

DAFTAR RUJUKAN

- Agniarahmah, A., Yulia, C., & Stevani, H. (2023). Keefektifan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan *Self Awareness*. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 8(1), 8-13.
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 11-19.
- Aji, N. D., & Setyaputri, N. Y. (2021). Permainan Truth or Dare (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 909-915).
- Akbar, M. Y. A., Amalia, R. M., & Fitriah, I. (2018). Hubungan Relijiusitas dengan *Self Awareness* Mahasiswa Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam (Konseling) UAI. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 4(4), 265–270. <https://doi.org/10.36722/sh.v4i4.304>
- Andani, T., & Sarilah, S. (2023). Hubungan Antara Kesadaran Diri Dengan Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Kayangan. *Lentera Pendidikan Indonesia: Jurnal Media, Model, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 351-357.
- Anugrah, S., & Makarohim, M. F. (2024). Tingkat Pemahaman Siswa Pada Permainan Tradisional Congklak Di SMP Negeri 3 Lokal Jauh Rupat Utara Kabupaten Bengkalis. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*; Vol. 7 No. 2 (2024): Volume 7 No. 2 Tahun 2024; 4232-4238 ; 2655-6022 ; 2655-710X. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/27035>
- Az Zahra, Efie Amalia. (2025). SKRIPSI: Pengembangan *Board Game Puzzle* Karir untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Kediri. UN PGRI Kediri
- Azwar, S. (2020). *Penyusunan skala psikologi*. Jakarta: Prenada Media.
- Chaplin. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi* (terjemahan Kartini & Kartono). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Siswa Rosdakarya
- Dhiu, K. D., & Ngura, E. T. (2023). Pengembangan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mampu Berpikir Simbolik)

Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Terpadu Citra Bakti. *Jurnal pengabdian masyarakat: pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 3(1).

Esmiati, A. N., Prihartanti, N., & Partini, P. (2020). Efektivitas pelatihan kesadaran diri untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 8(1), 85-95.

Fadilah, S. N. (2019). Layanan bimbingan kelompok dalam membentuk sikap jujur melalui pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167-178.

Fatimah, D., & Sari, N. P. (2023). *Effectiveness Of The Traditional Congklak Game Through Group Guidance To Increase The Cooperation Of Class Viii Students At SMPN 31 Banjarmasin*. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 5(3).

Fauziah, F. (2023). Upaya Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa Melalui Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XII-1 Di SMA Negeri 1 Penajam Paser Utara Tahun Pelajaran 2022/2023. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 330-336.

Fernanda, S. D., & Taufik, T. (2022). *Relationship between self awareness and self adjustment of students with single parent*. *Counseling and Humanities Review*, 2(2), 41-47.

Geor Gorius, Susan N. H. Jacobus, & Pangalila Theodorus. (2024). *Pengembangan media Bigbook Aku Cinta Pancasila untuk meningkatkan karakter siswa kelas I SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila*. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(8), 3970–3982.

Hasanah, Iswatun, Dkk. (2022). *Bimbingan Kelompok Teori dan Praktik*. Pamekasan: CV. Duta Media

Hasanah, U., & Mujanah, S. (2020). *The effect of servant leadership, self-awareness, and competence on organizational commitment and performance of employees of Public Works in Bangkalan District*. *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 4(2), 136-146.

Hartanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok*. Surabaya: Duta Sablon. ISBN 978-623-5353-06-7

Haryono, S., & Wardoyo, P. (2022). *Statistik untuk Penelitian Eksperimen*. Jakarta: Bumi Aksar

- Hikmawati, F. (2016). *Bimbingan dan konseling*. Jakarta : Rajawali Press.
- Indreswari, H., Ilmi, A. M., Aliyah, S. M., & Bariyyah, K. (2021). Implementasi Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Berbasis Kearifan Lokal dalam Pengembangan Pribadi-Sosial Siswa. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 6(2), 67–75.
- Juwairiah. (2016). Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Meuen Galah*, 1(2), 119-133
- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109-116.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Bandung : Salam Insan Mulia.
- Mustika, M. (2017). Hubungan *self awareness* dengan kedisiplinan peserta didik kelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung (penelitian korelasional bidang BK pribadi) (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nurihsan, A. J. 2011. Bimbingan dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan. Bandung: Refika Aditama.
- Nursalim, M. (2013). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling. Jakarta Akademia
- Prayitno. (1995). Layanan bimbingan dan konseling kelompok (dasar dan profil)” Jakarta: Ghalia Indonesia
- Qowimah, S. N., Almahira, K. J., Rahma, D. A., Satrio, A. B., Nuzul, H. M., Puteri, S. N. Y., & Andyarini, E. N. (2021). Hubungan *self confidence* dan *self awareness* dengan komunikasi efektif pada mahasiswa. *Indonesian Psychological Research*, 3(2), 109-120. didik kelas XI TKJ di SMK Ma’Arif 1 Nanggulan. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 957-965.
- Rahmadhani, A. M & Taufik T. (2024). Hubungan Self Awareness dengan Bystander Effect Siswa SMA Negeri 7 Sijunjung, dalam Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8(1), hlm. 2321–2331.
- Riyanto, S., & Pipo, B. H. (2021). PkM: Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional untuk Mengurangi Intensitas Bermain Game Online Pada Anak-Anak di Desa Genilangit. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 4(1), 29-34.
- Romlah, Tatik. (2006). Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang
- Rosemawati, Sintya., Ariyanto, R. D., & Andrianie, S. (2022). Pengembangan Board Game Reog Kendang Untuk Meningkatkan *Self Awareness* Siswa SMP. *Helper: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 39(2), 66-80.

- Rusman, Sunarti, & Rahadian, R. B. (2020). *Application of the "Among" Leadership Model to Improve Teacher Work Discipline*. arXiv preprint arXiv:2005.10326
- Sahputri, A. K., Sutja, A., & Zulfikar, M. (2024). Pengembangan Monobiling Karier Dalam Meningkatkan Pemahaman Ragam Profesi Untuk Peserta Didik SMP N 7 Muaro Jambi. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 20-32.
- Sahrnayani, S., Dema, M., & Wahyuningsih, W. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 433-446
- Sarwono, J. (2022). *Metode Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Jakarta: Salemba Medika
- Sedyawati, Edi. (2006). *Batik: Warisan Budaya Dunia*. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Setya, D., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Permainan Simulasi Labirin dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 85-89.
- Shomali, A. (2002). *Mengenal Diri*. Jakarta: Lentera.
- Sihaloho, R. P. (2019). Hubungan antara *self awareness* dengan deindividuasi pada mahasiswa pelaku hate speech. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 5(2), 114-123.
- Sugiarto, S., & Suhaili, N. (2022). Pentingnya *Self Awareness* Siswa Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Kelompok Di Sekolah. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 3(3), 100-105.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardita, K. (2011). Efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa. *Jurnal UPI ABMAS edisi khusus*, 1, 127-138.
- Susanto, Rudi. (2024). SKRIPSI: Pengembangan Media *Dart Board* untuk Meningkatkan rasa Percaya Diri Siswa Kelas 10 di SMA Pawyatan Daha Kediri.
- Sutirna. (2021). *Bimbingan dan Konseling (Bagi Guru dan Calon Guru Mata Pelajaran*. Yogyakarta:Deepublish.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231-243.
- Solso, L.R., Maclin, H.O., & Maclin, K.M. (2008). *Psikologi Kognitif*. Erlangga. Jakarta.
- Tarigan, B. A., Chowin, N., Cornellissen, Vebiani, R. Y., Panjaitan, F. (2023). SELA (Self Awareness) Campign sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Mental Remaja di Desa

Paya Bakung. Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol: 4 No. 2
<https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i2.2560>

- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100-5111.
- Xiao, A. (2018). Konsep interaksi sosial dalam komunikasi, teknologi, masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 94-99.
- Yudiwinata, H. P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3).
- Yusuf, M. (2001). Pengantar ilmu pendidikan. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.