

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawarman, L. P. (2021). Peran Bimbingan Kelompok Dalam Perencanaan Karir Siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.32585/advice.v2i2.786>
- Agustia, N. A. E., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Media Permainan Uno Stacko Dalam Bimbingan Karir Tentang Pemahaman Eksplorasi Karir. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling"*, 5(2), 141. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i2.10830>
- Aisyah, S., Putera, D. B. R. A., & Hadi, W. P. (2022). Penerapan Teknologi Pembelajaran Dalam Permainan Kartu Uno Kimia Unsur Terhadap Respon Siswa Di Lingkungan Pondok Pesantren. *UNESA Journal of Chemical Education*, 11(2), 130–135. <https://doi.org/10.26740/ujced.v11n2.p130-135>
- Aisyi Fiqriyah, E., Afiati, E., & Dian Dia Conia, P. (2021). Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling Tentang Bermain Peran Makro untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *Equivalent : Jurnal Ilmiah Sosial Teknologi*, 3(2), 92–112. <https://doi.org/10.46799/jequi.v3i2.45>
- Alexander, E. R. (2016). *Evaluation in planning: Evolution and Prospects*. Routledge.
- Alfan, R. (2023). *Jobs Of Tomorrow* (2nd ed.). Penerbit Edukasi Karir.
- Anwar, Moh. F. N., Wicaksono, A. A., & Pangambang, A. T. (2022). Penggunaan Metode SAS Berbantuan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. *Musamus Journal of Primary Education*, 5(1), 57–64. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v5i1.4367>
- Arfiana, R., Nanang, Iqnatia, & Afakh. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(1), 52–62. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2717>
- Ayriza, Y., Setiawati, F. A., Triyanto, A., Gunawan, N. E., Anwar, Moh. K., Budiarti, N. D., & Fadhillah, A. R. (2023). The effectiveness of quartet card game in increasing career knowledge in lower grade elementary school students. *Current Psychology*, 42(5), 3498–3509. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-01687-7>
- Azmy, A. (2022). Pelatihan Perencanaan Karir Dan Suksesi Bagi Dunia Bisnis Bersama SDM Cendekia. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 59–68. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10638>
- Azwar, B., Rizal, S., & Maemunah, M. (2023). Perencanaan Karir Siswa Dengan Layanan Bimbingan Konseling di Kelas X di SMA Negeri 2 Rejang Lebong: Students Career Planning With Counseling Guidance Services In Class X In Senior High School 2 Rejang Lebong. *Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 88–95. <https://doi.org/10.33084/suluh.v8i2.4547>

- Badan Pusat Statistik Indonesia. (n.d.). Retrieved June 9, 2024, from <https://www.bps.go.id/id>
- Bagaskara, A. P., & Rosada, U. D. . (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu Karir Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas X Ips 2 SMA N 1 Pleret. *Jurnal Selaras: Kajian Bimbingan Dan Konseling Serta Psikologi Pendidikan*, 4(2), 75-85. <https://doi.org/10.51212/sel.v4i2.63>
- Bakara, S. L. A., S, M. F., & Sitohang, T. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Interaktif Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas VII SMP N 13 Medan. *JKIP Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 562–571. <https://doi.org/10.55583/jkip.v4i2.879>
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411–431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Cahyawulan, W., & Ratih, A. (2019). Pengembangan Video Dokumenter Mengenai Role Model yang Memiliki Employability Skills Untuk Peserta Didik Kelas XII IPS SMA Negeri 14 Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(1), 65–77. <https://doi.org/10.21009/INSIGHT.081.06>
- CNBC Indonesia. (n.d.). *Bappenas Ungkap Penyebab Banyak Gen Z Nganggur: Salah Jurusan!* Retrieved June 9, 2024, from <https://www.cnbcindonesia.com/news/20240521074003-4-539932/bappenas-ungkap-penyebab-banyak-gen-z-nganggur-salah-jurusan>
- Cosimini, M. J., & Collins, J. (2023). Card and board game design for medical education: length and complexity considerations. *Korean Journal of Medical Education*, 35(3), 291–296. <https://doi.org/10.3946/kjme.2023.267>
- Costa, T. (2022). Use of Role-Playing Games In An Educational Context In Brazil. <https://doi.org/10.35542/osf.io/j5xnk>
- Cut Fitriyanti, Jamaliah Hasballah, & Hijriati. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak. *J-HyTEL: Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 1(2), 75–86. <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i2.48>
- Fahmi, I., & Hapzi Ali. (2022). Determination Of Career Planning And Decision Making: Analysis Of Communication Skills, Motivation And Experience (Literature Review Human Resource Management). *Dinasti International Journal of Management Science*, 3(5), 823–835. <https://doi.org/10.31933/dijms.v3i5.1222>
- Fajriani, F., Suherman, U., & Budiamin, A. (2023). Pengambilan Keputusan Karir: Suatu Tinjauan Literatur. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 13(1), 50. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v13i1.15197>
- Faruq, F., Aziz, M. F., Sukmakarti, L. D., Rahmawati, S., & Purwandari, E. (2022). Pelatihan Karir Sebagai Upaya Meningkatkan Pengambilan Keputusan Karir

- Siswa. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 795–805. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.2008>
- Febrian, V., Prabowo, A. S., & Conia, P. D. D. (2023). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa. *Ristekdik : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(4), 606. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2023.v8i4.606-613>
- Fitriyani, N., Handayani, R., Putri, D. T., & Hidayat, D. R. (2019). Implementasi Teori Donald E. Super Pada Program Pelayanan Bimbingan Karir Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JURNAL ILMU DAN BUDAYA*, 41(65).
- Haminu, R. W., Komansilan, T., & Liando, O. E. S. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Simulasi Komunikasi Digital Siswa SMK. *Eduik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(5), 759–770. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i5.5983>
- Hannula, O., & Harviainen, J. T. (2018). *User Satisfaction with Organizational Learning Time-Efficiency in Topaasia Cards* (pp. 103–109). https://doi.org/10.1007/978-3-319-91902-7_10
- Haqiqi, A. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(6), 214-231.
- Hartung, P. J. (2013). *Career Development and Counseling Putting Theory and Research to Work* (S. D. Brown & R. W. Lent, Eds.; 2nd ed.). John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Hasanah Lubis, L., Febriani, B., Fitra Yana, R., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 3(2), 7–14. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>
- Helma, H. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas I Melalui Media Kartu Bilangan Di Sekolah Dasar Negeri 58 Payakumbuh Daya Bangun Kota Payakumbuh. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 88. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v14i2.4317>
- Hidayat, D. R., Cahyawulan, W., & Alfian, R. (2019). *Karier: Teori dan Aplikasi dalam Bimbingan dan Konseling Komprehensif (1st ed.)*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Indah Purnama Sari, D., Setiani, M., Asysyifa Mugniansih, N., Agnes Ratna Ramadhan, S., Afiani, A., & Putri, P. (2021). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Ampar-Ampar Pisang Berbasis Kearifan Lokal Dengan Metode Sariswara. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11140>
- Ingarianti, T. M., Fajrianti, F., & Purwono, U. (2019). Adaptasi Alat Ukur Komitmen Karier. *Jurnal Psikologi*, 18(2), 199. <https://doi.org/10.14710/jp.18.2.199-217>

- Irawan, Moh. I. A., Tri Susilo, A., Wagimin, W., & Saripah, I. S. (2021). Development of Dakon Simulation Games to Improve Career Planning Skills for High School Students. *ICLIQE 2021: Proceeding of The 5th International Conference on Learning Innovation and Quality Education*, 1–7. <https://doi.org/10.1145/3516875.3516988>
- Ismawarni, N. Q. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Learning Community Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Menulis Siswa Kelas Vii/A Mtsn Tarakan. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 1(3), 153–163. <https://doi.org/10.51878/educational.v1i3.478>
- Itescu, Y., Bernard-Verdier, M., Moesch, S. S., Mrugała, A., Mrugała, K., Musseau, C. L., & Jeschke, J. M. (2022). The Ecologist's Career Compass: A game to explore career paths. *Ecology and Evolution*, 12(9). <https://doi.org/10.1002/ece3.9259>
- Kasan, I. A. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karir Di Kelas X SMA Negeri 1 Tilamuta. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83–89. <https://doi.org/10.24903/pm.v7i2.1111>
- Khan, M. and Aranha, C. (2022). A Novel Weighted Ensemble Learning Based Agent For The Werewolf Game. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2205.09813>
- Khuluqo, I. El. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860–873. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41752>
- Kuznetsov, M. Yu., & Sokolov, O. S. (2023). Unemployment: Types, Causes, Socio-Economic Consequences. *Vestnik BIST (Bashkir Institute of Social Technologies)*, 2(59), 123–127. <https://doi.org/10.47598/2078-9025-2023-2-59-123-127>
- Landreth, G. L. (2023). *Play Therapy*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003255796>
- Latif Mahmudi, W., Luthfi, F., Teknik Sipil Politeknik Negeri Semarang, J., BMT Airlangga Bakti Persada Jln Soedarto, K., & Semarang, T. (2020). KEBENARAN ILMIAH (PERSPEKTIF ILMU EKONOMI ISLAM). In *ORBITH* (Vol. 16, Issue 2).
- Legowo, Y. A. S., Puspitasari, N., Shintya, Y., Baligh, L. N. A., & Setiyawan, J. N. (2023). Gamifikasi: identifikasi jenis permainan siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.1.1-11>
- Lestari, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Bilangan Cacah Dengan Model Permainan Lacak Kartu Bilangan Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 011 Titian Resak. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 144–149. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.610>

- Lidwina Meme, M., Buyanaya, H., & Tuan, Y. (2023). Fungsi Badan Permusyawaratan Desa dalam Pembentukan Peraturan Desa di Desa Sadha, Kecamatan Golewa Selatan, Kabupaten Ngada. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(02), 396–406. <https://doi.org/10.59141/comserva.v3i02.777>
- Lobo, V. S., & Shivshankar Bhat, K. (2022). Media and Youth Audience – A Comprehensive Review. *International Journal of Case Studies in Business, IT, and Education*, 213–248. <https://doi.org/10.47992/IJCSBE.2581.6942.0192>
- Mardiyati, B. D., & Yuniawati, R. (2021). Perbedaan Adaptabilitas Karir Ditinjau Dari Jenis Sekolah (SMA dan SMK). *Empathy: Jurnal Fakultas Psikologi*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.12928/empathy.v3i1.3033>
- Maulana, I., Gani, S. H., & Mujahidin, E. (2024). Analisis Perencanaan Kurikulum Pendidikan Islam Dalam Meningkatkan Ketaqwaan Santri Study Kasus Pesantren Daarut Tarqiyah Primago. *Rayah Al-Islam*, 8(1), 80–93. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i1.911>
- Mirawati. (2018). Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok Dan Kekompakan Kelompok Dalam Memantapkan Perencanaan Karir Siswa SMA Budi Agung Medan. *JURNAL PSIKOLOGI KOGNISI*, 3(1).
- Moore, L., & Zweig, E. (2021). *Play Experiences in Early Childhood Education* (pp. 1–22). <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7630-4.ch001>
- Mujahidah, E., & Listiyandini, R. A. (2018). Pengaruh Resiliensi dan Empati terhadap Gejala Depresi pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 14(1), 60. <https://doi.org/10.24014/jp.v14i1.5035>
- Nah, F., Zeng, Q., Telaprolu, V., Ayyappa, A., & Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of Education: A Review Of Literature., 401-409. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07293-7_39
- Nasa, A. F., Susanti, M., Sembiring, L. S., Fahmy, R., Rusli, M., Rahayuningsih, T., & Kurnianto, Y. (2022). Kepercayaan diri Generasi Z Indonesia Memasuki Dunia Kerja: Gambaran Self-Perceived Employability. *Jurnal Ilmu Perilaku*, 6(2), 188-205. <https://doi.org/10.25077/jip.6.2.188-205.20221>
- Nisa, K., & Satrio Prabowo, A. (2022). Pengembangan Media Bimbingan Karir Tower Of Career Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(1), 62–69. <https://doi.org/10.22373/je.v8i1.11710>
- Nurqamar, I. F., Ulfa, S., Hafizhah, I., Fadhilah, N., & Nur, R. (2022). The Intention Of Generation Z To Apply For A Job. *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Informatika)*, 18(3), 218-247. <https://doi.org/10.26487/jbmi.v18i3.16493>
- Olefirenko, N. and Dobrunov, O. (2023). Features of Role-Playing Games in Education of Information Technology For Secondary School Students.

- Scientific Bulletin of Uzhgorod University. Series: "Pedagogy. Social Work"* (2(53), 100-105. <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2023.53.100-105>
- Pabbajah, M., Murtiningsih, M., & Budiono, N. R. (2022). Layanan Konseling Kelompok Berbasis Permainan dalam Pembentukan Sikap Toleransi. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 68–76. <https://doi.org/10.58835/ijtte.v2i2.96>
- Pakaya, S. (2022). Pengaruh Penilaian Kinerja Terhadap Pengembangan Karier Pada Kantor Camat Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara. *Journal of Technopreneurship on Economics and Business Review*, 3(2), 82–96. <https://doi.org/10.37195/jtebr.v3i2.82>
- Prasetiawan, H., & Alhadi, S. (2018). Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 87–98. <https://doi.org/10.17977/um001v3i22018p087>
- Pratama, A., Sasferi, N., & Kholidin, F. I. (2022). Peran Kondisi Sosio-Ekonomi Keluarga terhadap Perencanaan Karir Siswa. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 4(1), 44–52. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v4i1.1253>
- Pratasik, S., & Ahyar, B. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika MTS. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(3), 359–373. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i3.5282>
- Prescod, D., Gilfillan, B., Belser, C., Orndorff, R., & Ishler, M. (2019). Career decision-making for undergraduates enrolled in career planning courses. *College Quarterly*, 22(2). <http://collegequarterly.ca/2019-vol22-num02-spring/career-decision-making.html>
- Putera, M. I. A., & Murti, D. H. (2018). Peningkatan Kecerdasan Computer Player Pada Game Pertarungan Berbasis K-Nearest Neighbor Berbobot. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 16(1), 90. <https://doi.org/10.12962/J24068535.V16i1.A710>
- Rahayu, M. N. M., & Novita, M. P. (2024). Peningkatan Orientasi Masa Depan Remaja SMA Dengan Pelatihan “Aku Dan Masa Depan.” *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 139–148. <https://doi.org/10.24246/jms.v4i22023p139-148>
- Rahim, M., Hulukati, W., & Madina, R. (2021). Bimbingan Karir bagi Anak Usia Dini. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 2(2), 93–100. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v2i2.791>
- Ramadhan, M. A., & Wahyudin, M. I. (2022). Analisis Sentimen Mengenai Keberhasilan Indonesia di Ajang Thomas Cup 2020 (Studi Kasus Media Sosial Twitter) Menggunakan Metode Naïve Bayes dan Decision Tree. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(4), 505–511. <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i4.560>

- Ramadhani, M., Ruyadi, Y., & Supriyono, S. (2022). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMAN 1 Tambun Selatan Melalui Permainan Werewolf Card Game. *Syntax Idea*, 4(5), 913-923. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v4i5.1844>
- Ria Kumara, A., & Lutfiyani, V. (2019). Strategi Bimbingan Dan Konseling Komprehensif Dalam Perencanaan Karir Siswa SMP. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(2). <https://doi.org/10.31316/g.couns.v1i2.46>
- Rohita, R., Ristiyadewi, F., Hidayat, N. R., & Salsabila, H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Powtoon: Alternatif Media Pembelajaran untuk Penanaman Nilai Agama Moral pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 37–46. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v8i1.6130>
- Sari, A. P., & Basuki, A. (2023). Development Of Blog-Based Career Card Media For Career Understanding In SMA. *European Journal of Education Studies*, 10(2). <https://doi.org/10.46827/ejes.v10i2.4675>
- Sahputri, A. K. (2024). *Pengembangan Monobilng Karier Dalam Meningkatkan Pemahaman Ragam Profesi Untuk Peserta Didik di SMP N 7 Muaro Jambi*. Skripsi sarjana, Universitas Jambi
- Setiyowati, N. (2020). Penerapan Permainan Edukatif Media Bergambar. *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 29. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v2i2.9132>
- Sharf, R. S. (2013). *Applying Career Development Theory to Counseling*.
- Sit, M., Arlina, & Widai. (2021). Pengaruh Permainan Super Smart Kids Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini. *Islamic Early Childhood Education*, 6(2), 155–165.
- Sitompul, P., Mahmudah, D., & Damanik, M. P. (2021). Pemanfaatan Media Sosial dan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Ketenagakerjaan Di Kalangan Angkatan Kerja Muda Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 25(2), 203. <https://doi.org/10.31445/jskm.2021.4399>
- Subhan Iswahyudi, M., Dannur, M., Malini Lubis, F., & Muhammadong, M. (2023). Problems Faced By High School Students In Planning Career Further Study And Work. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), 287–294. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i2.8>
- Suda, S. (2023). On the Phenomenon of Play in Education - School as Play? *Caritas et Veritas*, 12(2), 95–107. <https://doi.org/10.32725/cetv.2022.030>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Sukesi, Y., & Tauchidiyah, U. T. (2022). Mengembangkan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Permainan Balok Di Tk Dharma Wanita Persatuan Ii Karanganyar. *Tematik: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 119. <https://doi.org/10.26858/tematik.v7i2.27552>

- Sutja, A., Emosda, Herlambang, S., & Nelyahardi. (2024). *Penulisan Skripsi untuk Prodi Bimbingan dan Konseling*. Wahana Resolusi.
- Tetra, M., Aminudin, W., & Kasanah, U. (2017). *Kreatifitas Media Bimbingan Dan Konseling Untuk Mengatasi Perilaku Vandalisme* (Vol. 1, Issue 1).
- Tong, L., Yang, J., Han, X., & Velasquez, L. (2014). The card game 24 and its application to math education. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 45(4), 624–633. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2013.868544>
- Ursula, P. A. (2021). Mengenal Layanan Konseling Online. *Daiwi Widya*, 8(3), 62–73. <https://doi.org/10.37637/dw.v8i3.824>
- Utami, Dewi, A., Darmawan, P., Wahyuningsih, S., & Qohar, A. (2023). Pelatihan Guru Sekolah Dasar Dalam Pengintegrasian Gamifikasi Ke Tahap-Tahap Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pemantik*, 2(1), 24–39. <https://doi.org/10.56587/pemantik.v2i1.43>
- Velis, E., Torres, D., & Caballero, G. (2021). Gamification for social perception: introducing scientific literacy to dabblers in citizen science. *Journal of Science Communication*, 20(06), A08. <https://doi.org/10.22323/2.20060208>
- Widyasari, T., & Mukayati, L. (2021). Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah. *Al-Isyrof Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 3(2).
- Wulandari, R., Shofiyah, N., & Kurniawan, M. I. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Kolaboratif Calon Guru Ipa Pada Perkuliahan Blended Learning Berbasis Multikultural. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 258. <https://doi.org/10.20527/quantum.v13i2.14168>
- Yulianti, R., Rahmi, A., & Wae, R. (2021). Hubungan Konsep Diri dengan Perencanaan Karir Siswa di SMAN 1 Batipuh. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 2(2), 112–117. <https://doi.org/10.32939/ijocd.v2i2.603>
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020). *Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi*.
- Zulfa, Z., Supraha, W., & Tamam, A. M. (2021). Supervisi Proses Pembelajaran pada Sistem Pendidikan Nasional dan Pendidikan Islam. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 2(2), 64. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v2i2.4281>
- Zulfitri, Y., Aryani, F., & Buchori, S. (2023). Development of the career success cards to improve the career maturity of senior high school students. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 62. <https://doi.org/10.26858/jppk.v0i0.39671>