

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP AKTUALISASI DIRI
SISWA KRISTEN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DI
SEKOLAH DASAR BOPKRI WONOSARI**

DWI KRISNAWATI, SRI WENING

Universitas Kristen Teknologi Solo

e-mail: krisnadwi840@email.ac.id, swening07@gmail.com

ABSTRAK

Siswa Sekolah Dasar sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan sosial membutuhkan dorongan dari guru untuk berani beraktualisasi diri. Aktualisasi diri siswa merupakan wujud pengembangan diri yang membutuhkan kesadaran dari setiap siswa untuk memfungsikan kegiatan pembelajaran sebagai sarana dalam mengembangkan potensi. Keterampilan guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran melalui metode bermain peran akan menolong siswa untuk merespon aktif materi pembelajaran. Dengan Metode bermain peran dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif yang berpusat pada siswa. Sehingga mempengaruhi siswa untuk beraktualisasi diri dalam bentuk kepercayaan diri siswa, kemampuan menggunakan emosi, kemampuan sosial, penerimaan diri, kreatifitas, dan belajar memecahkan masalah, mengembangkan daya imajinasi serta keberanian dalam melakukan tanggungjawab belajarnya secara mandiri. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal yang di tandai dengan keberanian siswa untuk beraktualisasi. Dengan metode bermain peran maka akan tercapai aktualisasi diri siswa yaitu siswa mampu mengenal kemampuan dirinya yang dapat dikembangkan dengan melibatkan diri dalam setiap aktifitas pembelajaran maupun hubungan sosial dengan siswa lain. Siswa menjadi memiliki kepercayaan diri yang baik, siswa memiliki kemampuan menggunakan emosi dengan tepat, siswa memiliki kemampuan sosial, penerimaan diri, kreatifitas, dan belajar memecahkan masalah. Penelitian ini memiliki tujuan menguji hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh metode bermain peran yang signifikan terhadap aktualisasi diri siswa kristen pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Dasar Bopkri Wonosari. Dengan menggunakan metode penelitian Deskriptif kuantitatif dan pengolahan data SPSS 16.0 dengan demikian terdapat hasil yang signifikan terhadap aktualisasi diri pada siswa SD Bopkri Wonosari.

Kata Kunci: metode bermain peran, aktualisasi diri siswa

ABSTRACT

Elementary school students are in a period of social growth and development and need encouragement from teachers to dare to self-actualize. Student self-actualization is a form of self-development that requires awareness from each student to function learning activities as a means of developing potential. The teacher's skills in communicating learning material through the role-playing method will help students to respond actively to the learning material. The role-playing method can create interesting and interactive learning that is student-centered. So that it influences students to self-actualize in the form of students' self-confidence, ability to use emotions, social skills, self-acceptance, creativity, and learning to solve problems, developing imagination and courage in carrying out their learning responsibilities independently. In this way, learning objectives will be achieved maximally, which is marked by students' courage to actualize them. With the role playing method, students' self-actualization will be achieved, that is, students will be able to recognize their own abilities which can be developed by involving themselves in every learning activity and social relationships with other students. Students have good self-confidence, students have the ability to use emotions appropriately, students have social skills, self-acceptance, creativity, and learn to solve problems. This research aims to test

the hypothesis which states that there is a significant influence of the role playing method on the self-actualization of Christian students in Christian Religious Education subjects at the Bopkri Wonosari Elementary School. By using quantitative descriptive research methods and SPSS 16.0 data processing, there are significant results for self-actualization in elementary school students at Bopkri Wonosari.

Keywords : Role playing method, student self-actualization

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting. Pendidikan yang berkualitas tergantung pada kualitas kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memilih metode pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dari setiap pelajaran. Demikian juga dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen yang sumber materi pelajaran berasal dari Alkitab. Bahasa yang digunakan dalam Alkitab tidak mudah dipahami oleh siswa Sekolah. Situasi dalam cerita sejarah dan budaya juga tidak mudah dipahami karena sangat berbeda dengan situasi dan kondisi kehidupan siswa jaman sekarang. Hal ini tidak mudah untuk disampaikan oleh guru kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran tidak mudah tercapai. Dan jika guru kurang tepat dalam memilih metode mengajar siswa dapat mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran.

Keterbatasan guru ini menjadikan siswa kesulitan dalam beraktualisasi diri. Situasi dan kondisi kelas yang kadang tidak mendukung juga menyulitkan siswa untuk memahami karakter tokoh maupun alur cerita dalam materi Pendidikan Agama Kristen yang disampaikan oleh guru. Keterbatasan keterbatasan ini menjadikan siswa kurang percaya diri merespon materi pelajaran, siswa kurang menemukan makna dari setiap materi pelajaran, siswa sulit mengenal karakter tokoh dan kejadian-kejadian sehingga siswa kurang terdorong untuk beraktualisasi diri. Kopetensi guru memiliki peran penting dalam mengatasi keterbatasan dalam proses pembelajaran, menurut Syaiful Sagala (2009:39-41) kopetensi pedagogik merupakan salah satu kopetensi guru yang penting. Kopetensi pedagogik yang merupakan kemampuan pengelolaan peserta didik yaitu guru memahami potensi dan keberagaman peserta didik, guru mampu mengembangkan kurikulum/silabus baik dalam bentuk dokumen dan pengalaman belajar, guru mampu menyusun rencana dan strategi pembelajaran berdasarkan standar pembelajaran berdasarkan standar koptensi dan kopetensi dasar, dan guru di mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dan suasana dialogis dan interaktif. Oleh karena itu guru harus peka terhadap masalah-masalah yang sedang dihadapi siswa berhubungan dengan siswa kurang terdorong mewujudkan aktualisasi diri, guru perlu memilih metode pembelajaran.

Metode bermain peran sebagai salah satu metode mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Dasar. Dengan memfungsikan metode bermain peran siswa dapat memahami alur cerita dan mengenal karakter tokoh yang tersampaikan dengan cara diperankan. Metode bermain peran juga mengembangkan daya imajinasi serta keberanian dalam melakukan tanggungjawab belajarnya secara mandiri yang mendorong siswa untuk beraktualisasi diri. Dengan demikian siswa mengenal kemampuan dirinya yang dapat dikembangkan dengan melibatkan diri dalam setiap aktifitas pembelajaran maupun hubungan sosial dengan siswa lain. Menurut Moeslichatoen bahwa bermain peran adalah aktifitas dalam bentuk kegiatan bermain yang menggunakan serta melibatkan daya khayal anak yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Dalam hal ini, bermain peran akan melatih daya imajinasi anak sesuai dengan cerita Alkitab serta tokoh yang di perankan. Dengan demikian siswa akan memiliki penghayatan dan menemukan makna ketika proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Dengan bermain peran maka siswa akan terdorong untuk beraktualisasi diri.

Aktualisasi diri siswa yang terus di dorong akan memaksimalkan seluruh kemampuan dan potensi yang di miliki siswa. Menurut Willis (2010) yang menyatakan bahwa aktualisasi diri adalah kebutuhan yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan, cita-cita dan tujuan yang di rencanakan dalam pembeajaran. Aktualisasi diri juga di pandang sebagai kebutuhan untuk memperoleh penghargaan. Dengan adanya penghargaan maka akan memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan, cita-cita, serta potensi siswa untuk mengembangkan dirinya. Aktualisasi diri siswa merupakan bukti dari keberhasilan mengajar guru dalam membentuk kepercayaan diri siswa, kemampuan menggunakan emosi, kemampuan sosial, penerimaan diri, kreatifitas, dan belajar memecahkan masalah. Aktualisasai diri membutuhkan dorongan. Maka guru membutuhkan metode bermain peran sebagai salah satu metode mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Peneliti ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang berdasarkan penelitian objektif untuk mengamati dan menghasilkan data. Metode pengambilan data yang di gunakan adalah observasi di lapangan, angket, dan dokumnetasi. Pengambilan data ini di gunakan untuk mengetahui bahwa adanya pengaruh metode bermain peran terhadap aktualisasi diri siswa SD Bopkri Wonosari. Pengambilan data mengenai pengaruh metode bermain peran terhadap aktualisasi diri akan di olah menggunakan SPSS dengan jumlah sampel 30 siswa.

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah menggunakan cara 1) Observasi lapangan degan tujuan untuk mengetahui serta mengamati objek yang akan di teliti. 2) Wawancara dengan guru Pendidikan Agama Kristen dan pihak yang terkait dengan pedoman observasi untuk mengenal objek lebih dalam. 3) Penyebaran angket dengan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung penelitian. 4) Dokumentasi di lapangan sebagai bukti penelitian berupa foto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengumpulan data ini di lakukan setelah mendapat ijin penelitian dari pihak sekolah SD Bopkri Wonosari. Data tingkat pengaruh metode bermain peran terhadap aktualisasi diri pada penelitian ini menggunakan instrumen kuisisioner. Karakteristik responden antara lain jenis kelamin siswa, usia siswa, dan kelas. Dalam penelitian ini ada beberapa langkah-langkah saat mengumpulkan data sebagai berikut :

1. Peneliti melakukan survei untuk ijin pelaksanaan penelitian di SD Bopkri Wonosari
2. Peneliti mempersilahkan resonden untuk memeberikan jawaban pada lembar kuisisioner atau anget
3. Peneliti melakukan pengumpulan angket dan penilaian pada angket
4. Peneliti mengolah hasil angket
5. Verivikasi data

Verifikasi data di lakukan dengan tujuan untuk mengolah data dan menyeleksi data. Penyeleksian data ini dilakukan dengan persekoran dan pengelompokan data melalui exel dan di masukkan dalam spss 16.

Hasil Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas dari 30 responden di SD BOPKRI WONOSARI seluruh instrumen dinyatakan valid Instrumen yang valid karena r hitung lebih besar dari r tabel (0.374). Maka diketahui bahwa 30 item pernyataan yang diajukan kepada 30 responden dengan

minimum nilai indeks validitas 0.374, dinyatakan valid karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sehingga 30 item pernyataan tersebut dapat digunakan sebagai kuisioner penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas *Cornbach's Alpha*

Variabel	Cronbach Alpha	Kriteria Nunnally	Keterangan
Bermain Peran	0.830	0,600	Reliabel
Aktualisasi Diri	0.830	0,600	Reliabel

Sumber: Data primer yang diolah, 2024.

Keputusan uji, dalam penelitian ini nilai *cronbach alpha* diatas 0,60 maka variabel dalam penelitian dapat dikatakan reliabel atau handal. Berdasarkan uji di atas diperoleh nilai r alpha di atas 0,60, Bermain peran dengan nilai alpha (0.830), Aktualisasi Diri dengan nilai nilai alpha (0.830), maka semua instrument tersebut reliabel.

Tabel 2. Hasil Uji One-Sample Kolmogrov Smirnov-Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Predicted Value
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	47.7666667
	Std. Deviation	2.90094879
Most Extreme Differences	Absolute	.134
	Positive	.090
	Negative	-.134
Test Statistic		.134
Asymp. Sig. (2-tailed)		.177 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Data Primer diolah, 2024

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas, menyatakan bahwa nilai dari Asymp Sig sebesar $0,177 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa data tersebut telah lolos uji normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	11.697	6.743		1.735	.094		
X	.767	.143	.712	5.366	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Data Primer diolah, 2024

Berdasarkan table multikolinearitas. diketahui bahwa variabel (X) mempunyai nilai tolerance $> 0,10$ dan nilai VIF < 10 . Hal ini menunjukkan bahwa dari ketiga variabel tidak terjadi multikolinearitas.

Tabel 4. Hasil Uji Heterokedastisitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-.091	4.280		-.021	.983
X	.048	.091	.099	.529	.601

a. Dependent Variable: Abs_RES

Sumber: Data Primer diolah, 2024

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan *p-value* untuk variabel X sebesar 0,601, *p-value* $>$ dari 0,05. Jadi ketiga variabel tersebut dikatakan tidak terjadi heterokedastisitas atau dengan kata lain dalam model regresi lolos uji heterokedasititas

Tabel 5. Hasil Uji Autokorelasi dengan Uji Runs Test

Runs Test

	Unstandardized Predicted Value
Test Value ^a	48.50799
Cases $<$ Test Value	14
Cases $\geq$ Test Value	16
Total Cases	30
Number of Runs	17
Z	.212
Asymp. Sig. (2-tailed)	.832

a. Median

Sumber: Data diolah (2024)

Berdasarkan uji yang telah dilakukan pada tabel diatas menunjukkan *Total Cases* sebanyak 30, *Number of Runs* 19 sehingga nilai signifikansi lebih dari atau $> 0,05$ yaitu sebesar 0,832 maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi aurokorelasi pada model penelitian ini.

Tabel 6. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	11.697	6.743		1.735	.094
X	.767	.143	.712	5.366	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Data Primer yang diolah (2024)

Copyright (c) 2024 STRATEGY :Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda pada tabel diatas yaitu:

$$Y = 11.697 + 0,767 X + e$$

Interpretasi analisis linear berganda pada tabel diatas sebagai berikut:

$$\alpha = 11.697$$

Konstanta adalah sebesar 11.697 dengan parameter positif artinya hal ini berarti bahwa tingginya X , maka akan mengalami peningkatan pada Y.

$$\beta = 0,767$$

Koefisien variabel X sebesar 0,767 dengan parameter positif. Hal ini berarti bahwa setiap terjadi peningkatan X, maka akan berdampak terhadap peningkatan Y sebesar 0,767.

Tabe 7. Hasil Uji T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	11.697	6.743		1.735	.094
X	.767	.143	.712	5.366	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Data Primer yang diolah (2024)

Hasil uji t pada tabel diatas memperlihatkan bahwa (X) berpengaruh signifikan terhadap (Y). Hal tersebut dapat ditunjukan pada tabel *p-value* pada variabel X sebesar $0,000 < 0,05$ dengan t hitung sebesar 5.366 berpengaruh signifikan terhadap kinerja pegawai (Y).

Tabel 8. Hasil Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	244.050	1	244.050	28.794	.000 ^b
	Residual	237.317	28	8.476		
	Total	481.367	29			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Sumber : Data Primer yang diolah (2024)

Berdasarkan hasil uji F diatas dapat dilihat pada tabel bahwa *p-value* $0,000 < 0,05$ maka hasilnya adalah signifikan yang berarti pemilihan model sudah tepat. Hal ini berarti terdapat pengaruh antara (X), terhadap variabel (Y).

Tabel 9. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.712 ^a	.507	.489	2.91129

a. Predictors: (Constant), X

Sumber : Data Primer yang diolah (2024)

Hasil uji koefisien determinasi (R^2) berdasarkan pada tabel diatas, pada koefisien determinasi (*adjusted* R^2) sebesar 0,489 yang artinya besar pengaruh variable (X) terhadap variabel terikat (Y) adalah sebesar 48,9% sedangkan 41,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar model penelitian yang dilakukan pada saat ini, misalnya keadaan siswa yang beragam dan pengaruh karakter guru di dalam mengajar.

Pembahasan

Dari hasil uji hipotesis yang telah penulis lakukan maka memunculkan hasil bahwa antara variabel X (Metode Bermain Peran) memiliki pengaruh kuat terhadap variabel Y (Aktualisasi Diri SD Bopkri Wonosari). Hal ini dibuktikan melalui analisis data menggunakan program spss 16.

Berdasarkan uji validitas di SD Bopkri Wonosari menunjukkan hasil dengan 30 responden yang melebihi r tabel (0,375). Kemudian uji reliabilitas memutuskan bahwa nilai cronbach alpha 0,06 maka variabel dalam penelitian dapat di katakan reliabel atau handal. Berdasarkan uji ini di peroleh r tabel alpha di atas 0,06. Bermain peran dengan nilai alpha (0,830), Aktualisasi diri dengan nilai alpha (0,830), maka semua instrumen tersebut reliabel. Berdasarkan hasil uji normalitas, menyatakan bahwa nilai Asymp Sig sebesar 0,177 > 0,05. Dapat di simpulkan bahwa data tersebut telah lolos uji normalitas. Kemudian berdasarkan hasil uji multikolinieritas, diketahui bahwa darivariabel (X) mempunyai nilai tolerance > 0,10 dan nilai VIF < 10. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas. Kemudian hasil uji heterokedastisitas menunjukkan *p-value* untuk variabel X sebesar 0,601, *p-value* > dari 0,05. Jadi ketiga variabel tersebut dikatakan tidak terjadi heterokedastisitas atau dengan kata lain dalam model regresi lolos uji heterokedastisitas. Selanjutnya dalam uji autokorelasi menunjukkan *total cases* sebanyak 30, *Number of runs* 19 sehingga nilai signifikansi lebih dari atau > 0,05 yaitu sebesar 0,832 maka dari hasil tersebut dapat di simpulkan bahwa terjadi autokorelasi pada penelitian ini. Selanjutnya Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda, Interpretasi analisis linear berganda pada tabel bahwa $\alpha = 11.697$, konstanta dengan parameter positif artinya hal ini berarti bahwa tingginya X, maka akan mengalami peningkatan pada Y, $\beta = 0,767$, koefisien variabel X sebesar 0,767 dengan parameter positif. Hal ini berarti bahwa setiap terjadi peningkatan pada X maka akan berdampak pada Y sebesar 0,765. Hasil uji t memperlihatkan bahwa (X) berpengaruh signifikan terhadap (Y). Hal ini dapat di tunjukkan pada tabel *p-value* pada variabel X sebesar 0,000 < 0,05 dengan t hitung sebesar 5.366 berpengaruh terhadap aktualisasi diri (Y). Selanjutnya Hasil uji f dengan *p-value* 0,000 < 0,05 maka hasil menunjukkan signifikan yang berarti pemilihan model sudah tepat, bahwa menunjukkan pengaruh antara (X) terhadap (Y). Selanjutnya uji koefisien determinasi berdasarkan tabel bahwa, pada koefisien determinasi (*adjusted* R^2) sebesar 0,489 yang artinya besar pengaruh variable (X) terhadap variabel terikat (Y) adalah sebesar 48,9% sedangkan 41,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar model penelitian yang dilakukan pada saat ini, misalnya keadaan siswa yang beragam dan pengaruh karakter guru di dalam mengajar.

Berdasarkan hasil tersebut maka menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktualisasi diri siswa SD Bopkri Wonosari. Pengaruh metode ini membuat siswa semakin aktif dan berani beraktualisasi diri ketika pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini guru dan siswa perlu berkolaborasi supaya pembelajaran pendidikan agama kristen semakin bermakna dengan metode bermain peran yang berdampak baik sehingga mampu mendorong siswa SD Bopkri Wonosari untuk berani beraktualisasi guna mengembangkan potensi diri yang ada.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh metode bermain peran yang signifikan terhadap aktualisasi diri siswa kristen pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Dasar Bopkri Wonosari. Dari Hasil uji t memperlihatkan bahwa (X) berpengaruh signifikan terhadap (Y). Hal ini dapat di tunjukkan pada tabel *p-value* pada variabel X sebesar $0,000 < 0,05$ dengan t hitung sebesar 5.366 berpengaruh terhadap aktualisasi diri (Y). Selanjutnya Hasil uji f dengan *p-value* $0,000 < 0,05$ maka hasil menunjukkan signifikan yang berarti pemilihan model sudah tepat, bahwa menunjukkan pengaruh antara (X) terhadap (Y). Jadi metode bermain peran berpengaruh terhadap aktualisasi diri siswa di SD Bopkri Wonosari.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Perastyo dan Lina miftahul Jannah. (2016). n *Metodologi Penelitian Kuantitatif, PT Rajagrafindo Persada*, vol. 3.
- Choirun Nisak Aulina. (2014) “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini,” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1, no. 1: 2.
- D. D. Kirana, (2011) PENTINGNYA PENGUASAAN EMPAT KOMPETENSI GURU DALAM MENUNJANG KETERCAPAIAN TUJUAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR Damax,” *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* 44, no. 8 : 1689–1699.
- Halimatus Sàdiyah, (2018) “Bermain Peran (Role Playing) ,” *Jurnal Tarbiyatuna* 3: 1–29.
- Reza Fahlevi, (2024) *Psikologi Psikologi Kepribadian Anak Kepribadian Anak*.
- Sawzludin , (2022) “Metode Dan Model Pembelajaran,” *Yayasan Hamjah Diha* : 1–172.
- Septi Budi Sartika, (2022) *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran, Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*.
- Treat J et al James W, Elston D, “Metode Bermain Peran,” *Andrew’s Disease of the Skin Clinical Dermatology*. (20AD): 14–25.
- Tritjahjo Danny Soesilo, (2019) “Ragam Dan Prosedur Penelitian Tindakan,” *Repository UKSW* : 31–40.
- Widayanti; (2023) “Peningkatan Aktualisasi Diri Sebagai Dampak Layanan Penguasaan Konten,” *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 2, no. 3, 41–49.