

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, S. (2018). *The self-love workbook: a life-changing guide to boost self-esteem, recognize your worth and find genuine happiness*. Berkeley, United States: Ulysses Press.
- Aliah, D., Nurasiah, I., & Lyesmaya, D. (2024). *Upaya Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Dengan Menggunakan Magic Box Berbasis Wayang Sukuraga Di Sekolah Dasar. Jurnal ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(7), 103-117.
<https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13325>
- Agustia, N, A, E., & Rosada, U, D. (2021). *Pengembangan Media Permainan Uno Stacko Dalam Bimbingan Karir Tentang Pemahaman Eksplorasi Karir. Konseling Edukasi Journal of Guidance and Counseling*, 5(2), 141-156.
<http://dx.doi.org/10.21043/konseling.v5i2.10830>
- Amba, J. (2023). *Self Love: Cintailah Dirimu, Maka Kehidupan akan Mencintaimu*. Sleman, Indonesia: C-Klik Media.
- Ardiansyah, L., & Pravesti, C, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Monoboling Dalam Efikasi Diri Akademik Siswa Di SMA Negeri 15 Surabaya. Jurnal Nusantara of Research*, 8(1), 14-24.
<https://doi.org/10.29407/nor.v8i1.15772>
- Ariska, D. (2019). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Media Permainan Kartu UNO Terhadap Peningkatan Perencanaan Karier Siswa SMP. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 5(8).
- Arsini, Y., Dini, A., & Sertiawan, N. (2023). *Mengembangkan Sikap Self Love Melalui Konten Media Sosial Terhadap Mentalitas Kalangan Remaja. Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 271-281.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i5>
- Astuti, D. W., & Purnomosidi, F. (2023). *Implementasi Self Love Pada Remaja. Batara Wisnu Journal: Indonesia Journal of Community Services*, 3(2).
<https://doi.org/10.53363/bw.v3i2.186>
- Ayuningtyas, P., Nawantara, R, D, & Setyaputri, N, Y. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ajian Jaran Goyang untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP. Jurnal Nusantara Of Research*, 9(2), 151-161.
<https://doi.org/10.29407/nor.v9i2.17806>

- Bangun, N. B., & Saragih, A. H. (2015). *Pengembangan Media WEB Bimbingan Konseling. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York, Amerika Serikat (US): Springer Science + Business Media, LLC.
- Dweck, Carol S. (2000). *Self Theories: Their Role in Motivation, Personality, and Development*. Hove, Britania Raya (UK): Psychology Press.
- Farisakta, B. T., Narulita, T. E., & Indra, W. (2022). *Perancangan Buku Panduan Menggambar Karakter "Naga Bonbon" Sebagai Maskot Studio Bonbin. Jurnal Amarasi*, 3(2). <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1691>
- Febrianti, C., & Irmayanti, R. (2019). *Teknik Psikodrama Dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengatasi Perilaku Merokok Siswa SMA. FOKUS*, 2(3). <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i3.4631>
- Ginanjari, A., Supriatna, E., & Annisa, D. F. (2023). *Pengembangan Permainan Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP.MTs. FOKUS*, 6(5). <https://doi.org/10.22460/fokusv6i5.12927>
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok*. L.N. Riandika, Editor. Tulungagung, Indonesia: UD Duta Sablon.
- Hasanah, I., Si'idah, I., Fakhriyani, D. F., & Aisa, A. (2022). *Bimbingan Kelompok Teori dan Praktik*. Pamekasan, Indonesia: Duta Media Publishing.
- Haqiqi, A. (2017). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Layanan Bimbingan dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII Di SMP Muhammadiyah 1 Minggir*. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017) Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/154914552.pdf>
- Khosaba, D. (2012, Maret 27). *A seven-step prescription for Self-love: Self-love is an action, not a state of feeling good*. Retrieved from <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/get-hardy/201203/seven-step-prescription-Self-love>
- Khumairoh, A., Charisma, N., Anggun, A., Satradanie, A. S., Diyanti, A. R., & Abenza, A. T. C. (2024). *Self Love Pada Remaja SMA. Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora (JURRISH)* 3(1), 215-221. <https://doi.org/10.55606/jurrish.v3i1.2476>

- Logan, M. (2020). *Self-love Workbook for Women*. California, Amerika Serikat (US): Rockridge Press.
- Mardison, S. (2016). *Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Sosialisasi Peserta Didik*. *Jurnal AL-Taujih*, 2(2). <https://doi.org/10.15548/atj.v2i2.945>
- Maharani, C, A., Utaminingsih, D., & Oktariana, Y. (2024). *Pengembangan Film Dokumenter Sebagai Media BK Dalam Mencegah Kekerasan Seksual Pada Anak dan Remaja*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3). <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.29288>
- Marsela, F., Wahdani, N., Nurhasanah., Bahri, S., & Rosita, D. (2023). *Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Terapi Bermain untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa*. *Jurnal Visipena*, 14(1).
- Martin, S. (2023, Juli 07). *The Power of Self-love: Why self-love matters, and how to get started*. Retrieved from <https://www.psychologytoday.com/us/blog/conquering-codependency/202306/the-power-of-Self-love>
- Maurer, C. (2019). *Self-love, Egoism, and The Selfish Hypothesis*. Edinburgh, Britania Raya (UK): Edinburgh University Press Ltd.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Retrieved from https://www.academia.edu/5775144/PENGEMBANGAN_MODEL_PEMBELAJARAN
- Mutiwasekwa, S, L. (2019, November 12). *Self-love: You cannot love someone else until you learn to love yourself*. Retrieved from <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-upside-things/201911/self-love>
- Nissa, N. K., & Haryadi, R. (2021). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok untuk Mengembangkan Kemampuan Public Speaking. Dalam Proceeding Studium Generale 2021*. Kalimantan, Indonesia: Proceeding studium generale 2021
- Nuramdani, M. (2022). *Manfaat Self-Love (Cinta Diri Sendiri) dan Cara Menerapkannya*. Retrieved from <https://doktersehat.com/psikologi/kesehatan-mental/manfaat-Self-love-cinta-diri-sendiri-dan-cara-menerapkannya/>
- Oddang, H, S., Saman, A., Mansyur, A, Y., & Anas, M. (2022). *The Development of Video-Based Guidance and Counseling Media on Self-love*. *Jurnal*

Psikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, 8(2), 98-105. <https://doi.org/10.26858/jppk.v8i2.35528>

Purwanti, I. Y. (2013). *Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mengurangi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Retrieved from https://www.academia.edu/8275068/LAYANAN_BIMBINGAN_KELOMPOK_UNTUK_MENGURANGI_KESULITAN_BELAJAR_SISWA_SEKOLAH_DASAR

Resume-Robert K. Yin: Case Study Research and Applications. (2024). Retrieved from <https://www.scribd.com/document/741668901>

Rinanda, A., Achiriah., & Raysid, A. (2022). *Analisis Pesan Self Love Dalam Lirik Lagu Answer: Love Myself Produced by Beyond The Scene (BTS) (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)*. *AT-TAZAKKI*, 6(1), 21-42. <http://dx.doi.org/10.47006/attazakki.v6i1.12816>

Sabila, S., M, K, N, N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). *Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik*. 29 Desember 2021. Pekalongan, Indonesia: Prosiding SEMAI

Sabarrudin., Andariksa, O., & Fitriani, W. (2022). *Perilaku Insecure Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Sinestesia*, 12(1).

Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. N., & Puspitarini, I, Y, D. (2018). *Permainan Roda Pelangi Sebagai Media untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3(3), 108-118. <https://doi.org/10.17977/um001v3i32018p108>

Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung, Indonesia: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung, Indonesia: Penerbit Alfabeta, Bandung.

Widhiarso, W. (2019). *Skala Psikologis* [PowerPoint slides]. Available from https://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/2_-_skala_psikologi.pdf

Wang, C. (2023, Juli 06). *Why mahjong is a global phenomenon: The story behind this game will surprise you—it's not as old as you'd think, and its American roots are just as strong as its Chinese ones*. Retrieved from <https://www.nationalgeographic.com/culture/article/mahjong-global-history>

Winkel, W. S., & Hastuti, S. (2007). *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Media Abadi.