DAFTAR PUSTAKA

Muhammad Nizar Hasan, Faris Naufal Ali, Zulkipli Lessy. "Self Awareness Dalam Perilaku Sosial Altruisme Di Era Sosial Media: Studi Jama'ah Masjid Al-Azhar Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2 (2023).

Aditia, Muhamad Eric. Edyta dan Patra. "Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Pola Hidup Sehat Pada Anak." *e-Proceeding Of Art & Design* 4, no. 3 (2023).

Afriani, L., Mutmainnah, M., & Sunarni, S. "Memahami Desain Metode Penelitian dan Pengembangan di Bidang Pendidikan." *IJESS: International Journal of Education and Social Science* 6, no. 1 (2025).

Agniarahmah, Aldini, Cici Yulia, dan Hayu Stevani. "Keefektifan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Self Awareness." *JBKI: Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia* 8, no. 13 (2023).

Aini, N. N., Asmarani, D., & Kurniawan, A. "Penerapan Teori Humanistik dengan Menggunakan Teknik Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Self-Awareness Siswa." *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 7, no. 1 (2025).

Akbar, Ilham. "Relevansi Dan Implementasi Teori Experiential Learning Kolb Dalam Konteks Pendidikan Kontemporer." *Al-Khazin: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2025).

Aldya, Riantina Fitra, Alce Bili Samuel Umbu, Yuswa Istikomayanti, dan Yuni Pantiwati. "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Materi Struktur dan Fungsi Tumbuh untuk Siswa Tingkat Menengah Pertama." *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2023).

Ananda, Seha. "Pengembangan Media Permainan Congklak Kesadaran Diri (Congdardir) untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa SMA." Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.

Anastasya, Amanda. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Pengenalan Sex Education Anak Usia 5-6 Tahun Di Kota Palopo.” Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2025.

Arif, Sadiman. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011.

Baron, A Robbert & Donn Byrne. *Psikologi social jilid 1*. Jakarta: Erlangga, 2005.

Bhakti, Caraka Putra, dan Tazkiya Auliya Azfin. “Pengembangan Buku Panduan Kelompok Psikoedukasi Teknik Permainan untuk Mengembangkan Social Awareness Siswa SMP.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 5, no. 3 (2025).

Bulan Cahya Sakti, Much Yulianto. “Penggunaan Media Sosial Instagram dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja.” *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11, no. 1 (2025).

Efie Amalia Az Aahra, Nora Yuniar Setyaputri, Sri Panca Setyawati. “Pengembangan Media Permainan Puzzle Karir untuk Meningkatkan Keterampilan Pengambilan Keputusan Karir Siswa Kelas Sebelas di SMA Negeri 6 Kediri.” *Buana Pendidikan* 20, no. 2 (2024).

Fitria Hidayat, Muhamad Nizar. “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37.

Fitriyah, Lailatul, dan M Ramli. “Karakteristik Perkembangan Peserta Didik SMP dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2 (2023).

Goleman, Daniel. *Working With Emotional Intelligence, Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi, Terjemah Alex Tri Kantjono Widodo.* Jakarta: Garamesia Pustaka, Utama, 1996.

Gustina, Shella Diani. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dengan Tema Self Awareness dalam Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 10 Bandar Lampung.” Universitas Lampung, 2025.

Hamzah, Luqman, dan Muhammad Assegaf Baalwi. “Pengembangan Media Pembelajaran POP-UP BOOK Materi Keragaman Budaya dengan Model ADDIE pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin.” *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2022).

Handayani, Arri, Siti Fitriana, dan Senowarsito. “Pengembangan Modul Konseling Krisis Berfokus Solusi untuk Mereduksi Kondisi Trauma.” *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 10, no. 4 (2022).

Hartanti, Jahju. *Bimbingan Kelompok*. Tulungagung: UD Duta Sablon, 2022.

Haryanto, E., & Nugroho, A. “Research and Development Dalam Bidang Pendidikan: Konsep dan Implementasinya.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 28, no. 2 (2021).

Hasanah, Binti Uswatun, IM Hambali, dan Arbin Janu Setiyowati. “Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengembangkan Self-Awareness Siswa di Sekolah Inklusi.” *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 9, no. 1 (2024).

J. M. Asmani. *Panduan Efektif Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press, 2010.

Janyarat, Sirirat. “Implementasi Permainan Papan Edukatif dalam Topik Pengembangan Kepribadian untuk Mahasiswa Universitas Srinakharinwirot.” *Jurnal Pendidikan Internasional Shanlax* 11, no. 3 (2023).

Juliastanti, Naela Rif’atul Khasnak dan Rheni. “Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Media Board Game Edukatif.” *Jurnal Fokus Konseling* 11, no. 2 (2025).

Kartiani, Hadi Gunawan Sakti & Baiq Sarlita. “Efektivitas Penggunaan Media Board Game terhadap Peningkatan Hasi; Belajar siswa.” *Jurnal Visionary : Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan* 11, no. 1 (2023).

Khairunnisa Nazwa Kamila, Alifia Nur Elga Saputri, Dayang Astri Fitriani, Sofie Aulia Az Zahrah, Putri Febiane Andryana, Istighna Ayuningtyas, dan Indah Salsabila Firdausia. “Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson.” *ECJ: Early Childhood Journal* Vol 3 No 2 (2022).

M. E. Wibowo. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES Press, 2005.

Mahmud Shofi Ramadhani, Weni Kurnia Rahmawati, Nailul Fauziyah. “Keefektifan Permainan " Two Truths and A Lie " Dalam Meningkatkan Self Awareness.” *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)* 6, no. 1 (2025).

Malikah. “Kesadaran Diri Proses Pembentukan Karakter Islam.” *Jurnal Al-Ulum* 13, no. 1 (2025).

Manalu, Putri Herayati, Adelina Harahap, Haikal Dipo Nugraha, Ditya Paramitha, dan Khoirunniswa Az-Zihra. “Analisis Pelaksanan Layanan Bimbingan Belajar Kelompok dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak-anak di Desa Jaharun B Dusun 6.” *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI* 10, no. 1 (2023).

Mardhani, Aprilia Wahyu. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Kauangan SMK Prambanan Klaten Muhammadiyah 1.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.

Miftahuddin, Muhammad Umbar, dan Muhammad Aris Umami. “Pendekatan Behavioral dan Sosial Kognitif.” *Muaddib* 2, no. 2 (2024).

Misnawati, Junari, Dopu Teibang, Ilham, & Luthfiyah. “Evaluasi Hasil Asesmen Melalui Pemberian Umpan Balik Dalam Tes Formatif Sebagai Tolak Ukur Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (2025).

Muazaroh. “Konsep self-actualized Abraham Maslow.” *Educons: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 4, no. 1 (2023).

Naharuddin, N., Jamilah, N., & Yusuf, M. “Strategi Pengumpulan dan Pengelolaan Data dalam Penelitian Pendidikan: Kajian Teoretis dan Praktis.” *Jurnal Ihsan: Jurnal Pendidikan* 2, no. 2 (2025).

Nainggolan, Ripka, Nazarudin, dan Asmiyunda. “Pengembangan Media Pembelajaran Games Board pada Materi Ikatan Kimia di SMAN 2 Muaro Jambi.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 4, no. 2 (2025).

Natawidjaja, R. *Konseling Kelompok: Konsep Dasar dan Pendekatan*. Bandung: Rizqi., 2009.

Nurhasanah, dan Dwi Yuwono. “Dinamika Kelompok dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa.” *Jurnal Konseling Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2022).

Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akamedia, 2013.

Prayitno. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1995.

———. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Padang: Universitas Negeri Padang, 2004.

Prayitno, Erman Amti dan E. Amti. *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

Putra, A. A., & Sari, N. P. “Desain dan Pengembangan Board Game dukasi untuk Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 15, no. 1 (2022).

Rahadiz, Alyezca Disya, Susi Fitri, dan Eka Wahyubi. “Pengembangan Cognitive Behavioral Therapy (CBT) Board Game untuk Siswa yang Mengalami Kekerasan Emosional.” *Insight: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 11, no. 1 (2022).

Rahmawati, Siti, dan Ahmad Fauzi. “Penerapan Experiential Learning dalam Meningkatkan Refleksi Diri Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 1 (2021).

Richey, R. C., & Klein, J. D. “Desain and development research.” *Routledge Taylor & Franscis Group* 5, no. 1 (2007).

Rijali. “Analisis Data Kualitatif.” *Jurnal Ilmu Dakwah* 15, no. 2 (2023).

Rinawan, R. B., Mustofa, Z., & Anggraini, Y. “Tahap Development dalam Metode ADDIE Pengembangan Bahan Ajar berbasis Mobile.” *Jurnal Publikasi Teknik Informatika* 3, no. 2 (2024).

Romi Mesra, et all. *Research & Development Dalam Pendidikan*. Sumatra Utara: PT Mifandi Mandiri Digital, 2023.

Rosemawati, S., Ariyanto, R. D., & Andrianie, S. “Pengembangan Board Game Reog Kendang untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa SMP.” *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 39, no. 2 (2022).

Rosyid, M. Z., Sa’diyah, H., Septiana, N. *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2024.

Sambas Sugiarto, Neviyarni Suhaili. “Pentingnya Self Awareness Siswa Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Kelompok Di Sekolah.” *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik* 3, no. 3 (2022).

Sari, D. P., & Suryani, N. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Board Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 11, no. 2 (2023).

Sari, M., Rahman, F., & Wahyuni, S. “Model ADDIE sebagai Kerangka Pengembangan Media Pembelajaran dan Layanan Konseling.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023).

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2015.

Soedarson, Soemarno. *Penyemaian Jati Diri*. Jakarta: Elek Media Komputindo, 2000.

Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2017.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.

———. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sukardi, D. K. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Sukardi, Dewa Ketut. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Suzanna, E., Aqila, N., Mauliza, R., Nurisyahadah, A., & Maghfirah, R. "Membangun Self Awareness Remaja dan Mengurangi Konflik antar Teman Sebaya di Dayah Darul Falah." *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS* 2, no. 5 (2024).

Suzanna, Ella, Nessa Aqila, Rahmi Mauliza, Ananda Nurisyahadah, dan Rahmi Maghfirah. "Membangun Self Awareness Remaja dan Mengurangi Konflik antar Teman Sebaya di Dayah Darul Falah." *Jurnal Pengabdian Kolaborasidan Inovasi IPTEKS* 2, no. 5 (2024).

T, Siregar. "Pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada mata kuliah struktur data." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 32, no. 1 (2025).

Tamrin, Marwia, Fatimah Sirate, dan Muh. Yusuf. “Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika.” *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)* 3, no. 1 (2011).

Tohirin. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: PT Radja Grafindo, 2007.

Vriyanti, Rina, Indra Wijaya, dan Menrisal. “Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).” *Epistema* 4, no. 2 (2023).

Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024).

Weldami, T. P., & Yogica, R. “Model ADDIE Branch dalam Pengembangan e-learning Biologi.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023).

Winkel, W.S dan Hastuti, S. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi, 2004.

Wira. “Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Model ADDIE.” *Jurnal Matematika Pendidikan dan Ilmu Statistika* 5, no. 2 (2025).

Zamsiswaya, Syawaluddin, Syahrizul. “Pengembangan Model ADDIE (Analisys, Design, Development, Implemetation, Evaluation).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 3 (2024).