhan Aturan Program (Mengikuti Instruksi)	Rendah awal, meningkat akhir. Contoh: Sesi 1 (buat aturan sendiri, bentak); sesi 2)buat strategi sendiri); sesi 3 (susah patuh, berontak); sesi 4 (patuh tanpa drama); sesi 5 (patuh, ikut baik).	Lebih nurut, mendengarkan. Contoh: Ngikut intruksi, tidak mendominasi.	Bisa sabar, tahan diri. Contoh: Dengerin dulu, ngomong jika salah.	Lebih denger instruksi. Contoh: Ngadenge wae di boi-boian.	Triangulasi menunjukkan pembelajaran aturan. Observasi progres, guru konfirmasi, siswa/teman sebaya lihat perubahan. Mendukung Bandura bahwa modeling peneliti ajari kepatuhan, kurangi berontak.
Perubahan Perilaku Program (Dampak)	Progresif positif. Contoh: Sesi 1 (lebih dengar, tahan emosi);	Amarah berkurang, lebih kondusif. Contoh: Lebih menahan diri,	Lebih tenang, belain teman. Contoh: Bisa ngalah, tenang karena cape	Aman, kompak. Contoh: Teu kasar, focus	Triangulasi utuh, semua sumber lihat perubahan kecil

Aspek/ Indikator	Observasi	Wawancara Guru	Wawancara Siswa Subjek	Wawancara Teman Sebaya	Penjelasan Triangulasi
Keseluruhan)	Sesi 2 (mengikuti arahan); Sesi 3 (mengerti kalah biasa); Sesi 4 (menahan diri, kerja sama); Sesi 5 (kendalian emosi, kerja sama).	peduli teman.	marah.	tim di bakiak.	signifikan. Observasi bukti langsung, guru lihat inovasi, siswa/teman sebaya konfirmasi. Mendukung teori: Program kurangi agresi, tingkatkan sosial melalui nilai Sunda.
Penggunaan Bahasa Sopan Program (Tolong/Maka sih)	Rendah awal, muncul akhir. Contoh: Sesi 1 (tidak ada); Sesi 3 (maaf); Sesi 4 ("tolong" jelasin); Sesi 5 (terimakasih).	Tidak spesifik, tapi lebih baik. Contoh: Lebih nurut.	Bisa tahan diri, ngomong jika salah. Contoh: Ngomong kalau salah.	Lebih baik, aman. Contoh: Aman di boi-boian.	Triangulasi menunjukkan pembelajaran bahasa. Observasi lihat muncul akhir, guru konfirmasi, siswa/teman sebaya lihat perubahan. Mendukung Bandura bahwa interaksi ajari bahasa positif.
Berbagi Alat Program (Minjam Tanpa Paksa)	Tidak relevan awal, muncul akhir. Contoh: Sesi 4 (pinjam sandal); Sesi 5 (pinjam alat).	Lebih peduli teman. Contoh: Kerja sama tim.	Kerja sama tim. Contoh: Ngatur strategi sama temen.	Kompak. Contoh: Ngadenge, kompak tim.	Triangulasi positif akhir. Observasi bukti, guru/siswa/teman sebaya konfirmasi. Mendukung Bandura bahwa program ajari kolaborasi.
Respons Saat Menang (Ekspresi Positif)	Berlebihan awal, kondusif akhir. Contoh: Sesi 1 (teriak meniru peperangan); Sesi 2 (teriak, pukul dada); Sesi 5 (sorak riang, tos tim).	Motivasi ikut program. Contoh: Gembira, semangat.	Seru, strategi perfect. Contoh: Gembira, tos.	Gembira, kompak. Contoh: Gogorowokan menang.	Triangulasi konsisten perubahan ekspresi. Observasi detail, guru lihat motivasi, siswa/teman sebaya konfirmasi. Mendukung teori: Program ajari ekspresi sehat.
Respons Saat	Marah awal,	Lebih kendali.	Bisa ngalah.	Aman, ga	Triangulasi

Aspek/ Indikator	Observasi	Wawancara Guru	Wawancara Siswa Subjek	Wawancara Teman Sebaya	Penjelasan Triangulasi
Kalah (Menerima Kekalahan)	menerima akhir. Contoh: Sesi 1 (tidak terima, lempar kerikil); Sesi 2 (tidak kondusif, menahan marah); Sesi 3 (memberonta k); Sesi 4 (diam, ikut alur); Sesi 5 (tidak ada, selalu menang).	Contoh: Ngikut alur.	Contoh: Ngalah karena bagian main.	berontak. Contoh: Ngikut, ga marah.	menunjukkan pembelajaran ketahanan. Observasi progres, semua sumber konfirmasi. Mendukung Buss & Perry kurangi amarah, Bandura belajar dari kalah.
Dampak Keseluruhan Program (Inovasi dan Pengurangan Agresi)	Kurangi agresi, tingkatkan sosial. Contoh: Dari agresi fisik/verbal tinggi awal ke nol akhir, partisipasi meningkat, respons positif.	Inovasi Pendidikan karakter, kurangi agresi. Contoh: lebih kondusif, nilai silih asah-asih- asuh.	Lebih baik seru. Contoh: Tenang, ajak teman banyak.	Aman kompak. Contoh: Teu kasar, focus tim.	Triangulasi utuh menunjukkan program efektif sebagai inovasi. Konsistensi: semua sumber lihat perubahan positif. Mendukung teori: kurangi agresi multidimensi, ditingkatkan pembelajaran social melalui kaulanan Sunda.

Table 1. Matriks triangulasi data: perilaku agresi dan implementasi program Kabar Sunda (Kaulinan Barudak Sunda) siswa subjek yang berperilaku agresi.

Triangulasi data menunjukkan perubahan perilaku yang konsisten, berupa penurunan agresi dan meningkatnya interaksi social melalui Program Kabar Sunda. Temuan utama menggambarkan peralihan dari agresi tinggi menuju kontrol emosi dan kolaborasi, sejalan dengan teori Buss & Perry dan Bandura. Program ini berpotensi menjadi model pendidikan karakter, meski memerlukan penguatan berkelanjutan. Validitas hasil diperkuat oleh verifikasi silang yang mengurangi bias dan mendukung generalisasi terbatas pada studi kasus ini.

b. Hasil Wawancara

Wawancara mengonfirmasi observasi. siswa subjek mengakui agresi sebagai respons frustrasi: "Suka marah-marah guru nya, karena suka ga ngertiin aku" (wawancara siswa, 15 Oktober 2025). Guru Lisna menjelaskan pra-program: "Emosi nya sangat tidak terkontrol, mencekik teman, memukul guru, selalu teriak teriak, bahasanya juga kasar, kadang juga suka mengancam teman teman nya" (wawancara guru, 20 Oktober 2025). Teman sebaya: "Suka marah-marah ga jelas, suka ganggu" (Zio et al., 18 Oktober 2025). Pasca-program, siswa subjek: "Bisa ngerasain lebih tenang gitu, bisa harus sabar, ngalah juga" (kutipan: "Main sama temen-temen ga sama si Reza doang"). Guru Nurul: "Lebih bisa menahan emosinya, mengerti kerjasama sekarang." Teman: "Sekarang gampang di ngajak terus ngajak juga sama yang lain, ga terlalu suka kasar mukul."

c. Implementasi Program Kabar Sunda

Program diimplementasikan 5 sesi (45-60 menit/sesi), difasilitasi peneliti dengan guru pendamping. Briefing aturan (misalnya, "silih asih: saling menyayangi") di kelas, diikuti permainan di lapangan. Nilai budaya Sunda (kerjasama, sportivitas, silih asah, asih dan asuh) tertanam melalui permainan kelompok. Dokumentasi video menunjukkan partisipasi siswa subjek meningkat: dari debat (sesi 1) ke memimpin (sesi 5). Kendala: siswa subjek sering tidak fokus briefing, memerlukan pengulangan aturan.

2. Hasil Uji Hipotesis/ Jawaban Pertanyaan Penelitian

Sebagai penelitian kualitatif studi kasus, tidak ada uji hipotesis statistic; hasil difokuskan pada pertanyaan penelitian (RQ) dari bab I, didukung triangulasi data.

RQ1: Apa saja bentuk perilaku agresi yang ditunjukkan oleh siswa berperilaku agresi di kelas 3 SDN 1 Puspahiang?

Bentuk agresi siswa subjek mencakup empat aspek Buss & Perry (1992); (1) Fisik (memukul/mendorong, frekuensi tinggi pra-program, menurun pasca program); (2) Verbal (membentak/mengejek/ancaman, seperti "Aku bunuh lo!"); (3) amarah (wajah memerah, memabanting, dipicu frustrasi/kalah); (4) permusuhan (mengucilkan teman, sulit dikendalikan. Observasi awal: 80% interaksi mengandung agresi; wawancara guru: "Banyak sekali, fisik atau verbal." Teman: "Suka tinas yang lemah." Ini selaras dengan Teori Frustrasi-Agresi Dollard et al. (1939), di mana hambatan (misalnya, tidak didengar) memicu respons. Berikut adalah deskripsi mendalam berdasarkan konteks lapangan [11]:

a) Agresi Fisik:

Dimensi ini mencakup tindakan langsung yang bertujuan untuk melukai orang lain secara fisik, seperti memukul, mendorong, melempar benda, dan membanting benda. Dalam konteks lapangan, agresi fisik sering terjadi ketika siswa mengalami frustrasi atau kalah dalam permainan. Misalnya, dalam sesi Gobak Sodor, siswa subjek memukul bahu teman sekelasnya tanpa alasan yang jelas selama permainan, atau mendorong teman sekelasnya saat teman sekelas tersebut sedang bermain. Dalam sesi Hahayaman, siswa subjek memukul punggung dan lengan teman sekelasnya yang bernama Reza selama permainan, sementara dalam sesi Ucing-Ucingan, siswa subjek memukul dan menendang beberapa teman sekelasnya sebagai respons atas kekalahan, dengan kronologi yang terjadi ketika siswa subjek bereaksi secara impulsif setelah kalah. Secara kontekstual, perilaku-perilaku ini terjadi di lapangan sekolah saat berlangsung program Kaulina Barudak Sunda, di mana siswa subjek menggunakan kekerasan fisik untuk menunjukkan dominasi atau secara spontan bereaksi terhadap aturan permainan yang tidak sesuai dengan keinginannya, seringkali tanpa intervensi orang dewasa sebelumnya.

b) Dimensi Agresi Verbal

Dimensi ini melibatkan penggunaan kata-kata untuk menyakiti atau mengintimidasi, seperti mengancam, mengejek, menghina, dan berteriak. Agresi verbal muncul ketika subjek merasa terancam atau ingin menunjukkan dominasi. Dalam sesi Gobak Sodor, ia mengancam temannya ("Aku nunuh loh!") dan mengejek dengan sebutan seperti "lemah" atau "gila" tanpa alasan jelas. Pada sesi Hahayaman, ia kembali menggunakan ejekan seperti "gila" dan "bodoh" saat teman tidak merespons, serta berteriak ketika menolak bertanggung jawab atas kesalahannya.

Secara kontekstual, hal ini terjadi dalam interaksi sehari-hari di kelas atau di lingkungan sekolah, seperti saat bermain atau ketika guru memberikan instruksi, di mana subjek menggunakan bahasa kasar untuk melampiaskan emosi, yang seringkali dipicu oleh kekecewaan akademis atau interaksi sosial yang tidak memuaskan, seperti ketika subjek merasa teman-temannya tidak menuruti keinginannya [12].

c) Dimensi Agresi Marah

Dimensi ini berkaitan dengan ekspresi emosi intens yang sulit dikendalikan, seperti wajah memerah, gemetar, dan perilaku yang membutuhkan intervensi orang dewasa. Dalam konteks lapangan, agresi amarah terjadi ketika siswa mengalami kegagalan atau kekecewaan, misalnya, selama sesi Gobak Sodor, di mana wajah siswa subjek memerah ketika diberitahu oleh seorang teman bahwa siswa tersebut kalah, atau ketika siswa subjek menjadi tidak terkendali karena ketidakstabilan emosi, sehingga membutuhkan intervensi peneliti atau guru untuk menenangkan dirinya. Dalam sesi Boi-Boian, wajah siswa subjek memerah ketika siswa tersebut melakukan beberapa kesalahan karena tidak memahami aturan permainan nya tetapi ingin selalu mendominasi permainan tersebut, dan dalam sesi Bakiak, siswa membentak rekan satu timnya karena tidak satu faham dengan siswa subjek, dengan wajah siswa subjek memerah ketika tim tersebut sempat tidak sinkron. Secara

kontekstual, hal ini terjadi dalam situasi kompetitif seperti permainan atau selama pembelajaran di kelas, di mana siswa subjek merasa tertekan oleh ekspektasi untuk menang atau memahami materi, yang menyebabkan emosi siswa subjek sulit dikendalikan, seringkali mengganggu proses pembelajaran dan interaksi sosial dengan teman sebaya dan guru [13].

d) Dimensi Agresi Permusuhan

Dimensi ini mencakup tindakan yang menunjukkan permusuhan atau isolasi jangka panjang, seperti mengucilkan teman sebaya dan menyembunyikan barang milik orang lain. Dalam konteks lapangan, agresi yang bermusuhan muncul ketika seorang siswa mencoba menghindari atau mendominasi interaksi sosial. Misalnya, dalam sesi Gobak Sodor, siswa subjek mengucilkan teman sekelasnya dengan mengatakan, "ga usah diajakin bu orangnya aneh suka nangis" sebelum permainan dimulai, atau dengan menyembunyikan potongan kayu milik siswa kelas dua di kelasnya, sehingga siswa kelas dua tersebut mencari potongan kayu yang disembunyikan dan membuat siswa subjek menjadi marah.

Dalam sesi Hahayaman, subjek mengabaikan teman lain dan hanya berfokus pada kemenangan. Secara konteks, hal ini muncul baik di kelas maupun dalam permainan kelompok ketika ia merasa interaksi sosial tidak sesuai harapan, sehingga memilih menarik diri atau bertindak secara tidak langsung, terutama saat merasa kurang didukung atau ingin mempertahankan dominasinya. Secara keseluruhan, bentuk agresi yang muncul saling berkaitan dan sering dipicu situasi sosial kompetitif di sekolah baik saat bermain Kaulinan Barudak Sunda maupun dalam pembelajaran seperti ketidakpuasan terhadap aturan, frustrasi akademik, atau dorongan untuk menguasai kelompok. Wawancara dengan guru dan teman sebaya juga menunjukkan bahwa perilaku agresif tersebut menghambat proses belajar karena mengganggu teman, menentang guru, dan menciptakan suasana belajar yang kurang kondusif [14].

RQ2: Bagaimana implementasi program Kabar Sunda (Kaulinan Barudak Sunda) dalam mengurangi perilaku agresi pada siswa kelas 3 di SDN 1 Puspahiang?

Implementasi efektif secara bertahap: Perencanaan (pemilihan permainan berbasis nilai Sunda seperti silih asuh); Pelaksanaan (5 sesi kolaboratif, intervensi peneliti untuk aturan); Dampak (penurunan agresi 70-80% berdasarkan frekuensi observasi, peningkatan partisipasi). siswa subjek: "Bisa ngalah ko sekarang terus sabar dulu dengerin mereka." Guru: "Bisa dibawa kerjasama, inovasi untuk pendidikan karakter." Teman: "sekarang mendingan bu, Suka ngajak gampang di ajak juga." Program menyalurkan energi melalui aktivitas fisik (Bandura, 1977 [15]: pembelajaran sosial via peniruan kerjasama), mengintegrasikan budaya lokal (Saepudin, 2017).

B. Pembahasan

1. Interpretasi dan Diskusi Hasil

Temuan diinterpretasikan dalam konteks teori Bab II. Bentuk agresi siswa subjek (RQ1) mencerminkan interaksi faktor internal (frustrasi emosional) dan eksternal (lingkungan sekolah minim wadah ekspresi), sesuai Teori Frustrasi-Agresi (Dollard et al., 1939) dan Pembelajaran Sosial Bandura (1977), siswa subjek meniru agresi dari gadget/media, tapi program membalikkan via peniruan positif (kerjasama tim). Aspek agresi menurut Buss & Perry (1992) terlihat pada awal program, terutama fisik dan mental (sesi 1-2), namun menurun karena permainan menyediakan outlen yang aman seperti berlari dari Hahayaman. Pelaksanaan program (RQ2) efektif menekan agresi melalui nilai Kaulinan Barudak Sunda silih asih, silih asah, dan silih asuh (Saepudin, 2017) yang selaras dengan pendidikan karakter Lickona (2012). Penurunan amarah, misalnya perubahan dari gemetar menjadi mengucapkan terima kasih di sesi 5, konsisten dengan temuan Nasution (2021) bahwa permainan tradisional mereduksi agresi lewat interaksi sosial. Berbeda dari studi kuantitatif Mardewi Ubat (2023) pada siswa SMP dengan permainan bakiak, penelitian ini menunjukkan efektivitas inovasi budaya Sunda untuk siswa SD. Kendala muncul pada agresi verbal di sesi 4, sehingga dibutuhkan sesi lanjutan untuk memperkuat interbalisasi. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan budaya lokal fleksibel dan dapat diadaptasi ke berbagai sekolah, terutama yang masih memiliki permainan tradisional. Hal ini membuka peluang bagi guru atau konselor sekolah lain untuk mengembangkan versi lokal dari program serupa, menyesuaikan permainan dengan tradisi setempat, sehingga efektivitasnya tidak hanya bergantung pada budaya Sunda tetapi pada prinsip umum: kolaborasi, regulasi emosi, dan interaksi sosial positif.

2. Keterbatasan Penelitian

- Fokus pada satu kasus (siswa subjek) membatasi generalisasi; temuan kontekstual SDN 1 Puspahiang, tidak mewakili sekolah lain.
- Subjektivitas data: Observasi partisipatif dipengaruhi peran peneliti sebagai fasilitator, meski triangulasi dilakukan.
- Waktu terbatas (5 sesi, Maret-Juli 2025); perubahan jangka panjang belum diamati.

3. Implikasi Terhadap Pelayanan, Pendidikan, dan Penelitian

- Implikasi terhadap Pelayanan: Program Kabar Sunda dapat diintegrasikan ke bimbingan konseling sekolah untuk siswa agresi, dengan fasilitator guru terlatih (meningkatkan pelayanan emosional anak, sesuai UNICEF, 2018).
- Implikasi terhadap pendidikan: Dorong kurikulum berbasis lokal (Kemendikbud, 2022) seperti ekstrakurikuler Kaulinan Sunda untuk pembentukan karakter, mengurangi agresi via aktivitas menyenangkan (Suryana, 2019).

ISSN 2598-9936 (online), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](#)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

- c. Implikasi terhadap penelitian: Buka peluang studi kasus serupa di daerah Sunda lain, kombinasikan kualitatif kuantitatif (misalnya, skala agresi Buss & Perry pra pasca). Kontribusi: Penelitian ini menghadirkan model intervensi berbasis budaya yang relevan untuk jurnal seperti IJINS (Sinta 3). Syudi lanjutan dapat menguji program pada berbagai konteks budaya untuk mengidentifikasi permainan tradisional yang paling efektif menurunkan tiap bentuk agresi. Upaya ini memperkuat kontribusi penelitian dalam menghasilkan model intervensi karakter berbasis budaya yang dapat direplikasi lebih luas.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa penelitian studi kasus kualitatif ini berhasil mengungkap dinamika perilaku agresi pada satu siswa kelas 3 SDN 1 Puspahiang, serta efektivitas implementasi Program Kabar Sunda (Kaulinan Barudak Sunda) sebagai intervensi berbasis budaya lokal. Secara spesifik, jawaban atas pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

Bentuk perilaku agresi yang ditunjukkan oleh siswa tersebut mencakup empat aspek utama sesuai teori Buss dan Perry (1992), yaitu agresi fisik (seperti memukul, mendorong, dan melempar benda), agresi verbal (seperti membentak, mengejek, dan mengancam dengan kata-kata kasar), amarah (ditandai dengan wajah memerah, gemetar, dan membanting benda sebagai respons frustrasi), serta permusuhan (seperti mengucilkan teman dan sulit dikendalikan). Perilaku ini sering dipicu oleh faktor internal seperti frustrasi emosional dan eksternal seperti interaksi sosial yang tidak harmonis di kelas, sebagaimana dikonfirmasi melalui triangulasi data dari observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Pra-program, agresi ini mengganggu proses pembelajaran dan hubungan sosial, selaras dengan Teori Frustrasi-Agresi Dollard et al. (1939) dan Pembelajaran Sosial Bandura (1977).

Implementasi Program Kabar Sunda berjalan efektif dalam mengurangi perilaku agresi, dengan penurunan frekuensi secara bertahap selama lima sesi permainan tradisional Sunda (Gobak Sodor, Hahayaman, Ucing-Ucingan, Boi-Boian, dan Bakiak). Program ini tidak hanya menyalurkan energi fisik siswa melalui aktivitas kolaboratif, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya Sunda seperti silih asih (saling menyayangi), silih asah (saling mengajari), silih asuh (saling menjaga), yang mendukung pembentukan karakter positif. Dampaknya terlihat pada peningkatan partisipasi, kepatuhan aturan, dan interaksi sosial siswa, dengan penurunan agresi sehingga 70-80% berdasarkan observasi. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengatasi agresi pada anak usia sekolah dasar, sebagaimana didukung oleh perspektif pendidikan karakter Lickona (2012) dan kajian budaya Saepudin (2017).

Secara keseluruhan, studi kasus ini megeaskan bahwa perilaku agresi pada siswa dapat dikurangi melalui intervensi kontekstual yang menyenangkan dan bermakna, seperti Program Kabar Sunda, yang mengintegrasikan permainan tradisional untuk membangun kontrol emosi, kerjasama, dan empati. Temuan ini terbatas pada konteks satu kasus di SDN 1 Puspahiang, tetapi memberikan wawasan berharga bagi pengembangan pendidikan karakter berbasis budaya di sekolah dasar, khususnya di wilayah Sunda seperti Tasikmalaya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Kepala Sekolah, guru, serta seluruh siswa kelas 3 SDN 1 Puspahiang yang telah memberikan dukungan dan partisipasi aktif dalam pelaksanaan penelitian ini. Penghargaan yang sebesar-besarnya ditujukan kepada pembimbing dan rekan sejawat yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi dalam penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian mengenai Program Kabar Sunda (Kaulinan Barudak Sunda) ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan strategi pendidikan karakter dan pengurangan perilaku agresi di lingkungan sekolah dasar.

References

1. World Health Organization, Violence and Injuries Data in Children. WHO Report, 2020.
2. UNICEF, Masalah Perilaku Anak dan Intervensi Sosial di Sekolah Dasar. Child Behavior Report, 2018.
3. W. Anggraini, E. Rifani, and A. Prasetyo, "Faktor-faktor penyebab perilaku agresi pada remaja: Studi literatur," *Jurnal Psikologi Pendidikan*, vol. 14, no. 1, pp. 45–56, 2022.
4. T. Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books, 2012.
5. W. Oktiningrum, "Integrasi permainan tradisional inovatif GABUL dan GABIL dengan model habituasi sikap anti-bullying bagi siswa sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 16, no. 1, pp. 50–65, 2025.
6. D. Suryana, "Budaya lokal sebagai media pembelajaran di sekolah dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 14, no. 2, pp. 112–124, 2019.
7. D. Suryana, "Penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional Sunda," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 78–86, 2020.
8. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
9. M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. SAGE Publications, 2014.
10. A. H. Buss and M. Perry, "The Aggression Questionnaire," *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 63, no. 3, pp. 452–459, 1992.

11. J. Dollard, L. W. Doob, N. E. Miller, O. H. Mowrer, and R. R. Sears, *Frustration and Aggression*. Yale University Press, 1939.
12. D. Wahyudi, "Revitalisasi kaulinan barudak Sunda dalam pembelajaran karakter anak," *Jurnal Warisan Budaya*, vol. 10, no. 1, pp. 75–82, 2022.
13. N. Susanti, "Iklim sekolah dan tantangan perilaku agresi anak usia sekolah dasar," *Jurnal Manajemen Pendidikan*, vol. 7, no. 2, pp. 72–80, 2023.
14. P. Wong and L. Wong, "Strategies for reducing aggressive behavior in early childhood," *Journal of Child and Adolescent Behavior*, vol. 9, no. 4, pp. 50–65, 2021.
15. A. Bandura, *Social Learning Theory*. Prentice Hall, 1977.
16. E. Saepudin, "Pelestarian nilai budaya Sunda melalui kaulinan barudak," *Metahumaniora*, vol. 7, no. 1, pp. 23–32, 2017.
17. D. Suryani, "Internalisasi nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional anak," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 25, no. 3, pp. 243–255, 2020.