



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 5745-5755
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Storytelling Untuk Mengurangi Agresivitas Pada Siswa Yang Terpapar Kekerasan Di SD X Bukittinggi

Suryani Aulia Putri^{1✉}, Yuninda Tria Ningsih²
Universitas Negeri Padang
Email: putrisuryaniaulia@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh *storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif pada siswa yang terpapar kekerasan di SD X Bukittinggi. Teknik pemilihan sampel yang diterapkan adalah *random sampling* dengan 4 orang subjek di SD X Bukittinggi yang memiliki perilaku agresif yang menjadi subjek penelitian. Dalam penelitian ini, alat ukur yang digunakan adalah lembar observasi perilaku agresif dan data akan dianalisis menggunakan Uji Mann Whitney. Berdasarkan *mean* kelompok eksperimen yakni pada *mean pretest* dengan nilai 49,50 dan *mean posttest* dengan nilai 25,50, menunjukkan perubahan yang jelas dengan nilai dapat disimpulkan bahwa *storytelling* dapat menurunkan perilaku agresif. Dilihat dari hasil analisis dengan menggunakan Uji Mann Whitney menunjukkan bahwa $U_{hitung} = U_{tabel}$ lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa *storytelling* dapat mengurangi perilaku agresif pada siswa yang terpapar kekerasan di SD X Bukittinggi.

Kata Kunci: *Storytelling, Perilaku Agresif, Siswa Terpapar Kekerasan*

Abstract

This study aims to see the effect of storytelling on reducing aggressive behavior in students exposed to violence at SD X Bukittinggi. The sample selection technique applied was random sampling with 4 subjects at SD X Bukittinggi who had aggressive behavior who became research subjects. In this study, the measuring instrument used is an aggressive behavior observation sheet and the data will be analyzed using the Mann Whitney Test. Based on the mean of the experimental group, namely the pretest mean with a value of 49.50 and the posttest mean with a value of 25.50, showing a clear change with a value it can be concluded that storytelling can reduce aggressive behavior. Judging from the results of the analysis using the Mann Whitney Test, it shows that U count = U table is smaller than 0.05, so it can be concluded that storytelling can reduce aggressive behavior in students exposed to violence at SD X Bukittinggi.

Keyword: Storytelling, Aggressive Behavior, Students Exposed to Violence

PENDAHULUAN

Belakangan ini Indonesia termasuk negara yang darurat kekerasan terhadap anak. Hal ini tentu sangat memprihatinkan banyak pihak, karena bukan hanya orang dewasa yang menjadi pelaku kekerasan, akan tetapi siswa SD juga dapat menjadi pelaku. Berdasarkan data Komisioner Perlindungan Anak Indonesia, kekerasan dibidang pendidikan banyak terjadi di jenjang pendidikan sekolah dasar (Rahayu, 2019). Berdasarkan data dari Komnas PA, sepanjang tahun 2023 sudah ada 3.547 kasus kekerasan terhadap anak. Dari jumlah kasus diatas, 1.925 kasus kekerasan seksual, 985 kasus kekerasan fisik, dan 674 kekerasan psikis. Kasus kekerasan ini paling banyak terjadi di lingkungan sekolah sekitar 30%. Kemudian, Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) mencatat adanya 23 kasus perundungan terjadi di sekolah sejak Januari hingga September 2023. Dari kasus tersebut sebanyak 50% terjadi di SMP, 23% di SD, dan 13,5% di SMA dan SMK.

Dikutip dari CNN Indonesia (29/9/23), telah terjadi tindak kekerasan di lingkup sekolah dasar. Dimana korban mengalami luka dibagian kepala usai di lempar dengan kayu oleh teman sekelasnya, sehingga korban harus menerima jahitan dibagian kepalanya. Pada tahun 2014, juga telah terjadi tindak kekerasan di sebuah sekolah di Bukittinggi. Dimana kekerasan tersebut dilakukan oleh sesama siswa. Dimana pelaku tersebut melakukan pemukulan kepada teman sekelasnya. Dan berdasarkan keterangan dari Tim Ketua pemeriksaan Yosi Molina mengatakan bahwa aksi pemukulan tersebut dilatarbelakangi karena mereka terpengaruh tayangan televisi (Metro TV News, 2014).

Perilaku agresif ini juga terjadi pada siswa di SD X Bukittinggi. Berdasarkan hasil tanya jawab antara peneliti dengan pihak sekolah pada 20 Oktober 2023 dan 19 Februari 2024 didapatkan bahwa di sekolah tersebut siswa-siswanya memperlihatkan perilaku. Perilaku agresif yang diperlihatkan itu berupa agresif fisik dan verbal seperti memukul, berkelahi, mengolok-olok atau mencaci dan perilaku lainnya. Perilaku agresif diperlihatkan oleh siswa laki-laki maupun perempuan. Berdasarkan keterangan dari orang tua siswa salah satu penyebab perilaku agresif anaknya tersebut yakni anaknya ketika di rumah memainkan game terlalu lama setiap harinya, dimana game yang dimainkan berupa game yang mengandung unsur-unsur kekerasan. Adegan kekerasan yang disajikan dalam tayangan tersebut dapat berfungsi sebagai model perilaku, dan proses belajar dari model-model tersebut dan dapat memicu munculnya perilaku agresif (Tanjung, 2015).

Berdasarkan sebuah penelitian menunjukkan bahwa game online, *play station*, dan tayangan televisi yang terdapat unsur-unsur kekerasan dapat memunculkan perilaku-perilaku negatif (Amelia & Fitriyani, 2016). Mereka yang terbiasa menonton film atau bermain game dengan adegan kekerasan akan memiliki kemungkinan lebih cepat dalam memunculkan perilaku agresif tersebut. Dimana setelah menonton acara tersebut, anak menjadi ingin tahu, ingin mencoba, dan memunculkan agresivitas. Sejalan dengan pendapat Albert Bandura, mengatakan bahwa perilaku agresif sama dengan perilaku-perilaku lainnya yang dimana dapat dimunculkan dengan dilihat dan dipelajari oleh anak (dalam Miswartiningsi, 2022).

Menurut Ainni dan Rusli, perilaku agresif merupakan tindakan yang dilakukan dengan kesengajaan dengan tujuan untuk mencelakai dan melecehkan orang lain (dalam Islamarida, 2022). Badriyah (2013), menyatakan bahwa perilaku agresif dapat diawali dengan kata-kata (verbal) seperti mengolok-olok, yang akan menimbulkan rasa sakit pada korban dan akan berakhir dengan penyerangan fisik seperti pemukulan, penikaman, penyerangan dan perilaku agresif lainnya yang dapat mengarah pada perilaku kriminal.

Perilaku agresif dianggap berbahaya karena dapat menjadi sumber atau pemicu dan munculnya berbagai kekerasan dan kejahatan di masyarakat. Untuk mencegah agar tidak terjadinya dampak negatif yang semakin buruk untuk siswa, maka diperlukannya suatu intervensi khusus. Salah satu program yang bisa diberikan untuk membantu menurunkan perilaku agresif yaitu dengan menggunakan *play terapi* dengan menggunakan metode *storytelling*. Menurut Painter, *storytelling* merupakan kegiatan yang dapat dilakukan dalam membantu menurunkan perilaku agresif anak dan remaja (dalam Miswartiningsi,

2022).

Storytelling merupakan kegiatan bercerita, ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam membantu anak untuk menumbuhkan perilaku-perilaku yang lebih positif (Solichah, 2020). *Storytelling* merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dimana seorang *storyteller* akan menyampaikan sebuah cerita dengan tujuan memberikan suatu informasi pada anak sehingga diharapkan membantu mengenali emosi diri sendiri atau orang lain, serta diharapkan dapat dijadikan sebagai penyelesaian masalah (Ayuni dkk, 2013). Dengan menggunakan *storytelling* ini diharapkan dapat membantu membangun empati pada orang lain dan dapat memberikan pemahaman bahwa setiap orang mempunyai keadaan yang berbeda-beda.

Menurut penelitian Dewi (2014), aktivitas mendengarkan cerita dapat membantu anak-anak belajar keterampilan sosial dan menghentikan perilaku agresif. Hedo dan Sudhana (2014), dalam penelitiannya anak-anak yang dibacakan cerita memiliki kategori agresivitas yang lebih ringan dari pada anak yang sama sekali tidak dibacakan sebuah cerita. Menurut penelitian Syukria dan Siregar (2018), cerita dapat meningkatkan pengetahuan anak dan membantu mereka memahami hal-hal baik dan buruk, serta bagaimana cerita memengaruhi perilaku anak. Dengan menyampaikan cerita diharapkan dapat memberikan pengajaran tentang keterampilan sosial untuk mengoptimalkan dalam mengembangkan sosial dan emosional pada anak serta diharapkan mampu membantu menyelesaikan masalah perilaku pada anak (Andani dkk, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas, intervensi ini diharapkan mampu untuk membantu mengatasi perilaku agresif pada siswa di SD X Bukittinggi. Menurut Ayuni dkk (2013), intervensi yang dilakukan ini menarik karena sifatnya yang lucu, tidak menggurui, dan dapat mengembangkan ide-ide. Dengan mendengarkan cerita, anak-anak akan memperoleh banyak pengetahuan, seperti prinsip hidup dan perspektif yang berbeda. Burns mengatakan bahwa dengan melakukan kegiatan bercerita dapat memberikan pandangan yang berbeda terhadap anak, sehingga pesan-pesan yang disampaikan dalam cerita dapat diterapkan oleh anak dalam menyelesaikan permasalahannya dan membantu memberikan perubahan pada perilaku anak (dalam Ayuni dkk, 2013).

Berdasarkan studi terdahulu, *storytelling* dipakai untuk membantu menurunkan perilaku agresif pada anak perempuan dengan usia 9 tahun yang tinggal di panti asuhan di Kota Malang. Penelitian ini menemukan bahwa *storytelling* memberikan dampak yang positif pada perubahan perilaku anak yakni pada indikator perilaku agresi fisik, marah,

permusuhan, dan verbal (Miswartiningsi, 2022). Di sisi lain, penelitian Solichah (2020) menggunakan *storytelling* untuk mengatasi perilaku agresif pada seorang siwa laki-laki di Taman Kanak-Kanak. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa cerita dapat menurunkan tingkat agresi fisik, marah, permusuhan, dan verbal.

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak pemberian *Storytelling* dalam mengurangi atau mengatasi perilaku agresif pada siswa yang terpapar kekerasan di SD X Bukittinggi. Oleh sebab itu, peneliti mengambil judul "*Storytelling* Untuk Mengurangi Agresivitas Pada Siswa Yang Terpapar Kekerasan di SD X Bukittinggi".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian eksperimen. Menurut Yusuf (2005), dalam penelitian eksperimen, peneliti memiliki kemampuan untuk mengendalikan variabel bebas baik sebelum maupun selama proses penelitian, sehingga tingkat kepastian hasil penelitian lebih dapat dikendalikan dari pada jenis penelitian lainnya. Hal ini memungkinkan peneliti untuk secara jelas menelusuri hubungan sebab akibat antar variabel dengan jelas. Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *two group pretest posttest design*. Desain ini digunakan untuk menentukan pengaruh tindakan terhadap kelompok eksperimen yang menerima perlakuan atau intervensi. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Rancangan Eksperimen

O1	X	O2
O3		O4

Keterangan :

O1 = Kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O2 = Kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan

O3 = Kelompok kontrol

O4 = Kelompok kontrol

X = Perlakuan yang diberikan (*treatment*)

Dalam konteks penelitian ini, populasi mencakup seluruh siswa kelas 4, 5 dan 6 yang terpapar kekerasan oleh game yang mengandung unsur-unsur kekerasan dan masih bersekolah di Sekolah Dasar (SD) X di Bukittinggi dengan jumlah 15 orang siswa.

Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan metode *randomisasi*, yaitu teknik untuk membagi sampel secara acak ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Karakteristik subjek penelitian mencakup anak-anak yang terpapar game yang mengandung unsur-unsur kekerasan. Jumlah subjek penelitian ini yakni 4 orang siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini akan dikumpulkan menggunakan lembar observasi perilaku agresif. Fatoni (2011) menyatakan bahwa observasi merupakan teknik yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat perilaku yang muncul dari subjek penelitian. Untuk mencatat hasil observasi ini, peneliti menggunakan alat pencatat berbentuk *tally*.

Peneliti menggunakan alat ukur berdasarkan pada aspek-aspek perilaku agresif menurut Atkinson dan Hilgard (1983) (dalam Putri, 2019) yaitu (1) Fisik dan (2) Verbal.

Tabel 2. Instrumen Perilaku Agresif

ASPEK	INDIKATOR
Fisik	Mendorong
	Memukul
	Bekelahi
Verbal	Memaki
	Berkata kotor
	Mengejek

Validitas isi alat ukur ditentukan melalui pendapat ahli (*professional judgement*). Hasil reliabilitas yang didapatkan adalah sebesar 0,689. Hasil ini berarti bahwa reliabilitas dari 2 orang subjek, menyatakan bahwa hasil yang telah dilakukan oleh 2 orang *raters* konsisten satu sama lain pada nilai 0,689. Hasil ini memberikan informasi bahwa konsistensi pengamatan antar observer berada pada kategori baik.

Peneliti juga melakukan analisis statistik menggunakan Uji Mann Whitney adalah metode statistika non parametrik yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan antara dua sampel independen, dimana dalam penelitian ini yakni antara *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 3. Nilai *Pretest*, *Posttest* dan *Gain Score* Subjek Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Inisial	Kelompok	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	<i>Gain Score</i>
1	AD ADA	Eksperimen	50	21	-29
2	Y	Eksperimen	49	30	-19
3	EARS	Kontrol	14	26	12
4	NPT	Kontrol	29	30	1

Berdasarkan tabel diatas, subjek ADA mengalami penurunan frekuensi perilaku agresif sebanyak 29, sedangkan subjek Y mengalami penurunan frekuensi perilaku agresif sebanyak 19. Subjek EARS mengalami peningkatan frekuensi perilaku agresif sebanyak 12, sedangkan subjek NPT mengalami perilaku agresif sebanyak 1.

Tabel 4. Nilai *Mean Skor Pretest*, *Posttest* dan *Gain Score* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelompok	Hipotetik			Empirik		
		<i>Mean Pretest</i>	<i>Mean Posttest</i>	<i>Gain Score</i>	<i>Mean Pretest</i>	<i>Mean Posttest</i>	<i>Gain Score</i>
1	Eksperimen	49,5	25,5	-24	49,50	25,50	24,00
2	Kontrol	21,5	28	6,5	21,50	28,00	6,05

Pada tabel diatas, terlihat jelas perbandingan perubahan nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun nilai kelompok eksperimen menunjukkan perubahan yang jelas dengan nilai 25,50 dan pada kelompok kontrol dengan nilai 28,00. Dengan demikian, dapat disimpulkan kelompok eksperimen mengalami penurunan nilai sedangkan kelompok kontrol mengalami peningkatan nilai.

Berdasarkan dengan menggunakan Uji Mann Whitney, diketahui bahwa nilai U terkecil yaitu 0, sedangkan nilai U tabel adalah 0 (didapatkan dari hasil statistik hitung U), maka jika dibandingkan $0 = 0$, maka disimpulkan H1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *storytelling* dapat mengurangi agresivitas pada siswa yang terpapar kekerasan di SD X Bukittinggi.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *storytelling* terhadap perilaku agresif pada siswa yang terpapar kekerasan di SD X Bukittinggi. Berdasarkan hasil analisis menggunakan Uji Mann Whitney, ditemukan adanya perbedaan signifikan antara tahap *pretest* dan *posttest* setelah penerapan *storytelling*, yang dilakukan secara teratur selama 6

hari berturut-turut dengan durasi 30 menit per sesi. Perbedaan ini tercermin dari penurunan rata-rata perilaku agresif yang ditunjukkan oleh subjek pada tahap *posttest*.

Analisis yang dilakukan dengan Uji Mann Whitney, membandingkan tahap *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa *storytelling* mampu membantu mengurangi perilaku agresif pada siswa yang mengalami kekerasan di SD X Bukittinggi. Temuan ini sejalan dengan dengan penelitian Miswatinigsi (2022), yang menunjukkan bahwa terapi bermain dengan metode bercerita dapat menurunkan perilaku agresif pada anak. Selain itu, penelitian Solichah (2020) juga mendukung penelitian ini bahwa *storytelling* dapat menjadi alternatif kegiatan untuk membantu menurunkan perilaku agresif pada anak, serta membantu mereka mengembangkan perilaku yang lebih positif dan adaptif.

Storytelling digunakan sebagai perlakuan yang diberikan pada subjek penelitian pada kelompok eksperimen yang dalam hal ini subjek akan diberikan perlakuan berupa cerita yang dibacakan oleh seorang *storyteller* dengan tujuan agar perilaku agresif pada siswa yang terpapar kekerasan mengalami penurunan. Sejalan dengan manfaat *storytelling* yang dijelaskan oleh Muallifah (2013), *storytelling* dapat mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak-anak. Hal ini karena dalam *storytelling* terdapat unsur-unsur modeling atau peniruan, dimana anak-anak cenderung akan meniru perilaku tokoh yang disampaikan dalam cerita. Wardiah (2017), menjelaskan *storytelling* dapat dijadikan alat pendidikan yang efektif tanpa harus terkesan menggurui. Saat mendengarkan dongeng, anak-anak dapat menikmati alur cerita dan secara alami menyerap nilai-nilai atau pesan moral yang terkandung di dalamnya, tanpa perlu disampaikan secara langsung atau dengan cara yang mendikte.

Penelitian ini menerapkan metode *storytelling* yang berfokus pada perilaku prososial, dengan menyajikan cerita-cerita yang menampilkan contoh perilaku terpuji yang dapat dijadikan panutan oleh subjek. Contoh perilaku tersebut, mencakup menghargai perasaan orang lain, berbicara sopan, mengendalikan emosi dan perilaku, menjaga kerukunan dengan teman-teman, serta menunjukkan empati terhadap sesama. Menurut penelitian Yuliarni (2015), kemampuan sosial dan emosional anak dapat ditingkatkan melalui aktivitas mendongeng. Penelitian yang dilakukan oleh Ayuni dan Rusmawati (2013) juga mendukung hal ini, *storytelling* membantu anak memahami perspektif orang lain serta mengembangka empati.

Mendengarkan cerita dapat membantu anak mengidentifikasi dirinya sendiri sesuai dengan tokoh dalam cerita yang disampaikan, proses ini akan membuat anak dapat

merasakan dan memahami situasi atau perspektif orang lain, dan anak dapat belajar dari isi cerita yang disampaikan. Ini sejalan dengan teori Bandura (1977), dimana individu bisa mempelajari perilaku melalui model. Dalam konteks ini, *storytelling* berfungsi sebagai model yang ditiru oleh pendengarnya. Dengan kata lain, ketika anak-anak mendengarkan cerita, mereka cenderung meniru tokoh dalam isi cerita tersebut. Penelitian ini fokus bagaimana anak-anak akan meniru atau mencotoh cara penyelesaian masalah yang ada dalam cerita.

Sesuai dengan penelitian ini, kegiatan *storytelling* terbukti berhasil dalam menurunkan perilaku agresif pada subjek. Hal ini terlihat dari upaya subjek untuk meniru perilaku positif tokoh dalam cerita, seperti menjadi siswa yang sopan dan menghargai perasaan orang lain, serta subjek juga mampu menjelaskan apa-apa saja dampak negatif dari perilaku agresif. Penelitian Moeslichaton mendukung temuan ini, dengan menyatakan bahwa melalui kegiatan *storytelling*, kita dapat menanamkan nilai-nilai empati, kejujuran, kesetiaan, keramahan, serta ketulusan dan menyampaikan pengetahuan sosial dan moral (Solichah, 2020).

Berdasarkan dari hasil observasi setelah diberikan *storytelling*, subjek juga menunjukkan perubahan yang positif yaitu pada subjek yang diberikan perlakuan dengan metode *storytelling*. Subjek pada kelompok eksperimen menunjukkan penurunan frekuensi perilaku agresif yaitu pada indikator mendorong, memukul, berkelahi, memaki, berkata kotor, dan mengejek. Sedangkan pada kelompok kontrol menunjukkan peningkatan perilaku agresif yaitu pada indikator mendorong, memukul, berkelahi, memaki, berkata kotor, dan mengejek.

Penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan tertentu yang disebabkan oleh keterbatasan peneliti sendiri, seperti beberapa hal dan hambatan yang tidak dapat dikontrol. Peneliti mengalami beberapa hambatan saat dalam pelaksanaan intervensi dalam penelitian ini. Pertama, perilaku subjek selama intervensi yang sulit dikontrol, karena subjek saling melempar ejekan dan hal ini membuat ruangan ricuh, subjek juga tidak dapat duduk dengan tenang, seperti memainkan kursi dan meja yang sedang subjek gunakan. Kedua, pada saat pemberian intervensi siswa lain yang bukan merupakan subjek penelitian mencoba menerobos masuk ke dalam ruangan tempat intervensi dilakukan yang membuat ruangan menjadi tidak kondusif yang menyebabkan subjek sering melihat kearah pintu dan subjek menjadi tidak fokus dalam mendengarkan cerita yang disampaikan. Ketiga, pada saat intervensi dilakukan, subjek seringkali mendengarkan

sambil bermain game yang menyebabkan subjek tidak mendengarkan dengan baik.

SIMPULAN

Metode *storytelling* terbukti dapat mengurangi frekuensi perilaku agresif pada siswa dengan siswa yang terpapar kekerasan di SD X Bukittinggi. Hal ini terlihat dari penurunan grafik *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen. Artinya, *storytelling* merupakan intervensi yang menyenangkan dan tidak menggurui dan mengajarkan nilai-nilai moral pada anak, dan anak dapat membedakan perilaku yang baik dan buruk. Berdasarkan analisis data statistik dengan menggunakan Uji Mann Whitney didapatkan perbedaan yang signifikan antara gain score kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang artinya H1 diterima dimana menunjukkan bahwa *storytelling* dapat mengurangi agresivitas pada siswa yang terpapar kekerasan di SD X Bukittinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, S., Santi, E., & Lestari, D. R. (2017). Storytelling terhadap perkembangan sosial emosional (keterampilan sosial dan masalah perilaku) anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Dunia Keperawatan*, 5(September), 137-144.
- Ayuni, R. D., Siswati, S., & Rusmawati, D. (2013). Pengaruh storytelling terhadap perilaku empati anak. *Jurnal Psikologi*, 12(2), 121-130.
- Dewi, E., T., R. (2014). Upaya mengatasi munculnya tingkah laku agresif anak melalui mendengarkan cerita di kelompok B. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hedo, D. J. P. K. dan Sudhana, H. (2014). Perbedaan agresivitas pada anak usia dini yang dibacakan dongeng dengan yang tidak dibacakan dongeng sebelum tidur oleh ibu. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(2), 213-226.
- Islammarida, R. (2022). Analysis of aggressive behaviour in adolescent in Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Kesehatan*, 11(2), 135-140.
- Miswartiningsi, J. N. (2022). Storytelling untuk mengurangi perilaku agresi pada anak. *Procedia: Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*, 10(3), 93-97.
- Mualifah, M. (2013). Storytelling sebagai metode parenting untuk pengembangan kecerdasan anak usia dini. *Psikoislamika: Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam*, 10(1).
- Putri, A. F. (2019). Konsep perilaku agresif siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28-32.

- Rahayu, L.S. (2019, Mei 2). KPAI: Angka kekerasan pada anak Januari-April 2019 masih tinggi. Detiknews. <https://news.detik.com/berita/d4532984/kpai-angka-kekerasan-pada-anak-januari-april-2019-masih-tinggi>research online, 8(1), 90-109.
- Solichah, N. (2020). Storytelling untuk mengatasi perilaku agresif anak. *Al-Qalb: Jurnal Psikologi Islam*, 11(2), 1-12.
- Syukria, & Nina Siti Salmaniah Siregar. (2018). Buku cerita si kancil dan perilaku meniru anak. *Gondang : Jurnal Seni Dan Budaya*, 2(2), 90-102.
- Tanjung, V. P. (2015). Game online dan agresivitas anak usia SMP di Sidoarjo. *Kanal*, 4, Hal. 63-80.
- Wardiah, D. (2017). Peran storytelling dalam meningkatkan kemampuan menulis, minat membaca dan kecerdasan emosional siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 42-56.
- Yuliarni, N. F. (2015). Upaya peningkatan kemampuan sosial emosional melalui mendongeng pada anak kelompok B. *Skripsi*. Universitas Surakarta.
- Yusuf, A. M. (2005). *Metodologi Penelitian, dasar-dasar penyelidikan ilmiah*. Padang: UNP PRESS.