

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L. A., & Rochmadi, N. W. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII Melalui Media Ular Tangga Kewarganegaraan pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 480-488.
- Asih, R. A. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Perencanaan Karier Melalui Modul Layanan Informasi Karier Berbantuan Komputer Pada Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 6(1).
- Bardick, A.D., Bernes, K. B., Magnusson, K.C., & Witko, K.D. (2004) *Junior High Career Planning: What Students Want. Canadian Journal of Counselling*, 38:2, 104 – 117.
- Beck, J. & Wade M. (2006). *The Kids Are Alright*. Diterjemahkan oleh: I. H. Suryaman. Jakarta: Grasindo
- Borg, W. & Gall, M. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dillard, J. M. (1985). *Lifelong Career Planning*. Ohio: A bell & Howell Company Columbus.
- Eliasa, E. I. (2014). *Increasing values of teamwork and responsibility of the students through games: Integrating education character in lectures. Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 123, 196-203.
- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- Fitriana, N. S. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Ghozali. (2007). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponogoro.
- Halloran, R. O., Deale, C., & Ph, D. (2017). *Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development*.
- Hamzah, Amir. (2019). *Kematangan Karier: Teori dan Pengukurannya*.: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hartono, B. P., Bayu, D., & Riyandiarto, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PERMUTASI (Permainan Ular Tangga Berbasis Materi) Matematika SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 35-48.
- Hasbulah. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Menggunakan Model Problem Base Learning Berbasis Powtoon Siswa Kelas XII IPA 7 SMAN 1 Metro Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(2), 124-131.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia.
- Hidayat, D. R., Cahyawulan, W., dan Alfian, R. (2019). *Karier: Teori dan Aplikasi dalam Bimbingan dan Konseling Komprehensif*: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Irfan, I., Jarkawi, J., & Handayani, E. S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan

- Karier. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(2), 79-87.
- Havighurst, J. R. (1984). *Perkembangan Manusia dan Pendidikan*, Bandung: Jemmars.
- Jahja, Yudrik. (2011). *Psikologi Perkembangan: Kencana*.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana.
- Ngongo, A. (2019). Peningkatan Perencanaan Studi Lanjut Melalui *Mind Mapping*. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 5(2).
- Nursalim, Mochamad. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Nursalim, Mochammad. (2015). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Prahmawati, C. A. (2018). *Career Mind Mapping Melalui Teknik Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang)*.
- Prayitno, E. (2006). *Buku Ajar : Psikologi Perkembangan Remaja Padang* : Angkasa Raya
- Rahmawati, P. (2014). *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: CV. Cahaya Intan.
- Ramadhania, N., Elita, Y., & Afriyati, V. (2021). Efektivitas Layanan Penguasaan Konten Dengan Format Kelompok Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Siswa (*The Effectiveness Of Content Mastery Services With A Group Format Using Interactive Multimedia To Improve Students'Career Planning Skills*). *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 4(1), 1-14.
- Santrock, John W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sharf, R. S. (1992). *Applying Career Development Theory to Counseling*. *Applying Career Development Theory to Counseling*.
- Sugianto, V. J., Prayanto, W. H., & Yudani, H. D. (2015). Perancangan board game mengenai bahaya radiasi *gadget* terhadap anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 15.
- Simanjuntak, S., & Imelda. (2018). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Realistik Dengan Konteks Budaya Batak Toba. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 4(1), 81-88.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Winkel & Sri Hastuti. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 95-105.
- Zaroh, S. (2018). Efektivitas Bimbingan Karir Menggunakan Teknik Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Aspek Keterlibatan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 2(2), 145-155.