

## PENGEMBANGAN MEDIA LEMBAR KERJA IPA UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA INKLUSI MELALUI LANGKAH ASSURE DI SMPN 3 PROBOLINGGO

**Toni Gigih Pradono Ali**

SMP Negeri 3 Probolinggo. Jalan Hayam Wuruk No. 155 Kecamatan Mayangan  
Kota Probolinggo, Jawa Timur. Kode Pos: 67217  
E\_mail: gigihpradono@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian untuk mendiskripsikan kelayakan media pembelajaran daring berupa lembar kerja untuk siswa inklusi. Desain media pembelajaran menggunakan model *Assure*. Tahap *Analyze Learner* didapat bahwa seharusnya empat siswa ABK tidak belajar IPA menggunakan metode yang sama dengan siswa reguler. Tahap *State standarts and objectives* didapat kegiatan belajar IPA bukan hanya untuk belajar bersosialisasi. Tahap *Selected, technology, media and materials* didapat pembelajaran secara daring. Tahap *Utilize technology, media and materials* didapat kebijakan sekolah untuk menggunakan aplikasi *WhatsApp* dalam pembelajaran. Tahap *Require learner participation* didapat penanaman aktivitas motorik akan melalui komik dan *puzzel*. Tahap *Evaluate and revise* didapat akan ada pembiasaan dalam bentuk evaluasi diri. Selanjutnya media lembar kerja ditelaah validasi oleh guru IPA, Seni Budaya, BK, dan diujicobakan pada siswa ABK kelas VII. Metode pengumpulan data menggunakan metode angket dan dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran daring berupa lembar kerja IPA untuk siswa lambat belajar yang dikembangkan layak untuk digunakan. Persentase kelayakan berdasarkan hasil telaah validasi tiga guru sebesar 89% (layak). Siswa memberikan respons positif sebesar 2,00893 (layak).

**Kata Kunci:** Lembar kerja; daring; inklusi; Assure.

## DEVELOPING SCIENCE WORKSHEET FOR INCLUSIVE STUDENTS USING ASSURE STEPS ON ONLINE LEARNING AT SMPN 3 PROBOLINGGO

**Abstract:** This research purpose to get the feasibility of online learning media in form of worksheets for inclusion students. Learning media design using the *Assure* model. In the *Analyze Learner* stage, it was found that four inclusion students should not study science using the same method as regular students. In the *State standards and objectives* stage, it was found that science learning activities not just for socializing. The *Selected* stage, *technology, media and materials*, it was found that online learning. The *Utilize technology, media and materials* stage, it was found that a school policy to use the *WhatsApp* application in learning. The *Require learner participation* stage involves planting motor activities through comics and puzzles. *Evaluate and revise* stage, there will be habituation in the form of self-evaluation. And than worksheet media was reviewed for validation by science, cultural arts, and counseling teachers and tried on grade VII slow learner students. To collecting data, the method which is used are questionnaire and data analysis method. Result of this research shows that the online learning media in the form of science worksheets for slow learners were developed feasible to use. The feasibility percentage based on validation result of three teachers was 89% (feasible). Students gave a positive response of 2,00893 (feasible).

**Keywords:** Worksheet; online; inclusion; Assure.

## PENDAHULUAN

SMP Negeri 3 Probolinggo merupakan sekolah dengan program inklusi. Sebagai sekolah dengan program inklusi, pembelajaran di SMPN 3 Probolinggo mengacu pada program pembelajaran “akrab” yang menempatkan siswa pada kesesuaian secara karakteristik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang mengakui lingkungan belajar seperti guru, administrator, orang tua, masyarakat bukan hanya sebagai pembimbing pembelajaran siswa tetapi juga menjadi objek pembelajaran.

Rotasi guru di Kota Probolinggo memberi tantangan bagi guru-guru yang masuk SMPN 3 Probolinggo, segera beradaptasi dengan layanan anak berkebutuhan khusus (ABK). Rumah singgah SMP Negeri 3 Probolinggo memiliki program “Aserehe” bagi anak berkebutuhan khusus, bertujuan memberikan pembelajaran yang kreatif, inovatif serta menyenangkan dalam mencapai dan mengembangkan kemampuan *life skill*. Tidak mudah bagi guru-guru mata pelajaran yang baru mutasi, sebagian besar masih menganggap tujuan program siswa ABK adalah belajar bersosialisasi dengan belajar berdampingan bersama siswa reguler.

Program “Aserehe” singkatan dari Anak Senang Berkreasi jadi Anak Hebat. Kegiatan yang tergabung dalam banyak pembelajaran melalui tahap-tahap psiko-motorik dan bina diri. Kegiatan yang mengarah pada suatu saat nanti melakukan kunjungan industri dengan dasar: membuat, meronce, dan membuat karya dari bahan daur ulang sampah. Mata pelajaran IPA ingin mendukung program ini dengan memberikan keterampilan membuat gambar, mengatur komposisi gambar melalui materi IPA.

Program sekolah inklusi menuntut guru untuk mengkondisikan lingkungan agar bisa digunakan dalam pembelajaran semua siswa. Suatu lingkungan yang “akrab” terhadap pembelajaran yang membuat siswa tidak hanya mengambil manfaat dengan belajar sendiri tetapi juga dengan belajar dari orang lain yang kebutuhannya juga perlu diperhatikan. Misalnya, suatu lingkungan yang “akrab” terhadap pembelajaran, berarti tidak hanya memberikan suatu kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajarannya, tetapi juga membuat siswa mendapat dan mengadaptasi metode pembelajaran baru, terutama dalam masa pandemi Corona yang masih terjadi hingga semester genap ini, dan membuat

pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *WhatsApp*.

Berdasar informasi guru pendamping khusus (GPK), pada tahun ajaran ini untuk tingkat yang sama, anak berkebutuhan khusus (ABK) SMP Negeri 3 Probolinggo memiliki karakteristik ABK dengan jenis ketunaan yang tidak jauh beda sehingga bisa dicoba diterapkan pembelajaran dengan metode penanganan yang sama. Perlu inovasi untuk memberi layanan pembelajaran bagi siswa *slow learner* dengan karakteristik IQ di bawah rata-rata.

Maka perlu kiranya menggunakan langkah-langkah metode *Assure* bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran agar bisa digunakan siswa ABK dalam pembelajaran IPA sebagai dukungan pada program "Aserehe".

Belajar secara *online* atau dalam jaringan (daring) membutuhkan motivasi diri tinggi dari siswa. Menjaga minat belajar siswa tidak mudah apalagi bagi siswa ABK, tetapi ini semua adalah tantangan menarik bagi guru agar siswa mendapat layanan pembelajaran terutama pembelajaran IPA. Jadi permasalahan penelitian ini adalah perlu kiranya dikembangkan media pembelajaran IPA secara daring menggunakan aplikasi *WhatsApp* dalam bentuk

lembar kerja berbasis langkah model *Assure*, sebagai kegiatan remedial untuk layanan pembelajaran siswa *slow learner*.

Tujuan inovasi pembelajaran ini untuk mengetahui potensi lembar kerja yang dikembangkan dengan langkah model *Assure* pada pembelajaran daring sebagai kegiatan remedial pada layanan pembelajaran siswa ABK di masa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *WhatsApp* dalam menjaga minat belajar IPA siswa ABK SMP Negeri 3 Probolinggo.

Manfaat inovasi pembelajaran ini adalah mendapatkan bentuk layanan pembelajaran menarik dan menjaga minat siswa ABK untuk belajar IPA. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk lembar kerja berbasis langkah model *Assure* pada pembelajaran daring sebagai kegiatan remedial bisa menjadi layanan pembelajaran untuk siswa ABK di masa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *WhatsApp*.

Untuk menyamakan pemikiran variabel judul pengembangan media pembelajaran daring IPA melalui lembar kerja berdasarkan langkah *Assure* di SMPN 3 Probolinggo sebagai remedial anak berkebutuhan khusus (ABK), maka gambaran variabel penelitian adalah sebagai berikut.

### **Lembar Kerja**

Lembar kerja merupakan lembaran berisi item-item: standar kompetensi, indikator ketercapaian materi, ringkasan materi (dalam bentuk komik), langkah-langkah suatu kegiatan dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai (menyertakan kegiatan mengatur *puzzle*), dilanjut evaluasi diri siswa. Langkah kegiatan akan divariasikan untuk mendapatkan minat dan kebermaknaan pembelajaran IPA bagi siswa ABK.

### **Langkah-langkah Model Assure**

Langkah yang digunakan untuk mendapatkan media pembelajaran yang sesuai, diwujudkan dalam bentuk lembar kerja. Langkah-langkah itu meliputi: *Analyze learner* (Analisis pebelajar), *State standards and objectives* (Merumuskan standar dan tujuan), *Select strategies, technology, media, and materials* (Memilih strategi, teknologi, media dan materi), *Utilize technology, media and materials* (Menggunakan teknologi, media dan bahan ajar), *Require learner participation* (Mengharuskan Partisipasi Peserta Didik), *Evaluate and revise* (mengevaluasi dan merevisi)

### **Pembelajaran daring**

Pembelajaran di masa pandemi Corona menggunakan fasilitas internet

karena tidak memungkinkannya pembelajaran tatap muka di semester genap tahun pelajaran 2020-2021. Pembelajaran daring ini menggunakan *WhatsApp* sesuai kebijakan SMPN 3 Probolinggo.

### **Siswa Inklusi**

Siswa rumah singgah SMPN 3 Probolinggo yang merupakan sekolah dengan program inklusi. Berdasarkan informasi guru pendamping khusus (GPK), siswa ABK *slow learner* SMPN 3 Probolinggo mempunyai karakteristik IQ di bawah rata-rata, bermasalah pada pemahaman informasi, butuh arahan/pendampingan, bisa menangkap informasi verbal sederhana, lambat belajar tetapi dengan kelebihan bisa bacatulis.

## **METODE PENGEMBANGAN MEDIA**

### **Rancangan Karya Inovasi**

#### **Pembelajaran**

Rancangan sebagai proses penemuan inovasi media pembelajaran berupa lembar kerja yang mengakomodasi media komik dan mengatur *puzzle*, dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model *Assure*.

Tahap pertama: *Analyze Learner* (Analisis pebelajar). Dilakukan melalui sarana formal (seperti meninjau hasil ujian standar atau memberikan ujian

yang dibuat guru dan penilaian) (Smaldino dalam Kurniawati, 2017: 27-28). Berdasar-kan langkah tersebut dan informasi dari GPK berdasarkan tes IQ, ditentukan pengamatan dilakukan di kelas (7G) Karen, Safira (7E), Sabrina dan Naila (7C). Berdasarkan saran Smaldino dalam Kurniawati, 2017: 27-28 tentang pengelompokan gaya belajar siswa didasarkan pada kebiasaan memproses informasi dan informasi dari GPK ditentukan: pembelajaran berurutan konkret, pembelajaran dengan pengalaman langsung, langkah pembelajaran langsung dikerjakan, yang disajikan dalam susunan yang logis. Siswa merupakan AKB dengan ketunaan lambat belajar (*slow learner*).

Tahap kedua: *State Standards and Objectives* (Merumuskan standard dan tujuan). Menurut Oemar Hamalik (2013: 7), tujuan pembelajaran harus memenuhi kriteria: 1)menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, 2)mendefinisikan tingkah laku siswa agar dapat diamati dan diukur, 3)menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki. Berdasar-kan langkah tersebut, ditentukan: Kegiatan belajar mengajar (KBM) bukan hanya untuk belajar bersosialisasi dengan siswa regular tapi mengajak siswa untuk merasakan belajar

dengan instruksi yang mudah dimengerti, lebih banyak gambar, aktifitas motorik mengarah pada program BK (Aserehe): menulis, menggambar/membatik, meronce.

Tahap Ketiga: *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih strategi, teknologi, media dan materi). Berdasarkan Smaldino (dalam Kurniawati, 2017: 35) disim-pulkan media pembelajaran yang baik harus memenuhi syarat dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Jadi, ditentukan pembelajaran untuk siswa ABK menggunakan media lembar kerja yang menyesuaikan kebijakan sekolah yaitu belajar secara daring menggunakan aplikasi WA dengan pembelajaran berpusat pada guru.

Tahap keempat: *Utilize Technology, Media and Materials* (Menggunakan teknologi, media dan bahan ajar). 1)Mempersiapkan teknologi, media dan materi. 2)Mempersiapkan lingkungan belajar. 3)Mempersiapkan siswa. 4)Menyedia-kan pengalaman belajar. 5)Memper-siapkan bahan pembelajaran. Berdasarkan langkah ini ditentukan pembelajaran menyesuaikan kebijakan sekolah di masa pandemi untuk siswa ABK. Lembar kerja mengakomodasi komik dan mengatur

*puzzle* sebagai langkah-langkah belajar disampaikan secara daring menggunakan aplikasi WA.

Tahap Kelima: *Require Learner Participation* (Mengharuskan Partisipasi Siswa). Sebaiknya aktivitas proses pembelajaran memungkinkan siswa menerapkan pengetahuan atau kemampuan baru dan menerima umpan balik. Berdasarkan langkah ini ditentukan: siswa ABK banyak menulis, menggambar, dan mengatur posisi gambar (*puzzle*) mengikuti langkah-langkah kerja dan diakhir belajar mengisi evaluasi diri.

Tahap Keenam : *Evaluate and Revise* (mengevaluasi dan merevisi). Ditentukan item-item kelengkapan lembar kerja akan terus diperbaiki sesuai evaluasi diri siswa.

### **Uji Kelayakan Media**

#### **Kelayakan Teoritis**

Telaah validasi dilakukan oleh teman guru Seni Budaya, IPA, dan guru BK untuk menilai kelayakan teoritis media lembar kerja IPA siswa ABK dengan ketunaan lambat belajar. Kelayakan komik dalam lembar kerja yang dilakukan guru Seni Budaya berdasarkan kesesuaian dengan kriteria pengembangan suatu komik yang

dikemukakan oleh Arsyad (2002). Komik di desain dengan kata sederhana, mudah dibaca, kalimat yang ditulis ringkas, jelas, padat dan mudah dimengerti, elemen-elemen yang ada dalam media visual yakni komik harus saling terkait sebagai satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh, penekanan-penekanan pada bagian yang menjadi pusat perhatian siswa, dan keseimbangan. Selain prinsip-prinsip di atas, pengembangan komik sebagai media visual memperhatikan: bentuk, garis, tekstur dan warna.

Tingkat kesulitan lembar kerja menyesuaikan informasi guru pendamping khusus (GPK) bahwa siswa ABK SMPN 3 Probolinggo mempunyai karakteristik IQ di bawah rata-rata, lambat pada pemahaman informasi, butuh arahan/ pendampingan, bisa menangkap informasi verbal sederhana, lambat belajar tetapi dengan kelebihan bisa baca-tulis. Tingkat intelegensi siswa yang ada, hanya memungkinkan pembelajaran dengan tingkat pemahaman setengah dari pemahaman belajar usia siswa sebayanya.

Kesesuaian materi pada lembar kerja dilakukan guru IPA dengan kriteria: Tema cerita pada komik sesuai dengan kompetensi dasar, kejelasan rumusan tujuan pembelajaran, materi tidak

menimbulkan banyak tafsir, sesuai dengan kebenaran fakta, prinsip dan konsep, penyajian konsep/materi mudah dicerna, merangsang siswa untuk membaca, terdapat kegiatan praktikum sebagai kegiatan khas pelajaran IPA, disajikan latihan soal untuk mengetahui penguasaan kompetensi dasar.

Data yang diperoleh selama penelitian dianalisis secara kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Media lembar kerja yang mengakomodasi komik dan *puzzel* IPA dikatakan layak apabila semua aspek dalam angket telah validasi mendapat persentase  $\geq 61\%$  dengan kriteria layak dan sangat layak (Riduwan, 2010).

### Kelayakan Empiris

Kelayakan empiris untuk mengetahui respons siswa dilakukan dengan cara mengujicobakan pada siswa ABK kelas VII SMP Negeri 3 Probolinggo. Kriteria yang diamati adalah: Kesesuaian jawaban dalam pengerjaan tugas, keberadaan pendamping ketika siswa mengerjakan lembar kerja, skala

kemandirian siswa ketika mengerjakan bersama pendamping, skor penilaian diri siswa atas jawaban tugas, pencapaian kemampuan siswa terhadap indikator pembelajaran, kesan siswa selama mengerjakan lembar kerja, dan perasaan siswa setelah mengerjakan lembar kerja.

### Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket meliputi angket telaah validasi media lembar kerja yang mengakomodasi komik dan pengaturan *puzzel*. Data tersebut berupa telaah validasi guru IPA, Seni Budaya, dan BK. Data juga didapat dari lembar evaluasi diri dalam lembar kerja untuk mengetahui respons siswa.

Data yang diperoleh selama penelitian dianalisis secara kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil akan dibandingkan dengan Table 1. Konversi Skor untuk Skala Empat

Tabel 1. Konversi Skor untuk Skala Empat

No	Interval Skor		Kategori	Nilai
1	$X \geq \bar{X} + 1.SB_x$	$X \geq 3,00$	Sangat Baik	A
2	$\bar{X} + 1.SB_x > X \geq \bar{X}$	$3,00 > X \geq 2,50$	Baik	B
3	$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SB_x$	$2,50 > X \geq 2,00$	Cukup	C
4	$X < \bar{X} - 1.SB_x$	$X < 2,00$	Kurang	D

Sumber : Djemari Mardapi (2008: 123)

Keterangan:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \times 1/2 \\ &= (4,00 + 1,00) \times 1/2 \\ &= 2,50\end{aligned}$$

$SB_x$  = simpangan baku skor keseluruhan

$$\begin{aligned}&= \left(\frac{1}{2}\right)\left(\frac{1}{3}\right)(\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}) \\ &= \left(\frac{1}{2}\right)\left(\frac{1}{3}\right)(4,00 - 1,00) \\ &= 0,50\end{aligned}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari tahap Assure yaitu penyusunan desain awal media lembar kerja mengakomodasi komik dan pengaturan *puzzel* mendapatkan saran positif sehingga dilakukan revisi. Selanjutnya diadakan telaah oleh guru IPA, Seni Budaya, dan BK. Berdasarkan hasil telaah validasi guru IPA, Seni Budaya, dan BK, didapat:

Tabel 2. Persentase Telaah Validasi Guru

No	Aspek yang Dinilai	Guru IPA (%)	Guru SBK (%)	Guru BK (%)
1	Rata-rata kelayakan format tampilan komik dalam lembar kerja IPA	87	87	87
2	Rata-rata kelayakan materi komik dalam lembar kerja	87	96	86
3	Rata-rata kelayakan penyajian bahasa komik	90	87	90
4	Rata-rata kelayakan format tampilan <i>puzzel</i> dalam lembar kerja IPA	88	85	78
5	Rata-rata kelayakan format tampilan komik dan <i>puzzel</i> dalam lembar kerja IPA	94	95	93
	Kelayakan teoritis lembar kerja mengakomodasi komik dan <i>puzzel</i> secara keseluruhan	89	90	87
	Rata-rata keseluruhan kelayakan teoritis lembar kerja mengakomodasi komik dan <i>puzzel</i>	89		

Berdasarkan ke-5 aspek angket telaah validasi yang disajikan, format media lembar kerja mengakomodasi komik dan pengaturan *puzzel* mendapatkan persentase kelayakan sebesar 89%, dan berdasarkan skala

likert (Riduwan, 2010) dikategorikan sangat layak.

Dari ke-5 aspek format tampilan media lembar kerja mengakomodasi komik dan pengaturan *puzzle* tersebut, penampilan pengaturan *puzzle* mendapatkan persentase terkecil (84%).

Bagi siswa inklusi dengan ketunaan lambat belajar, sebaiknya untuk pengaturan *puzzle* diperintahkan untuk mencetak dan memotong tiap bagian agar lebih mudah mengerjakannya. Seperti pernyataan Arsyad (2002), bahwa media pembelajaran berbentuk gambar juga membawa pesan atau informasi yang bertujuan intruksional/ mengandung maksud pengajaran. Sementara itu, untuk aspek yang mendapatkan persentase tertinggi sebesar 90% (sangat layak) yaitu aspek materi komik. Gambar yang ditampilkan dalam komik juga didukung dengan konsep pewarnaan yang tepat, sehingga lebih menarik dan dapat melukiskan konsep secara visual. Hal itu sesuai

dengan pernyataan Munadi (2008) bahwa pewarnaan digunakan untuk mempertinggi tingkat realisasi gambar.

**Kelayakan Empiris.**

Hasil yang diperoleh dari telaah validasi adalah kritik dan saran yang kemudian direvisi/diperbaiki untuk diujicobakan kepada empat siswa ABK kelas VII. Uji Coba dilakukan untuk memperoleh kelayakan empiris media lembar kerja yang mengakomodasi komik dan *puzzel* yang dikembangkan.

Tabel hasil pengamatan respons siswa seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Respons Siswa

No	Bulan	Rata-rata Skor Pengerjaan Lembar Kerja						
		Tugas	Pendamping	Skala Kemandirian	Penilaian Diri	Capaian Indikator	Kesulitan	Persasaan
1	Januari	2	1.25	0.5	1	1	1.5	1.75
2	Pebruari	2.75	2.25	2.25	3	0.75	1.5	2.25
3	Maret	2.5	2.5	2.75	2.75	1	2.25	2.5
4	April	2.75	2.25	2.75	3	1	2	2.5

Kelayakan rata-rata respons siswa dalam Uji coba penggunaan media pembelajaran dalam bentuk lembar kerja yang mengakomodasi komik dan

pengaturan *puzzle*, berbasis langkah model *Assure* pada pembelajaran daring sebagai kegiatan remedial siswa ABK di masa pembelajaran daring menggunakan

aplikasi *WhatsApp* secara keseluruhan yang meliputi aspek Kesesuaian jawaban dalam pengerjaan tugas, keberadaan pendamping ketika siswa mengerjakan lembar kerja, skala kemandirian siswa ketika mengerjakan bersama pendamping, skor penilaian diri siswa atas jawaban tugas, pencapaian kemampuan siswa terhadap indikator pembelajaran, kesan siswa selama mengerjakan lembar kerja, dan perasaan siswa setelah mengerjakan lembar kerja. Berdasarkan perbandingan table 2 dengan Tabel 1. didapat bahwa hasil konversi skor menjadi skala empat adalah 2,00893 berada pada kategori cukup baik, jadi media lembar kerja mengakomodasi komik dan pengaturan *puzzle* layak untuk digunakan.

Dari Tabel 2. Hasil Pengamatan Respons Siswa, dapat dilihat bahwa pencapaian aspek indikator pembelajaran masih rendah, hal ini seperti yang disampaikan oleh Silverajan & Govindaraj dalam Sirri, 2020 bahwa dengan penggunaan *Edpuzzle*, siswa terdorong menjadi pembelajar aktif, berusaha merefleksi proses pembelajarannya dan mencari bantuan ketika mereka membutuhkannya. Ini menunjukkan bahwa *Education puzzle* memiliki potensi yang baik dalam

mengembangkan keterampilan belajar mandiri siswa tetapi keefektifannya memerlukan pemantauan guru, agar guru bisa memberi dukungan yang tepat.

Model pembelajaran *Assure* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung dengan permasalahan sehari-hari anak. Penerapan model pembelajaran *Assure* dapat meningkatkan prestasi belajar IPA anak tunalaras (Utami dkk, 2018). Menurut Zaini, dkk (2007: 5) Pembelajaran yang tidak membosankan melainkan sesuatu yang disukai oleh anak sehingga materi pelajaran lebih terserap oleh anak karena anak tidak merasa terpaksa untuk belajar. Siswa akan lebih fokus dan menerima pelajaran dengan lebih cepat jika diberikan pengajaran yang menyenangkan, menghibur, dan menggugah minat dan hasrat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Materi yang terserap oleh anak menjadikan prestasi belajar IPA anak tunalaras menjadi meningkat.

Persentase ketertarikan siswa, bila diinterpretasikan menurut Riduwan (2010) sangat layak untuk digunakan oleh siswa. Hal itu sesuai dengan pernyataan Sudjana dan Rivai (2002) yang menyatakan bahwa peranan komik

sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat siswa. komik merupakan suatu jembatan untuk menumbuhkan minat baca, menunjukkan bahwa membaca adalah kegiatan yang amat menyenangkan. Komik bukan hanya sekedar media hiburan tetapi komik bisa menjadi media untuk mendidik dan mengajar ilmu pengetahuan dan moral kepada siswa. Buku komik menyediakan kriteria-kriteria yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa (Santayasa, 2007 dalam Purwanto, 2013). Hal tersebut didukung oleh *WhatsApp Messenger* sebagai teknologi populer yang sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran. Al Saleem (2014) menambahkan bahwa dalam *WhatsApp Messenger* terdapat *Whatsapp Group* yang mampu membangun sebuah pembelajaran yang menyenangkan terkait berbagai topik pembelajaran yang diberikan oleh guru.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Media pembelajaran dalam bentuk

lembar kerja yang mengakomodasi komik dan pengaturan *puzzle*, berbasis langkah model *Assure* pada pembelajaran daring sebagai kegiatan remedial siswa ABK di masa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang dikembangkan layak secara teoritis berdasarkan hasil telaah validasi guru IPA, Seni Budaya, dan BK dengan persentase sebesar 89%. 2. Media pembelajaran dalam bentuk lembar kerja yang mengakomodasi komik dan pengaturan *puzzle*, berbasis langkah model *Assure* pada pembelajaran daring sebagai kegiatan remedial siswa ABK di masa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *WhatsApp* layak secara empiris berdasarkan respon siswa dengan kesesuaian kriteria jawaban dan pernyataan yang diberikan sebesar 2,00893 kategori cukup baik.

## DAFTAR RUJUKAN:

Alsaleem, B. I. A. (2014). *The Effect of "WhatsApp" electronic dialogue journaling on improving writing vocabulary word choice and voice of EFL undergraduate Saudi students*. 21st Century Academic Forum Conference at Harvard Boston, MA U.S.A. Official Conference Proceedings. [http://www.21caf.org/uploads/1/3/5/2/13527682/alsaleem-hrd-conference\\_proceedings.pdf](http://www.21caf.org/uploads/1/3/5/2/13527682/alsaleem-hrd-conference_proceedings.pdf).

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.BSNP
- Kurniawati, Fitra. (2017). *Penerapan Langkah-Langkah Model Assure dalam Pemilihan Media Mata Pelajaran IPA oleh Guru SD Negeri Kelas Rendah Se-Kecamatan Seyegan*. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta
- Oemar Hamalik. (2013). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Purwanto, Didik. (2013). *Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SMP Kelas VII*. Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa. Volume 01 Nomor 01 Tahun 2013, 71-76
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Smaldino, S.E., & Russel, J.D. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River: Pearson Education, Inc
- Sanjaya, P.D. 2010. *Perencanaan dan Desain pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Silverajah, V. S. G.& Govindaraj, A. (2018). *The Use of Edpuzzle to Support Low-Achiever's Development of Self-Regulated Learning and Their Learning of Chemistry*. In Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers (ICETC '18). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 259-263. DOI:https://doi.org/10.1145/3290511.3290582
- Sirri, Evi Latifatus. Puji Lestari. (2020). *Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group sebagai Alternatif Pembelajaran Daring pada Era Pandemi*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia Volum 5 Nomor 2 bulan September 2020 Page 67 - 72 p-ISSN: 2477-5967 e-ISSN: 2477-8443
- Sudjana dan Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Utami, Destri Wahyu. Mohammad Anwar, Hermawan. (2018). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Assure terhadap Peningkatan Prestasi Belajar IPA Anak Tunalaras Kelas IV di SLB E Bhina Putera Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Inklusi Volume 2 Nomor 1 Tahun 2018. Halaman: 005-014 e-ISSN: 2580-9806.
- Zaini, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.