



membutuhkan pemahaman yang mendalam dari siswa. Namun, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, tingkat pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi sistem pencernaan masih tergolong rendah

Pentingnya pengenalan terhadap organ tubuh manusia khususnya yang berfungsi sebagai sistem pernapasan, sistem pencernaan dan sistem peredaran darah merupakan bagian dari mata pelajaran IPA pada kurikulum pendidikan sekolah dasar kelas 5, melalui pembelajaran ini siswa dapat mengetahui bentuk dan cara kerja dari sistem organ tubuh manusia tersebut (Siswanto, 2015). Akan tetapi pada mata pelajaran IPA banyak sekali materi yang tidak bisa dipelajari dengan mudah. Kesulitan yang dialami oleh siswa untuk menguasai konsep-konsep IPA dikarenakan materi IPA banyak yang bersifat abstrak (Efendi & Putri, 2022). selain itu, menurut Jan Kock (seperti dikutip Rahmah, Yuliati and Irawan, 2017) rendahnya minat belajar siswa, karena siswa menganggap materi IPA sebagai materi yang tidak menarik dan konsepnya sulit untuk dikuasai. Purwanti, (2018) menyatakan bahwa minat siswa terhadap pelajaran IPA masih kurang, siswa merasa tidak senang dengan pelajaran IPA dengan alasan pelajaran IPA merupakan pelajaran yang paling susah karena pelajaran IPA memiliki rumus yang sulit untuk dipahami begitu juga dengan cara kerjanya. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran ini membuat mereka juga sulit memahami materi konsep-konsep dalam pembelajaran IPA. Kurangnya penanaman konsep melalui media pembelajaran yang inovatif yang digunakan membuat siswa makin sulit untuk memahami konsep dalam pembelajaran IPA. (Azizah et al., 2022)

Pembelajaran IPA semestinya dapat disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa SD yang berada pada masa operasional konkrit. Anak sudah mempunyai percakapan berfikir logis sehingga materi-materi yang sifatnya abstrak tidak dilihat oleh mata belum mampu dibayangkan anak-anak, salah satu contoh yaitu pada materi tentang sistem pencernaan manusia. Materi ini sangat rumit karena organ-organ pencernaan bekerja didalam tubuh yang tidak dapat dilihat anak secara langsung untuk itulah kreatifitas guru diperlukan dalam menyiapkan media pembelajaran yang tepat, menarik dan interaktif sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami siswa. Pada kenyataannya berdasarkan informasi observasi awal dari guru kelas V SD Ramah Inklusi di Jogja, dalam pembelajaran IPA siswa hanya diarahkan pada penguasaan materi

pelajaran, materi yang di sampaikan guru dalam melaksanakan pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi, keterbatasan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran karena guru hanya berpedoman pada buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) saja. Hal ini terlihat dari sebagian siswa yang memiliki nilai berkategori rendah berdasarkan hasil pretes.

Dari masalah yang dikemukakan maka solusi efektif yang dapat digunakan salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran dan memanfaatkan teknologi, maka peneliti menawarkan pembelajaran model drill and practice menggunakan media handphone berupa apk games anatomi, dimana model pembelajaran ini melibatkan siswa secara aktif, mengutamakan kompetensi yang berpusat pada siswa, memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar secara relevan. Siswa akan berlatih dengan mengulang-ulang pembelajaran dengan cara yang berbeda dan kreatif sehingga siswa akan lebih menguasai dan mengingat materi yang diajarkan.

Menurut Basukisna dan Sudarso (dikutip dalam Mahmudah, Prastowo and Sunedi, 2022) Model pembelajaran drill and practice adalah kegiatan latihan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk sesuatu sampai tujuan tercapai, dan latihan menekankan pada kenyataan di lapangan dan menyampaikan pengalaman. Menurut Asrin Nasution dan Andi Prastowo (2021) Model drill and practice merupakan suatu metode pembelajaran yang melakukan dengan proses latihan untuk memperoleh keterampilan atau kemampuan dari proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Manfaat proses berlatih dengan menggunakan model Model drill and practice adalah: (1) pembuatan kebiasaan yang dilakukan dengan metode ini meningkatkan akurasi dan ketepatan implementasi (2) Dengan pemakaian kebiasaan tidak memerlukan banyak fokus pada implementasi. (3) pembuatan kebiasaan Otomasi kebiasaan gerakan yang rumit dan rumit, kehidupan membuat gerakan rumit menjadi lebih otomatis. Model pembelajaran Drill and practice sebuah cara pegajaran pada pengaplikasiannya dikerjakan secara berulang-ulang agar menghasilkan keterampilan (Khoirunisa et al., 2021).

Sekolah Dasar Ramah Inklusi di Yogyakarta adalah salah satu sekolah yang menerima semua anak dengan latar belakang yang bermacam-macam seperti anak berkebutuhan khusus (ABK). Sekolah inklusi merupakan salah satu bentuk pemerataan dan bentuk perwujudan pendidikan

tanpa diskriminasi dimana anak berkebutuhan khusus dan anak-anak pada umumnya dapat memperoleh pendidikan yang sama (Darma & Rusyidi, 2003). Menurut data statistik yang dipublikasikan Kemenko PMK pada Juni 2022, angka kisaran disabilitas anak usia 5-19 tahun adalah 3,3%. Sedangkan jumlah penduduk pada usia tersebut (2021) adalah 66,6 juta jiwa. Dengan demikian jumlah anak usia 5-19 tahun penyandang disabilitas berkisar 2.197.833 jiwa. Kemudian, data Kemendikburistek per Agustus 2021 menunjukkan jumlah peserta didik pada jalur Sekolah Luar Biasa (SLB) dan inklusif adalah 269.398 anak. Dengan data tersebut, presentase anak penyandang disabilitas yang menempuh pendidikan formal baru sejumlah 12.26%. Artinya masih sangat sedikit dari anak penyandang disabilitas atau anak berkebutuhan khusus (ABK) di Indonesia yang seharusnya mendapatkan akses pendidikan inklusif, padahal dari tahun ke tahun jumlahnya terus meningkat. (Syarif, 2023)

Pendidikan inklusi dimaknai sebagai satu sistem pendidikan yang dimaksudkan untuk mewujudkan konsep "Pendidikan Untuk Semua". Berdasarkan Permendiknas Nomor 70 tahun 2009, Pendidikan Inklusi diartikan sebagai sistem penyelenggaraan pendidikan kepada peserta didik yang memiliki kelainan dan potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa (Yuwono & Mirnawati, 2021). Pelaksanaan pendidikan inklusi ini di dorong oleh kesepakatan Indonesia dalam konvensi International Education for All (EFA) dan kesepakatan deklarasi The Dakar Framework for Action. Kesepakatan dalam EFA berisi tentang Pendidikan dapat dinikmati oleh orang normal maupun orang berkebutuhan khusus. (Fernandes, 2017)

Sekolah penyelenggara pendidikan inklusif perlu didukung oleh tenaga pendidik keahlian khusus dalam proses pembelajaran dan pembinaan anak-anak berkebutuhan khusus secara umum. Salah satu tenaga khusus yang diperlukan adalah Guru Pembimbing Khusus (GPK). GPK sesuai dengan buku pedoman penyelenggara pendidikan inklusif tahun 2007 adalah guru yang mempunyai latar belakang pendidikan khusus atau Pendidikan luar biasa atau yang pernah mendapat pelatihan tentang pendidikan khusus atau luar biasa, yang ditugaskan di sekolah inklusif (Haniifah & Efendi, 2022).

Berdasarkan temuan di atas, hal tersebutlah yang mendasari penelitian ini apakah

model pembelajaran Drill and practice dengan menggunakan aplikasi games anatomi dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa di

sekolah ramah inklusi?. Hal ini perlu dikaji melalui penelitian ilmiah. Inilah yang mendorong penulis melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Aplikasi Games Anatomi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Sekolah Dasar Ramah Inklusi".

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif model eksperimen dengan menggunakan *one grup pretest-posttest design* yang digunakan untuk mengetahui perbedaan setelah subjek diberi perlakuan dan akan dijabarkan pula secara deskriptif untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa dengan mengukur ranah kognitif siswa umum dan siswa berkebutuhan khusus dalam mengikuti pembelajaran bersama dikelas.

Penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Ramah Inklusi di Kota Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 19 siswa. Terdiri dari 10 laki-laki dan 9 perempuan dimana diantaranya terdapat 6 anak berkebutuhan khusus dengan jenis sebagai berikut seperti pada tabel 1.

Table 1 Jenis Anak Berkebutuhan Khusus

NO	Siswa	Jenis Kelamin	Keterangan (Jenis ABK)
1	Siswa 1	Laki-laki	Slow Learner
2	Siswa 2	Laki-laki	Tuna Grahita
3	Siswa 3	Perempuan	Tuna Ganda (Down Syndrom & Tuna Daksa)
4	Siswa 4	Laki-laki	Tuna Daksa
5	Siswa 5	Perempuan	ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)
6	Siswa 6	Laki-laki	Disleksia

Fokus penelitian ini pada mata pelajaran Tematik pelajaran IPA dan Seni Budaya pokok bahasan sistem pencernaan manusia menggunakan model pembelajaran *Drill and Practice* media pembelajaran audiovisual dan aplikasi games anatomi.

Teknik pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi dan instrument tes soal berupa tes formatif pilihan ganda sebanyak 5 soal. Tes dilakukan sebelum proses pembelajaran *pretest* dan setelah proses pembelajaran atau *posttest*. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Uji dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil *pretest dan posttest* siswa. Kedua hasil tersebut diuji menggunakan *Jeffrey's Amazing Statistics Program* (JASP). Adapun hipotesis yang diuji adalah 1) Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan model *drill and practice* berbasis aplikasi games

anatomi terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V di SD Ramah Inklusi di Yogyakarta (ditolak); 2) Ha: Ada pengaruh penggunaan model *drill and practice* berbasis aplikasi games anatomi terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V di SD Ramah Inklusi di Yogyakarta (diterima).

Hasil penelitian akan dianalisis berdasarkan ranah kognitif yaitu hasil *pretes* dan *postets* untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *drill and practice* berbasis aplikasi games anatomi dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Hasil penelitian juga akan dianalisis dan dipaparkan secara naratif untuk mengetahui bagaimana kemampuan kognitif siswa berkebutuhan khusus dalam mengikuti pembelajaran bersama siswa umum dikelasnya.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Ramah Inklusi di Yogyakarta pada semester genap 2023, penelitian dilakukan dengan melibatkan subjek berjumlah 19 orang siswa kelas V yang terdiri dari 10 laki-laki dan 9 perempuan dimana diantaranya terdapat 6 anak berkebutuhan khusus dengan jenis slow learner, tuna grahita, tuna ganda (*down syndrom* dan tuna daksa), tuna daksa, ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) dan disleksia.

Pertemuan di lakukan sebanyak 1 x pertemuan dengan 1 kali perlakuan menggunakan model *Drill and practice* dengan media berbasis audiovisual dan aplikasi games anatomi. Sebelum melaksanakan perlakuan peneliti melakukan *pretest* kepada siswa. Kemudian siswa kelas V diberi perlakuan pada pembelajaran tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan?, pembelajaran dilakukan menggunakan model *drill and practice* dengan media berbasis audiovisual dan aplikasi games anatomi, setelah pembelajaran selesai siswa mengisi *posttest* yang telah disiapkan.

Media audiovisual digunakan yaitu berupa video pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia dan video lagu tentang sistem pencernaan manusia. Setelah memperhatikan, mengamati dan mencoba media siswa diberikan latihan pemahaman secara langsung dan berkelompok untuk mencoba penggunaan aplikasi games anatomi serta menyanyikan lagu tentang sistem pencernaan manusia. Kemudian siswa diberi soal *posttest* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa model *drill and*

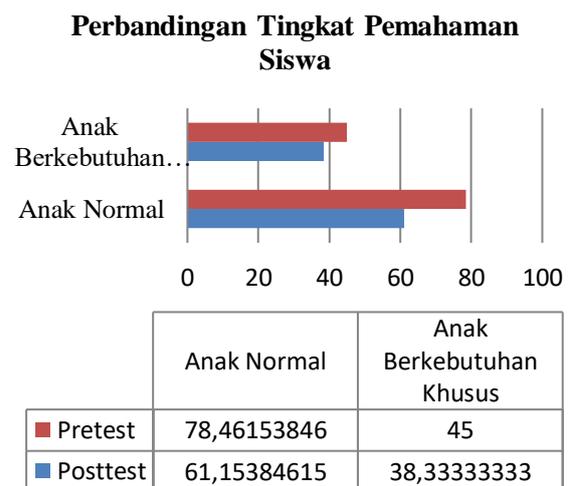
*practice* berbasis media audiovisual dan aplikasi games anatomi dapat dilihat pada data berikut di tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Subjek	Pretest	Posttest
1	A1	50	80
2	A2	40	70
3	A3	50	80
4	A4	60	90
5	A5	75	60
6	A6	60	80
7	A7	70	80
8	A8	60	90
9	A9	40	70
10	A10	70	80
11	A11	80	70
12	A12	70	80
13	A13	70	90
14	A14 (ADHD)	20	30
15	A15 (Slow Learning)	40	50
16	A16 (Tuna Ganda)	30	20
17	A17 (Tuna Grahita)	50	50
18	A18 (Disleksia)	40	60
19	A19 (Tuna Daksa)	50	60
Jumlah		1025	1290
Rata-Rata		53,94737	67,89474

Jumlah keseluruhan siswan 19 siswa dan terdapat 6 diantaranya siswa berkebutuhan khusus, dari data table dapat kita lihat nilai *pretest* dan *posttest* semua siswa. Hasil menunjukkan peningkatan siswa ABK terlihat tidak mengalami begitu banyak peningkatan dibanding siswa umum.

Table 3 Perbandingan Tingkat Pemahaman Siswa



Peningkatan signifikan terlihat jelas dari tabel 3 diatas, kenaikan jumlah rata-rata prestes anak normal yang awalnya hanya 61,15 meningkat menjadi 78,46 hal ini menandakan pengetahuan siswa yang bertambah setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran sistem

pencernaan menggunakan model drill and practice berbasis audiovisual dan games aplikasi anatomi. Tetapi data siswa ABK terlihat tidak memiliki peningkatan yang begitu signifikan dari hasil pretest sebesar 38,33% hanya meningkat menjadi 45% saja. Uji paired sampel t-test hasil pretest dan posttest diatas diuji menggunakan SPSS.

Table 4 Hasil Uji Paired Sampel T-tes

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1				
Sebelum Diberi Perlakuan	58.2143	14	16.59554	4.43535
Sesudah Diberi Perlakuan	75.0000	14	15.56624	4.16025

Berdasarkan hasil uji coba paired sampel t tes pada table tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai ranah kognitif sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata ranah kognitif sebelum perlakuan adalah 53,947, sedangkan nilai rata-rata ranah kognitif sesudah perlakuan adalah 67,895. Perbedaan rata-rata tersebut sebesar 14,948. Nilai t hitung yang diperoleh adalah -4,115, dengan nilai p-value satu sisi sebesar 0,000325098. Nilai p-value satu sisi ini lebih kecil dari nilai alpha 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan antara rata-rata nilai ranah kognitif sebelum dan sesudah perlakuan, ditolak. Berdasarkan hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan nilai ranah kognitif.

Kemampuan siswa pada ranah kognitif sangat terlihat jelas peningkatannya termasuk siswa Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) juga terlihat signifikan, untuk hasil ranah afektif siswa umum terlihat aktif, mampu bekerjasama dan rata-rata memiliki sikap toleransi yang cukup baik, untuk siswa ABK jenis Slow learning, Tuna Grita, Disleksia dan Tuna Daksa masih dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, mampu mengikuti keaktifan teman yang lainnya, dapat bekerjasama dengan cukup baik dan saling bertoleransi akan tetapi untuk anak yang ABK jenis ADHD dan Tuna Ganda (Down Sindrom dan Tuna Daksa ) belum begitu dapat menyesuaikan diri dengan teman-teman kelasnya sehingga masih sangat perlu pendampingan

khusus/pendidikan individual dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat kebutuhannya.

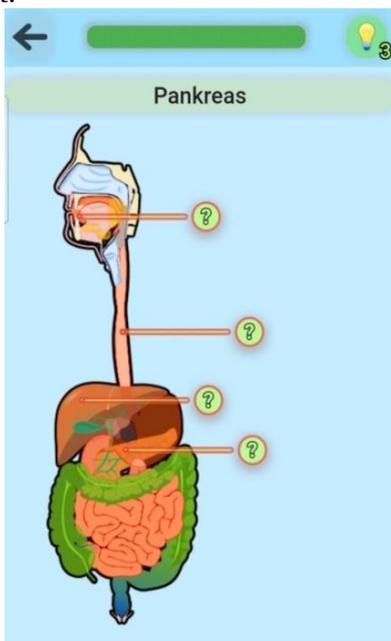
Aktivitas pertama peneliti mengajak siswa bermain ice breaking sederhana untuk membuka kelas dan melatih fokus serta kesiapan siswa lalu memberikan soal tes pilihan ganda sebanyak 5 soal (pretes), setelah selesai guru mengajak siswa bernyanyi lagu ampa-ampar pisang tujuannya agar siswa mengetahui irama lagunya lalu guru menampilkan video melalui proyektor yaitu video lagu tentang sistem pencernaan dengan irama lagu ampar-ampar dan dinyanyikan bersama-sama.

Guru menampilkan materi pembelajaran melalui video yang menjelaskan mengenai organ-organ didalam tubuh manusia dalam mengolah makanan mulai dari mulut hingga anus, peserta belajar menyebutkan organ-organ dalam sistem pencernaan dan melihat bagaimana proses kinerja setiap organ tersebut. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah 9 orang masing-masing kelompok termasuk dengan anak-anak ABK sehingga siswa diharapkan mampu berinteraksi dengan aktif, bersikap saling bekerjasama dan saling bertoleransi, siswa akan menconca menggunakan aplikasi games anatomi, tampilan awal aplikasi menunjukkan beberapa jenis anatomi yaitu bagian organ, tulang, otot, sistem peredaran darah, sistem saraf, mulut, otak, telinga, hati, mata, sel, dan elemen kimia tubuh manusia. Maka pilihlah materi bagian "Organ", berikut gambar 1 tampilan pilihan games yang dapat digunakan



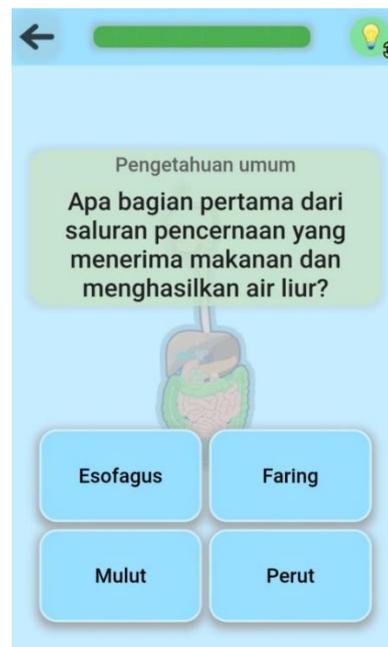
Gambar 1. Tampilan Aplikasi Games Organ

Pembelajaran sistem pencernaan manusia model *drill and practice* menggunakan aplikasi games anatomi, pada aplikasi ini terdapat 5 maca games yaitu games diagram, pengetahuan umum, penyakit, gejala, ilustrasi & gambar. Maka dalam penelitian ini hanya memakai tiga jenis permainan saja yaitu games diagram, games pengetahuan umum dan games ilustrasi & gambar dikarenakan untuk tingkat siswa kelas 5 materi dari ketiga games tersebut yang paling relevan dengan pembelajaran tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan?, berikut gambar 2 ini tampilan games tersebut.



Gambar 2. Games Diagram

akan muncul gambar salah satu organ sistem pencernaan dan siswa harus mengidentifikasi nama organ tersebut. Cara menjawabnya dengan mengklik salah satu kotak jawaban yang telah disediakan, apabila siswa mengklik jawaban yang benar maka kotak akan berwarna hijau sedangkan jika siswa mengklik jawaban yang salah maka pada kotak yang diklik akan berwarna merah, jumlah soal yang harus dijawab siswa pada games ilustrasi dan gambar berjumlah 10 soal. Setiap sesi games selesai maka point bisa langsung muncul dan siswa dapat mengetahui jumlah jawaban yang benar.

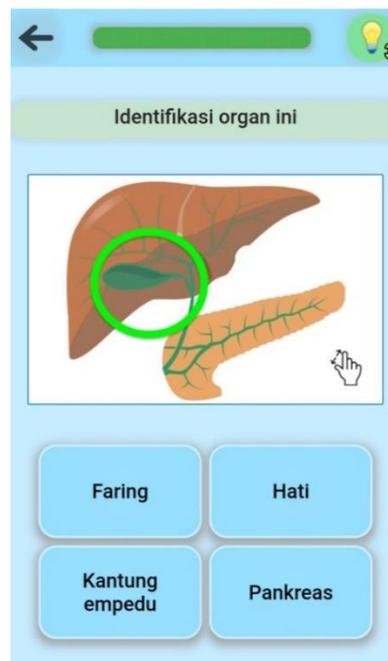


Gambar 3 Games Pengetahuan Umum

Games Pertama yaitu Games Diagram, siswa harus mengklik gambar yang tepat sesuai instruksi pada tulisan diatas, apabila siswa mengklik gambar yang benar maka pada gambar bagian yang di klik akan berwarna hijau sedangkan jika siswa mengklik gambar yang salah maka pada gambar yang diklik akan berwarna merah, jumlah soal yang harus dijawab siswa pada games diagram berjumlah 10 soal.

Games Kedua yaitu Games Pengetahuan Umum seperti pada gambar 3, siswa memilih jawaban yang benar dari pertanyaan yang diajukan dengan cara mengklik salah satu kotak yang dianggap jawaban yang benar, apabila siswa mengklik jawaban yang benar maka kotak akan berwarna hijau sedangkan jika siswa mengklik jawaban yang salah maka pada kotak yang diklik akan berwarna merah, jumlah soal yang harus dijawab siswa pada games pengetahuan umum berjumlah 10 soal.

Games ketiga yaitu games Ilustrasi dan Gambar seperti pada gambar 4, pada games ini



Gambar 4 Games Ilustrasi dan Gambar

Hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan dengan presentase peningkatan tertinggi sebesar 85,7% maka dapat disimpulkan peningkatan pemahaman siswa pun meningkat hanya saja terdapat dua siswa yang berkebutuhan khusus peningkatan hasil dari pretes ke posttest nilainya paling rendah dari total 19 siswa lainnya sehingga peningkatan yang dialami tidak begitu signifikan yaitu pada siswa berkebutuhan khusus jenis Tuna Ganda (down syndrom dan tuna daksa) dan Disleksia. Siswa Tuna Ganda mengalami peningkatan posttest hanya sebesar 16,7% saja dari nilai pretes dan siswa jenis Disleksia peningkatannya sebesar 25%.

Pertama Anak Tuna Ganda. Adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan individu yang mengalami dua kondisi kesehatan atau disabilitas sekaligus, yaitu sindrom Down (Down syndrome) dan tuna daksa. Sindrom Down adalah kondisi genetik yang disebabkan oleh kelebihan kromosom 21 (trisomi 21), Dampak utama sindrom Down adalah gangguan perkembangan kognitif. seringkali menyebabkan penurunan IQ, kesulitan belajar, serta perkembangan bahasa dan komunikasi yang tertunda. Sedangkan Kecacatan fisik, termasuk tuna daksa, tidak berhubungan langsung dengan keterbatasan kognitif. Tuna daksa mengacu pada masalah fisik yang dapat melibatkan keterbatasan gerak, seperti kesulitan berjalan atau menggunakan anggota tubuh tertentu. Anak tuna ganda mengalami penurunan kemampuan kognitif sehingga kesulitan dalam memahami informasi, kesulitan dalam perkembangan bahasa dan komunikasi, penghambatan mobilitas, terhambatnya perkembangan sosial sehingga mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebayanya.

Kedua yaitu Disleksia adalah gangguan neurologis yang memengaruhi kemampuan membaca, mengeja, dan memproses kata-kata tertulis. Anak berkebutuhan khusus jenis disleksia mengalami Masalah dalam Memahami Kata, kesulitan dalam mengenali dan memproses bunyi-bunyi yang terkait dengan huruf dan kata-kata sehingga anak mengalami kesulitan dalam membaca, dan mengeja.

Penerapan yang terjadi pada sekolah ramah inklusi di Indonesia nyatanya masih sangat rendah, baik dari segi sumber daya manusia maupun sarana prasarana sekolah seperti fasilitas sekolah yang kurang menunjang bagi anak berkebutuhan khusus yang cukup kompleks seperti akses jalan, perlengkapan belajar dikelas, media pembelajaran yang sesuai kebutuhan, dan berbagai fasilitas lainnya yang

diperlukan anak-anak berkebutuhan khusus. Selain itu, terdapat situasi di mana lingkungan inklusi mungkin tidak sepenuhnya sesuai untuk semua siswa dengan kebutuhan khusus, sehingga mungkin diperlukan pendidikan khusus yang lebih spesifik untuk memenuhi kebutuhan mereka secara lebih baik.

#### 4. Simpulan dan Saran

Pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia mode *drill and practice* berbasis audiovisual dan aplikasi games anatomi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami nama dan bentuk/gambar organ-organ pencernaan mulai dari mulut hingga anus, bagaimana sistem organ-organ pencernaan bekerja, hal ini dapat dilihat dari hasil tes kemampuan siswa, kenaikan jumlah rata-rata prestes anak normal yang awalnya hanya 61,15 meningkat menjadi 78,46 hal ini menandakan pengetahuan siswa yang bertambah setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran sistem pencernaan menggunakan model *drill and practice* berbasis audiovisual dan games aplikasi anatomi. Tetapi data siswa ABK terlihat tidak memiliki peningkatan yang begitu signifikan dari hasil pretest sebesar 38,33% hanya meningkat menjadi 45% saja. Begitupun hasil uji menggunakan SPSS nilai rata-rata siswa secara keseluruhan sebelum perlakuan adalah 53,947, sedangkan nilai rata-rata ranah kognitif sesudah perlakuan adalah 67,895. Perbedaan rata-rata tersebut sebesar 14,948

Tingkat pemahaman sangat terlihat jelas peningkatan hasil belajar siswa termasuk siswa Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) juga terlihat signifikan, untuk siswa ABK jenis Slow learning, Tuna Grita, Disleksia dan Tuna Daksa masih dapat mengikuti pembelajaran dengan cukup baik walau sedikit lamban dalam memahami pembelajaran mampu mengikuti keaktifan teman yang lainnya, dapat bekerjasama dengan cukup baik dan saling bertoleransi akan tetapi untuk anak yang ABK jenis ADHD dan Tuna Ganda (Down Sindrom dan Tuna Daksa ) belum begitu dapat menyesuaikan diri dengan teman-teman kelasnya sehingga masih sangat perlu pendampingan khusus/pendidikan individual dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat kebutuhannya.

#### Daftar Pustaka

Azizah, N., Zmaroni, M., & Ginanjar, R. R. (2022). Analisis Kesulitan Belajar dalam Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Hidayaturohman Kecamatan Teluknaga Kabupaten Tangerang. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2419–2425.
- Darma, I. P., & Rusyidi, B. (2003). Pelaksanaan Sekolah Inklusi Di Indonesia. *Prosiding KS: Riset Dan PKM*, 2(2), 147–300.
- Efendi, N., & Putri, L. (2022). *Studi Literature Kesulitan Siswa Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 4(2010), 13084–13089.
- Fernandes, R. (2017). Adaptasi Sekolah Terhadap Kebijakan Pendidikan Inklusif. *Journal SOCIUS: Journal of Sociology Research and Education*, 4(2). <https://doi.org/10.24036/scs.v4i2.16>
- Haniifah, H., & Efendi, M. E. (2022). Peran Penting Guru Pembimbing Khusus Dalam Pendidikan Inklusi Di SDI Al-Muttaqin. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(3), 167–171.
- Khoirunisa, K., Prastowo, A., & Fatimah, S. (2021). Pembelajaran Berbasis Teknologi Model Drill and Practice untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(8), 942–948. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i8.372>
- Mahmudah, I., Prastowo, A., & Sunedi, S. (2022). Model Drill and Praticce Berbasis Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2652–2659. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1202>
- Nasution, A., & Prastowo, A. (2021). Analisis Pembelajaran Berbasis Teknologi Model Dirll And Practice Untuk MI/SD. *El-Midad: Jurnal PGMI*, 13(1), 10–14.
- Purwanti, S. (2018). Analisis Ragam Kesulitan Belajar IPA Kelas V SD Negeri Jombor. *Research Colloquium 2018 STIKES PKU Muhammadiyah Surakarta*, 58–67.
- Rahmah, S., Yuliati, L., & Irawan, E. B. (2017). Penguasaan Konsep Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 35–40.
- Siswanto, S. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Alat Peraga Organ Tubuh Manusia (TORSO) Pada Siswa Kelas V SDN Manggis 01 Tanggul Kabupaten Jember. *Jurnal Pancaran*, 4(1).
- Syarifa, F. (2023). *Jumlah Anak Berkebutuhan Khusus Terus Bertambah tapi Hanya 12 Persen yang Sekolah Formal*. <https://www.liputan6.com/>. <https://www.liputan6.com/disabilitas/read/5233102/jumlah-anak-berkebutuhan-khusus-terus-bertambah-tapi-hanya-12-persen-yang-sekolah-formal>
- Yuwono, I., & Mirnawati. (2021). Strategi Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Inklusi di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(4), 2015–2020.