

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Adriyani, N. M., & Wiyono, B. D. (2019). Pengembangan Media Booklet Perencanaan Karier Untuk Peserta didik SMAN 1 Sumberrejo. *Jurnal BK UNESA*, 10(1).
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dillard, J. . (1985). *Life-Long Career Planning*. Ohio: E. Charles Merrill Publishing Company.
- Jannah, R., Habsy, B. A., Arifah, S., & ... (2019). Pengembangan Media Interaktif Multiple Intelligences Untuk Meningkatkan Keterampilan Perencanaan Karir Peserta Didik SMK. *Jurnal Thalaba* Diambil dari <http://ejournal.undar.ac.id/index.php/thalaba/article/view/435%0Ahttp://ejournal.undar.ac.id/index.php/thalaba/article/download/435/328>
- Jawandi, A., Mardiyati, S., & Hardjajani, T. (2013). Permainan Smart Monopoly untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Consilium: Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 1–6.
- Berland, M., & Lee, V. (2011). Collaborative Strategic Board Games as a Site for Distributed Computational Thinking. *IJGBL (International Journal of Game-Based Learning)*, 1(2), 65–81.
- Kemdikbud, pengelola web. (2021). SMK Pusat Keunggulan, Upaya Kemendikbud Tingkatkan Ketautsesuaian Lulusan dengan Dunia Kerja.
- Larasati, Dewi., dan M. N. (2020). Pengembangan Modifikasi Media Monopoli Untuk Perencanaankarier Pada Peserta Didik. *pengembangan modifikasi media monopoli untuk perencanaankarier pada peserta didik Kelas XI MIPA 1 DI SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru.*, (Mi), 5–24.
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2012). Conducting educational design research. In *Educational Media International* (Vol. 50). <https://doi.org/10.1080/09523987.2013.843832>
- Rohani, Ahmad. 2014. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nieveen, N., & Folmer, E. (2013). Educational Design Research Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 1–206. Diambil dari <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- PRAYOGO, B. A. (2019). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228–233. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>

Ramdhani, T. W. (2021). Buku Cerita Asal Mula Kampung Jamanis Sebagai Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 320–332. Diambil dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/download/35340/15051>

Sari, P. (2022). Literature Review Factors Affecting Decision Making and Career Planning: Environment, Experience and Skill. *Dinasti International Journal of Digital Business Management*, 3(2), 219–231. Diambil dari <https://www.dinastipub.org/DIJDBM/article/view/1121>

Zona, M. A., & Zulvia, Y. (2022). Perencanaan Karir Bagi Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan. *Suluh Benda: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 22(2), 242. <https://doi.org/10.24036/sb.02360>

