



Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

<http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>

Implementasi Media Permainan Monopoli Berbasis Johari Window dalam Pengembangan Diri Peserta Didik

**Maurizza Nathania Rahman^a, Marsha Siti Marwah^b, Wiwin Sulistiyawati^c,
Ira Riyadoh^d, Siti Lutfiah^e, Galuh Mulyawan^f.**

Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten^{abcdef}
iraubinbanten10@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 11 Juni 2026

Direvisi: 20 Juni 2026

Disetujui: 15 Juli 2026

Keywords:

*Monopoli, Johari Window,
Peserta Didik.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media permainan monopoli berbasis Johari Window dalam pengembangan diri peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain one group pre-test dan post-test. Subjek penelitian terdiri atas 20 peserta didik yang mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket pengembangan diri yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor pengembangan diri peserta didik dari 894 pada pre-test menjadi 993 pada post-test atau mengalami peningkatan sebesar 11,07%. Selain itu, peserta didik menunjukkan perubahan positif berupa meningkatnya keberanian mengemukakan pendapat, keterbukaan diri, dan kemampuan berinteraksi sosial. Dengan demikian, media permainan monopoli berbasis Johari Window efektif digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk mendukung pengembangan diri peserta didik.

Abstract

This study aimed to determine the implementation of a Johari Window-based Monopoly game media in enhancing students' self-development. The research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pre-test and post-test design. The participants consisted of 20 students involved in guidance and counseling services. Data were collected through a self-development questionnaire administered before and after the treatment. The findings revealed an increase in students' self-development scores from 894 in the pre-test to 993 in the post-test, indicating an improvement of 11.07%. In addition, students demonstrated positive changes in self-confidence, self-disclosure, and social interaction skills. The results indicate that the Johari Window-based Monopoly game media is effective as a guidance and counseling medium to support students' self-development.

✉ Alamat korespondensi:

Kampus FKIP, Jl. Perintis Kemerdekaan III/40, Kota Kupang

E-mail: fkp.j3p@gmail.com

p-ISSN: 2621-3087

e-ISSN: 2621-5721

PENDAHULUAN

Pengembangan diri merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengenal, memahami, dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pengembangan diri tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik, tetapi juga mencakup aspek sosial, emosional, komunikasi, dan kepribadian peserta didik. Peserta didik yang memiliki kemampuan pengembangan diri yang baik cenderung lebih percaya diri, mampu berinteraksi secara positif, serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Sebaliknya, peserta didik yang kurang memahami dirinya sering kali mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, kurang percaya diri, serta kurang mampu mengungkapkan pendapat maupun perasaannya kepada orang lain. Pada masa remaja, peserta didik berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan pencarian identitas diri. Pada tahap ini, peserta didik mulai berusaha memahami siapa dirinya, bagaimana pandangan orang lain terhadap dirinya, serta potensi apa saja yang dimiliki. Namun, dalam kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum mampu mengenali kelebihan dan kekurangannya secara baik. Beberapa peserta didik juga masih merasa malu untuk berbicara di depan teman-temannya, sulit menerima kritik, kurang terbuka terhadap lingkungan sosial, dan belum mampu membangun hubungan interpersonal yang positif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan diri peserta didik masih perlu mendapatkan perhatian melalui layanan pendidikan, khususnya layanan bimbingan dan konseling.

Layanan bimbingan dan konseling memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemberian layanan yang mampu membantu peserta didik

memahami diri sendiri dan orang lain. Dalam proses tersebut, guru BK tidak hanya berperan sebagai pemberi informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media layanan yang menarik, interaktif, dan mampu membuat peserta didik aktif dalam mengikuti kegiatan layanan. Salah satu teori yang dapat digunakan untuk membantu pengembangan diri peserta didik adalah teori Johari Window yang dikembangkan oleh Joseph Luft dan Harrington Ingham. Teori Johari Window menjelaskan bahwa diri individu terbagi ke dalam empat area, yaitu open area, blind area, hidden area, dan unknown area. Open area merupakan bagian diri yang diketahui oleh diri sendiri dan orang lain, blind area adalah bagian diri yang diketahui orang lain tetapi tidak disadari oleh diri sendiri, hidden area merupakan bagian diri yang disembunyikan dari orang lain, sedangkan unknown area adalah bagian diri yang belum diketahui baik oleh diri sendiri maupun orang lain. Melalui teori ini, peserta didik dapat belajar memahami dirinya secara lebih mendalam melalui proses keterbukaan diri dan umpan balik dari lingkungan sosialnya.

Namun, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah masih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah atau diskusi biasa. Penggunaan metode tersebut terkadang membuat peserta didik kurang tertarik dan mudah merasa bosan selama kegiatan berlangsung. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang aktif dalam mengikuti layanan sehingga tujuan kegiatan tidak tercapai secara optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media layanan yang lebih kreatif dan menyenangkan agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan antusias dan terlibat secara aktif. Salah satu media yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah media permainan

monopoli berbasis Johari Window. Media ini merupakan modifikasi permainan monopoli yang dipadukan dengan konsep Johari Window sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif. Dalam permainan ini, peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga melakukan aktivitas menjawab pertanyaan reflektif, memberikan tanggapan kepada teman, menerima umpan balik, dan melakukan refleksi diri. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan keterbukaan diri, kemampuan komunikasi, interaksi sosial, serta pemahaman terhadap dirinya sendiri maupun orang lain.

Penggunaan media permainan dalam layanan BK juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Peserta didik menjadi lebih aktif, berani mengemukakan pendapat, serta mampu membangun hubungan sosial yang lebih baik dengan teman-temannya. Selain itu, proses belajar melalui permainan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena dilakukan melalui pengalaman langsung dan interaksi kelompok. Dengan demikian, media permainan monopoli berbasis Johari Window dapat menjadi alternatif media layanan BK yang inovatif dalam membantu pengembangan diri peserta didik.

Berdasarkan hasil angket pre-test dan post-test yang telah dilakukan setelah penggunaan media permainan monopoli berbasis Johari Window, terlihat adanya peningkatan skor pengembangan diri peserta didik. Skor keseluruhan meningkat dari 894 pada pre-test menjadi 993 pada post-test. Selain itu, peserta didik terlihat lebih aktif, percaya diri, dan terbuka dalam berinteraksi selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan kondisi tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi media permainan monopoli berbasis Johari Window dalam

pengembangan diri peserta didik. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media permainan monopoli berbasis Johari Window dalam pengembangan diri peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pre-test dan post-test design, yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan tes awal (pre-test) sebelum perlakuan dan tes akhir (post-test) setelah perlakuan diberikan. Instrumen penelitian berupa angket pengembangan diri yang terdiri atas 15 pernyataan dengan skala Likert 1–4. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan pengembangan diri peserta didik setelah penggunaan media permainan monopoli berbasis Johari Window. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 20 peserta didik yang mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket pengembangan diri yang diberikan pada saat pre-test dan post-test. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat pengembangan diri peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media permainan monopoli berbasis Johari Window.

Media permainan monopoli berbasis Johari Window digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan membantu peserta didik mengenali diri sendiri, meningkatkan keterbukaan diri, kemampuan komunikasi, serta interaksi sosial. Dalam pelaksanaannya, peserta didik bermain secara berkelompok menggunakan papan monopoli, kartu pertanyaan, kartu hukuman, pion, dan dadu. Selama permainan berlangsung, peserta didik diminta menjawab pertanyaan reflektif, memberikan tanggapan kepada teman, serta melakukan refleksi diri

berdasarkan aspek open area, blind area, hidden area, dan unknown area. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil skor pre-test dan post-test peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor keseluruhan dari 894 pada pre-test menjadi 993 pada post-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli berbasis Johari Window memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan diri peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi media permainan monopoli berbasis Johari Window dalam pengembangan diri peserta didik. Data penelitian diperoleh melalui angket pre-test dan post-test yang diberikan kepada 20 peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media permainan monopoli berbasis Johari Window. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh adanya peningkatan skor pengembangan diri peserta didik setelah diberikan perlakuan. Skor keseluruhan pada pre-test sebesar 894, sedangkan pada post-test meningkat menjadi 993. Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada

pengembangan diri peserta didik setelah mengikuti layanan menggunakan media permainan monopoli berbasis Johari Window.

Selain peningkatan skor keseluruhan, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan skor individu. Pada hasil pre-test masih terdapat beberapa peserta didik yang berada pada kategori rendah, sedangkan pada hasil post-test tidak ditemukan lagi peserta didik dengan kategori rendah. Sebagian besar peserta didik berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi setelah mengikuti kegiatan layanan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan layanan. Selama permainan berlangsung, peserta didik terlihat lebih berani mengungkapkan pendapat, memberikan tanggapan kepada teman, serta lebih terbuka dalam berinteraksi sosial.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor keseluruhan dari 894 pada pre-test menjadi 993 pada post-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli berbasis Johari Window memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan diri peserta didik dan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pre-test Pengembangan Diri Peserta Didik

Responden	Pernyataan															Total	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	3	3	4	2	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	43	Tinggi
2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	1	2	3	1	2	36	Rendah
3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	2	43	Tinggi
4	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	51	Sangat tinggi
5	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	2	4	3	2	49	Tinggi
6	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	47	Tinggi
7	2	3	3	4	3	3	4	2	2	3	1	2	3	1	2	35	Rendah
8	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	Tinggi
9	2	4	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	3	2	2	43	Tinggi
10	3	4	2	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	46	Sangat tinggi
11	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	54	Sangat tinggi

Responden	Pernyataan															Total	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
12	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	53	Sangat Tinggi
13	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	48	Tinggi
14	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	1	3	2	1	2	33	Rendah
15	4	4	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	4	48	Tinggi
16	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	46	Tinggi
17	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	1	1	37	Rendah
18	2	4	1	4	4	2	3	2	4	2	4	2	2	3	3	42	Tinggi
19	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	1	4	3	4	50	Sangat tinggi
20	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	45	Tinggi
Total	61	67	52	59	61	63	66	63	69	61	49	53	62	47	60	894	

Pada hasil pre-test, sebagian besar responden berada pada kategori tinggi, namun masih ditemukan beberapa siswa yang berada pada kategori rendah, seperti responden 2, 7, 14, dan 17. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan layanan, masih terdapat siswa yang belum sepenuhnya mengenal dirinya, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan belum mampu

terbuka terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, jumlah siswa yang berada pada kategori sangat tinggi juga masih sedikit, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan konsep diri siswa sebelum diberikan permainan belum berkembang secara optimal.

Tabel 2. Hasil Post-test Pengembangan Diri Peserta Didik

Respo nden	Pernyataan															Total	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	50	Sangat Tinggi
2	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	55	Sangat Tinggi
3	4	2	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	43	Tinggi
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	44	Tinggi
5	2	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	42	Tinggi
6	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	Tinggi
7	2	2	1	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	4	42	Tinggi
8	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	47	Tinggi
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	48	Tinggi
10	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	55	Sangat Tinggi
11	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	54	Sangat Tinggi
12	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	4	53	Sangat Tinggi
13	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	55	Sangat Tinggi
14	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	51	Sangat Tinggi
15	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	51	Sangat Tinggi
16	4	3	2	3	3	3	2	4	4	3	4	4	2	3	2	46	Tinggi
17	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	51	Sangat Tinggi
18	2	3	3	3	4	2	3	4	4	4	3	3	4	2	4	48	Tinggi
19	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	54	Sangat Tinggi
20	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	50	Sangat Tinggi
Total	64	64	60	64	66	63	68	64	70	69	71	63	69	62	67	993	

Hasil post-test menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan setelah

siswa mengikuti permainan monopoli berbasis Johari Window. Skor keseluruhan pada pre-test sebesar 894, sedangkan pada

post-test meningkat menjadi 993, Peningkatan tersebut setara dengan 11,07%, yang menunjukkan adanya perkembangan positif pada pengembangan diri peserta didik setelah mengikuti layanan menggunakan media permainan monopoli berbasis Johari Window. Tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah, sedangkan sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Beberapa responden juga mengalami peningkatan skor yang cukup besar, seperti responden 2 yang meningkat dari skor 36 menjadi 55, responden 14 dari skor 33 menjadi 51, dan responden 17 dari skor 37 menjadi 51. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan mampu membantu siswa menjadi lebih terbuka, aktif, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli berbasis Johari Window mampu meningkatkan pengembangan diri peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan skor keseluruhan peserta didik yang semula sebesar 894 pada saat pre-test menjadi 993 pada saat post-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media permainan yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling memberikan dampak positif terhadap kemampuan peserta didik dalam mengenal diri, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Peningkatan pengembangan diri peserta didik terjadi karena media permainan monopoli berbasis Johari Window memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses layanan. Selama permainan berlangsung, peserta didik tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga terlibat dalam kegiatan refleksi diri, memberikan umpan balik kepada teman, serta menerima tanggapan dari anggota kelompok lainnya. Aktivitas tersebut membantu peserta didik memahami kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya sehingga kesadaran diri menjadi lebih berkembang.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Johari Window yang dikemukakan oleh Joseph Luft dan Harrington Ingham. Teori tersebut menjelaskan bahwa individu dapat meningkatkan pemahaman dirinya melalui keterbukaan diri dan umpan balik dari orang

lain. Dalam permainan monopoli berbasis Johari Window, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, pengalaman, dan perasaannya kepada teman-teman kelompok. Selain itu, peserta didik juga memperoleh informasi mengenai dirinya melalui tanggapan yang diberikan oleh teman sebaya. Kondisi tersebut membantu memperluas open area sehingga peserta didik menjadi lebih mengenal dirinya secara lebih baik.

Selain meningkatkan pemahaman diri, penggunaan media permainan juga mampu menciptakan suasana layanan yang lebih menyenangkan dibandingkan metode ceramah. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan, lebih berani berbicara, serta lebih aktif dalam berdiskusi. Situasi belajar yang menyenangkan membuat peserta didik merasa nyaman untuk berpartisipasi sehingga tujuan layanan dapat tercapai dengan lebih optimal.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Zainal dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling dapat meningkatkan interaksi sosial dan kepercayaan diri peserta didik. Melalui kegiatan permainan, peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga materi yang diberikan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli berbasis Johari Window dapat menjadi salah satu inovasi layanan bimbingan dan konseling yang efektif dalam membantu pengembangan diri peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa media permainan monopoli berbasis Johari Window tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mendorong keterbukaan diri, meningkatkan komunikasi interpersonal, memperkuat hubungan sosial, dan membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media

permainan monopoli berbasis Johari Window memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan diri peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan skor pengembangan diri peserta didik dari 894 pada saat pre-test menjadi 993 pada saat post-test atau mengalami peningkatan sebesar 11,07%. Selain peningkatan skor, peserta didik juga menunjukkan perubahan perilaku yang positif, seperti lebih berani menyampaikan pendapat, lebih terbuka terhadap teman sebaya, serta lebih aktif dalam berinteraksi selama kegiatan berlangsung. Media permainan monopoli berbasis Johari Window mampu menciptakan suasana layanan yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan refleksi diri. Oleh karena itu, media permainan monopoli berbasis Johari Window dapat digunakan sebagai alternatif media layanan bimbingan dan konseling untuk membantu meningkatkan pengembangan diri peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, guru bimbingan dan konseling disarankan untuk memanfaatkan media permainan yang inovatif dan interaktif dalam pelaksanaan layanan agar peserta didik lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah subjek yang lebih besar dan menggunakan desain penelitian yang lebih kuat sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten atas dukungan yang diberikan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta didik yang telah bersedia menjadi responden penelitian serta kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, masukan, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, Aam, and Azwar Rahmat. "Pengembangan potensi diri peserta didik melalui proses pendidikan." Attadib: Journal of Elementary Education 5.1 (2021): 28-45.
- Basyori, S. I. (2025). Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dalam Dunia Pendidikan Modern. *Syntax Idea*, 7(4), 559-564.
- Batubara, Y. A., Farhanah, J., Hasanahti, M., & Apriani, A. (2022). Pentingnya layanan bimbingan konseling bagi peserta didik. *Al-Mursyid: Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan Dan Konseling Islam (IKABKI)*, 4(1).
- Izzani, T. A., Octaria, S., & Linda, L. (2024). *Perkembangan masa remaja. JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora*, 3 (2), 259–273.
- Larisa, U., Paradila, Q. Z., & Rahmani, S. N. (2026). FENOMENA MULTIPLE ACCOUNT INSTAGRAM PADA MAHASISWA HUBUNGAN MASYARAKAT DAN KOMUNIKASI DIGITAL. *Journal of Social and Economics Research*, 8(1), 331-347.
- Zainalf, Z., Haryadi, R., & Mahfuz, M. (2025). Penggunaan Media Permainan Puzzle dalam Bimbingan Kelas Besar untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dan Kepercayaan Diri Siswa SMA. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 8(2), 406-420.
- Putri, D. A. (2025). Peran Ganda Guru: Pengajar dan Pemberi Layanan Bimbingan Konseling Siswa. *JKP (Jurnal Konseling Pendidikan)*, 9(2), 89-101.
- Najihah, W., Chorimunafsi, E., & Herdinan, R. (2025). Inovasi Pendidikan; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan. *Zaheen: Jurnal*

Pendidikan, Agama Dan Budaya, 1(2), 13-24.

Suryani, I., & Siregar, M. S. (2020). Pendekatan Teknik Johari Window dalam Menangani Kesulitan Belajar Siswa Di SMP Al-Hidayah Medan. *AL-IRSYAD: JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING*, 10(1), 62-69.

Hidayah, T. (2020). *EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK JOHARI WINDOW DAN*

SOSIODRAMA UNTUK MENINGKATKAN KETERBUKAAN DIRI (Penelitian pada Remaja Panti Asuhan Yatim Putri Aisyiyah Kabupaten Magelang) (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).