

DAFTAR PUSTAKA

- Aslinda. *Layanan Informasi Karir oleh Guru Pembimbing pada Kelas VIII SMPN 21 Pontianak*. Hal. 7.
- A.P, Yuniar. (2017). *Skripsi “Layanan Informasi Karir dengan Media Film Terhadap pemahaman Siswa dalam Mengambil Keputusan Karir Kelas VIII di SMP Negeri 22 Semarang”*. Hal 15.
- Borg and Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction* (New York and London: Longman Inc).
- Bambang, Fonni. *Jurnal “Pengembangan E-modul Perencanaan dan Pengambilan Keputusan Karir untuk Siswa SMA”*.
- Dillard. M. (1987). J, *Life Long Career Planning* (New York: Mc. Milan Publishing).
- E.B. Hurlock. (1991). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Penerbit Erlangga)
- Maydiantoro, A. “*Model-model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*”.
- Maiti and Bidinger, “*Pengaruh Citra Tubuh Terhadap Penyesuaian Diri Masa Pubertas Siswa-Siswa SMP NU Syamsuddin Kelas VII-VIII*”.
- Nazir, M. (1999). *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia).
- Putri, G.N. (2019). *Quarter-Life Crisis*. (Jakarta: PT. Gramedia)
- Pudjo S, Evi Wahyu, Sri Kantun. (2018). *Pengembangan E-modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal untuk Siswa Kelas XII IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017*”.

- Rahmawati. D. (2020). *Skripsi Pengembangan Media E-modul dengan Menggunakan Sigil Software pada Materi Pembelajaran Fisika*. Hal. 24.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescent - Perkembangan Remaja*, keenam. (Jakarta: Erlangga).
- Sriwahyuni, Dian. (2021). Skripsi “*Pengembangan e-modul Pembelajaran Matematika Berbasis Flipbook Maker dengan Pendekatan Kontekstual di MTs As-Adiyah No.31 Belawaru*”.
- Suhaimin, Arikunto. (2013). “*Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi*”. Jakarta: Renika Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cet. 21. (Bandung: Alfabeta).
- Wibowo, E. (2018) Skripsi “*Pengembangan Bahan Ajar E-modul dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*”.
- W.R, Novy. (2019). Skripsi “*Pengembangan E-modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Problem Solving Untuk Meningkatkan High Order Thinking Skill (HOTS) dengan Model 4D*”.