

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web pada materi lingkaran bagi siswa kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika dan Komputasi*, 15(1), 64–74.
- Aminurrohm, A. W., & Saraswati, S. dkk. (2014). Survei faktor-faktor penghambat perencanaan karir siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(2), 95-115.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179–188.
- Amir, H. (2019). Kematanaga Karir Teori dan Pengukurannya. *Batu: Literasi Nusantara*.
- Akbar, Sa'dun. (2015). Instrumen Perangkat. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi 2010). Jakarta: Rineka Cipta.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model pengembangan *Borg and Gall*. *Researchgate*. Desember.
- Atmaja, T. T. (2014). Upaya meningkatkan perencanaan karir siswa melalui bimbingan karir dengan penggunaan media modul. *Psikopedagogia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 57.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewiyandari, A. (2018). Pengembangan media *Puzzle* karir untuk layanan bimbingan karir siswa SD. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4(9), 489–500.
- Diharjo, W. (2020). Game edukasi bahasa Indonesia menggunakan metode Fisher Yates shuffle pada genre *Puzzle* game. *Integer: Journal of Information Technology*, 5(2), 325-344.
- Djumhur, I., & Surya, M. (1975). *Bimbingan dan penyuluhan*. Bandung: CV Ilmu.
- Fadilla, P. F., & Abdullah, S. M. (2019). Faktor pengambilan keputusan karir pada siswa SMA ditinjau dari Social Cognitive Theory. *Psikostudia: Jurnal*

*Psikologi*, 8(2), 108–115.

- Fakhruna. (2020). Pengaruh pembelajaran teams games tournaments menggunakan media *Puzzle* pada materi organisasi pergerakan nasional terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Binjai. (Skripsi, FITK UINSU, Medan).
- Fikry, Z., & Rizal, G. L. (2018). Hubungan otonomi dalam pengambilan keputusan karir terhadap kebimbangan karir pada mahasiswa strata-1 di Kota Padang. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 9(2), 110–125.
- Habibah, A. I., Sunaryo, I. dkk. (2015). Meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan *Puzzle* pada anak usia 5–6 tahun (kelas kreatif) di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi, Boyolali. *Tahun Ajaran 2014/2015*.
- Harahap, D. (2019). Pengambilan keputusan karir. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(1), 172–186.
- Jarkawi, J. dkk. (2017). Strategi bimbingan dan konseling karir bermutu pada Sekolah Menengah Kejuruan Syuhada Banjarmasin. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(3), 55–65.
- Jordi, D., Faisal, D., San Ahdi, M. S., & Ds, M. (2017). Perancangan board game edukatif tentang peduli lingkungan untuk anak usia 7–12 tahun. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 98–112.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2019). Efektivitas penerapan metode bermain dengan media *Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2).
- Najib, A., & Yuniarti, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran board game berbasis augmented reality pada mata pelajaran teknik dasar listrik dan elektronika di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 8(1).
- Nurfadhillah, S. (2021). Media pembelajaran: Pengertian, landasan, fungsi, manfaat,

- jenis-jenis media, dan cara penggunaan. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122-132.
- Nursalim, M. (2013). *Strategi dan intervensi konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Prasetiawan, H. (2018). Pemanfaatan media bimbingan dan konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2).
- Pribadi, A. S., Erlangga, E., & Wangge, M. Y. (2021). Hubungan antara konsep diri akademik dengan pengambilan keputusan karir pada siswa SMP. *Philanthropy: Journal of Psychology*, 5(1), 157–174.
- Putri, N. D. (2019). Peranan guru bimbingan dan konseling dalam perencanaan karir siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Jarai melalui media pohon karir. *Jurnal Wahana Konseling*, 2(2), 158–166.
- Rani, Y. (2014). *Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Sholikhah, L. D., Baharudin, Y. H., dkk. (2020). Pengembangan model permainan *Puzzle* interaktif berbasis literasi digital untuk pengambilan keputusan karir pada siswa SMP. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 3(2).
- Sinaga, I. N., & Nurus, S. (2022). Persepsi siswa kelas XI dalam merencanakan karir dengan bantuan media pohon karir. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 8(1).
- Suban, J. V. (2016). Hubungan antara kecerdasan emosional dan pengambilan keputusan karir pada siswa kelas X dan XI SMA Kristen 2 Binsus Tomohon. (Doctoral dissertation, Program Studi Psikologi FPSI-UKSW).
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhazli, A., & Atthariq, A. (2017). Game *Puzzle* "Numbers in English" berbasis Android dengan metode Fisher Yates shuffle sebagai pengacak potongan gambar. *Jurnal Infomedia: Teknik Informatika, Multimedia & Jaringan*, 2(1),

500-517.

- Suherman, U. (2009). *Konseling karir sepanjang rentang kehidupan*. Bandung: Prodi Bimbingan dan Konseling Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Triwiyanti, Ardina, T., & Maghfira, R. (2019). *Statistika induktif uji Wilcoxon, Dependen T Tes, dan Independen T Tes*. Departemen Ekonomika dan Bisnis Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Online), tersedia: <https://jdih.kemenparekraf.go.id>., diunduh 24 Juni 2023.
- Utomo, N. B. (2015). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti layanan informasi bimbingan dan konseling melalui media *Puzzle*. *Jurnal Psikopedagogia*, 4(1), 73–82.
- Vatmawati, S. (2019). Hubungan konformitas siswa dengan pengambilan keputusan karir. *Empati Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 55–70.
- Wanto, S. O. A., & dkk. (2020). Kupas tuntas penelitian pengembangan model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(2), 80-115.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widya Ningrum, N. F. (2019). Pengembangan *Puzzle* jam karir untuk layanan bimbingan karir siswa kelas V SD Negeri Segoroyoso. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 103-111.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Wulandari, A., & Sari, R. (2022). Modul virtual keterampilan membaca berbasis FKIPBook Maker untuk mahasiswa prodi PBSI FKIP UNTIDAR. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 5(1).
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (R&D) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, 5(3), 765-785.

Zamroni, E. (2016). Urgensi career decision making skills dalam penentuan arah peminatan peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2),45-52.