

Pengembangan media games digital sebagai upaya eksplorasi karir siswa berkebutuhan khusus

Ratna Wulandari¹ ✉, Novi Andayani²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Banyuwangi, Banyuwangi

✉ ratnawulan@unibabwi.ac.id

²Fakultas Teknik, Universitas Bakti Indonesia, Banyuwangi

novityas@ubibanyuwangi.ac.id

Abstrak: Layanan karir untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) merupakan layanan yang membantu siswa merencanakan karirnya secara matang, tetapi selama ini media yang dikembangkan masih sangat kurang dan belum berbentuk media digital sehingga aksesnya terbatas untuk digunakan. Sehingga tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media games digital untuk membantu eksplorasi karir ABK. Pentingnya kemampuan dan kematangan siswa berkebutuhan khusus dalam merencanakan karir yang sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki menjadi alasan dilakukannya penelitian ini. Masih kurangnya tingkat kematangan perencanaan karir siswa menjadikan timbulnya masalah dalam kehidupannya kedepan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan model yang mengadaptasi dari tahapan pengembangan Borg dan Gall menjadi 7 tahap pengembangan. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah games digital tentang eksplorasi karir yang bisa dimainkan oleh siswa berkebutuhan khusus. Produk games eksplorasi karir ini telah melalui uji keberterimaan dan kelayakan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi dan calon pengguna dan memperoleh hasil sebesar 89,80% yang artinya produk games eksplorasi karir ini sangat layak untuk digunakan di lapangan sebagai media layanan informasi karier untuk siswa berkebutuhan khusus. Media ini dapat membantu guru BK dalam menyediakan layanan bimbingan karir, serta mendorong siswa agar dapat melatih kemampuan dalam mengeksplorasi karir secara mandiri.

Kata Kunci: Digital, Eksplorasi, Games, Inklusi, Karir

Abstract: The purpose of this research is to develop digital game media to help explore the careers of students with special needs. The importance of the ability and maturity of students with special needs in planning a career that suits their talents and interests is the reason for conducting this research. The lack of maturity in students' career planning causes problems in their future lives. This research uses the research and development (R&D) method with a development model that adapts the stages of Borg and Gall's development into 7 stages of development. The product resulting from this research is a digital game about career exploration that can be played by students with special needs. This career exploration game product has gone through an acceptance and feasibility test based on the results of the assessment carried out by material experts, media experts, practitioners and prospective users and obtained a result of 89.80% which means that this career exploration game product is very suitable for use in the field as a career information service media for students with special needs. This media can help BK teachers in

providing career guidance services, as well as encourage students to be able to practice their ability to explore careers independently.

Keywords : *Digital, Eksplorasi, Games, Inklusi, Karir*

Received: 02-10-2024; **Accepted:** 22-11-2024; **Published:** 25-11-2024

Citation: Wulandari, R. Andayaningtyas, N. (2024). Pengembangan media game digital sebagai upaya eksplorasi karir siswa berkebutuhan khusus. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 14 (2), 125 – 134 Doi: 10.25273/counsellia.v14i2.21632



Copyright ©2024 Counsellia: Bimbingan dan Konseling
Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Upaya peningkatan kesejahteraan hidup bagi Anak Berkebutuhan Khusus/Disabilitas terus dilakukan. Dalam tiga dekade terakhir, telah terjadi gerakan signifikan terkait pendidikan inklusi di seluruh dunia (Hassanein et al., 2021), begitu juga di Indonesia. Hasil Survey Ekonomi Nasional (Susenas) pada tahun 2020 mencatat ada 28,05 juta penyandang disabilitas di Indonesia. Jumlah ini setara dengan 10,38% populasi nasional. Hal tersebut menjadikan Indonesia memiliki prevalensi disabilitas tertinggi di Asia Tenggara menurut UNESCAP (Nadya et al., 2022a). Meskipun demikian, banyak tantangan yang masih membayangi aksesibilitas para penyandang difabel (Nadya et al., 2022a; Noviandari & Fitriara Huda, 2018; Novitarani & Wahyuno, 2018; Subdirektorat Indikator Statistik, 2020). Pada tahun 2021, Bank Dunia menemukan hanya 5 dari 10 ABK yang pada akhirnya dapat menuntaskan pendidikan hingga tingkat SMA/ sederajat. Situasi ini merupakan salah satu penyebab tingginya jumlah pengangguran di golongan penyandang disabilitas (Gatra, 2023)

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) pada 2022 dapat dilihat bahwa daerah Jawa Timur masuk dalam daerah terendah dalam persentase penduduk disabilitas 15 tahun ke atas yang memiliki ijazah terakhir minimal SMA/ sederajat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa berkebutuhan khusus di Jawa Timur memiliki masalah yang membuat mereka tidak dapat menyelesaikan pendidikan sampai lulus. Keadaan ini berdampak negatif pada angka keterserapan penyandang disabilitas dalam dunia kerja. Tenaga kerja yang tidak memiliki kualifikasi yang ditentukan termasuk kualifikasi Pendidikan maka akan sulit untuk mendapatkan pekerjaan yang layak dan diinginkan. Sebuah sistem Pendidikan inklusif telah diusulkan untuk memecahkan masalah ini (Bose & Heymann, 2020; Noviandari, H & Masruroh, 2021). Undang-undang di Indonesia telah menentukan kebijakan tentang pendidikan bagi ABK yang tertulis dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003. Dalam undang-undang tersebut dijelaskan bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas baik cacat fisik, emosional, maupun mental, intelektual atau sosial, mereka berhak atas pendidikan khusus (Nadya et al., 2022b). Selain itu perkembangan ABK selama menempuh pendidikan di sekolah termasuk perkembangan karirnya juga merupakan tugas guru Bimbingan dan Konseling yang diwujudkan dalam bentuk layanan bimbingan karir.

Bimbingan karir adalah salah satu bentuk layanan dalam BK yang bertujuan untuk membantu peserta didik untuk mengenal bakat, minat, dan potensi yang dimiliki, memahami keadaan lingkungan kerja, sehingga siswa dapat merencanakan dan memilih jenjang karir yang sesuai dengan bakat dan minatnya. Kurangnya keterampilan siswa berkebutuhan khusus dalam merencanakan karir membuat siswa tidak dapat memilih dan

menentukan karir yang paling sesuai dengan minat, bakat, dan potensi yang dimiliki individu.

Fungsi bimbingan karir di sekolah adalah menyelenggarakan seluruh layanan bimbingan yang menekankan kepada proses pemberian layanan informasi dan intervensi bantuan kepada siswa berkebutuhan khusus dalam rencana penentuan studi lanjutan dan rencana pekerjaan (Almarogi, 2019; Novitarani & Wahyuno, 2018; Rosyada & Muslim, 2021). Bimbingan karir merupakan usaha pemberian bantuan dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia pekerjaan, menentukan lapangan pekerjaan atau jabatan profesi tertentu, serta menyiapkan diri agar siap menjalankan jabatan yang telah diampu. Pengembangan karir sebaiknya dilakukan dengan perencanaan dan strategi khusus, yaitu dengan memastikan keterlaksanaan bimbingan karir dengan cita-cita dan sebuah target yang diharapkan baik oleh instansi pendidikan maupun perusahaan (McCormick et al., 2021). Bimbingan karir sangatlah dekat dengan pendidikan karir (*career education*), program pendidikan karir mempunyai beberapa tahapan yaitu berupa kesadaran karir, eksplorasi karir, dan persiapan karir, dari beberapa tahapan ini akan membuat sebuah gagasan pengembangan karir yaitu adanya sebuah usaha dari lembaga untuk mengembangkan dan memperkaya sumber daya yang ada dengan tetap mengutamakan kebutuhan mereka (Anwar, 2017; Nusantara et al., 2020). Tujuan bimbingan karir (1) untuk mengembangkan pengetahuan tentang dirinya sendiri (*self concept*); (2) untuk mengembangkan sikap dan nilai diri sendiri dalam menentukan pilihan lapangan kerja dalam persiapan memasukinya; dan (3) untuk memiliki keterampilan dasar (Fadlillah & Ruhjatini, 2019)

Penelitian dan pembahasan terkait masalah karir siswa berkebutuhan khusus sudah banyak dilakukan, berbagai strategi juga telah dikembangkan untuk mengatasi masalah diskriminasi dan keterserapan siswa berkebutuhan khusus dalam pasar tenaga kerja seperti program bimbingan karir, pengembangan *board games puzzle karier*, permainan *board game* peta, *Jeopardy career game*, dan permainan ular tangga perencanaan karir (Adawiyah, 2018; Asmarina & Lianawati, 2020; Astuti, 2022; Dari & Hanggara, 2022; Krismona et al., 2021; Rahmawati, 2020; Septyanti & Annisa, 2022; Syahrul, 2021). Berbagai upaya sudah dilakukan demi memberikan pelayanan bimbingan karir yang efektif. Pemanfaatan media permainan juga sudah terbukti efektif dalam membantu siswa mengeksplorasi karir yang diinginkan. Permainan merupakan kegiatan yang bagus untuk perkembangan kognitif, khususnya pada aspek-aspek simbolis dan khayalan pada individu. Permainan dapat membentuk kognitif individu dengan lebih baik (Septyanti & Annisa, 2022). Tetapi permainan yang dikembangkan selama ini belum berbasis digital sehingga penggunaannya masih sangat terbatas.

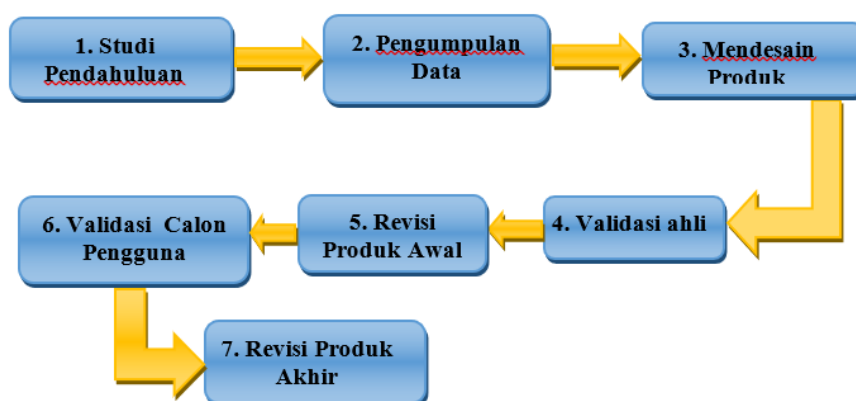
Penelitian-penelitian yang sudah dilakukan belum mencoba mendigitalisasi permainan-permainan perencanaan karir tersebut. Padahal di era revolusi industry 5.0 ini ketersediaan dan kemudahan mengakses informasi akan lebih mudah tercapai jika memanfaatkan teknologi. Dari segi efektifitas pembiayaan, pengembangan game digital juga bisa menghemat biaya produksi karena dengan sekali membuat maka game tersebut bisa dengan mudah diakses oleh siapa saja dan dimana saja. Game digital bisa menjadi alternatif cara yang digunakan oleh guru BK dalam memberikan bimbingan karir yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa berkebutuhan khusus. Dengan pemanfaatan teknologi digital juga dapat membuat siswa bisa dengan mudah mengakses layanan bimbingan karir ini. Oleh karena itu perlu adanya penelitian yang mencoba menjawab permasalahan tersebut. Penelitian ini adalah penelitian yang berusaha mengembangkan games eksplorasi karir berbasis digital (*games digital*), dimana games ini akan menerapkan prinsip-prinsip *inquiry based learning*, dimana pada pendekatan *inquiry based learning* siswa bukan hanya menjadi objek pelajaran tetapi siswa harus menjadi

pelaku aktif dalam proses proses pembelajaran (Gunardi, 2020). Siswa diarahkan untuk selalu mempertanyakan dan mengeksplorasi gagasan-gagasan dengan menggunakan berbagai sumber informasi untuk meningkatkan pemahaman mereka. Pada penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah media layanan berbentuk games digital untuk membantu meningkatkan eksplorasi karir siswa berkebutuhan khusus.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) yang dirancang untuk menghasilkan sebuah produk baru dan memenuhi uji kelayakan dan keberterimaan produk. Model penelitian pengembangan ini mengadaptasi 7 tahapan dari model pengembangan Borg and Gall. 7 tahapan tersebut meliputi : 1) studi pendahuluan, 2) pengumpulan data, 3) mendesain produk, 4) validasi ahli, 5) revisi produk awal, 6) validasi calon pengguna, 7) revisi produk akhir (Borg & Gall, 1984).



Gambar 1. Tahapan pengembangan adaptasi dari Model Borg & Gall

Sumber Data

Penelitian pengembangan ini memerlukan data yang valid dan sesuai dengan kebutuhan penelitian oleh karena itu peneliti melibatkan beberapa sumber data meliputi 1 orang ahli bimbingan dan konseling selaku validator materi, 1 orang ahli media pembelajaran selaku validator media, 3 orang guru BK selaku praktisi layanan BK di sekolah, dan 5 calon pengguna yaitu 2 orang siswa SMK Negeri Banyuwangi yang berkebutuhan khusus, 1 orang siswa SMK PGRI 2 Giri yang berkebutuhan khusus, dan 2 orang siswa SLB Negeri Banyuwangi. Jenis data yang dikumpulkan merupakan data yang bersifat kuantitatif artinya data berbentuk angka dari penilaian ahli dan data yang bersifat kualitatif artinya data yang berbentuk deskriptif seperti masukan dan saran dari ahli atau validator.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan ini dalam pengumpulan datanya menggunakan instrumen penilaian ahli materi, instrumen penilaian ahli media, inventori penilaian praktisi, dan instrumen calon pengguna yang disusun berdasarkan spesifikasi keberterimaan produk yang ingin dipenuhi. Sistem penilaiannya menggunakan skala rating dari skala 1 sampai 5. Dimana skala 1 menunjukkan paling tidak memenuhi dan skala 5 menunjukkan sangat memenuhi spesifikasi penilaian. Aspek penilaian pada instrumen ahli media meliputi penilaian desain, aksebitilas, kemudahan dimanfaatkan kembali, umpan balik dan adaptasi. Aspek penilaian pada instrumen ahli materi meliputi kualitas materi, tujuan pembelajaran, dan motivasi. Aspek penilaian pada instrumen praktisi meliputi kualitas desain, kualitas

materi, tujuan layanan, motivasi, kemudahan dimanfaatkan Kembali, umpan balik dan adaptasi. Aspek penilaian pada instrumen praktisi/guru BK meliputi kemenarikan desain, kualitas materi, tujuan layanan, motivasi, kemudahan dimanfaatkan Kembali, umpan balik dan adaptasi. Selanjutnya aspek penilaian pada instrumen calon pengguna meliputi kemenarikan desain, kualitas materi, kemudahan penggunaan, dan motivasi/kemenarikan.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dan data kualitatif yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara mendetail dan menyeluruh sehingga didapatkan hasil akhir produk yang layak dan diterima. Pengukuran data kuantitatif yang didapatkan dari penilaian ahli materi, ahli media, dan pengguna menggunakan pengukuran skala likert. Skala penilaian yang digunakan dapat dilihat dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian Produk

Skala Penilaian	Keterangan	Skor
Sangat Baik	SB	5
Baik	B	4
Kurang Baik	KB	3
Tidak Baik	TB	2
Sangat Tidak Baik	STB	1

Analisa data hasil validasi yang diperoleh menggunakan perhitungan presentase kelayakan dan keberterimaan menurut Sugiono (Murtiningsih et al., 2024) dapat anda lihat pada gambar 2. Dan kriteria Analisa kelayakan dan keberterimaan untuk menentukan kualitas media setelah dilakukan perhitungan hasil penilaian ahli materi, ahli media, praktisi, dan calon pengguna menggunakan klasifikasi dari Arikunto (Pramuaji & Munir, 2017).

$$\text{presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus presentase kelayakan dan keberterimaan produk

Tabel 2. Kriteria penilaian kelayakan dan keberterimaan produk

Presentase Pencapaian	Keterangan
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media games digital yang membantu siswa mengeksplorasi karirnya. Produk dalam penelitian ini telah melewati uji kelayakan produk dengan menggunakan instrumen penilaian ahli materi, instrumen penilaian ahli media, inventori penilaian praktisi, dan instrumen calon pengguna yang disusun berdasarkan spesifikasi keberterimaan produk yang ingin dipenuhi. Hasil penilaian

ahli dan calon pengguna. Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi, dan calon pengguna dapat dilihat dalam tabel 3, tabel 4, tabel 5, dan tabel 6 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil penilaian ahli materi

Aspek	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Kemenarikan Desain	20	25	80%	Layak
Kualitas Materi	23	25	93%	Sangat Layak
Tujuan Layanan	22	25	92%	Sangat Layak
Motivasi	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah	70	80	90%	Sangat Layak

Tabel 4. Hasil penilaian ahli media

Aspek	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Kemenarikan Desain	10	10	100%	Sangat Layak
Aksebilitas	5	5	100%	Sangat Layak
Kemudahan Dimanfaatkan Kembali	5	5	100%	Sangat Layak
Motivasi	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah	25	25	100%	Sangat Layak

Tabel 5. Hasil penilaian praktisi

Aspek	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Kemenarikan Desain	10	10	100%	Sangat Layak
Kualitas Materi	23	25	90%	Sangat Layak
Tujuan Layanan	20	25	80%	Layak
Umpan Balik dan Adaptasi	8	10	80%	Layak
Kemudahan dimanfaatkan kembali	5	5	100%	Sangat Layak
Motivasi	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah	71	80	83%	Sangat Layak

Tabel 6. Hasil penilaian calon pengguna

Aspek	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Kemenarikan Desain	9	10	90%	Sangat Layak
Kualitas Materi	21	25	88%	Sangat Layak
Kemudahan dimanfaatkan kembali	5	5	100%	Sangat Layak
Motivasi	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah	40	45	91%	Sangat Layak

Tabel 5. Hasil penilaian praktisi

Aspek	Hasil Presentase	Total	Kategori
Ahli Materi	90%	92,20%	Sangat Layak
Ahli Media	100%		
Praktisi	83%		
Calon Pengguna	91%		
Jumlah	71		

Berdasarkan hasil uji validasi ahli, maka diperoleh total hasil penilaian sebesar 92,20% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk media games digital eksplorasi karir dapat digunakan sebagai media bantu dalam memberikan layanan bimbingan karir pada siswa berkebutuhan khusus.

Pembahasan

Media games digital eksplorasi karir yang dihasilkan dalam penelitian ini dinilai sangat layak digunakan sebagai pemberian informasi karir pada siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Menengah Kejuruan dan sederajat. Media yang dihasilkan dalam penelitian ini dimanfaatkan untuk memfasilitasi kebutuhan perkembangan karir siswa berkebutuhan khusus dan membantu guru bimbingan konseling dalam mengembangkan variasi media dalam memberikan informasi karir pada siswa. Bimbingan karir merupakan usaha pemberian pertolongan dalam memnyiapkan diri menghadapi dunia pekerjaan, memilih lapangan pekerjaan atau jabatan profesi tertentu, serta melengkapi diri agar siap menduduki jabatan yang telah diampu. Pengembangan karir sebaiknya dilakukan dengan perencanaan dan strategi khusus, yaitu dengan memastikan keterlaksanaan bimbingan karir dengan cita-cita dan sebuah target yang diharapkan baik oleh lembaga pendidikan maupun perusahaan (McCormick et al., 2021).

Penelitian dan pembahasan terkait masalah karir siswa berkebutuhan khusus sudah banyak dilakukan, berbagai strategi juga telah dikembangkan untuk mengatasi masalah diskriminasi dan keterserapan siswa berkebutuhan khusus dalam pasar tenaga kerja seperti program bimbingan karir, pengembangan *board games puzzle karier*, permainan *board 6game* peta, *Jeopardy career game*, dan permainan ular tangga perencanaan karir (Adawiyah, 2018; Asmarina & Lianawati, 2020; Astuti, 2022; Dari & Hanggara, 2022; Krismona et al., 2021; Rahmawati, 2020; Septyanti & Annisa, 2022; Syahrul, 2021). Berbagai upaya sudah dilakukan demi memberikan pelayanan bimbingan karir yang efektif. Pemanfaatan media permainan juga sudah terbukti efektif dalam membantu siswa mengeksplorasi karir yang diinginkan.

Penelitian-penelitian yang sudah dilakukan belum mencoba mendigitalisasi permainan-permainan perencanaan karir tersebut. Padahal di era revolusi industry 5.0 ini ketersediaan dan kemudahan mengakses informasi akan lebih mudah tercapai jika memanfaatkan teknologi. Dari segi efektifitas pembiayaan, pengembangan game digital juga bisa menghemat biaya produksi karena dengan sekali membuat maka game tersebut bisa dengan mudah diakses oleh siapa saja dan dimana saja. Game digital bisa menjadi alternatif cara yang digunakan oleh guru BK dalam memberikan bimbingan karir yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa berkebutuhan khusus. Dengan pemanfaatan teknologi digital juga dapat membuat siswa bisa dengan mudah mengakses layanan bimbingan karir ini. Penelitian ini adalah penelitian yang berusaha mengembangkan games eksplorasi karir berbasis digital (games digital), dimana games ini menerapkan prinsip-

prinsip *inquiry based learning*, dimana pada pendekatan *inquiry based learning* siswa bukan hanya menjadi objek pelajaran tetapi siswa harus menjadi pelaku aktif dalam proses proses pembelajaran (Gunardi, 2020). Siswa diarahkan untuk selalu mempertanyakan dan mengeksplorasi gagasan-gagasan dengan menggunakan berbagai sumber informasi untuk meningkatkan pemahaman mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian-kajian dan analisis data yang sudah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa produk Game Digital Eksplorasi Karir untuk siswa berkebutuhan khusus ini layak digunakan oleh guru BK sebagai media layanan karir untuk siswa karena telah memenuhi aspek kelayakan format media dan kelayakan isi materi secara teoritis. selanjutnya diketahui bahwa penelitian ini masih sebatas pengembangan media layanan karir yang lolos uji kelayakan dan keberterimaan dan belum dilakukan uji efektifitas media untuk peningkatan perencanaan karir siswa sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan dari layanan bimbingan karir dengan berbantu media games digital eksplorasi karir dalam meningkatkan keterampilan perencanaan karir siswa berkebutuhan khusus.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin menyampaikan apresiasi dan terimakasih kepada *KEMENRISTEK-DIKTI* atas pemberian hibah pada *Program Penelitian Dosen Pemula Tahun Pendanaan 2024* sesuai Surat Keputusan Nomor 0667/E5.5/AL.04/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, P. R. (2018). Peran Dan Upaya Pemerintah Kabupaten Banyuwangi Dalam Implementasi Peraturan Daerah Tentang Perlindungan Dan Pemenuhan Hak-Hak Penyandang Disabilitas Di Kabupaten Banyuwangi. *Politico*, 18(1). <https://doi.org/10.32528/politico.v18i1.1375>
- Almarogi, A. M. (2019). Implementasi Program Pendidikan Vokasional Sebagai Investasi Bagi Anak Tunagrahita dalam Setting Pendidikan Khusus. *Inclusive: Journal of Special Education*, 5(01), 49–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.30999/jse.v5i1.895>
- Anwar, M. K. (2017). Model Eksplorasi Karir Sebagai Upaya Persiapan Karir Siswa Dalam Menghadapi Asean Global. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1066>
- Asmarina, I. D., & Lianawati, A. (2020). Bimbingan kelompok Jeopardy career game efektif dalam-meningkatkan kemantapan pemilihan karier siswa,SMPN'46 Surabaya Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *Electronic) Pusat Kajian BK Unindra-IKI*, 82(2), 82–87. <https://doi.org/10.26539/teraputik.42295>
- Astuti, S. P. (2022). *Bimbingan Karir Bagi Penyandang Disabilitas Di Yayasan Citra Baru Sukarame Kota Bandar Lampung*. 1–23. http://repository.radenintan.ac.id/18594/1/PERPUS_PUSAT_1_2.pdf
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Situated Ethics in Educational Research Society for Educational Studies. *British Journal of Educational Studies*, 32(3).
- Bose, B., & Heymann, J. (2020). Do inclusive education laws improve primary schooling among children with disabilities? *International Journal of Educational Development*, 77, 102208. <https://doi.org/10.1016/J.IJEDUDEV.2020.102208>

- Dari, M. M. W., & Hanggara, G. S. (2022). Permainan Board Game Peta Sebagai Media Dalam Meningkatkan Kesiapan Study Lanjut Pada Siswa Sma. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 6(1), 18–22. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n2.p18-22>
- Fadlillah, A. M., & Ruhjatini, D. (2019). Edukasi perencanaan parier bagi pelajar sma di kecamatan limo , depok career planning education for high school students in kecamatan limo , depok. *Jurnal Mitra*, 3, 164–178. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/pkm/article/view/97>
- Gatra, S. (2023). *Aksesibilitas 28 Juta Penyandang Disabilitas Halaman all.* - *Kompas.com*. KOMPAS.com. https://lestari.kompas.com/read/2023/11/27/162704486/aksesibilitas-28-juta-penyandang-disabilitas?page=all.&lgn_method=google
- Gunardi. (2020). Inquiry Based Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika. *Conference Series* 3, 3(3), 2288–2294. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Hassanein, E. E. A., Alshaboul, Y. M., & Ibrahim, S. (2021). The impact of teacher preparation on preservice teachers' attitudes toward inclusive education in Qatar. *Heliyon*, 7(9), e07925. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07925>
- Krismona, E. B., Purwaningrum, R., & Surur, N. (2021). Pengembangan Aplikasi “Kawan SMK” untuk Meningkatkan Perencanaan Studi Lanjut pada Siswa SMK. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 31. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8591>
- McCormick, S. T., Kurth, N. K., Chambless, C. E., Ipsen, C., & Hall, J. P. (2021). Case Management Strategies to Promote Employment for Transition-Age Youth With Disabilities. *Career Development and Transition for Exceptional Individuals*, 44(2), 120–131. <https://doi.org/10.1177/2165143421991826>
- Murtiningsih, Fitria, E., & Khuzaimah, S. (2024). *Pengembangan media layanan informasi karier berbantuan animaker untuk SD Kelas Rendah*. 13(November 2023), 27–45. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v14i1.17186>
- Nadya, A., Purwanta, E., & Nurwangid, M. (2022a). Konseptualisasi Bimbingan Karier bagi Siswa Berkebutuhan Khusus. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 8(1), 27. <https://doi.org/10.17977/um031v8i12022p27-34>
- Nadya, A., Purwanta, E., & Nurwangid, M. (2022b). Konseptualisasi Bimbingan Karier bagi Siswa Berkebutuhan Khusus. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 8(1), 27. <https://doi.org/10.17977/um031v8i12022p27-34>
- Noviandari, H & Masruroh, F. (2021). Cooperative Positive Learning dalam Pendidikan Inklusi. *Penerbit Lakeisha*, 2013–2015. <http://repository.unibabwi.ac.id/id/eprint/576/>
- Noviandari, H., & Fitriara Huda, T. (2018). Peran Sekolah Dalam Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Di Sdlb Pgri Bangorejo Banyuwangi. *Jurnal Psikologi*, VOL 5(1), 29–37. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/ILMU-PSIKOLOGI/article/view/1168>
- Novitarani, S. W., & Wahyuno, E. (2018). Layanan Bimbingan Kematangan Karir bagi

- Peserta Didik Berkebutuhan Khusus di SMK Inklusi. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 4(2), 115–119. <https://doi.org/10.17977/um031v4i12018p115>
- Nusantara, S. B., Barida, M., Hestiningrum, E., & Nugraha, A. (2020). Career planning for physical disability students. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24042/kons.v7i2.6516>
- Pramuaji, A., & Munir, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>
- Rahmawati, A. Y. (2020). *Board Games Puzzle Karier: Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA*. 2019(July), 1–23. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3946>
- Rosyada, S. A., & Muslim, A. (2021). Implementasi Layanan Bimbingan Karir Bagi Anak Tunawicara Di Smplb Ypac Palembang [Implementation of Career Guidance Service for Speech Impaired Children in Smplb Ypac Palembang]. *Acta Islamica Councenesia: Counselling Research and Applications*, 1(2), 59–70. <https://doi.org/10.59027/aiccra.v1i2.93>
- Septyanti, R. N., & Annisa, D. F. (2022). Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa SMP. *Seminar Nasional Psikologi UM*, 1(1), 154–162. <http://conference.um.ac.id/index.php/psi/article/view/2940%0Ahttp://conference.um.ac.id/index.php/psi/article/download/2940/1556>
- Subdirektorat Indikator Statistik. (2020). indikator-kesejahteraan-rakyat-2020 Badan ststisik. *indikator-kesejahteraan-rakyat-2020 Badan ststisik*, 1(1), 20–29. <https://www.bps.go.id/id/publication/2020/11/30/5d97da0e92542a75d3cace48/indikator-kesejahteraan-rakyat-2020.html>
- Syahrul, F. (2021). *Strategi Bimbingan Karir dalam Merencanakan Studi Lanjut Siswa Penyandang Disabilitasdi SLB Negeri 1 Parepare*. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/4452>

PROFIL SINGKAT

Ratna Wulandari merupakan Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Banyuwangi. Ia juga merupakan editor dari jurnal *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Selain itu ia aktif dalam proyek penelitian pada pengembangan media BK.

Novi Andayaniatyas adalah Dosen Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Bakti Indonesia. Ia juga merupakan Ketua Program Studi Sistem Informasi. Selain itu ia aktif dalam proyek penelitian pada pengembangan rekayasa perangkat lunak.