

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT RINEKA CIPTA.
- Ayu, M. N. K., Widarnandana, I. G. D., & Retnoningtias, D. W. (2022). Pentingnya Perencanaan Karier Terhadap Pengambilan Keputusan Karier. *Psikostudia : Jurnal Psikologi*, 11(3), 341. <https://doi.org/10.30872/Psikostudia.V11i3.7021>
- Azwania, R. M., Zuraida, D. J., & Raharjo, T. (2025). Penerapan Layanan Bimbingan Karir Dengan Menggunakan Permainan Monopoli Karier Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Pusaka 1 Jakarta. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(9), 1757–1764.
- Harsantik, S. G., & Nursalim, M. (2014). Pengembangan Media Game Tebak Gambar Untuk Membantu Ekplorasi Karir Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Panggul Media Development Of Tebak Gambar On A Career Exploration Class VII In SMPN 1 Panggul. *Jurnal Bk Unesa*, 603–604. <http://id.wikipedia.org/wiki/Karier>
- Harun, S. (2023). Efektivitas Layanan Informasi Dalam Mengembangkan Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Attending*, 2(2), 429–442.
- Hasanah, I., Sa'idah, I., Fakhriyan Diana Vidya, & Aisa, A. (2022). Bimbingan Kelompok Teori Dan Praktik. In *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok*. CV Duta Media.
- Hidayati, R. (2015). Layanan Informasi Karir Membantu Peserta Didik Dalam Meningkatkan Pemahaman Karir. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(1), 6. <https://media.neliti.com/media/publications/107128-id-layanan-informasi-karir-membantu-peserta.pdf>
- Iffah, H. M., & Pratiwi, T. I. (2013). Layanan Informasi Karier Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemantapan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa Kelas XI IPA-2 SMAN 1 Menganti. *Jurnal BK UNESA*, 3(1), 183–190.
- Irasmana, F. A., & Wiryoutomo, H. W. (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan. *Jurnal BK UNESA*, 9(2).
- Istikomah, L. (2024). Pengembangan Permainan Monopoly Nirbaya Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Peserta Didik Di SMA N 3 Kediri. *Skripsi*, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Istikomah, L., Krisphianti, Y. D., & Ratnawati, V. (2024). Media Permainan Monopoli Karier Sebagai Sarana Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa Di Sma. *Sinkesjar*, 2006, 542–546.

<https://Proceeding.Unpkediri.Ac.Id/Index.Php/Seinkesjar/Article/View/4564%0ahttps://Proceeding.Unpkediri.Ac.Id/Index.Php/Seinkesjar/Article/Download/4564/3194>

- Khoiron, M., & Rezania, V. (2020). Studi Literatur Tentang Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Rekarta*, 6–7. File:///C:/Users/User/Downloads/17.-299-Article-Text-771-1-6-20200630-131-.Pdf
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/Pedagogi.V1i1.74>
- Muhammad, F., & Tamsil, M. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Karir Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karir Siswa SMP (The Application Of Career Monopoly Game In Group Guidance For Junior High School Students ' S Career Planning). *Altruism*, 1(4), 165–173.
- Muntaz, A. Al. (2022). Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Permainan Monopoli Sebagai Media Layanan Informasi Karier Di SMP Negeri 1 Panca Rijang. *Skripsi*, Universitas Negeri Makasar.
- Mutmainah, N., Arumsari, C., & Isti'adah, F. N. (2020). Efektivitas Layanan Informasi Karier Menggunakan *Teori Donald. E. Super* Untuk Meningkatkan Kesiapan Kerja Siswa. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 4(3), 114–125. <https://doi.org/10.22460/Q.V4i3p114-125.1983>
- Nafi, A. (2020). Kematangan Karir Peserta Didik Jaman Now. CV Budi Utama.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Putro, H. E., & Japar, M. (2021). Penerapan Layanan Informasi Karir Berbasis Media Interaktif Inovatif (Mii) Terhadap Keputusan Perencanaan Karir Siswa. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 6(2), 58–65.
- Romadhon, S. M. ., & Christiana, E. (2023). Penerapan Layanan Informasi Karir Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa. *Jurnal BK UNESA* 13(1), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/50785>
- Sari, A. K., Yusuf, A. M., Megaisawari, & Afdhal. (2021). Analisis Teori Karir *Krumboltz: Literature Review*. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 116–121. <https://doi.org/10.23887/Jjbk.V12i1.33429>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding Senkim: Seminar Nasional Karya Ilmiah*

Multidisiplin, 2(1), 60–67.

- Suardi, A. R., Sinring, A., & Harum, A. (2024). Pengembangan Media Permainan *Career Cards* Sebagai Layanan Informasi Untuk Pengambilan Keputusan Karir Peserta Didik. *Technocouns: Journal of Technology in Guidance and Counseling*, 1(1), 16–24.
- Sucipto, S. D., Yosef, Y., Putri, R. M., & Tanjung, R. F. (2023). Pengembangan Media Bk Interaktif Melalui Aplikasi *Capcut*. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(3). <https://doi.org/10.51214/00202303702000>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suyono, Amalia, A. N., & Arthur, R. (2023). Penyusunan Instrumen Penelitian: Konsep, Teknik, Uji *Validitas*, Uji *Reabilitas* Dan Contoh Instrumen Penelitian. PT Nasya Expanding Management. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Rx3jeaaqbaj&oi=fnd&pg=pr1&dq=Langkah-Langkah+Menyusun+Instrumen+Angket&ots=Gtmhlrco&sig=1ouw_Ay0qtcz09r8fmvbn2k1ceo&redir_esc=y#v=onepage&q=Langkah-Langkah+Menyusun+Instrumen+Angket&f=false
- Vica, D. P., Rahmawati, W. K., & Ulfa, N. M. (2023). Pengembangan Modul Layanan Informasi Karir Berbasis Ensiklopedia Bergambar Untuk Pemahaman Karir. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 6(1), 11–26. <https://doi.org/10.56013/Jcbkp.V6i1.1703>
- Wati, S. A., Elita, Y., & Herawati, A. A. (2021). Hubungan Antara Konformitas Pertemanan Dan Status Sosial Ekonomi Orangtua Dengan Perencanaan Karier Siswa SMK Negeri 03 Kota Bengkulu. *Triadik*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/Triadik.V19i1.16459>
- Widyasari, T., & Mukayati, L. (2021). Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 119–130. <https://doi.org/10.51339/Isyrof.V3i2.385>
- Wiguna, P. T. (2018). *Hubungan Pemahaman Karir Dengan Pemilihan Karir*. Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Yulia, Bunu, H. Y., Suriatie, M., Makdalena, & Rahmaniah. (2021). Penerapan Teknik Modeling Simbolis Dalam Pengembangan Perencanaan Karier Siswa SMPN 6 Palangka Raya. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 3(2), 102–109. <https://doi.org/10.47467/Assyari.V3i2.386>

- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (*Rnd*) Dalam bimbingan Dan Konseling. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(3), 111–118.
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak Dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554. <https://jurnaldidaktika.org/Contents/Article/View/425/293>