

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. (2019). Pengembangan Modul Praktikum Mata Kuliah Praktek Elektronika Analog Di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Ft Un (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asih, R. A. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Perencanaan Karier Melalui Modul Layanan Informasi Karier Berbantuan Komputer Pada Siswa Tingkat VIII SMP. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 6(1).
- Bian Janwar F, Alumni and Mellia Liyanthy, Ds (2017) “*Pembuatan Animasi Non-Human Charcter Pada Game Menggunakan Teknik Animasi Frame By Frame*”. Skripsi(S1) thesis, Fakultas Teknik Unpas.
- Fandini, P., Sulatani, S., & Susanto, D. (2018). Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Behavioral Contract Dalam Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Di Sma Pgri 2 Banjarmasin Tahun Ajaran2017/2018. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 4(1), 13-20.
- Hasan,Iqbal (2001). *Pokok-Pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Heinich, Robert, Michel Molenda, James D. Russel. (1989). *Instructional Media*. New York: Macmillah Publishing Company
- Irasmana, F. A., & Wiryosutomo, H. W. (2019) *Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoly Untuk Perencanaan Karier Siswa Tingkat Xi Sma Negeri 1 Bangkalan*.
- Irwan,D. (2017). Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoly Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (Smp). kabupaten pringsewu tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24.
- Karunia, K. R. (2017). *Desain Boardgame Untuk Media Pembelajaran Anak Usia 9 Tahun Keatas Tentang Investasi Sejak Dini* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- Larasati, D., & Nursalim, M. (2020). Pengembangan Modifikasi Media Monopoli Untuk Perencanaan Karier Pada Peserta Didik Tingkat Xi Mipa 1 Di Sma Kemala Bhayangkari 4 Waru. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 11(2).

- Limantara Daniel, Waluyanto Heru, dan Zacky Aznar. (2016). Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja (Jurnal Sains dan Seni). Surabaya : Universitas Kristen Petra.
- Mahartika, I., Afrianis, N., & Yuhelman, N. (2020). Analisis Kebutuhan Chemistry Games (CGs) pada Pembelajaran Kimia di SMA/MA Kota Pekanbaru. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 35-44.
- Muhammad, F., & Tamsil, M. (2020). Penerapan Permainan Monopoly Karir dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karir Siswa SMP.
- Murodah, N. (2019). Pengembangan kurikulum: kajian atas pemahaman dan kesiapan guru madrasah dalam melaksanakan kurikulum 2013. *Wahana Islamika: Jurnal Studi Keislaman*, 5(2), 94-112.
- Nursalim, Mochamad. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling*. **Jakarta**: Akamedia
- Palupi, I. (2020). *Model Layanan Perencanaan Karir Dengan Menggunakan Media Scrapbook Untuk Siswa Sman 1 Kampak*.
- 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
- Prayogo, B. A. (2017). Permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228-233.
- Purwanto, N. (2002). *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis*. Bandung:Remaja Karya
- Puspitaningrum, T. D. (2018). Teknik Modeling Terhadap Perencanaan Karir Peserta Didik Sma. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1).
- 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.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.

- Safira Widowati, U. D. A., & Nuryono, W. (2019). Pengembangan Media Kartu Bergambar Perencanaan Karier Pada Siswa Tingkat Vii Di Smp Negeri 1 Proppo Pamekasan. *Jurnal Bk Unesa*, 10(1).
- Saidah (2016). *Pengantar Pendidikan Telaah Pendidikan Secara Global Dan Nasional*. Jakarta; Rajawalipers, 2016, h. 1.
- Santoso, singgih. (2014). Statistik Parametrik Edisi Revisi. *Jakarta : Elex Media Komputindo*
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal studi sosial*, 4(1), 72-80.
- Sitompul, L. (2018). Meningkatkan Pemahaman Perencanaan Karir Melalui Layanan Bimbingan Karir di Sekolah dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Tingkat IX-1 SMP Negeri 1 Gebang Tahun 2017-2018. *TABULARASA*, 15(3), 316-327.
- Stevani, N. D. (2018). Faktor-Faktor Remaja Hamil Di Luar Nikah Di Kampung Masjid Kelurahan Pesawahan Kecamatan Teluk Betung Selatan Bandar Lampung (Study Kasus 3 Remaja) (*Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta,CV
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial Dan Teknik*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi, Dewa Ketut. (1997). *Bimbingan Karier Di Sekolah-Sekolah*. Jakarta: CV Ghalia Indonesia
- Suryadi, A. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan produk waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8-13.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7 No 2.

- Tarsudi, M.(2016). *Pengembangan Media Layanan Informasi Bidnag Karir Berbasis Web Untuk Siswa Tingkat XI SMA Negeri 1 Ambarawa Tahun 2015/2016*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Vikagustanti, D. A., Sudarmin, S., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan media pembelajaran Monopoly IPA tema organisasi kehidupan sebagai sumber belajar untuk siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 3(2).
- Winataputra, U. S. (2016). Posisi akademik pendidikan kewarganegaraan (PKn) dan muatan/mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) dalam konteks sistem pendidikan nasional. *Jurnal moral kemasyarakatan*, 1(1), 15-36.
- Winkel & Sri Hastuti. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi
- Wulandari, E., & Sukirno, S. (2012). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Berbantu Media Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Tingkat X Akuntansi 2 Smk Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1).
- Zafitri, F. (2019). *Pengembangan Media Permainan Monopoly Bernuansa Islami Berbantu Ice Breaking pada Peserta Didik Tingkat IV* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Zaroh, S. (2018). Efektivitas Bimbingan Karir Menggunakan Teknik Produking Simbolik untuk Meningkatkan Aspek Keterlibatan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 2(2), 145-155.