

Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self Awareness* Pada Siswa Di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong Kabupaten Pinrang . (Bahasa Indonesia)

Application of Role Playing techniques to increase self-awareness among students at the Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong Islamic boarding school, Pinrang Regency.

Alfian Bagaskara^{1*}, Sulaiman Samad², Akhmad Harum³

Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Abstrak (Bahasa Indonesia)

Penelitian ini menelaah penerapan teknik *role* untuk meningkatkan *Self Awareness* Pada Siswa Di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong Kabupaten Pinrang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Gambaran *Self Awareness* siswa di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong Kabupaten Pinrang, (2) Gambaran *Self Awareness* siswa di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong Kabupaten Pinrang, (3) penerapan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan *Self Awareness* siswa Di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong Kabupaten Pinrang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *true eksperimental*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa tingkatan kelas IX Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong Tarowang sebanyak 21 siswa dan sampel penelitian menggunakan teknik *Simple Random Sampling* sebanyak 12 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan Observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Selama pelaksanaan teknik *Role Playing* siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang sangat tinggi dan tinggi, (2) Tingkat *Self Awareness* siswa sebelum diberikan teknik *Role Playing* berada pada kategori sedang (3) Penerapan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan *Self Awareness* siswa di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong Kabupaten Pinrang.

Kata Kunci: Role Playing , Self Awareness

Abstract (Bahasa Inggris)

This research examines the application of role techniques to improve Self Awareness of Students at the Manbaul Ulum Addariya DDI Islamic Boarding School Patobong, Pinrang Regency. The aim of this research is to find out: (1) Description of student Self Awareness at the Manbaul Ulum Addariya Islamic Boarding School DDI Patobong, Pinrang Regency, (2) Description of student Self Awareness at Pondok Manbaul Ulum Addariya Islamic Boarding School DDI Patobong Pinrang Regency, (3) Application of Role Playing techniques can increase students' Self Awareness Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong Islamic Boarding School, Pinrang Regency. This study uses a quantitative approach. Research design used is true experimental. The population in this research is students class IX at the Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong Islamic Boarding School Tarowang consisted of 21 students and the research sample used the Simple technique Random sampling of 12 students. Data collection techniques were carried out using questionnaires and observations. Data analysis technique using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Results research shows that: (1) During the implementation of the Role Playing technique students show very high and high levels of participation, (2) Level Students' Self Awareness before being given the Role Playing technique is in the category moderate (3) Application of Role Playing techniques can increase Self Awareness students at the Manbaul Ulum Addariya Islamic Boarding School DDI Patobong Regency Pinrang.

Keywords: Role Playing, Self Awareness

1. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk yang memiliki berbagai kemampuan untuk dikembangkan. Dalam buku Psikologi Belajar, dijelaskan bahwa manusia bukan hanya merupakan makhluk sosial yang harus hidup bersama dan selalu bekerja sama untuk mencapai kelangsungan hidup (seperti halnya beberapa makhluk hidup tertentu), akan tetapi manusia mempunyai kemampuan lebih dari itu.

Dalam proses aktualisasi tersebut manusia memiliki kemampuan dan keterampilan yang unik yaitu berbeda satu dengan yang lain. Begitu pula dalam bertingkah laku, manusia dapat bersikap atau bertingkah laku sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi serta mengikuti tuntutan lingkungan yang ia tempati. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa manusia adalah makhluk yang berpikir dan memiliki kepekaan diri yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari beberapa literature menyebutkan bahwa dewasa ini banyak sekali dijumpai individu yang mempunyai potensi, akan tetapi kurang menyadari akan kemampuan yang ia miliki. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan kapasitas yang ada dalam diri.

Adapun salah satu teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan Self Awareness adalah Role Playing. Role Playing merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan (educational games) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai. Dalam teknik Role Playing siswa dilibatkan untuk berperan sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah, peristiwa aktual guna mengembangkan emosional dan intelektual siswa Role Playing merupakan teknik yang dilakukan oleh guru dalam melatih siswa untuk mengekspresikan isi pikiran, perasaan dan hak pribadi siswa melalui bermain peran. Dengan begitu, setiap manusia mempunyai hak untuk mengutarakan isi pikirannya, menyatakan minat dan kemampuan yang dimiliki dan mempertahankan pilihannya dalam mengarahkan diri dan memberikan perhatian kepada diri untuk lebih mengenal dirinya sendiri dan perasaan diri dan mengambil inspirasi dari tokoh yang dimainkannya sehingga dapat dijadikan teladan bagi dirinya. mengatasi perilaku membolos karena perilaku ini tergolong maladaptif sehingga harus ditangani secara serius. Dari beberapa hasil penelitian Adapun cara untuk menumbuhkan *Self Awareness* siswa adalah dengan memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan (need assessment) yang

diperlukan oleh siswa. Oleh karena itu, untuk mewujudkan hal tersebut maka dibutuhkan layanan bimbingan dan konseling disetiap lembaga pendidikan. Dengan adanya bimbingan konseling maka tujuan hidup seseorang akan terarah dan dapat mengembangkan berbagai macam potensi yang dimiliki dalam diri setiap individu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong pada jenjang kelas IX, yang bahwa sebagian besar siswa masih belum memahami tentang Self Awareness. Siswa belum paham akan potensi yang dimiliki. Siswa belum memahami betul tentang cita-cita yang diinginkan dan belum memahami tentang kelemahan dan kekuatan yang dimilikinya di bidang apa, masih sulit untuk membuat pilihan dan bertanggung jawab terhadap keputusan, serta kurang tegas dalam mengekspresikan dirinya. Sementara masa sekolah menengah pertama ini adalah masa krusial bagi siswa untuk membentuk pondasi diri dalam menghadapi berbagai pilihan dimasa depan sesuai dengan bakat minat yang dikembangkan. Dengan adanya perencanaan, persiapan, pemahaman terhadap kemampuan dan kesadaran diri (Self Awareness) maka akan memudahkan siswa untuk melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teknik *Role Playing*

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah Role Playing (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Role Playing juga dapat diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan social dan hubungan antar insani. Simulasi berasal dari bahasa inggris simulation artinya meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi sesungguhnya. Tujuan simulasi menanamkan pembahasan melalui pengalaman berbuat dalam proses simulasi. Sebenarnya simulasi lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan tertentu dengan jalan "melakukan sesuatu" dalam kondisi tidak nyata.

metode Role Playing dapat diartikan sebagai sebuah metode pembelajaran yang membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial anak dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan kelompok sosial merekamengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian isi pikiran,

perasaan, bahkan sulit mempertahankan pendapat dan haknya, sehingga menyebabkan terjadi kekeliruan dalam membuat pilihan-pilihan hidupnya. Hal ini dikarenakan siswa kurang memiliki pondasi yang kuat terhadap potensi diri, pengambilan keputusan cenderung ditentukan oleh orang lain, seperti teman, orang tua atau keluarga, lingkungan dan lain sebagainya. Dengan adanya teknik Role Playing berguna untuk melatih siswa mengungkapkan isi pikiran dan perasaan serta keinginan yang diharapkan berdasarkan bakat minat yang dimiliki dalam rangka meningkatkan Self Awareness

2.2 Self Awareness

Self Awareness (kesadaran diri) adalah kemampuan individu untuk membedakan dirinya dari lingkungan fisik dan sosialnya, kemampuan tersebut dapat menjadikan individu sebagai objek perhatiannya sendiri dan dapat membentuk konsep abstrak dari dirinya melalui kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan, serta menentukan tujuan self awareness merupakan bagian yang penting untuk menunjukkan kejelasan dan pemahaman tentang perilaku seseorang. Self Awareness merupakan sesuatu yang ada didalam diri yang bersifat internal. Dari kesadaran diri tersebut maka akan melahirkan tindakan-tindakan keseharian maupun berkelanjutan secara terus-menerus sesuai dengan kesadaran diri tersebut. Emotional Intellegency dan pada titik kesadaran inilah pengembangan (EQ) dapat dimulai, saluran menuju pada kesadaran diri adalah rasa tanggung jawab dan keberanian (Uno, 2011). Self Awareness merupakan tingkat kesiagaan individu untuk menyadari berbagai keadaan yang ada dalam dirinya, baik itu mengenai kemampuan, perasaan dan keadaan diri yang dapat dipahami oleh dirinya sendiri.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dimana penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang dituntut untuk menggunakan angka-angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran data dan penampilan hasilnya. Penelitian Kuantitatif digunakan untuk mengetahui Pengaruh penerapan suatu variabel terkait melalui rancangan eksperimen dapat dilakukan dalam berbagai model rancangan.hasinya. Penelitian Eksperimen dengan *True Eksperimen Design* yang digunakan adalah *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Desain*.

Control Group Desain.

3.2 Desain Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan adalah *The Randomized Pretest Posttest Control Group Desain* yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Eksperimen

	Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
(R)	Ekperimental	Y1	X	Y2
(R)	Kontrol	Y2	-	Y2

Sumber: Pandang & Anas (2019:90)

4.1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Sugiyono menyatakan bahwa "Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati"(Sugiyono, 2011). Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial.

4.2. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah berupa analisis deskriptif, yaitu suatu teknik untuk mengungkapkan dan memaparkan pendapat dari responden berdasarkan jawaban dari instrumen penelitian yang telah diajukan oleh peneliti.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Pertama, hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan Bersama siswa di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong yang menjadi sampel bahwa mereka memiliki tingkat Self Awareness yang cenderung rendah. Self Awareness yang rendah sering ditandai dengan adanya perilaku menyontek hasil pekerjaan temannya, tidak berani untuk menyampaikan pendapatnya, serta kurangnya rasa tanggung jawab sebagai seorang siswa dengan meninggalkan kelas disaat proses pembelajaran berlangsung.

disajikan data tingkat Self Awareness siswa di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong hasil pretest dan posttest yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan berdasarkan data penelitian

1. **Gambaran Tingkat Self Awareness Siswa Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong**

- **Self Awareness Siswa Pada Kelompok Eksperimen**

Hasil analisis Pretest Posttest Kelompok Eksperimen

Interval	Kategori	Kelompok Eksperimen			
		Pre-test		Post-test	
		F	P (%)	F	P (%)
63 – 75	Sangat Tinggi	-	-	5	83,33
51 – 62	Tinggi	-	-	1	16,67
39 – 50	Sedang	6	100	-	-
27 – 38	Rendah	-	-	-	-
15 - 26	Sangat Rendah	-	-	-	-
Jumlah		6	100	6	100

Sumber: Hasil Angket Kelompok Eksperimen

Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan *Self Awareness* pada siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya serta mampu mengambil keputusan yang baik untuk dirinya. Memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki sehingga tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.

- **Self Awareness Siswa pada Kelompok Kontrol**

Tabel 2. Analisis Pretest Posttest Kelompok Kontrol

Interval	Kategori	Kelompok Kontrol			
		Pre-test		Post-test	
		F	P (%)	F	P (%)
63 – 75	Sangat Tinggi	-	-	-	-
51 – 62	Tinggi	-	-	-	-
39 – 50	Sedang	1	16,67	2	33,33
27 – 38	Rendah	5	83,33	4	66,67
15 - 26	Sangat Rendah	-	-	-	-
Jumlah		6	100	6	100

Sumber: Hasil Angket Kelompok Kontrol

Data di atas menunjukkan bahwa gambaran umum tentang tingkat *Self Awareness* siswa di Pondok

Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong untuk kelompok control.

4.2. **Pembahasan Penelitian**

Self Awareness adalah sebuah keadaan seseorang yang mana dirinya bisa memahami dirinya sendiri dengan tepat. Seorang individu bisa disebut memiliki Self Awareness ketika dirinya dapat memahami emosi dan mood yang sedang dirasakan, kritis mengenai informasi yang berkaitan dengan dirinya sendiri dan sadar tentang dirinya yang nyata. kecakapan utama dalam kesadaran diri adanya pengakuan diri berupa sadar tentang kekuatan-kekuatan dan kelemahan-kelemahannya, belajar dari pengalaman, terbuka bagi umpan balik yang tulus, perspektif baru, mau terus belajar dan mengembangkan diri. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh Teknik Role Playing terhadap Self Awareness siswa. Tujuan khususnya adalah untuk mengetahui bahwa apakah teknik Role Playing dapat meningkatkan Self Awareness pada siswa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis telah membuktikan bahwa pendekatan role playng dapat meningkatkan Self Awareness pada siswa. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti melakukan konseling kelompok menggunakan teknik Role Playing dengan empat kali pertemuan. Setelah pemberian teknik Role Playing, terdapat perubahan pada tingkat Self Awareness siswa, menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya serta mampu mengambil keputusan yang baik untuk dirinya. Bertanggung jawab dengan mengikuti semua mata pelajaran. Mengandalkan hasil pekerjaannya sendiri dibanding orang lain. Memahami secara penuh tanggung jawab sebagai siswa serta mampu mengevaluasi kemampuan dirinya.

Dari hasil analisis statistik deskriptif menggambarkan Self Awareness siswa di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong sebelum diberikan perlakuan, hasil pretest menunjukkan enam siswa berada dikategori sedang. Kemudian pada hasil posttest sebanyak satu orang berada pada kategori sangat tinggi dan lima pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan Uji t-test menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang mendapatkan perlakuan teknik Role Playing dan yang tidak diberikan perlakuan, dengan nilai sig. (2-tailed)= 0,000 berdasarkan dasar pengambilan keputusan penelitian ini yaitu H0 ditolak karena nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05 dengan demikian dalam penelitian ini H0 ditolak untuk hipotesis H0 berbunyi Teknik Role Playing dapat meningkatkan Self Awareness siswa di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong. Temuan ini

didukung dengan hasil penelitian Fitriyani, et.al (2019) yang menyatakan bahwa tingkat self awareness siswa diberikan layanan kelompok berupa Teknik role playing umumnya berada pada tingkat tinggi Setelah penerapan teknik role playing analisis data menunjukkan bahwa adanya peningkatan kategori pada kelompok yang diberikan perlakuan yaitu kelompok eksperimen dari kategori rendah ke kategori tinggi. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak terjadi perubahan yang berarti atau dalam artian tetap. .

Adapun hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa penerapan teknik role playing berpengaruh untuk meningkatkan self awareness siswa di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong. Indikator keberhasilan perlakuan ini juga terlihat dari lembar kerja yang dibagikan kepada konseli. Konseli dapat mengetahui faktor-faktor penyebab self awareness, ciri-ciri dan cara mengatasinya. Keberhasilan perlakuan juga ditentukan pada keaktifan konseli selama mengikuti proses teknik role playing.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang diuraikan pada bab sebelumnya mengenai penerapan Teknik Role Playing untuk meningkatkan Self Awareness siswa di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Tingkat Self Awareness siswa saat Pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori sedang. Pada saat posttest, tingkat Self Awareness siswa pada kelompok eksperimen berada pada kategori sedang mengalami perubahan kekategori tinggi dan pada kelompok kontrol tetap berada pada kategori sedang.
2. Pelaksanaan Teknik Self Awareness dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang sudah dirancang melalui empat kali pertemuan yaitu, Rationalisasi Treatment, melakukan analisis dan menentukan tingkah laku yang akan digunakan, menentukan jenis penguatan yang akan digunakan dan memberikan reinforcement setiap kali tingkah laku yang diinginkan tampil sesuai jadwal kontrak, memberikan penguatan setiap kali tingkah laku yang diinginkan menetap, evaluasi dan pengakhiran kegiatan.
3. Ada perbedaan tingkat Self Awareness siswa pada kelompok yang diberikan perlakuan

dan yang tidak diberikan perlakuan berupa teknik Role Playing. Hal ini signifikan dengan hasil Uji t-test yang berarti penerapan Teknik Role Playing dapat meningkatkan Self Awareness siswa di Pondok Pesantren Manbaul Ulum Addariya DDI Patobong.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. & Prasetya, J. T. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ahmadi, A. & Supriyono, W. 2014. *Psikologi Belajar Cetakan Kedua*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baron, A. R. & Byrne. 2015. *Psikologi Sosial. Terjemahan oleh Ratna Djuwita*. Jakarta: Erlangga.
- Djamarah, S. B. & Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. 2015. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Flurentin, E. 2019. Latihan Kesadaran diri (Self Awareness) dan Kaitannya dengan Penumbuhan Karakter. *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*.
- Fitriyani, R., Sutardi, D. & Sari, W. K. 2019. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing terhadap Self Awareness Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 9 Kota Bengkulu. *Jurnal Psikodidaktika* Vo. 4 No. 2.
- Hamalik, O. 2010. *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Maharani, L. & Mustika, M. 2016. Hubungan Self Awareness dengan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung. *Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol. 03. No. 1.

- Majdi, K. M., dkk. 2018. Peningkatan Komunikasi Ilmiah Siswa SMA melalui Model Quantum Learning One Day One Question Berbasis Dayli Life Science Question. *Unnes Phy Education Journal* 7(1).
- Noor, J. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Nora, P. Wasidi. & Afriyati, V. 2018. Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Smp Negeri 22 Kota Bengkulu. *Onsilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, Volume 1 Nomor 2.
- Pandang, A & Anas, M. 2019. *Penelitian Eksperimen dalam Bimbingan dan Konseling Konsep Dasar & Aplikasinya Tahap demi Tahap*. Badan Penerbit UNM.
- Sadiman, A., dkk. 2017. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sari, W. S., dkk. 2017. Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Kepercayaan
- Sarwono, S. W. 2010. *Teori-teori Psikologi Social*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastriningsih, D. 2011. *Setrategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra/* Makasar: Badan Penerbit.
- Susilowati. 2015. Efektivitas Bimbingan kelompok melalui eknik Role Playing untuk meningkatkan Self Awareness siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, Vol. 05 No.02
- Uno, H. B. 2009. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Cet 1. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, H. B. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

