

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK KESADARAN
DIRI (CONGDARDIR) UNTUK MENINGKATKAN *SELF AWARENESS*
SISWA SMA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Bimbingan dan Konseling



OLEH:

SEHA ANANDA

NPM : 2114010047

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

SEHA ANANDA

NPM: 2114010047

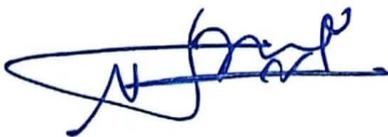
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK KESADARAN DIRI
(CONGDARDIR) UNTUK MENINGKATKAN *SELF AWARENESS* SISWA SMA**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Bimbingan dan Konseling
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 23 Juni 2025

Pembimbing I



Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd., Kons.

NIDN: 0702068903

Pembimbing II



Ikke Yuliani Dhian P, M.Pd

NIDN: 0726079001

Skripsi oleh:

SEHA ANANDA

NPM: 2114010047

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK KESADARAN
DIRI (CONGDARDIR) UNTUK MENINGKATKAN *SELF AWARENESS*
SISWA SMA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

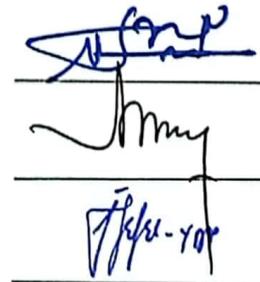
Prodi BK FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal: 10 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

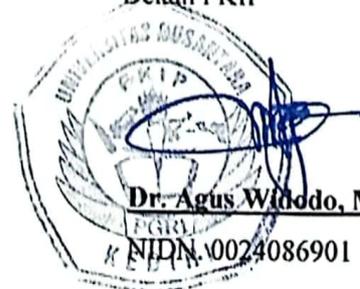
Panitia Penguji:

1. Ketua : Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd.,Kons.
2. Penguji I : Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
3. Penguji II : Ikke Yuliani Dhian Puspitarini, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

MOTTO

-payung-payung ku sodorkan pada tamu yang datang sesekali waktu, sementara diriku masih berdiri basah diambang pintu-

" Seperti *clover*, kita tidak harus sempurna untuk tumbuh. Bahkan di sela luka dan kehilangan, kita tetap berharga untuk diri kita sendiri"

- Semoga tumbuh *clover* di sela-sela retakmu  -

Kupersembahkan Skripsi Ini Untuk:

“DIRIKU”

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Scha Ananda
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 6 Juli 2002
NPM : 2114010047
Fakultas/Prodi. : FKIP/ SI Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Juli 2025

Yang Menyatakan



SEHA ANANDA

NPM: 2114010047

PRAKATA

Puji Syukur saya panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas berkah rahmat, hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Congklak Kesadaran Diri (CONGDARDIR) Untuk Meningkatkan *Self Awareness* Siswa SMA” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan izin penelitian.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd.,M.Psi. selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling
4. Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd., Kons., selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing, menyemangati dan memberikan dukungan secara emosional, maupun pikiran untuk diri saya sehingga bisa menyelesaikan skripsi tepat waktu.
5. Ikke Yuliani Dhian Puspitarini, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah membantu dan meluangkan waktu, serta tidak lelah memberikan motivasi untuk teman-teman dan diri saya.
6. Keluarga saya, terutama kakak laki-laki ke 3 saya yang telah memberikan setengah perjalanan hidupnya untuk membiayai pendidikan saya
7. Teman-teman prodi Bimbingan dan Konseling yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini, dan merepotkan saya ditengah-tengah pengerjaan skripsi ini.
8. Serta pihak-pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya tulis ini masih terdapat kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima segala bentuk kritik dan saran yang

membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling serta pengembangan media BK di sekolah.

Kediri, 10 Juli 2025

Seha Ananda

RINGKASAN

Seha Ananda Pengembangan Media Permainan Congklak Kesadaran Diri (CONGDARDIR) Untuk Meningkatkan *Self Awareness* Siswa SMA, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UNP Kediri, 2025.

Kata kunci: media permainan CONGDARDIR, *self awareness*, siswa SMA

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan “CONGDARDIR” sebagai alat bantu layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan *self awareness* siswa SMA. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya *self awareness* siswa yang menunjukkan beberapa perilaku yang tidak sesuai yaitu bermain *handphone* sambil memakai *earphone* saat ada guru di dalam kelas, memakan bekal saat tahu ada guru di dalam kelas, mengobrol dengan teman dan tidak menghiraukan kehadiran guru di kelas, serta banyak siswa yang mengikuti jawaban temannya saat ditanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI di SMAN 3 Kediri. Pada tahap analisis, hasil wawancara dengan guru BK dan penyebaran angket kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memang kurang menyadari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu penggunaan media permainan Congklak Kesadaran Diri (CONGDARDIR) yang dikembangkan berbentuk permainan simulasi reflektif berbasis papan dan kartu refleksi.

Uji ahli materi oleh dosen BK menunjukkan persentase kelayakan sebesar 94%, dan berkategori sangat layak digunakan, uji ahli media memperoleh skor 86%, menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan, dan uji pengguna oleh guru BK menunjukkan skor kelayakan sebesar 93% artinya media permainan sangat layak digunakan. Uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil *pretest self awareness* dengan rata-rata skor 88.13 (kategori rendah), meningkat menjadi 136,13 pada *posttest* (kategori tinggi), selain itu, berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada data *pretest* dan *posttest self awareness*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) masing-masing sebesar 0,203 untuk *pretest* dan 0,116 untuk *posttest*. Karena kedua nilai signifikansi tersebut $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* maupun *posttest self-awareness* berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan Sig. $< 0,05$, artinya data dari kedua kelompok memiliki varians yang homogen atau setara. Selain itu, uji *t paired sample t-test* mendapatkan hasil Sig. (2-Tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan “CONGDARDIR” efektif dan layak digunakan sebagai media pendukung layanan dasar bimbingan dan konseling untuk meningkatkan *self awareness* siswa SMA. Sebagai saran, guru BK disarankan untuk memanfaatkan media ini dalam layanan secara berkelanjutan. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media ini sebagai bagian dari penguatan karakter siswa. Peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan media ini dan mengujinya pada konteks sekolah yang lebih luas.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PRAKATA	vi
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
B. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III: METODE PENGEMBANGAN	Error! Bookmark not defined.
A. Model/Pendekatan Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
C. Desain Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
D. Tempat Dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
H. Metode, Uji Coba, Dan Atau Validasi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.

A. Data Hasil Produk Pengembangan.....**Error! Bookmark not defined.**

B. Data Uji Coba.....**Error! Bookmark not defined.**

C. Analisis Data**Error! Bookmark not defined.**

D. Revisi Produk**Error! Bookmark not defined.**

E. Kajian Produk Akhir**Error! Bookmark not defined.**

BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN..... Error! Bookmark not defined.

A. Simpulan**Error! Bookmark not defined.**

B. Saran-Saran**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR RUJUKAN 10

LAMPIRAN.....Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Skala Likert.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Skala Pengukuran Self Awareness Siswa ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3	Kisi-kisi Kuesioner Penilaian Uji Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4	Kisi-kisi Kuesioner Penilaian Uji Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5	Kisi-kisi Kuesioner Penilaian Uji Pengguna.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6	Persentase Skor Penilaian Uji Ahli	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7	Hasil Uji Validitas Skala Psikologis Self Awareness	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8	Hasil Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1	Spesifikasi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2	Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Materi .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3	Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Media .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4	Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Validasi Pengguna Guru BK	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5	Data Pretest dan Posttest	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6	Kategori Skor Skala Psikologis Self Awareness.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7	Data Pretest dan Posttest	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8	Deskriptif Statistik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9	Hasil Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10	Hasil Uji Homogenitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11	Hasil uji t-Test.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12	Interpretasi Hasil Uji Ahli.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13	Hasil Revisi Produk	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Visualisasi CONGDARDIR Tampak Belakang **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 2 Visualisasi CONGDARDIR Tampak Depan .. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 3 Visualisasi Biji CONGDARDIR.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 4 Visualisasi Kartu CONGDARDIR Tampak Depan..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 5 Visualisasi Kartu CONGDARDIR Tampak Belakang **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 6 Visualisasi Buku Panduan Permainan CONGDARDIR..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1 Peningkatan Pretest dan Posttest Self Awareness Siswa **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4 Kisi-kisi Skala Psikologis Sesudah Validasi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5 Skala Psikologis Sebelum Validasi**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6 Skala Psikologis Self Awareness sesudah divalidasi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7 Lembar Uji Validasi Materi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8 Lembar Uji Validasi Media**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9 Lembar Uji Validasi Pengguna Guru BK..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10 Tabulasi Data Pretest Self Awareness **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11 Tabulasi Data Uji Coba Instrumen ...**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12 Tabulasi Data Posttest**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13 Hasil Analisis Data Uji Normalitas ..**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14 Hasil Analisis Data Uji Homogenitas..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 15 Hasil Analisis Data Uji-T Paired Sample Test**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 17 Hasil Similarity.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 18 Surat Keterangan Bebas Similarity...**Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting bagi kehidupan manusia, pendidikan diibaratkan suatu fondasi yang dapat menciptakan manusia berkualitas. Pendidikan merupakan mekanisme perubahan sikap dan tingkah laku atau sekelompok orang dalam proses mendewasakan individu melalui pengajaran, latihan, dan cara mendidik. Pendidikan pertama kali didapatkan dari keluarga oleh ayah dan ibu, selain itu pendidikan juga bisa didapatkan dari sekolah. Sekolah menjadi tempat dimana siswa atau peserta didik menuntut ilmu, sekolah merupakan salah satu sarana untuk belajar. Di Sekolah siswa akan mendapatkan pengajaran yang beragam, sekolah memiliki peran dan tanggungjawab untuk membantu siswa untuk mencapai tugas perkembangannya (Yusuf, 2001). Di Sekolah siswa akan bertemu dengan temannya dimana hal ini akan menciptakan interaksi antara siswa dan siswa lain. Interaksi merupakan hubungan sosial yang terjadi antar individu dengan individu lain yang saling mempengaruhi (Chaplin, 2011). Interaksi yang terjadi akan membentuk sebuah interaksi sosial yang lebih luas yaitu siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain, dan sebagainya. Hubungan yang mereka ciptakan akan saling mempengaruhi.

Siswa perlu mengetahui bagaimana ia berinteraksi di dalam kelas dan perlu mengetahui bagaimana ia harus bertindak, merespon stimulus yang diberikan oleh guru atau seseorang yang mengisi di depan kelas. Interaksi merupakan suatu fondasi dari hubungan yang berupa tindakan yang berdasarkan norma atau nilai-nilai sosial yang berlaku dan ditetapkan oleh masyarakat. Interaksi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, sehingga manusia harus mampu melakukan interaksi dengan pihak lain. Di sekolah siswa dapat melakukan interaksi dengan guru dan siswa lain, sehingga ia harus mampu untuk mengetahui bagaimana ia harus menyesuaikan diri di dalam maupun di luar kelas. Interaksi sosial merupakan hubungan yang dinamis, dimana hubungan tersebut berkaitan dengan hubungan

antar individu, kelompok, maupun individu dengan kelompok (Xiao, 2018). Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa hubungan siswa dan guru dapat menciptakan suatu interaksi sosial, interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru harus sesuai dengan etika. Siswa tidak boleh bersikap acuh tak acuh dan tidak menghargai guru, untuk itu diperlukan suatu kesadaran dalam diri untuk dapat menempatkan diri yang sesuai tempatnya dengan baik. Dalam berinteraksi sosial hendaknya siswa memahami apa saja yang baik dilakukan dan yang tidak baik dilakukan, oleh karena itu penting bagi setiap siswa memiliki *self awareness* yang baik.

Self awareness merupakan suatu bentuk pemahaman diri yang sesungguhnya dan kemampuan serta kontrol dalam hal mengintrospeksi diri, mengenal dan menerima diri sendiri yang terlepas dari pengaruh lingkungan dari luar (Tarigan, dkk., 2023). *Self awareness* merupakan suatu kemampuan dalam diri untuk menyadari, memahami diri sendiri sehingga individu dapat memposisikan dirinya sebagaimana mungkin ketika individu sedang berada di suatu situasi dan kondisi yang sedang terjadi pada dirinya. *Self awareness* tidak hanya berkaitan terhadap kepekaan diri sendiri dan emosi, namun juga kepekaan pada lingkungan disekitar (Akbar, dkk., dalam Qowimah, dkk., 2021). *Self awareness* merupakan sesuatu hal yang penting untuk menunjukkan kejelasan dan pemahaman tentang perilaku seseorang (Abdurohman, dalam Esmiati, dkk., 2020). *Self awareness* merupakan keterampilan yang dimiliki individu untuk mengenali perasaan, atau pemahaman tentang diri mengenai alasan dari perilaku individu terhadap dirinya sendiri dan orang lain, individu akan memiliki *self awareness* yang baik ketika ia telah mampu memahami dirinya sendiri. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang memiliki *self awareness* yang baik adalah mereka yang dapat memahami bagaimana dirinya dengan utuh dan dapat dengan mudah berinteraksi dengan guru, teman sebaya, atau orang lain serta dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dengan baik, ia yang mampu menempatkan dirinya dengan baik. Sehingga siswa dapat menunjukkan bagaimana ia bertingkah laku.

Indikator *self awareness* menurut Goleman (dalam Sugiarto dan Suhaili, 2022) berdasarkan kemampuan yang dimiliki individu, yaitu : (1) dengan mengetahui

perasaan dan perilaku yang dimiliki individu dapat mengenali bagaimana perasaannya terhadap sesuatu, hal apa yang menyebabkan perasaan itu muncul, perilaku apa yang dilakukan, dan apa dampak yang ditimbulkan pada orang lain; (2) mengetahui kelebihan serta kekurangan diri sendiri, sehingga individu dapat mengenali apa saja yang menjadi kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki; (3) memiliki sikap mandiri, individu tidak akan bergantung pada orang lain atas apa yang akan dilakukan sehingga individu tersebut dapat memanfaatkan dorongan atau motivasi dalam dirinya sendiri untuk meyakinkan dan menumbuhkan potensinya; (4) membuat keputusan dengan tepat, individu akan memanfaatkan kemampuan yang dimiliki; (5) mudah dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, pendapat karena memiliki keyakinan dan keberanian sehingga menumbuhkan kesadaran untuk mengungkapkan bagaimana pikirannya, perasaannya, pendapatnya, serta keyakinannya sendiri untuk mencerminkan nilai-nilai dalam kehidupannya; (6) dapat mengevaluasi diri, individu memiliki kemampuan untuk mengintrospeksi dirinya sendiri sehingga dapat belajar dari pengalaman, serta dapat menerima kritik terkait dirinya dari orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki *self awareness* yang baik maka ia akan mampu untuk memahami dirinya sendiri, sehingga hal tersebut berpengaruh pada bagaimana siswa menjalani kehidupannya sehari-hari di sekolah. Siswa akan mudah dalam berinteraksi dengan guru maupun siswa lain dan mampu menyesuaikan dirinya sehingga ia dapat mengetahui porsi serta kedudukannya sebagai siswa. Namun, faktanya ditemukan bahwa adanya siswa yang memiliki *self awareness* rendah akan berpengaruh pada kehidupan siswa sehari-hari. Rendahnya *self awareness* membuat siswa tidak paham akan bagaimana ia seharusnya ketika berada di dalam maupun di luar kelas. Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 7 Sijunjung Sumatera Barat menunjukkan bahwa siswa memiliki *self awareness* rendah yaitu mencapai persentase 62,9% hal ini menunjukkan ketidakpekaan siswa terhadap situasi darurat, karena mereka kurang sadar terhadap tanggungjawab sosial (Rahmadhani & Taufik, 2024). Berdasarkan data tersebut, *self awareness* yang rendah membuat individu kurang mampu memposisikan dirinya dimanapun berada terutama adalah di sekolah.

Sebagai seorang warga sekolah, siswa harus mampu mengetahui tugasnya terutama di ruang kelas. Ketika guru masuk kelas memberikan pembelajaran atau hanya sebatas berinteraksi dengan siswa untuk menanyakan kabar, siswa harus mengetahui bagaimana ia harus berperilaku, berekspresi, maupun merespon stimulus dari guru maupun orang lain yang berbicara di dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 3 Kediri, melalui observasi pada siswa di dalam kelas dan wawancara dengan guru BK diperoleh suatu gambaran bahwa siswa SMAN 3 Kediri memiliki *self awareness* yang rendah, hal itu didasari ketika ada orang yang berbicara di depan kelas siswa cenderung mengabaikan dan sibuk dengan kegiatannya masing-masing. Masalah tersebut didapatkan melalui observasi yang dilakukan di kelas *Excellent Class Program* (ECP) dengan kelas Reguler. Pada kelas ECP tidak banyak siswa yang memperhatikan orang yang berada di depan kelas, ketika siswa diminta untuk menjawab kebanyakan siswa akan mengikuti jawaban yang disebutkan oleh temannya dan tidak menjawabnya sesuai dengan apa yang diinginkan.

Perilaku tersebut tidak menggambarkan bahwa siswa kurang mampu mengerti dirinya sendiri sehingga mereka cenderung mengikuti jawaban temannya dan tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. Salah satu penyebab sikap tidak menghargai adalah siswa kurang sadar akan dirinya, ia tidak merasa bertanggung jawab atas apa yang telah dipilih dan dilakukan karena siswa kurang memahami posisinya sebagai siswa ketika ia berada di dalam kelas. Selain itu siswa yang berada di kelas ECP cenderung sibuk dengan kegiatannya masing-masing yaitu ada yang bermain *handphone* sambil memakai *earphone*, sehingga ketika ada orang di depan ia tidak begitu memperhatikan orang tersebut. Selain itu terdapat siswa yang mengobrol dengan temannya sedang ada orang di depan kelas, sehingga hal itu membuat siswa tidak mampu mengerti ketika siswa ditanya tentang topik yang sedang dibicarakan di depan kelas. Sedangkan pada kelas Reguler terdapat kelas yang seperti sudah menjadi kebiasaan siswa tersebut bahwa ketika ada guru yang masuk ke dalam kelas, siswa tersebut memakan bekal yang dibawa dari rumahnya.

Perilaku yang dilakukan siswa tersebut menjadi dasar bahwa siswa kurang menyadari bagaimana sikap seharusnya ia berada di dalam kelas, bagaimana sikap seharusnya ketika ada guru maupun orang lain di dalam kelas sehingga interaksi di dalam kelas kurang karena siswa fokus dengan kegiatannya masing-masing. Pada dasarnya suasana di dalam kelas hendaknya dalam suasana belajar yang baik, siswa mendengarkan guru atau siapapun yang berada di depan kelas sehingga orang yang berada di depan kelas merasa dihargai dan dihormati. Rendahnya *self awareness* siswa SMAN 3 Kediri dikarenakan ada kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan di dalam kelas sehingga membuat siswa menjadi terbiasa melakukan hal yang tidak baik, dimana ketika di dalam kelas guru tidak menegur siswa yang berperilaku tidak sesuai dengan aturan saat berada di dalam kelas sehingga hal tersebut membuat siswa menjadi tidak sadar akan tugasnya sebagai siswa yang mana tidak mampu untuk menempatkan diri di dalam kelas.

Self awareness sangat penting untuk dimiliki siswa, siswa harus dapat menumbuhkan kembangkan kesadaran diri yang dimilikinya. Ketika siswa belum memiliki *self awareness* yang baik, maka salah satu yang dapat membantu siswa tersebut memunculkan atau menumbuhkan *self awareness* yaitu adalah dengan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan pemberian bantuan yang dilakukan terhadap siswa atau konseli dalam suatu dinamika kelompok (Hartanti, 2022). Dalam kegiatan layanannya bimbingan kelompok menggunakan dinamika kelompok yang digunakan untuk dapat menciptakan kerjasama dan menghidupkan kelompok sehingga mudah mencapai tujuan yang diinginkan. Bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk layanan dari Bimbingan dan Konseling (BK) untuk melakukan pencegahan. Dalam bimbingan kelompok konseli dapat diberikan berupa *sharing* mengenai informasi-informasi tertentu maupun kegiatan kelompok dapat membahas mengenai masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, maupun sosial konseli (Suhardita, 2011). Pada penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemberi materi dan penyampaian informasi tidak lain adalah guru BK yang mana memiliki peran sebagai pemimpin kelompok yang akan memfasilitasi kegiatan layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok memiliki beberapa teknik

yang digunakan untuk melakukan layanan bimbingan kelompok yaitu salah satunya adalah permainan simulasi.

Permainan simulasi merupakan gabungan permainan dan simulasi, siswa bermain melakukan kegiatan simulasi sehingga pemain mendapatkan balikan dari kegiatan permainan tersebut (Ramli, dalam Sutirna, 2021). Permainan simulasi merupakan permainan yang digunakan dalam bimbingan kelompok untuk menggambarkan keadaan-keadaan yang terjadi di kehidupan manusia, dan dikemas sesederhana mungkin untuk dapat dimainkan. Dalam pelaksanaannya permainan simulasi dapat menggunakan media yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang akan diberikan kepada siswa atau konseli.

Media BK merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang akan disampaikan melalui layanan BK sehingga dapat menciptakan perasaan, pikiran, serta kemampuan siswa untuk memahami dirinya (Nursalim, 2013). Penggunaan media BK akan meningkatkan suasana layanan dengan baik dan dapat mencapai tujuan BK. Pada penelitian ini media BK yang digunakan adalah congklak.

Congklak merupakan permainan tradisional yang sudah dimainkan sejak zaman dulu, permainan tradisional saat ini sangat jarang ditemukan oleh anak-anak zaman sekarang. Congklak memiliki nama lain atau penyebutan lain di setiap daerah di Indonesia, di pulau jawa congklak disebut juga dengan *congklak*, *dakon*, *dhakon*, ataupun *dhakonan* (Lacksana, 2017). Umumnya congklak dimainkan oleh dua orang namun pada penelitian ini permainan congklak akan dimodifikasi sehingga permainan ini dapat digunakan secara berkelompok, Oleh karena itu peneliti memilih permainan congklak sebagai media untuk meningkatkan self awareness siswa. Pada penelitian tahun 2022 yang dilakukan oleh Fatimah, dkk (2023) yang berjudul "*Effectiveness of the Traditional Congklak Game Through Group Guidance to Increase the Cooperation of Class VIII Student at SMPN 31 Banjarmasin*", membuktikan bahwa permainan tradisional congklak melalui layanan bimbingan kelompok cukup efektif untuk meningkatkan Kerjasama pada peserta didik kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 3 Banjarmasin.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih permainan congklak kesadaran diri atau CONDARDIR untuk digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan *self awareness* siswa yang masih rendah. Hubungan permainan CONGDARDIR dengan BK yaitu permainan CONGDARDIR menjadi salah satu media BK yang inovatif, menyenangkan, dan kompetitif. Permainan CONGDARDIR melibatkan perencanaan, pengambilan keputusan, serta evaluasi langkah yang dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan *self awareness*. Dalam ranah BK permainan CONGDARDIR dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membantu konseli atau siswa untuk merefleksikan pola pikir dan perilakunya. Dengan ini, CONGDARDIR tidak hanya menjadi sarana permainan, namun juga sebagai media layanan yang mendukung tercapainya layanan BK.

Media permainan CONGDARDIR ini dipilih karena dengan bermain congklak siswa akan dengan mudah memahami tujuan dilakukan layanan bimbingan kelompok sehingga layanan yang diberikan akan diterima dengan mudah oleh siswa. Permainan ini juga menarik karena dikembangkan melalui permainan tradisional dimana dapat menjadi usaha untuk melestarikan permainan tradisional. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Permainan Congklak Kesadaran Diri (CONGDARDIR) dalam Meningkatkan *Self Awareness* Siswa”. Peneliti berharap dengan media permainan congklak yang kembangkan dapat membantu bidang BK untuk meningkatkan *self awareness* siswa.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ditemukan masalah di SMA Negeri 3 Kediri yaitu rendahnya *self awareness* yang dimiliki siswa. Hal tersebut didasari oleh sikap dan perilaku siswa ketika berada di dalam kelas, siswa cenderung bersikap acuh dengan guru maupun orang lain ketika berada di depan kelas. Siswa tetap melanjutkan kegiatannya meskipun guru masuk kedalam ruang kelas dan memulai pembelajaran. Rendahnya *self awareness* mempengaruhi kehidupan sehari-hari siswa, karena siswa kurang mengerti porsi dan kedudukannya saat berada di dalam kelas.

Maka dari itu peneliti berupaya untuk mengembangkan permainan tradisional congklak, peneliti memberi nama permainan congklak ini dengan CONGDARDIR. CONGDARDIR yang akan dikembangkan ini diharapkan mampu untuk menjadi media yang akan digunakan pada layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self awareness* siswa

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian adalah: Apakah media permainan congklak kesadaran diri (CONGDARDIR) dapat diterima secara teoretis dan praktis untuk meningkatkan *self awareness* siswa kelas XI di SMAN 3 Kediri?.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah: untuk menghasilkan media permainan CONGDARDIR yang dapat diterima secara teoretis dan praktis digunakan untuk meningkatkan *self awareness* siswa XI di SMAN 3 Kediri.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas hasil penelitian ini memiliki manfaat teoretis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penelitian pengembangan dengan menggunakan media permainan sehingga dapat menjadi kontribusi keilmuan dalam BK, serta dapat digunakan menjadi sumber penelitian dan pengembangan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu untuk menumbuhkan pemahaman siswa sehingga dapat meningkatkan *self awareness* siswa. Dengan begitu siswa akan mampu untuk bersikap dan berperilaku dengan baik sesuai dengan porsinya.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan guru untuk melakukan layanan BK terutama pada layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self awareness* siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang dapat digunakan untuk melakukan layanan BK yang lebih baik melalui media pengembangan permainan yang menarik sehingga dapat membantu dalam meningkatkan *self awareness* pada diri siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan media permainan untuk melakukan layanan bimbingan kelompok, yaitu permainan CONGDARDIR yang dikembangkan untuk meningkatkan *self awareness* siswa.

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 Rupa 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, Effe 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.
- Sahrnayanti, 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.