ABSTRAK

Shania Ayu Bestira (2230040093): "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Gambar Cerita dalam Pembelajaran Bermakna Pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim A.S." (Penelitian pada Kelas II C SD Negeri Cipondoh 1)

Di kelas II C SD Negeri Cipondoh 1 didominasi oleh peserta didik hiperaktif, tidak fokus dan sulit memaknai pembelajaran. Para pendidik telah mengupayakan pembelajaran yang lebih bermakna dikelas ini seperti penggunaan media visual, video pembelajaran, atau pembelajaran berbasis kuis dan games, namun pada kenyataannya kegiatan pembelajaran masih belum maksimal dikarenakan kelas yang tidak kondusif serta guru yang belum memaksimalkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan gaya belajar peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini diantaranya untuk megenali dan menganalisis: 1) Bagaimana kondisi dan kebutuhan belajar peserta didik di kelas II C SD Negeri Cipondoh 1 2) Bagaimana penyusunan desain LKPD berbasis Gambar Cerita pada media Canva 3) Bagaimana pendalaman konsep Pembelajaran Bermakna terkandung dalam LKPD berbasis Gambar Cerita 4) Bagaimana pengembangan LKPD berbasis Gambar Cerita dengan Model ASSURE di kelas II C SD Negeri Cipondoh 1 5) Bagaimana perbedaan kebermaknaan pembelajaran dalam pengalaman belajar dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan penerapan pembelajaran bermakna melalui LKPD berbasis Gambar Cerita.

Penelitian ini didasari oleh teori bahwa terjadi Pembelajaran Bermakna dipengaruhi oleh bahan pelajaran yang menyesuaikan kemampuan serta kondisi peserta didik juga relevan dengan struktur kognitif pada jenjang pendidikannya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ASSURE.Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, tes, wawancara, dan studi dokumentasi.

Hasil penelitian diantaranya: 1) Analisis kondisi kelas II C sulit kondusif dengan karakteristik peserta didik hiperaktif, sehingga membutuhkan pengembangan bahan ajar untuk dapat menciptakan pembelajaran bermakna, maka untuk mengantisipasi masalah tersebut peneliti memberikan solusi pengembangan LKPD berbasis Gambar Cerita. 2) Penyusunan LKPD berbasis Gambar Cerita melalui media *Canva* dimulai dari pembuatan *storyboard*, pemilihan gambar, teks, warna, pelapisan, hingga *finishing* desain, hal ini menyesuaikan dengan kebutuhan serta gaya belajar peserta didik kelas II C. 3) Pendalaman konsep pembelajaran bermakna yang terkandung dalam LKPD berbasis Gambar Cerita dilakukan dengan proses penghayatan konsep pembelajaran bermakna, contohnya penggunaan kalimat-kalimat pengait, serta memasukan unsur aktif, konstruktif, dan reflektif dalam lembar LKPD. 4) Pengembangan LKPD dengan model ASSURE dimulai dari menganalisis karakteristik pembelajar, menentukan tujuan pembelajaran, memilih/memodifikasi metode, media, dan bahan ajar, penggunaan media dan bahan ajar, melibatkan peserta didik aktif, dan evaluasi, revisi/refleksi. Nilai kelayakan LKPD dari ahli media memperoleh 91% kategori "Sangat Valid" dan ahli materi 93,25% kategori "Sangat Valid". 5) Perbedaan kebermaknaan pembelajaran dilihat dari angket respon siswa 100% menjawab mendapatkan perbedaan setelah belajar menggunakan LKPD berbasis Gambar Cerita juga hasil belajar mengalami peningkatan dengan nilai *pretest* rata-rata sebelumnya adalah 70, maka pada nilai *posttest* didapatkan rata-rata nilai siswa keseluruhan 92.

ABSTRACT

Shania Ayu Bestira (2230040093): "Development Of Student Worksheets Based On Illustrated Story In Meaningful Learning On The Exemptorial Story Of Prophet Ibrahim A.S." (Research in Class II C of Cipondoh 1 Public Elementary School).

In class II C at Cipondoh 1 Public Elementary School, students are predominantly hyperactive, unfocused, and struggle to understand the meaning of their learning. Educators have attempted to make learning more meaningful in this class, such as using visual media, instructional videos, or quizzes and games. However, learning activities are still not optimal due to a less conducive classroom and teachers who have not optimized teaching materials that are appropriate to the needs, conditions, and learning styles of students.

The objectives of this study include identifying and analyzing: 1) the learning conditions and needs of students in class II C at Cipondoh 1 Public Elementary School; 2) how the design student worksheets based illustrated story using Canva is developed; 3) how the concept of meaningful learning is embedded in story-based student worksheets; 4) how student worksheets based illustrated story are developed using the ASSURE model in class II C at Cipondoh 1 Public Elementary School; 5) how the meaningfulness of learning differs in students' learning experiences and learning outcomes before and after the implementation of meaningful learning through story-based student worksheets.

This research is based on the theory that meaningful learning is influenced by learning materials that are tailored to the abilities and conditions of students and are relevant to their cognitive structure at their level of education.

This research is a Research and Development (R&D) study using the ASSURE development model. Data collection techniques included observation, questionnaires, tests, interviews, and documentation studies.

The research findings include: 1) Analysis of the difficult conditions in Class II C, characterized by hyperactive students, necessitating the development of teaching materials to create meaningful learning. To address this issue, the researcher proposed a solution: developing a Student Worksheet based on illustrated story. 2) The preparation of the Student Worksheet based on illustrated story using Canva began with storyboarding, selecting images, text, colors, overlays, and finalizing the design. This was done to adapt to the needs and learning styles of Class II C students. 3) The concept of meaningful learning contained in the Student Worksheet was deepened through a process of internalizing the concept, for example, by using linking sentences and incorporating active, constructive, and reflective elements into the worksheet. 4) The development of Student Worksheet with the ASSURE model starts from analyzing learner characteristics, determining learning objectives, selecting/modifying methods, media, and teaching materials, using media and teaching materials, involving active learners, and evaluation, revision/reflection. The Student Worksheet feasibility value from media experts obtained 91% in the "Very Valid" category and material experts 93.25% in the "Very Valid" category. 5) The difference in the meaningfulness of learning is seen from the student response questionnaire, 100% answered that they found a difference after learning using student worksheet based on illustrated story, and learning outcomes also increased with the previous average pretest score being 70, then the posttest score obtained an average overall student score of 92.

الملخص

شانيا أيو بستيرا (2230040093): "تطوير ورقة عمل المتعلّمينالمبنية على الصور القصصية في التعلم ذي المعنى في مادة قصة النبي إبراهيم عليه السلام" (دراسة على الصف الثاني "ج" في المدرسة الابتدائية الحكومية تشيبوندوح ١)

في الصف الثاني ج بمدرسة سيبوندوه ١ الابتدائية العامة، يعاني الطلاب في الغالب من فرط النشاط وعدم التركيز ويكافحون لفهم معنى تعلمهم. حاول المعلمون جعل التعلم أكثر جدوى في هذه الفئة، مثل استخدام الوسائط المرئية ومقاطع الفيديو التعليمية أو الاختبارات والألعاب. ومع ذلك، لا تزال أنشطة التعلم غير مثالية بسبب الفصل الدراسي غير المواتي والمعلمين الذين لم يحسنوا المواد التعليمية المناسبة لاحتياجات الطلاب وظروفهم وأساليب تعلمهم.

تتضمن أهداف هذه الدراسة تحديد وتحليل: ١) ظروف التعلم واحتياجات الطلاب في الصف الثاني ج بمدرسة سيبوندوه ١ الابتدائية العامة؛ ٢) كيفية تطوير تصميم أوراق عمل الطلاب القائمة على القصة ؛ ٣) كيفية تضمين مفهوم التعلم الهادف في أوراق عمل الطلاب القائمة على القصة؛ ٤) كيفية باستخدام في الصف الثاني ج بمدرسة سيبوندوه ١ تطوير أوراق عمل الطلاب القائمة على القصة باستخدام نموذج الابتدائية العامة؛ ٥) كيف تختلف جدوى التعلم في تجارب تعلم الطلاب ونتائج تعلمهم قبل وبعد تطبيق التعلم الهادف من خلال أوراق عمل الطلاب القائمة على القصص.

يستند هذا البحث إلى نظرية مفادها أن التعلم الهادف يتأثر بمواد تعليمية مصممة خصيصًا لقدرات الطلاب وظروفهم، وملائمة لبنيتهم المعرفية في مستواهم التعليمي.

تضمنت تقنيات جمع البيانات الملاحظة .هذا البحث هو دراسة بحثية وتطويرية باستخدام نموذج التطوير والاستبيانات والاختبارات والمقابلات ودراسات التوثيق.

تتضمن نتائج البحث ما يلي: ١) تحليل الظروف الصعبة في الصف الثاني ج، والتي تتميز بطلاب مفرطي النشاط، مما يستلزم تطوير مواد تعليمية لخلق تعلم هادف. لمعالجة هذه المشكلة، اقترح الباحثون حلاً: تم إعداد ورقة عمل للطلاب قائمة على قصة (٢ تطوير ورقة عمل للطلاب قائمة على قصة مصورة ، بدءًا من رسم القصة المصورة، واختيار الصور والنصوص والألوان والتراكبات، باستخدام مصورة ووضع اللمسات الأخيرة على التصميم. تم ذلك للتكيف مع احتياجات وأساليب تعلم طلاب الصف الثاني ج. من خلال ٣) تم تعميق مفهوم التعلم الهادف الوارد في ورقة عمل الطالب القائمة على القصة المصورة عملية استيعاب المفهوم، على سبيل المثال، باستخدام جمل الربط ودمج العناصر النشطة والبناءة والتأملية من تحليل خصائص المتعلم، وتحديد أهداف التعلم، باستخدام نموذج في ورقة العمل. ٤) يبدأ تطوير واختيار/تعديل الأساليب والوسائط ومواد التدريس، واستخدام الوسائط ومواد التدريس، وإشراك المتعلمين من خبراء الوسائط على ٩١٪ في فئة "صالحة النشطين، والتقييم والمراجعة/التأمل. حصلت قيمة جدوى جدًا" وخبراء المواد على ٩٣.٢٥٪ في فئة "صالحة جدًا". ٥) الفرق في معنى التعلم يظهر من استبيان القائم على القصة والصور، استجابة الطلاب، حيث أجاب ١٠٠٪منهم أنهم وجدوا فرقًا بعد التعلم باستخدام كما زادت نتائج التعلم أيضًا حيث كان متوسط درجة الاختبار الأولي السابق ٧٠، ثم حصلت درجة الاختبار البعدي على متوسط درجة إجمالية للطالب ٩٢.