

Pengembangan Permainan *Puzzle* Karir sebagai Media Layanan Informasi Pemahaman Karir pada Anak Tunagrahita

¹Anjani Safitri, ²Evi Afiati, ³Alfiandy Warih Handoyo

^{1,2} Bimbingan dan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

^{1*} anjanisfr8@gmail.com, ² eviafiati@untirta.ac.id, ³ alfiandywh@untirta.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *Puzzle* Karir sebagai sarana layanan informasi dalam meningkatkan pemahaman karir pada anak tunagrahita. Anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam aspek kognitif, sehingga memerlukan media pembelajaran yang menarik, visual, dan mudah dipahami. Melalui media permainan berbasis *puzzle*, diharapkan siswa dapat mengenal berbagai jenis profesi secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai kerangka kerja utama. Subjek penelitian adalah siswa tunagrahita ringan dan sedang yang bersekolah diSKH Fauzan. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli, dan tes pemahaman karir.

Berdasarkan instrumen pemahaman karir yang diberikan kepada siswa tunagrahita, didapatkan gambaran bahwa tingkat pemahaman karir siswa sebesar 12% pada kategori tinggi, 38% pada kategori sedang, dan 50% pada kategori rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Puzzle Karir* yang dikembangkan sangat layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, praktisi dengan persentase sebesar 87%. Pada uji media memperoleh persentase 80%, uji materi 83%, dan uji praktisi mencapai 97%. Selain itu, terdapat peningkatan pemahaman karir pada anak tunagrahita setelah menggunakan media tersebut. Dengan demikian, permainan *puzzle* karir ini cukup efektif sebagai media layanan informasi untuk membantu siswa tunagrahita memahami berbagai jenis pekerjaan secara lebih optimal.

Kata Kunci: *Puzzle* Karir, Layanan Informasi, Pemahaman Karir, Anak Tunagrahita

PENDAHULUAN

Dunia karir merupakan fase dalam kehidupan yang akan dilalui oleh semua orang. Dalam menyusun masa depan seseorang, masalah karir adalah masalah yang paling penting. Semua orang tahu bahwa memahami dunia karir di sekolah penting untuk mempersiapkan karir dan masa depan, termasuk anak berkebutuhan khusus.

Salah satu aspek dalam layanan Bimbingan dan Konseling adalah Bimbingan Karir yang fokus memberikan informasi karir kepada anak tunagrahita. Bimbingan karir bertujuan untuk membantu individu dalam merancang, mengembangkan, dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan karir mereka, seperti mengenali peran serta tanggung jawab dalam pekerjaan, memahami potensi diri dan kondisi lingkungan sekitar, serta menyusun rencana pengembangan karir sesuai kemampuan masing-masing.

Istilah "karir" merujuk pada proses pengambilan keputusan yang berkembang sepanjang hidup seseorang. Konsep karir mencakup rentang waktu yang lebih luas dibandingkan dengan sekadar memilih pekerjaan. Karir melibatkan tahap sebelum memasuki dunia kerja, seperti pemilihan sekolah dan jurusan, serta tahap setelah bekerja, misalnya kembali bekerja setelah pensiun. Menurut Super, karir merupakan rangkaian pekerjaan, jabatan, dan posisi yang dijalani seseorang selama hidupnya dan memberikan nilai penting bagi kehidupannya. Bagi Anak Berkebutuhan Khusus, seperti tunagrahita, pemahaman tentang dunia karir sangat penting untuk membantu mereka mempersiapkan masa depan. Setiap anak, baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak, memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan. Anak-anak dengan kebutuhan khusus memerlukan pendidikan yang disesuaikan, yang mencakup pemantauan individu dan perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 32 ayat 1 menyebutkan bahwa pemerintah menyelenggarakan pendidikan khusus bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran akibat gangguan fisik, emosional, mental, sosial, atau karena memiliki potensi kecerdasan dan bakat luar biasa (Zaenuri, 2016). Ketentuan ini secara nyata menegaskan bahwa Anak Berkebutuhan Khusus memiliki hak yang sama dalam mengakses layanan pendidikan sebagaimana peserta didik pada umumnya. Dukungan terhadap prinsip ini juga diperkuat melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2011 tentang Pengesahan Konvensi Hak-Hak Penyandang Disabilitas, di mana Pasal 24 ayat 1 menyatakan bahwa setiap negara yang menjadi pihak dalam konvensi tersebut

berkewajiban untuk menjamin hak pendidikan bagi penyandang disabilitas dengan berlandaskan asas kesetaraan dan kesempatan yang sama.

Anak Berkebutuhan Khusus seperti anak tunagrahita, menunjukkan perbedaan dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya karena mengalami hambatan pada aspek fisik, emosional, mental, dan sosial. Selain itu, mereka juga memiliki potensi tertentu dalam bentuk kecerdasan dan bakat yang khas. Menurut data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud), jumlah siswa berkebutuhan khusus di Provinsi Banten pada tahun 2024 mencapai 9.583 peserta didik. Pendidikan khusus, yang juga dikenal sebagai pendidikan luar biasa, diselenggarakan dengan tujuan untuk membekali peserta didik yang memiliki kelainan fisik, mental, dan sosial dengan kemampuan dan pengetahuan yang dapat mendukung kemandirian mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Sekolah Luar Biasa adalah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan layanan khusus bagi siswa yang memiliki potensi kecerdasan dan kemampuan tertentu, namun mengalami hambatan dalam belajar akibat kondisi fisik, emosional, atau mental. Sekolah Khusus Fauzan merupakan salah satu institusi pendidikan yang menyediakan layanan bagi anak-anak dengan keterbatasan, termasuk anak-anak tunagrahita.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 16 Februari 2024, ditemukan permasalahan bahwa dalam hal layanan khusus untuk siswa berkebutuhan khusus, guru belum sepenuhnya memberikan informasi terkait karir, seperti jenis pekerjaan atau profesi secara mendalam. Guru hanya menyampaikan materi melalui media poster saat proses pembelajaran di kelas. Akibatnya, siswa belum mampu memahami serta menerima materi secara optimal, terutama dalam hal mendeskripsikan profesi atau pekerjaan. Secara umum, anak-anak tunagrahita kategori ringan dan sedang belum dapat menjelaskan dengan tepat mengenai pembelajaran karir, baik itu profesi maupun jenis pekerjaan. Pada hasil observasi juga ditemukan permasalahan bahwa tenaga pendidik di Skh Fauzan masih sangat kurang, dan tidak tersedianya Guru BK pada sekolah tersebut. Dikarenakan tidak adanya Guru Bk pada sekolah tersebut, pemberian layanan bimbingan karir berupa layanan informasi pemahan karir belum diberikan kepada siswa tunagrahita.

Tunagrahita merupakan siswa yang memiliki tingkat kecerdasan di bawah rata-rata, dengan keterbatasan dalam kemampuan kognitif serta komunikasi sosial. Berdasarkan skala Binet dan Weschler, anak tunagrahita diklasifikasikan ke dalam tiga kategori: tunagrahita ringan, yaitu anak yang masih dapat diarahkan dan diajarkan untuk memperoleh penghasilan sendiri; tunagrahita sedang, yaitu anak yang memerlukan pengawasan terus-menerus agar dapat menyelesaikan tugas-tugas rutin; dan tunagrahita berat, yaitu anak yang membutuhkan bantuan penuh serta perlindungan dari risiko. Oleh karena itu, anak tunagrahita, khususnya yang tergolong ringan, tetap memiliki peluang untuk mendapatkan pembinaan akademik dan pelatihan karir di lingkungan sekolah. Dibandingkan dengan anak tunagrahita jenis lainnya, anak tunagrahita sedang masih dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dengan pendidikan dan pelatihan yang lebih banyak (Irwanto, 2006). Anak-anak dengan disabilitas intelektual ringan, yang biasanya disebut sebagai keterbelakangan mental ringan dan memiliki nilai kognitif antara 55 dan 70, mampu mempelajari keterampilan akademik dasar. Anak-anak ini kesulitan untuk fokus, kurang mampu mengikuti instruksi, kurang imajinatif, dan kurang inisiatif karena tingkat IQ mereka yang rendah.

Menurut (Fajar.W; 2007) agar penyandang tunagrahita dapat mempelajari segala hal, termasuk konten-konten akademis dan keterampilan hidup sehari-hari, mereka memerlukan pengajaran atau layanan khusus. Anak tunagrahita juga perlu mendapatkan pendidikan. Mereka mendapatkan pengajaran yang sama di lingkungan pendidikan formal seperti anak-anak lain, kecuali layanan khusus yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Ada beberapa kendala bagi generasi muda penyandang disabilitas intelektual di tempat kerja. Mereka mungkin mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami instruksi, kesulitan berkomunikasi, dan mendapat stigma dari masyarakat sebagai penyandang disabilitas intelektual, dan masih banyak lagi permasalahan lainnya. Anak-anak penyandang disabilitas intelektual mungkin memerlukan metode pembelajaran khusus yang lebih teratur dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka dalam hal pembelajaran dan pemahaman instruksi. Untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, hal ini mungkin memerlukan penggunaan teknik pengajaran interaktif, visual, atau auditori. Kemampuan komunikasi yang kurang juga bisa menjadi penghambat kemajuan karir. Mereka mungkin kesulitan memahami tugas atau arahan, serta berkomunikasi dengan atasan atau karyawan lain. Dalam situasi ini, menjadi penting untuk memberikan instruksi dan bantuan yang tepat untuk pengembangan keterampilan komunikasi.

Selain itu, stigma yang diberikan masyarakat terhadap penyandang disabilitas intelektual juga dapat berdampak pada prospek pekerjaan mereka. Anak-anak penyandang disabilitas intelektual mungkin merasa kesulitan untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bakat mereka karena adanya diskriminasi dan akses yang tidak setara terhadap peluang kerja. Mengingat permasalahan karir yang dihadapi anak-anak tunagrahita dan melihat belum banyak media khusus yang dikembangkan untuk layanan informasi karir bagi anak tunagrahita, diperlukan strategi pembelajaran berupa media untuk memenuhi tuntutan pemahaman pekerjaan mereka, dan salah satu strategi tersebut adalah penggunaan media permainan puzzle.

Karena Permainan *Puzzle* dapat merangsang perkembangan otak, khususnya otak kanan dan kiri, maka permainan ini disarankan untuk tumbuh kembang anak. Ide dari Permainan *Puzzle* adalah menyusun foto secara tepat dengan mempertimbangkan ukuran, bentuk, dan warnanya. Permainan *Puzzle* ini didasarkan pada kecerdasan atau firasat. Untuk memainkan permainan ini, pisahkan dan satukan kembali dalam urutan yang benar berdasarkan warna, bentuk, atau pola. Anak-anak harus dapat berlatih mencari, mengorganisasikan, dan membawa benda-benda yang tampaknya tidak berhubungan ke dalam bentuk yang bermakna dan kohesif dengan memainkan permainan ini. Permainan *Puzzle* merupakan permainan yang dapat meningkatkan kesadaran spasial, *mental imagery*, dan kemampuan memecahkan masalah anak, menurut Effiana Yuriastien S. Psi dkk.

Lingkungan anak adalah tempat bermain. Bermain adalah cara yang cocok untuk belajar bagaimana mengelola. Elizabeth Hurlock menggambarkan bermain dan permainan sebagai sesuatu yang dilakukan untuk kesenangan. Menurut Piaget, bermain adalah setiap aktivitas berulang yang membuat seseorang merasa senang atau puas. Selain usianya yang relatif

dini, bermain sangat penting untuk mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, motorik, dan sensorik anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu upaya yang luar biasa, berbeda dari bentuk kreativitas lain seperti pendidikan, yang selalu dilakukan dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan *puzzle* karir sebagai media layanan informasi pemahaman karir pada anak tunagrahita. Untuk lebih memahami karir dan mendukung pendidik dalam pembelajarannya, penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media berupa *Puzzle* Karir. Secara spesifik, permainan edukatif berupa *puzzle* diciptakan dengan tujuan untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak berkebutuhan khusus, seperti anak tunagrahita.

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

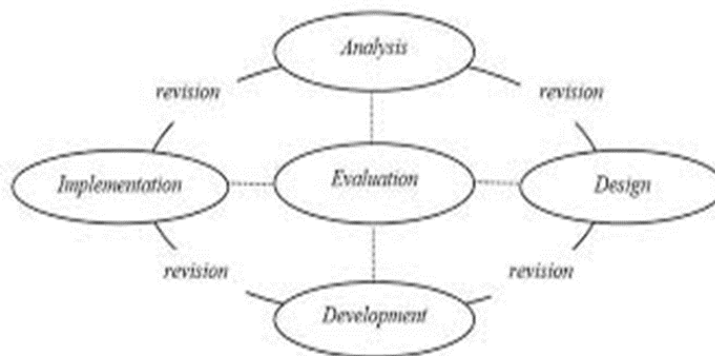
1. Mengetahui gambaran pemahaman karir pada Anak Tunagrahita di Sekolah Khusus Fauzan.
2. Mengetahui bagaimana pengembangan Permainan *Puzzle* Karir sebagai media layanan informasi pemahaman karir pada Anak Tunagrahita di Sekolah Khusus Fauzan.

METODE

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), atau yang dikenal dengan Penelitian dan Pengembangan, sebagai pendekatan utama. Menurut Sugiyono (2011:297), metode R&D merupakan teknik yang digunakan untuk merancang suatu produk dan mencapai tingkat efektivitasnya. Selain itu, Sukmadinata (2008:190) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah strategi penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada.

Dalam proses pengembangan, peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai kerangka kerja utama. Model ini diterapkan untuk merancang produk pembelajaran dengan tujuan meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran dasar. ADDIE sendiri merupakan rancangan sistem pembelajaran yang sistematis, baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang, yang fokus pada pembelajaran individu dan menggunakan pendekatan sistematis terhadap penguasaan materi serta proses belajar. Jika dibandingkan dengan model 4D, model ADDIE dianggap lebih lengkap dan logis karena mencakup seluruh tahapan penting dalam proses pengembangan produk. Model ADDIE pertama kali dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996 sebagai panduan dalam merancang sistem pembelajaran. Adapun gambaran tahapan dari model ADDIE dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 1. Tahap Pengembangan ADDIE

Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2018), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengamati dan mengukur suatu peristiwa alam atau sosial. Menurut Sugiyono (2017), pengumpulan data akan dilakukan melalui penggunaan kuisioner atau angket. Teknik ini melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan kepada responden berdasarkan pernyataan tertulis, yang kemudian harus merekaanggapi. Kuesioner penelitian berfungsi sebagai uji kelayakan produk selama pengembangan. Berikut instrumen yang digunakan yaitu:

- a. Instrumen Wawancara
Peneliti menggunakan alat berupa wawancara untuk mengumpulkan informasi dari guru yang mengajar peserta didik tunagrahita dengan tujuan mendapatkan data yang lebih tepat dan mendalam.
- b. Instrumen Pemahaman Karir
Instrumen ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengenal jenis profesi serta kemampuan kognitif serta motorik anak tunagrahita dalam menyusun *puzzle*.
- c. Instrumen Ahli Media
Instrumen ahli media bersumber dari BNSP (2014). Instrumen ini berfungsi untuk menilai kelayakan media pada pengembangan media *puzzle* karir. Skala yang digunakan oleh peneliti untuk melihat layak dan tidaklayak yaitu skala *likert* dengan penilaian 1,2,3, dan 4.
- d. Instrumen Ahli Materi

Instrumen ahli materi bersumber dari BNSP (2014). Instrumen ini berfungsi untuk menilai kelayakan materi pada pengembangan media puzzle karir. Skala yang digunakan oleh peneliti untuk melihat layak dan tidaklayakan yaitu skala likert dengan penilaian 1,2,3, dan 4.

e. Instrumen Uji Praktisi

Instrumen Instrumen uji praktisi diadopsi dari Khopipah (2022). Instrumen ini berfungsi untuk mengetahui penilaian guru terhadap media puzzle karir yang dikembangkan. Skala yang digunakan oleh peneliti untuk melihat layak dan tidaklayakan yaitu skala likert dengan penilaian 1,2,3, dan 4.

Teknik analisis Data

a. Kategorisasi

Menurut HM & Anugrah (2023), kategorisasi digunakan untuk mengelompokkan data atau individu secara bertingkat menjadi kategori tinggi, sedang, dan rendah. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan kategorisasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap informasi karir, mulai dari tingkat tinggi, sedang, hingga rendah. Selain itu, kategorisasi data juga digunakan untuk menentukan sampel dalam uji coba produk. Peneliti membagi kategori tersebut menjadi tiga bagian dengan rumusan sebagai berikut.

Tabel 1. Acuan Kategorisasi Pemahaman Karir Siswa Tunagrahita

Kategori	Rentang Skor
Tinggi	$X \geq 35$
Sedang	$25 \leq X < 35$
Rendah	$X < 25$

b. Analisis Kelayakan Produk

Peneliti melakukan analisis kelayakan produk setelah menerima data hasil validasi dari ahli materi dan praktisi mengenai media puzzle karir. Analisis data yang digunakan meliputi metode kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar yang disampaikan oleh validator selama proses uji kelayakan produk. Sementara itu, data kuantitatif berasal dari penilaian ahli dan praktisi terhadap pengembangan media puzzle karir sebagai media layanan informasi untuk meningkatkan pemahaman karir pada siswa tunagrahita. Berikut ini rumus yang digunakan untuk menghitung hasil instrumen:

Skor total yang diperoleh

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor maksimum}}{\text{total skor maksimum}} \times 100\%$$

Analisis data hasil presentase skor diatas kemudian akan dijadikan katerangan deskriptif. Keterangan deskriptif tersebut berpacu pada kategoori kelayakan produk, berikut ini tabel kategori kelayakan produk menurut Sugiyono (2016).

Tabel 2. Kategori Kelayakan Produk

Persentase	Keterangan
< 55%	Kurang Layak
56% - 75%	Cukup Layak
76% - 85%	Layak
86% - 100%	Sangat Layak

c. Analisis Data Pre-test dan Post-test

Peneliti melakukan analisis data pre-test dan post-test untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman siswa tunagrahita mengenai karir. Selain itu, analisis tersebut juga bertujuan untuk mengukur keefektifan produk yang telah dikembangkan. Dalam analisis data, peneliti memakai metode Uji N-gain Score. Perhitungan data pre-test dan post-test menggunakan rumus N-gain yang didasarkan pada rata-rata gain score yang sudah dinormalisasi (g) Hake (1988). Berikut adalah rumus perhitungannya:

$$g = \frac{S \text{ Post} - S \text{ Pre}}{S \text{ maks} - S \text{ Pre}}$$

Keterangan :

S Pre : rata-rata skor pre-test

S Post : rata-rata skor post-test

S maks : skor maksimal

Setelah diperoleh nilai *gain*, kemudian langkah selanjutnya yaitu diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria efektifitas *gain score* (Hake, 1988). Berikut ini tabel kriteria efektifitas *gain score* :

Tabel 3. Kriteria Efektifitas Gain Score

Presentase	Kriteria
>76%	Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
< 40%	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Gambaran Tingkat Pemahaman Karir Siswa Tunagrahita SKH Fauzan Tahun Ajaran 2025-2026

Peneliti melakukan penyebaran instrumen pre-test di Sekolah Khusus Fauzan dengan mengambil populasi seluruh siswa tunagrahita yang berjumlah 8 peserta didik. Penyebaran instrumen pre-test dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman karir siswa tunagrahita dalam mengenali jenis-jenis profesi. Hasil penyebaran instrumen tersebut termuat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4. Gambaran Tingkat Pemahaman Karir Siswa Tunagrahita SKH Fauzan Tahun Ajaran 2025-2026

Presentase	Jumlah	%
Tinggi	1	12
Sedang	3	38
Rendah	4	50

Data ini diperoleh dari hasil penyebaran instrumen pre-test tentang pemahaman karir. Terdapat 1 siswa dengan presentase sebesar (12%) yang memiliki pemahaman karir pada kategori tinggi, 3 siswa dengan presentase sebesar (38%) pada kategori sedang, dan 4 siswa dengan presentase sebesar (50%) pada kategori rendah. Berdasarkan hasil tersebut, diperlukan media pembelajaran untuk menangani siswa yang belum memahami jenis-jenis profesi agar dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman karir, yakni melalui media *Puzzle Karir*. Peneliti kemudian memfokuskan uji coba produk pada peserta didik yang termasuk dalam kategori tinggi dan sedang berdasarkan hasil pre-test.

b. Hasil Kelayakan Produk

Data di bawah ini merupakan hasil dari rata-rata uji kelayakan produk yang telah dinilai oleh para ahli/validator serta praktisi.

Tabel 5. Hasil Rata-rata Uji Kelayakan Produk dari Para Ahli

No	Validator	Persentase Skor	Kategori
1.	Media	80%	Layak
2.	Materi	83%	Layak
3.	Praktisi	97%	Sangat Layak
Rata-rata Skor Penilaian		87%	Sangat Layak

Berdasarkan total skor uji kelayakan produk sebesar 87%, maka dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle Karir* sebagai media layanan informasi karir pada anak tunagrahita dinilai sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

c. Data Hasil Uji Coba Terbatas

Media *Puzzle Karir* yang telah dikembangkan kemudian diberikan kepada siswa tunagrahita yang memiliki skor *pre-test* dalam kategori tinggi dan sedang. Uji coba terbatas dilakukan terhadap 4 siswa tunagrahita.

Tabel 6. Gambaran Tingkat Pemahaman Karir pada 4 Siswa Tunagrahita Terpilih untuk Uji Coba

Responden	Pre-test	Post-test	(Post-test – Pre-test)	(Skor ideal – Pre-test)	N-Gain Score	N-Gain Percent (%)
R1	84	93	9	16	0,5625	56%
R2	66	87	21	34	0,6176	62%
R3	57	84	27	43	0,6279	63%
R4	55	87	32	45	0,7111	71%
Mean	66	88	22	35	0,6297	63%

Berdasarkan data pada Tabel 4.11, ditemukan adanya peningkatan skor setelah siswa menggunakan media *Puzzle Karir*. Selain itu, rata-rata nilai *N-gain* yang diperoleh sebesar 63%. Dari data yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle Karir* tergolong “Cukup Efektif” dalam meningkatkan pemahaman karir pada siswa tunagrahita.

Pembahasan Penelitian

a. Proses Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media *Puzzle Karir* yang berisi informasi mengenai pemahaman karir. Informasi tersebut mencakup berbagai jenis profesi serta tugas-tugas yang berkaitan dengan pekerjaan tersebut. Media *Puzzle Karir* dirancang untuk membantu dan mempermudah siswa tunagrahita dalam mengenali macam-macam pekerjaan guna mendukung pemahaman serta perencanaan karir mereka. Informasi karir yang diperoleh siswa diharapkan dapat mendukung pencapaian tahap perkembangan karir berikutnya. Produk ini telah melalui proses uji kelayakan oleh para ahli dan praktisi. Pengembangan produk mengikuti lima tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan analisis awal dengan mewawancarai kepala sekolah secara singkat terkait layanan informasi pemahaman karir di Sekolah Khusus. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa sekolah belum memberikan layanan informasi secara khusus mengenai pemahaman karir kepada siswa tunagrahita. Media yang digunakan saat ini hanya berupa poster bergambar profesi, sedangkan media puzzle yang tersedia hanya terbatas pada puzzle huruf alfabet. Media yang digunakan belum mampu membantu siswa tunagrahita memahami materi pemahaman karir yang disampaikan oleh guru. Selanjutnya, peneliti menyebarkan instrumen berupa angket yang terdiri dari 15 pernyataan untuk mengukur tingkat pemahaman

siswa tunagrahita tentang karir. Selain itu, peneliti menelusuri permasalahan serupa dari hasil penelitian sebelumnya, lalu merumuskan solusi melalui pengembangan produk yang menarik dan mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti merancang untuk mengembangkan media Puzzle Karir yang berfokus pada pemahaman karir.

2. Desain (*Design*)

Peneliti merancang produk dengan memulai proses dari pencarian berbagai jenis pekerjaan atau profesi beserta tugas masing-masing. Dalam desain tersebut, terdapat 24 profesi yang dikelompokkan ke dalam 8 bidang, yaitu kesehatan, pendidikan, keamanan, transportasi, seni, teknik, kuliner, dan hukum. Produk *Puzzle Karir* ini dirancang menggunakan aplikasi *Canva Pro*, dengan pemilihan warna dan ilustrasi yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa tunagrahita.

3. Pengembangan (*Development*)

Proses pengembangan dilakukan berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh sebelumnya, dengan tujuan untuk membangun kesadaran karir pada siswa tunagrahita. Peneliti mulai memproduksi media sesuai dengan desain yang telah dirancang. Produk dicetak menggunakan teknik *Print UV*. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi. Selanjutnya, peneliti merevisi produk berdasarkan masukan serta komentar yang diberikan selama proses validasi oleh para ahli dan praktisi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Peneliti menerapkan produk secara terbatas kepada 4 siswa tunagrahita yang memiliki hasil *pre-test* dengan kategori tinggi dan sedang. Pada tahap ini, produk yang diuji di lapangan merupakan hasil revisi berdasarkan penilaian dari para ahli. Setelah proses uji coba dilakukan, guru yang mendampingi siswa tunagrahita dalam proses uji produk mengisi instrumen *post-test* untuk membandingkan hasilnya dengan skor *pre-test*, sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan pemahaman karir atau tidak. Pada tahap ini, peneliti juga memberikan lembar *quiz* setelah produk diberikan, dengan tujuan agar peneliti bisa lebih melihat seberapa besar gambaran pemahaman karir pada objek yang diteliti, yaitu siswa tunagrahita.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Peneliti melaksanakan evaluasi di setiap tahap dalam proses pengembangan, dengan tujuan untuk mengidentifikasi serta mengatasi berbagai kekurangan atau kesalahan yang muncul. Penyesuaian dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah ditetapkan, yaitu mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, hingga implementasi. Jika ditemukan kekurangan pada salah satu tahapan, peneliti segera melakukan perbaikan. Pada tahap perancangan dan pengembangan, terdapat beberapa revisi yang langsung disempurnakan sebelum produk memasuki tahap implementasi.

b. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan, dikenal sebagai Research and Development (R&D). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media layanan informasi mengenai pemahaman karir untuk anak tunagrahita, yaitu Puzzle Karir. Produk tersebut dikembangkan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

Puzzle Karir yang disusun oleh peneliti telah melalui tahap uji kelayakan untuk memastikan kualitas serta kesiapannya sebelum digunakan dan diuji coba. Proses validasi produk dilakukan dengan meminta penilaian dari para ahli dan praktisi melalui instrumen yang disusun oleh peneliti. Para ahli/ validator meliputi ahli media, Bapak Bangun Yoga Wibowo, M.Pd, dosen Bimbingan dan Konseling; ahli materi, Ibu Neti Asmiati, M.Pd, dosen Pendidikan Khusus; serta praktisi, Ibu Siti Navila, S.Sos, Guru Siswa Tunagrahita di Sekolah Khusus Fauzan.

Uji kelayakan terhadap produk menunjukkan bahwa produk dinilai layak dari aspek media dan materi, serta dinilai sangat layak oleh praktisi. Persentase hasil uji kelayakan dari ahli media memperoleh hasil sebesar 80%, dari ahli materi sebesar 83%, dan dari praktisi sebesar 97%. Jika dirata-ratakan, persentase kelayakan produk memperoleh hasil sebesar 87%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Selain data kuantitatif tersebut, peneliti juga mengumpulkan data kualitatif berupa saran dan komentar dari para ahli saat proses penilaian. Masukan tersebut digunakan untuk menyempurnakan komponen-komponen produk yang masih perlu diperbaiki.

Setelah produk diperbaiki berdasarkan masukan dari ahli dan melewati tahap uji kelayakan, Puzzle Karir kemudian diuji cobakan secara terbatas atau dalam skala kecil kepada siswa tunagrahita yang memperoleh skor *pre-test* dengan kategori tinggi dan sedang. Setelah uji coba dilaksanakan, siswa tunagrahita dibantu oleh guru untuk mengikuti *post-test*, dengan tujuan mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman karir. Berdasarkan analisis menggunakan Uji N-gain Score, ditemukan adanya peningkatan skor dengan nilai n-gain sebesar 63%. Dengan demikian, penggunaan media Puzzle Karir dapat disimpulkan "Cukup Efektif" dalam meningkatkan pemahaman karir pada siswa tunagrahita.

Pada saat diberikan produk media, keempat siswa tunagrahita yang menjadi siswa pada saat uji coba terbatas memiliki respon yang sangat baik, dilihat berdasarkan data analisis uji terbatas R1 mengalami kenaikan skor sebesar 9, R2 mengalami kenaikan skor sebesar 21, R3 mengalami kenaikan skor sebesar 27, dan R4 mengalami kenaikan skor sebesar 32. Berdasarkan data tabel uji terbatas, Responden 4 mengalami kenaikan skor yang cukup besar dibanding responden 1, 2, dan 3. Dari data hasil observasi dan wawancara kenaikan skor pada R4 dipengaruhi karena siswa secara garis besar mempunyai minat belajar yang tinggi serta dukungan atau motivasi dari keluarga. Hal ini berkaitan pada kajian teori Menurut Winkel (2005:650), minat merupakan kecenderungan yang relatif stabil dalam diri seseorang untuk merasa tertarik dan senang terlibat dalam aktivitas tertentu yang berhubungan dengan bidang

tersebut. Minat berperan penting dalam proses pemilihan karir. Menurut Pratiwi (2013), Pola asuh yang kurang tepat juga berisiko menimbulkan masalah perkembangan, termasuk gangguan intelektual seperti tunagrahita. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa responden 4 mengalami kenaikan skor yang paling tinggi, hal ini disebabkan karena adanya faktor minat yang tinggi seerta dorongan dan motivasi keluarga. Hal ini berkaitan dengan teori yang dimana minat dan pola asuh sangat berperan penting dalam proses pemilihan karir siswa.

Seperti sebelum diberikan produk siswa tidak antusias terhadap pembelajaran mengenai karir, siswa juga masih ada yang sulit untuk berkomunikasi, adapula siswa yang sangat hiperaktif sehingga sulit dikondisikan pada saat uji coba produk, salah satu nya pada Responden 2, 3 dan 4. Sebelum diberikan produk juga, beberapa siswa masih sulit untuk memahami intruksi yang diberikan, dan masih sulit memahami dengan materi/ konten yang dijelaskan oleh guru. Perubahan skor terjadi setelah diberikan produk media, keempat siswa tersebut sangat atusias karena melihat gambar-gambar sangat unik dan menarik yang terdapat pada puzzle. Faktor tersebut memancing kemauan siswa untuk bertanya dan cakap pada komunikasi setelah diberikan media berupa puzzle. Siswa pun menjadi lebih kondusif pada saat diberikan media yang sebelumnya beberapa anak masih sulit dikondisikan sebelum diberikan produk. Pada saat diberikan produk media, keempat siswa tunagrahita lebih memahami materi isi pada konten serta intruksi yang diberikan oleh guru. Hal ini berkaitan pada teori Jean Piaget menyatakan bahwa kognisi mencakup berbagai fungsi intelektual, seperti persepsi, memori, penggunaan simbol, berpikir, bernalar, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, penggunaan gambar dalam pembelajaran diyakini sangat membantu anak tunagrahita dalam memahami informasi, sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar, terlebih jika gambar tersebut berwarna, mengingat mereka cenderung cepat merasa bosan terhadap aktivitas yang monoton.

Pada saat diberikannya produk media beberapa siswa tunagrahita sudah memahami mengenai sebagian pekerjaan, tetapi mereka masih belum dapat mendeskripsikan atau memahami tugas dari pekerjaan tersebut. Hambatan yang dialami pada siswa pada saat penggunaan produk, dari keempat siswa tersebut masih sangat awam dengan pekerjaan yang belum mereka ketahui sebelumnya, seperti hakim, jaksa, pengacara, arsitek, montir, pustakawan, dan barista. Pada penyusunan puzzle juga beberapa anak sudah mampu menyusun puzzle, dan terdapat satu anak saja yang masih keliru dalam memasang kepingan puzzle.

Pada saat uji coba penggunaan media ini diawali dengan memberi pemaparan mengenai pekerjaan beserta tugasnya oleh guru yang terdapat pada manual book, dan guru menanyakan pekerjaan yang mereka minati. Siswa pun diberikan kesempatan bertanya mengenai pekerjaan tersebut, setelah dipaparkan materi atau isi konten, guru dan peneliti memberikan media puzzle kepada siswa tunagrahita, lalu memberi intruksi untuk menyusun puzzle. Pada saat siswa menyusun puzzle, guru dan peneliti mendampingi serta memberi arahan untuk siswa yang merasa kesulitan dalam proses penyusunan puzzle. Ketika puzzle sudah tersusun guru memberikan ulasan ulang mengenai pekerjaan tersebut beserta tugasnya. Karena pekerjaan yang terdapat pada puzzle sangat banyak dan tidak memungkinkan untuk diberikan sekaligus, Penggunaan media puzzle ini bisa dilakukan 2-3 kali pertemuan untuk memperkenalkan pekerjaan yang terdapat pada puzzle.

Setelah diberikan produk puzzle tersebut, siswa mengisi lembar quiz yang terdapat pada manual book. Pengisian ini bertujuan agar peneliti bisa memahami lebih jauh terkait pemahaman siswa tunagrahita setelah diberikan media berupa puzzle karir. Setelah pengisian lembar quiz, terdapat perhitungan skor dimana hal ini sangat berguna untuk tindak lanjut guru dalam menangani siswa tunagrahita dalam memahami karir. Adapun hasil skor pada lembar quiz tersebut, pada Responden 1 hasil skor sebesar 24 dengan kategori tergolong anak mampu dengan mandiri. Pada Responden 2 hasil skor sebesar 21 dengan kategori tergolong anak mampu dengan mandiri. Pada Responden 3 hasil skor sebesar 12 dengan kategori anak belum mampu. Pada Responden 4 hasil skor sebesar 15 dengan kategori anak mampu dengan bantuan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Itryah M.A. dan Gita Arinda (2023), media Puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa tunagrahita. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aris Taufiqur Rohman dan Febrita Ardianingsih (2018) menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan perhatian anak autisme setelah diberikan permainan puzzle. Hal ini juga didukung oleh penelitian Adelsi Kase dan rekan-rekan (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media puzzle memberikan peningkatan, karena permainan tersebut berperan penting dalam perkembangan kognitif anak berkebutuhan khusus.

Media Puzzle Karir mampu meningkatkan pemahaman karir siswa tunagrahita karena memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan pertama terletak pada gambar jenis-jenis pekerjaan atau profesi yang menarik perhatian siswa tunagrahita dengan penggunaan warna yang menarik. Selain itu, media ini menyediakan penjelasan mengenai tugas dari setiap pekerjaan atau profesi dengan materi yang sederhana sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi media tersebut. Keunggulan lain adalah adanya Manual Book sebagai panduan bagi guru sebelum menggunakan media puzzle. Manual Book tersebut berisi penjelasan tahap penggunaan puzzle, informasi tentang anak tunagrahita, definisi puzzle karir, definisi pekerjaan atau profesi, Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL), lembar evaluasi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), kuis, dan kreativitas. Manual Book juga mencantumkan skor penilaian sebagai bahan referensi guru dalam memberikan layanan kepada siswa tunagrahita. Hal ini sejalan dengan penelitian Sulistia dkk (2022) yang menyatakan bahwa anak berkebutuhan khusus tertarik pada permainan puzzle karena warna dan gambar-gambarnya yang menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan instrumen pemahaman karir yang diberikan kepada siswa tunagrahita, didapatkan gambaran bahwa tingkat pemahaman karir siswa sebesar 12% pada kategori tinggi, 38% pada kategori sedang, dan 50% pada kategori rendah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan produk berupa media puzzle karir untuk mengatasi rendahnya pemahaman karir siswa tunagrahita dalam meningkatkan kesiapan serta kesadaran karir mereka.

Uji kelayakan produk yang dilakukan terhadap media puzzle karir menunjukkan hasil dengan kategori “Sangat Layak” dengan persentase sebesar 87%. Rinciannya, uji media memperoleh persentase 80%, uji materi 83%, dan uji praktisi mencapai 97%. Selanjutnya, uji coba terbatas yang melibatkan 4 siswa tunagrahita dilakukan dengan menggunakan perhitungan N-gain score dari data pre-test dan post-test, menghasilkan persentase N-gain sebesar 63% yang termasuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Berdasarkan data tersebut, media puzzle karir dinilai cukup efektif untuk membantu siswa tunagrahita dalam meningkatkan pemahaman karir serta mencapai kesiapan dan kesadaran karir. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan skor post-test pada siswa tunagrahita, Perubahan skor terjadi setelah diberikan produk media, keempat siswa tersebut sangat antusias karena melihat gambar-gambar sangat unik dan menarik yang terdapat pada puzzle. Faktor tersebut memancing kemauan siswa untuk bertanya dan cakap pada komunikasi setelah diberikan media berupa puzzle. Siswa pun menjadi lebih kondusif pada saat diberikan media yang sebelumnya beberapa anak masih sulit dikondisikan sebelum diberikan produk.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti sampaikan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam proses penelitian yang dilakukan. Penelitian ini tak terlepas dari bantuan waktu, tenaga, ilmu dan motivasi dari berbagai pihak sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orangtua yang selalu mendoakan dan mendukung saya dalam melakukan penelitian. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada IbuDr. Evi Afiati, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak Alfandy Wrih Handoyo, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu membimbing, memotivasi serta mengarahkan dalam proses penelitian ini hingga selesai dan Bapak Arga Satrio Prabowo, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membimbing dari awal hingga akhir semester. Selain itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada penelaah media yaitu Bapak Bangun Yoga Wibowo, M.Pd., Ibu Neti Asmiati, M.Pd. dan Ibu Siti Navila, S.Sos serta kepala sekolah SKH Fauzan Ibu Fenti Yuliyanti, S.M yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SKH Fauzan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelsi Kase, Maya Malau, Liantoro, & Dunant F.Soukotta. (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan Puzzle dalam Pendidikan Agama Kristen untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Indonesia Journal of Religious*, 33-43.
- Aris Taufiqur Rohman, & Febrita Ardianingsih. (2018). PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN PERHATIAN ANAK AUTIS DI SEKOLAH LUAR BIASA. *JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS*, 1-15.
- Beni Azwar, Syamsul Rizal, & Maemunah. (2023). Perencanaan Karir Siswa Dengan Layanan Bimbingan Konseling di Kelas X di SMA Negeri 2 Rejang Lebong. *JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING*, 88-95.
- Hidayati, R. (2015). LAYANAN INFORMASI KARIR MEMBANTU PESERTA DIDIK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARIR. *Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 1 No. 1*.
- JUWADI, I. (2013). PENERAPAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS I DI SLB/C TPA JEMBER. *JURNAL PENDIDIKAN*.
- Khoerunnisa, S. R., Idat Muqodas, & Risty Justicia. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 49-58.
- Lestari, I. (2017). MENINGKATKAN KEMATANGAN KARIR REMAJA MELALUI BIMBINGAN KARIR BERBASIS LIFE SKILLS. *Jurnal Konseling Vol. 3 No. 1*, 17-27.
- M.A, I., & G. A. (2023). PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA DI SLB NEGERI SEKAYU. *Communnity Development Journal*, 7709-7712.
- Ni Luh Gede Karang Widiastuti, & I Made Astra Winaya. (2019). PRINSIP KHUSUS DAN JENIS LAYANAN PENDIDIKAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 116-126.
- Permata, R. D. (2020). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 1-10.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.