

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals Of Game Design*. United States Of America: New Riders.
- Adhipura, A. N. (2013). *Bimbingan Dan Konseling, Aplikasi Di Sekolah Dasar Dan Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Adriana, D. (2011). *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2008). *Psikologi Belajar (Edisi Revisi II)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Amri, S., & Ahmadi, I. K. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Anggani, S. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta. Grasindo.
- Ardiansyah, R. (2012). *Aplikasi Media Pembelajaran Paud Untuk Pengenalan Profesi Berbasis Android*. Jurnal Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Candi.
- Asparina Nurhayati, L. A. L. (2018). *Developing C . O . C (Congklak , Onet & Crossword Puzzle) Game To Motivate Students In Enriching English ' Vocabulary*. 6, 45–52.
- Astrid, W. (2019). *Kenalkan Ragam Profesi Sejak Dini*. Ikatan Psikologi Klinis Jawa Timur.
- Azhari, R. (2018). *Pengembangan Media Komik Sebagai Sarana Pengenalan Karir Siswa Kelas IV SDN 1 Babatan Surabaya*. Jurnal Bk Unesa, 8, 1–4.
- Beck, A. S. (2016). *Using The Board Game" The Last Straw: A Board Game On The Social Determinants Of Health" As An Engaged Pedagogical Method In The Sociology Classroom*. Western Illinois University.
- Bimo, W. (2010). *Bimbingan Dan Konseling (Studi Dan Karir)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Boharudin. (2011). *Inovasi Bimbingan Dan Konseling*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau.
- Brown, D. (2002). *Career Choice And Development*. John Wiley & Sons.
- Chatib, M. (2009). *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligences Di Indonesia*. Kaifa.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia. Edisi Ke Empat*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewa Ketut Sukardi, D. P. E. N. (2008). *Proses Bimbingan Karier Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamal, N. N. (2013). *Kesesuaian (Congruency) Tipe Kepribadian Dengan Pilihan Progam Studi*. Jurnal Ilmiah Psikologi.
- Hanafri, M. I., Ramdhan, S., & Nisa, K. (2017). *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6*. Jurnal Sisfotek Global, 7(2).
- Herr, E.L., Cramer, S.H. & Niles, S. G. (2004). *Career Guidance And Counseling Through The Lifespan—Systematic Approaches*. Canadian Journal Of Counselling And Psychotherapy/Revue Canadienne De Counseling Et De Psychothérapie, 38(2).
- J. Hartung, P., Porfeli, E., & Vondracek, F. (2005). *Child Vocational*

- Development: A Review And Reconsideration. Journal Of Vocational Behavior, 66, 385–419. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2004.05.006>*
- John C. Worzby, Kathleen O'Rourke, C. D. (2003). *Elementary School Counseling: A Commitment To Caring And Community Building Second Edition*. New York: Taylor & Francis Books, Inc.
- Juntika, N. A. (2011). *Bimbingan Dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama.
- Kartadinata, S. (1999). *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar*. In *Bimbingan Di Sekolah Dasar*.
- Khairun, D. Y., Sulastri, M. S., & Hafina, A. (2016). *Layanan Bimbingan Karir Dalam Peningkatan Kematangan Eksplorasi Karir Siswa*. *Penelitian Bimbingan Dan Konseling, 1*(1).
- Marsudi, S. (2003). *Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Moedjiono, J. J. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muliawan, J. U. (2009). *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak Anda*. Jogjakarta: Divapress.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurihsan, A. J. (2009). *Bimbingan & Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama.
- Nursalim, M. (2010). *Media Bimbingan Dan Konseling*. Surabaya: Unesa Universitas Press.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Indeks.
- OECD. (2004). *Career Guidance: A Handbook For Policy Makers*. Paris: Organisation For Economic Co-Operation And Development.
- Percy, L., & Rossiter, J. R. (1997). *Advertising Communications And Promotion Management*. McGraw-Hill.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014*.
- Prasetya, E., & Sugara, A. (2018). *Desain Game Edukasi ' Onet Wawasan Nusantara ' (Owa)*. 2, 87–94.
- Puji, A. (2015). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di Paud Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013*. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas, 1*(1).
- Rina Rasmalina, B. T. I. (2016). *Perancangan Aplikasi Mobile Pengenalan Ragam Profesi Sebagai Referensi Cita-Cita Untuk Anak Usia 10-12 Tahun, Seri Kesehatan: Profesi Dokter Hewan Dan Ahli Gizi*. *Jurnal Teknik ITS, 5*(2).
- Robert L. Gibson, M. H. M. (2011). *Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Romlah, T. (2006). *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang. UMM Press.
- Salahudin, A. (2010). *Bimbingan Dan Konseling Bandung*: CV. Pustaka Setia.
- Saondi, O., & Suherman, A. (2010). *Etika Profesi Keguruan*. In Bandung: PT Refika Aditama.

- Savickas, M. L. (2005). *The Theory And Practice Of Career Construction*. Career Development And Counseling: Putting Theory And Research To Work, 1, 42–70.
- Setyaningsih, Y., & Sunardi, F. X. D. (2017). *Experiential Learning Bagi Siswa SD Untuk Memahami Jenis Profesi Dan Kelanjutan Pendidikan: Penggunaan Game Interaktif Dari Virginia Career View*. Seminar Nasional Sistem Informasi, (September), 110–119.
- Sugiyono, J. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R Dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sunaryo Kartadinata, N. S. (2002). *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Maulana.
- Super, D. E. (1990). *A Life-Span, Life-Space Approach To Career Development*. *Îçinde D. Brown, L. Brooks, & Associates (Ed.), Career Choice And Development (Ss. 197-261)*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Syafira Sukma Mukaromah, A. D. L. (2016). *Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Profesi Edisi “Aku Ingin Jadi Koki” Untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual*. Universitas Budi Luhur, (September), 1–10.
- Syamsuardi. (2012). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, II(1), 59–67.
- Tambunan, T. T. H. (2009). *UMKM Di Indonesia*, Cetakan Pertama. Bogor: PT. Ghalia Indonesia.
- Tempo.Co. (2013). *Onet: Game Puzzle Buatan Orang Indonesia*. Retrieved From <https://Tekno.Tempo.Co/Read/517746/Onetgame-Puzzle-Buatan-Orang-Indonesia/Full&View=Ok>
- Treher, E. N. (2011). *Learning With Board Games*. The Learning Key Inc.
- Trisandrilla, F. (2018). *Game Edukasi Pengenalan Profesi Dan Pekerjaan Untuk Anak TK*. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- UUD. (2012). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara RI.
- Wingkel, S. H. (2010). *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yoon, B., Rodriguez, L., Faselis, C. J., & Liappis, A. P. (2014). *Using A Board Game To Reinforce Learning*. *The Journal Of Continuing Education In Nursing*, 45(3), 110–111.
- Yulianti, S. (2011). *Seri Bacaan Orang Tua; Tema Parenting: Memahami Cita-Cita Anak*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Kemendiknas.
- Yusuf, A. M. (2002). *Kiat Sukses Dalam Karier*. Padang: Ghalia Indonesia.
- Zati Hanani. (2016). *Pengembangan Kartu Karir Sebagai Media Dalam Bimbingan Karir Siswa SD Negeri Samirono*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zunker, V. G. (2006). *Career Counseling: A Holistic Approach Deventh Edition*. USA: Thompson Brooks/Cole.