

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di dalam kelas adalah proses magis dalam suatu pendidikan. Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan salah satunya terdapat dalam sinergi antara pendidik dan peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, konstruktif, dan reflektif di dalam kelas, dimana pembelajaran yang dipelajari saat itu dapat melekat dan bermakna bagi peserta didik bukan hanya sebatas pentransferan ilmu.

Pembelajaran hanya dengan memberikan materi ajar dari pendidik kepada peserta didik tanpa menyisipkan makna serta refleksi di dalamnya dinilai belum sepenuhnya dapat mewujudkan kebermaknaan pembelajaran. Terdapat faktor lain yang bisa menjadikan pembelajaran itu diasosiasikan pada pengalaman peserta didik di kehidupan nyatanya, sehingga apa yang telah dipelajarinya dapat mengatasi kesulitan dalam kehidupan serta menjadi pembelajaran yang bermakna (*meaningful*).

Sebagai pendidik, tujuan yang hendak dicapai selain peserta didik dapat memahami pembelajaran adalah bagaimana mereka dapat selalu berrefleksi terhadap apa yang telah mereka terima dan pelajari di sekolah, mengaplikasikannya dalam kehidupan, serta dapat membentuk karakter baik dan akhlak. Melihat pentingnya sinergi antara pendidik dan peserta didik saat pembelajaran berlangsung, maka peserta didik sebagai penerima pembelajaran pun hendaknya dapat menjalani pembelajaran dengan fokus, kondusif, dan terarah. Dengan begitu pembelajaran yang aktif, konstruktif, dan reflektif sebagaimana pembelajaran yang bermakna akan dapat diwujudkan.

Satuan pendidikan diharapkan dapat mewujudkan pengalaman belajar yang bermakna, guna membangun pemahaman yang utuh dalam pembelajaran. Pemahaman konsep suatu materi pelajaran sehingga menjadi pembelajaran bermakna juga dapat terwujud jika pendidik dan peserta didik bekerja sama menciptakan pembelajaran yang relevan dan reflektif pada kehidupan sehari-hari tentunya dengan bahan ajar yang menyesuaikan pada struktur kognitif peserta didik.

Pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) digagas oleh tokoh psikologi pendidikan yaitu David Ausubel. Pembelajaran bermakna adalah suatu konsep pembelajaran yang memproses informasi atau fenomena baru dengan mengaitkan pada pengetahuan yang sudah ada serta konsep-konsep yang relevan di dalam struktur kognitif seseorang.¹ Sedangkan, pembelajaran bermakna jika diartikan dalam kegiatan pendidikan yang terencana seperti di sekolah maka, peserta didik mencoba memproses informasi atau fenomena baru tersebut dengan mengaitkan pada konsep yang telah diketahuinya di dalam struktur pengetahuan mereka, kegiatan ini terlaksana di dalam proses belajar mengajar di kelas ataupun di luar kelas.

Struktur kognitif atau pola pemikiran dasar pada peserta didik tersebut meliputi fakta-fakta, konsep, generalisasi, gambar, simbol proposisi dan lain sebagainya.² Misalnya, pada materi mengenai Kisah Nabi Ibrahim a.s, peserta didik umumnya sudah memahami pada struktur kognitif awalnya bahwa umat Islam diperintahkan untuk menyembelih hewan kurban pada Hari Raya Idul Adha, namun peserta didik belum memahami sebab diperintangkannya berkorban atau pemaknaan berkorban secara utuh. Maka untuk menginternalisasikan pemahaman sikap rela berkorban, taat dan patuh kepada Allah Swt dari Nabi Ibrahim a.s dan putranya, peserta didik diajak untuk mengaitkan pada struktur pemahaman yang sebelumnya, yaitu apakah mereka mengetahui perintah untuk menyembelih hewan kurban ketika pada Hari Raya Idul Adha, apakah mereka mengetahui terdapat seorang Nabi yang diperintahkan untuk menyembelih putranya sendiri, lebih awal dari itu peserta didik diajak untuk menyebutkan para Nabi dan Rosul yang mereka telah ketahui, sehingga lebih mudah untuk nantinya dikaitkan pada materi “Kisah Ayah Para Nabi”.

Pembelajaran bermakna mewujudkan suasana yang aktif, konstruktif, dan reflektif sehingga peserta didik dengan mudah mengingat dan mengasosiasikan

¹David Ausubel, *Educational Psychology: A Cognitive View*, (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1968), Lihat juga David Ausubel, Joseph D. Novak, Helen Hanesian, *Educational Psychology: A Cognitive View (2nd ed.)*, (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1978).

²Nur Rahmah, “Belajar Bermakna Ausubel”, *Jurnal Al-Khwarizmi* Vol.I, Maret 2013, 44.

pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru tersebut untuk dihubungkan kedalam pengetahuan-pengetahuan mereka yang relevan dan telah diketahui sebelumnya.

Pembelajaran bermakna dapat terwujud salah satunya jika bahan pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kemampuan dan relevan dengan proses mental dasar peserta didik dalam memahami informasi. Saat ini bahan ajar telah banyak dikembangkan oleh para pendidik untuk membuat pembelajaran lebih menarik, inovatif, relevan, dan menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan, kondisi, karakteristik, dan gaya belajar peserta didik. Struktur pengetahuan peserta didik di sekolah dasar akan berbeda dengan peserta didik di sekolah menengah atas, maka dari itu penting bagi pendidik menciptakan bahan pelajaran dengan menyesuaikan kriteria di atas. Hal ini akan sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran serta dapat menjadi salah satu faktor kebermaknaan pembelajaran.

Pembelajaran bermakna sangat erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan kognitif seseorang, hal ini juga sangat berarti pada usia 6-12 tahun yaitu pada usia Sekolah Dasar (SD). Pada jenjang SD peserta didik mulai memahami dan mengingat pembelajaran yang ia lalui di sekolahnya, pengetahuan yang mereka dapat akan diasosiasikannya dalam kehidupan nyata. Namun sayangnya, peneliti tidak melihat kebermaknaan pembelajaran itu pada peserta didik di kelas II C SD Negeri Cipondoh 1.

Kelas ini terdiri dari berbagai karakteristik peserta didik hiperaktif, kurang disiplin, dan sulit memaknai pembelajaran yang sedang dipelajari. Hanya sedikit dari kebanyakan peserta didik di kelas ini yang dapat memaknai pembelajaran, namun mereka justru diganggu oleh teman-temannya yang sulit sekali disiplin di dalam kelas. Akibatnya materi pembelajaran terutama yang berkaitan dengan sejarah Nabi serta pengamalan sikap yang harus direfleksikan dalam kehidupan tidak dimaknai secara utuh, peserta didik menerima pembelajaran hanya sebatas hafalan materi saat itu saja, sebab untuk merefleksikan materi dan mengajak peserta didik dalam pemecahan suatu masalah sangat sulit dilakukan dengan suasana kelas yang tidak kondusif.

Pada jenjang sekolah dasar terutama kelas rendah, pengetahuan yang mereka dapatakan sangat membentuk sikap dan akhlak yang nantinya diaplikasikan

pada kehidupan nyata peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang utamanya bertujuan membentuk peserta didik untuk memiliki akhlak yang baik dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam menjadi pembelajaran yang juga kurang bermakna di kelas ini. Karena sikap yang senang menjahili teman atau bertengkar disaat pembelajaran berlangsung, mengakibatkan pula pola belajar mereka yang sulit sekali tenang dan fokus. Hal ini menjadi kekhawatiran pendidik ketika melihat suasana belajar yang kurang bermakna sehingga tujuan pembelajaran dan pembentukan akhlak tidak sepenuhnya tercapai.

Melihat kesulitan belajar pada peserta didik yang ditemukan oleh peneliti. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran di kelas kurang efektif yaitu, pendidik kurang memahami gaya belajar peserta didik yang sesuai dengan struktur kognitif pada jenjang kelas 2, kemudian pendidik belum memaksimalkan dalam pembuatan rencana ajar dan bahan ajar yang hendak diberikan di dalam kelas, serta kurangnya kemampuan pendidik dalam mengontrol dan menguasai kelas.

Tidak hanya berakibat pada pendidik sebagai penyampai pembelajaran, namun kesulitan dan masalah belajar ini juga menjadi fokus refleksi peserta didik untuk merubah pola belajar dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Dimana sebagai subjek pendidikan mereka adalah komponen penting dan utama dalam suatu pembelajaran serta yang akan menerima akibat jika pembelajaran tidak berjalan secara maksimal.

Dalam teori psikologi perkembangan menurut Elizabet Hurlock, perkembangan peserta didik pada usia 6-12 tahun mulai mengalami proses penyesuaian diri dengan standar yang disetujui oleh kelompoknya, kemudian usia tersebut adalah usia kreatif dan usia bermain. Anak cenderung mengerahkan tenaganya dalam kegiatan-kegiatan yang kreatif ketika tidak dihalangi oleh rintangan-rintangan lingkungan, kritik, atau cemoohan orang dewasa.³ Dengan luasnya minat anak, mereka juga cenderung senang bermain dan meng*explore* apa yang ada dihadapannya. Begitupun pada kelas II C ini, mereka berada pada usia

³Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Satu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima)*, (Erlangga: PT Gelora Aksara Pratama, 1980), 147-148.

bermain dan mengalami proses penyesuaian diri dengan standar teman-teman sekelompoknya. Dalam hal ini bahan ajar yang klasik melalui satu sumber buku saja serta metode pembelajaran seperti ceramah yang itu-itu saja akan sulit untuk merubah pola belajar yang tidak kondusif itu. Maka pengembangan bahan ajar akan sangat membantu menciptakan pola pembelajaran yang bermakna di kelas ini.

Hal itu dinilai akan relevan diterima oleh struktur pengetahuan mereka dengan mengaitkan pada konsep-konsep yang sebelumnya telah diketahui. Selain itu, peserta didik pada jenjang sekolah dasar akan lebih tertarik pada pembelajaran yang menyenangkan berupa gambar, video, audio, atau ilustrasi. Pembelajaran ini akan membentuk fokus mereka agar tidak terdistraksi pada hal lain di luar pembelajaran.

Bertolak pada permasalahan serta kesulitan belajar yang dialami dan menganalisa kebutuhan peserta didik di kelas II C SD Negeri Cipondoh 1 ini, maka dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang disusun secara lebih baik oleh guru agar dapat terwujud pembelajaran bermakna yang dicita-citakan. Maka dari itu, peneliti hendak mewujudkan pembelajaran yang bermakna melalui pembuatan serta pengembangan bahan ajar yang berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Gambar Cerita.

Pembuatan bahan ajar ini meliputi visual menarik dengan media *Canva* disertakan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari berupa kisah teladan, cerita atau suatu fenomena, berikut dengan lembar isian kerja yang harus mereka kerjakan untuk melihat hasil belajar dengan konsep tersebut. Peneliti juga hendak melihat hasil dari pengembangan bahan ajar ini, apakah terjadi perbedaan kebermaknaan pembelajaran atau tidak, yaitu dengan melihat respon pengalaman belajar serta hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan LKPD berbasis Gambar Cerita. Merujuk pada latar belakang yang telah disebutkan di atas, penelitian ini mengusung judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Gambar Cerita Dalam Pembelajaran Bermakna Pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim a.s.”

B. Perumusan Masalah

Untuk dapat menciptakan pembelajaran bermakna melalui pengembangan LKPD ini peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi dan kebutuhan belajar peserta didik di kelas II C SD Negeri Cipondoh 1 sebelum dilakukan penerapan Pembelajaran Bermakna melalui LKPD berbasis Gambar Cerita?
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 pada kelas II C SD Negeri Cipondoh 1 sebelum dan sesudah dilakukan penerapan pembelajaran bermakna melalui LKPD berbasis Gambar Cerita?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan kondisi dan kebutuhan belajar peserta didik di kelas II C SD Negeri Cipondoh 1 sebelum dilakukan penerapan Pembelajaran Bermakna melalui LKPD berbasis Gambar Cerita.
2. Menjelaskan penyusunan desain LKPD berbasis Gambar Cerita pada media Canva.
3. Menjelaskan pendalaman konsep Pembelajaran Bermakna yang terkandung dalam LKPD berbasis Gambar Cerita.
4. Menjelaskan pengembangan LKPD berbasis Gambar Cerita dengan Model ASSURE di kelas II C SD Negeri Cipondoh 1.
5. Mengetahui perbedaan kebermaknaan pembelajaran dalam pengalaman belajar dan hasil belajar peserta didik pada kelas II C SD Negeri Cipondoh

1 sebelum dan sesudah dilakukan penerapan pembelajaran bermakna melalui LKPD berbasis Gambar Cerita.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian menjelaskan tentang manfaat yang didapatkan dari penelitian. Maka dari itu dengan adanya penelitian ini semoga memberikan berbagai manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Semoga dengan adanya penelitian ini dapat memberi kontribusi dalam ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek baik untuk peneliti maupun untuk umum.
- b. Diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan, juga sebagai rujukan atau referensi khususnya bagi pendidik yang sedang menyusun bahan ajarnya sendiri.
- c. Untuk para akademisi, penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan atau informasi baru yang dapat dipergunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian berguna bagi:

- a. Fakultas
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai penyusunan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan dapat memberikan inovasi serta perluasan materi pada pembelajaran PAI mengenai pembelajaran bermakna. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan rujukan/referensi bagi peneliti berikutnya.
- b. Lembaga Sekolah/ Masyarakat
Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk calon pendidik, pendidik, orang tua, serta masyarakat umum yang mungkin belum sepenuhnya dapat mewujudkan pembelajaran bermakna, serta mengetahui dan memahami bagaimana penyusunan dan pengembangan bahan ajar LKPD juga penerapannya dalam pembelajaran.

c. Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman penulis dalam memahami pembuatan bahan ajar yang nantinya dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran dan untuk dapat mewujudkan pembelajaran bermakna di kelas dalam pembelajaran PAI.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilakukan pada jenjang kelas II SD yaitu di SD Negeri Cipondoh 1 Kota Tangerang, tepatnya di kelas II C. Kelas II C ini memiliki jumlah siswa sebanyak 31 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 15 siswa dan perempuan 16 siswa. Di kelas II C ini peneliti yang juga guru PAI melihat bahwa kondisi kelas sulit sekali kondusif dan tenang, seringkali terjadi keributan yang diawali dari perkelahian antara siswa baik yang laki-laki maupun perempuan. Kelas ini juga sulit menerima materi secara utuh karena anak-anak yang cukup hiperaktif dan senang menjahili temannya. Akibatnya, pendidik tidak dapat mewujudkan suasana belajar sebagaimana yang dicita-citakan, materi pembelajaran pun sulit disampaikan secara utuh dan tujuan pembelajaran terkadang tidak sepenuhnya tercapai.

Dengan kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik dan pendidik, maka kelas ini membutuhkan rencana dan bahanajar yang disusun secara lebih baik dan sistematis untuk mengubah cara belajar di kelas. Sebab jika tidak dilakukan perubahan dan pengembangan pembelajaran, pendidik akan kesulitan menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik akan menerima pembelajaran hanya untuk pemenuhan kegiatan belajar, namun pemaknaan pembelajaran dalam materi pembelajaran tidak didapatkan.

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini pendidik harusnya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak menyulitkan peserta didik dan inovatif. Seringkali pembelajaran PAI membutuhkan penalaran yang cukup mendalam terhadap pengetahuan-pengetahuan yang sulit dipahami peserta didik. Contohnya memahami Mukjizat-mukjizat Allah yang diberikan kepada Nabi

dan Rosul. Akan sulit bagi peserta didik jika penyampaian pembelajaran tidak sesuai dengan struktur kognitifnya. Terlebih bahan ajar yang digunakan itu-itu saja, peserta didik tidak akan tertarik dan pembelajaran menjadi metode hafalan saja.

Melihat kebutuhan belajar dan kondisi kelas tersebut peneliti hendak merubah pola pembelajaran menjadi lebih bermakna yaitu dengan menyusun rencana ajar dan bahan ajar yang menyesuaikan dengan kemampuan, kondisi, kebutuhan, dan gaya belajar peserta didik. Kemudian peneliti juga menyesuaikan dengan struktur kognitif peserta didik kelas II yang membutuhkan bahan ajar interaktif dan menarik yaitu berupa gambar atau visual dengan memuat materi pembelajaran yang mudah dipahami.

Terdapat berbagai macam bahan ajar yang dikembangkan saat ini, salah satunya yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD adalah bahan ajar cetak berupa lembaran yang berisi pedoman pembelajaran yang akan dipelajari peserta didik dalam kegiatan belajarnya. LKPD sebagai media pembelajaran juga merupakan petunjuk yang berupa langkah langkah penyelesaian tugas, dilengkapi dengan latihan soal untuk melihat ketercapaian pembelajaran dan sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran. Pada penelitian ini penulis menyusun dan mengembangkan LKPD berbasis Gambar Cerita. Di dalamnya terdapat gambar seperti komik mengenai suatu kisah atau fenomena yang menggambarkan materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim a.s, kemudian dari gambar tersebut siswa disajikan cerita mengenai materi pembelajaran untuk bersama-sama mendiskusikan kisah tersebut sebagai pembelajaran mengenai Kisah Nabi Ibrahim a.s.

Dalam pembuatan LKPD berbasis gambar cerita ini peneliti menggunakan platform digital *Canva*. *Canva* adalah platform digital untuk membuat berbagai macam konten, termasuk infografis, poster, peta ide, *powerpoint*, dan desain visual lainnya. Penggunaan *Canva* sangat mudah digunakan, dapat berfungsi sebagai sumber daya untuk membuat pembelajaran yang menarik seperti LKPD, sehingga menghasilkan lembar kerja yang lebih imajinatif dan interaktif yang akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Kemudian dalam pengembangan LKPD ini penulis menggunakan model pengembangan ASSURE (*Analyze learner characteristics, State objective, Select,*

or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate). Model desain pengembangan ini dipahami sebagai model yang dapat membantu merencanakan desain pembelajaran mulai dari menganalisa karakteristik pembelajar/ mengidentifikasi, menetapkan tujuan, memilih atau memodifikasi materi, media, metode ajar, melibatkan siswa, dan mengevaluasi. Dilakukan pula Uji Validasi Ahli dalam pengembangan LKPD berbasis gambar cerita ini.

Dengan penyusunan dan pengembangan LKPD berbasis gambar cerita ini diharapkan peserta didik di kelas II C lebih memaknai pembelajaran yang sedang dipelajari, menumbuhkan fokusnya pada pembelajaran di kelas, sehingga dapat mewujudkan suasana belajar yang aktif, konstruktif, dan reflektif, kemudian materi yang disampaikan akan melekat dalam diri peserta didik selama hidupnya (*meaningful*) dan dapat mengaplikasikan pembelajaran yang dipelajarinya di sekolah dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini didasari oleh teori Pembelajaran bermakna atau *Meaningful Learning* yaitu sebuah konsep yang lahir dari tokoh psikologi pendidikan yaitu David Paul Ausubel.⁴ Pembelajaran bermakna adalah suatu konsep pembelajaran yang memproses informasi atau fenomena baru dengan mengaitkan pada pengetahuan yang sudah ada serta konsep-konsep yang relevan di dalam struktur kognitif seseorang. Pembelajaran bermakna dalam kondisi belajar di kelas dapat diartikan, peserta didik mencoba memproses informasi atau fenomena baru tersebut dengan mengaitkan pada konsep yang telah diketahuinya di dalam struktur pengetahuan mereka, kegiatan ini terlaksana di dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas dengan suasana yang aktif dan konstruktif. Struktur kognitif atau pola pemikiran dasar pada peserta didik tersebut meliputi fakta-fakta, konsep, generalisasi, gambar, simbol proposisi dan lain sebagainya.

Faktor yang mempengaruhi pembelajaran bermakna antara lain adalah struktur kognitif dan kestabilan atau kejelasan pengetahuan pada bidang pembelajaran tertentu dan pada waktu tertentu. Struktur kognitif dalam pemahaman

⁴David Ausubel, *Educational Psychology: A Cognitive View*, (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1968), Lihat juga David Ausubel, Joseph D. Novak, Helen Hanesian, *Educational Psychology: A Cognitive View (2nd ed.)*, (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1978).

peserta didik akan menentukan validitas dan kejelasan pada arti-arti saat pengetahuan masuk, termasuk proses interaksinya. Jika struktur kognitif peserta didik stabil dan memiliki kejelasan serta keteraturan yang baik maka berbagai macam pengertian atau konsep akan muncul dan bertahan, sehingga terjadilah proses pembelajaran bermakna.

Pembelajaran bermakna berkaitan dengan Konstruktivisme. Pembelajaran di kelas seringkali kurang efektif dan terkesan hanya pentransferan ilmu saja. Tidak terkecuali pembelajaran Pendidikan Agama Islam, metode ceramah dan memerintahkan peserta didik untuk menghafal adalah kegiatan pembelajaran yang menghilangkan suasana kelas yang aktif dan konstruktif. Menurut Ausubel pembelajaran menghafal bukanlah pembelajaran bermakna, karena ketika menghafal (*rote learning*) materi yang dipelajari tidak dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh pembelajar.⁵

Pembelajaran yang bermakna tidak hanya berfokus pada pembangunan pengetahuan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menerapkan pengalaman dan fenomena yang mereka alami dalam proses pemecahan masalah. Dengan demikian, ketika peserta didik mampu mengetahui, memahami, serta menangkap makna dari pengetahuan yang diterimanya, lalu mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (*prior knowledge*), maka proses belajar yang dialami dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang bermakna.⁶

Pembelajaran bermakna juga dipengaruhi oleh bahan pelajaran yang menyesuaikan kemampuan serta kondisi peserta didik juga relevan dengan struktur kognitif pada jenjang pendidikannya saat itu. Artinya bahan pelajaran harus dapat menyesuaikan kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi pengetahuan pada jenjang sekolahnya. Karena pembelajaran yang begitu sulit atau tidak sesuai dengan struktur kognitif peserta didik akan menyulitkannya menyerap konsep-konsep baru.

⁵Seto Mulyadi, dkk., *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Teori-teori Baru dalam Psikologi Ed. Kedua*, (Depok: Rajawali Pers, 2019), 44.

⁶Nilza Humaira Salsabila, "Proses Kognitif Dalam Pembelajaran Bermakna", Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya II (KNPMP II) Universitas Muhammadiyah Surakarta, 18 Maret 2017, 434.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan indikator pembelajaran bermakna yaitu keterlibatan peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya untuk menjadi sebuah konsep pengetahuan. Peserta didik merespon konsep tersebut secara aktif melalui pengaitan pada fakta yang telah dipahami sebelumnya, kemudian dengan pemaknaan dan penghayatan untuk menuju pemahaman serta pemecahan masalah dalam kehidupan. Selain itu penggunaan bahan pembelajaran yang dibuat pendidik dengan menyesuaikan struktur kognitif peserta didik juga penting dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna,.

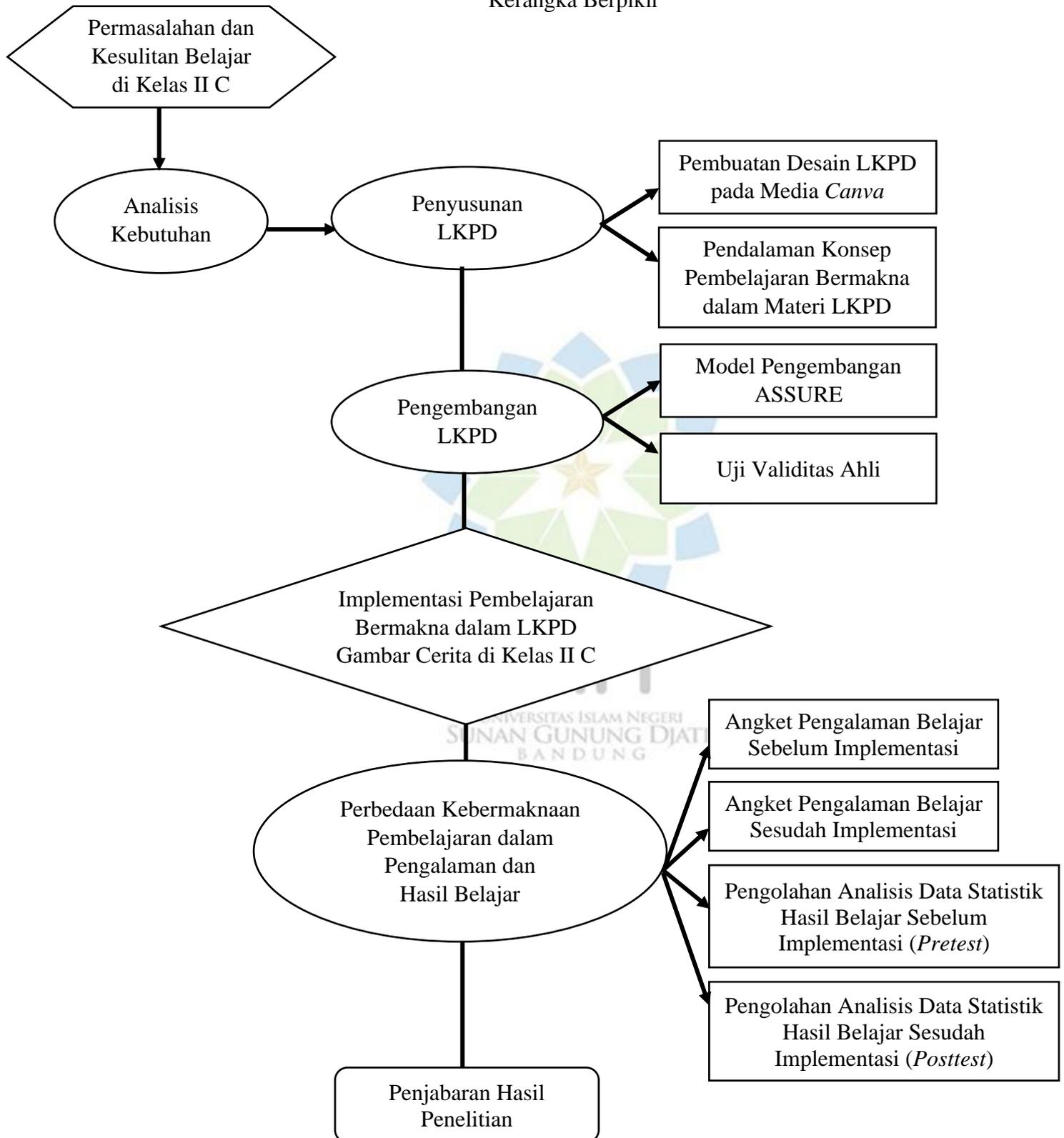
Dengan menghubungkan atau mengaitkan pengetahuan siswa yang telah mengetahui salah satu Nabi yang wajib diketahui yaitu Ibrahim a.s dan mukjizatnya, juga pada pemahaman berkorban di Hari Raya Idul Adha dalam struktur kognitifnya, guru melalui bahan ajar ini menginternalisasikan konsep pembelajaran bermakna dalam kisah perjuangan, pengorbanan, dan ketaatan Nabi Ibrahim a.s sehingga dapat menjadi contoh dan teladan pada kehidupan sehari-hari dengan gambar cerita yang sesuai dengan jenjang kelas peserta didik. Hal ini diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran yang bermakna, sebab dalam pengaplikasiannya materi ini disusun berdasarkan penghayatan konsep pembelajaran bermakna, struktur kognitif siswa, gaya belajarnya, dan pengembangan materi yang relevan dengan kehidupan mereka.

Setelah melalui tahap penyusunan dan pengembangan LKPD, serta pendalaman konsep pembelajaran bermakna dalam LKPD. Maka langkah selanjutnya peneliti mengimplementasikan LKPD untuk mewujudkan pembelajaran bermakna yang menjadi tujuan pembelajaran pada kelas penelitian. Guru dan siswa utamanya mendiskusikan materi pembelajaran dalam LKPD tersebut, menciptakan suasana belajar yang aktif, konstruktif, dan reflektif. Peneliti hendak melihat peningkatan kebermaknaan pembelajaran menggunakan LKPD berbasis gambar cerita ini di kelas penelitian, apakah kelas menjadi jauh lebih kondusif dan pembelajaran berjalan efektif atau tidak sama sekali terjadi perubahan dan perbedaan. Dalam mengukur perbedaan dan ketercapaian pembelajaran bermakna maka peneliti melakukan Angket dan Tes.

Angket dilakukan untuk melihat respon peserta didik mengenai pengalaman belajar sebelum menerapkan pembelajaran bermakna melalui LKPD dan sesudah diterapkan, angket akan dihitung dengan *Skala Guttman*. Kemudian Tes untuk melihat perbedaan ketercapaian pembelajaran dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran bermakna melalui LKPD, perhitungan Tes ini dilakukan dalam *pretest* dan *posttest* menggunakan Analisis Data Statistik melalui Uji t berpasangan / Uji beda dua sampel berpasangan (*Paired Sample t Test*) dengan hipotesis terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas II C pada mata pelajaran PAI sebelum dan sesudah penerapan Pembelajaran Bermakna melalui LKPD berbasis Gambar Cerita.

Setelah didapat hasil penelitian, kemudian penjabaran hasil penelitian untuk melihat adakah perbedaan kebermaknaan pembelajaran dimulai dari suasana dan pengalaman belajar yang didapat dari peserta didik dan pendidik dalam implementasinya hingga dalam hasil belajar peserta didik pada kelas II C sebelum dan sesudah dilakukan penerapan pembelajaran bermakna melalui LKPD berbasis Gambar Cerita.

Gambar 1.1
Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Penelitian ini tidak hanya membuat, mengembangkan, dan menguji coba sebuah produk yang berasal dari bahan ajar, namun juga hendak melihat keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini dalam penerapannya di kelas dengan tujuan mewujudkan Pembelajaran Bermakna. Maka dari itu untuk melihat peningkatan hasil belajar yang lebih bermakna melalui penerapan LKPD ini peneliti membuat *pretest* yaitu soal mengenai kemampuan awal atau penguasaan pembelajaran yang berkaitan dengan materi sebelum implementasi, kemudian membuat *posttest* dalam menganalisis ketercapaian pembelajaran bermakna setelah implementasi. Dalam melihat perbedaan antara hasil belajar tersebut hipotesisnya adalah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas II C pada mata pelajaran PAI sebelum dan sesudah penerapan Pembelajaran Bermakna melalui LKPD berbasis Gambar Cerita.

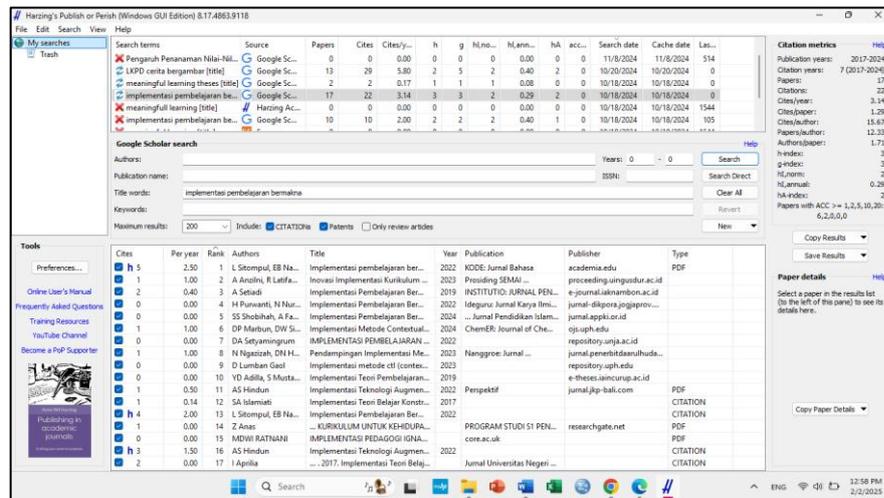
G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk memperdalam kajian mengenai pembelajaran bermakna dan pengembangan LKPD, telah dikaji beberapa pustaka yang relevan dan mendukung peneliti dalam penelitian, melalui dua aplikasi berbeda yaitu *Publish or Perish* dan *Open Knowledge*.

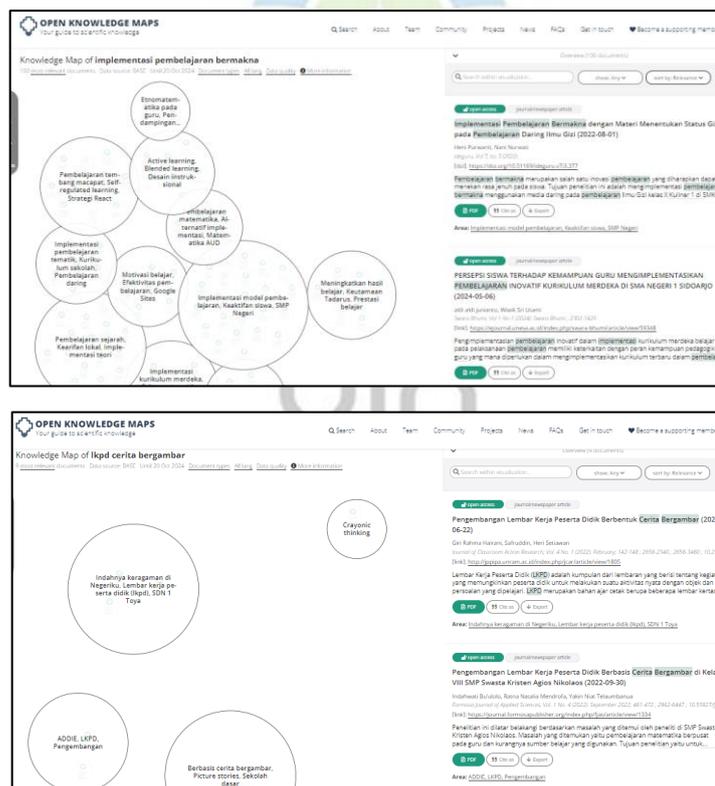
Gambar 1.2
Hasil Publish or Perish Pembelajaran Bermakna dan Pengembangan LKPD

The screenshot shows the Publish or Perish software interface. The main window displays search results for the query 'LKPD cerita bergambar'. The results are organized into a table with columns for Cites, Per year, Rank, Authors, Title, Year, Publication, and Publisher. The top result is 'Pengembangan LKPD Berbasis C...' by D J Amelita, A Muz... published in 2021 in 'Jurnal Pendidikan Dasar N...'. Other results include 'Pengaruh Penerapan Lembar Ker...', 'MENINGKATKAN KEMAMPUAN...', 'Penggunaan Lembar Kerja Peserta...', 'Pengembangan LKPD Berbentuk...', 'PENGEMBANGAN LKPD BERBAS...', 'PENGEMBANGAN LEMBAR KER...', 'PENGEMBANGAN LEMBAR KER...', 'PENGEMBANGAN LKPD BERBAS...', 'PENGEMBANGAN E-LKPD BERSE...', and 'KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) B...'. The interface also shows search metrics, citation metrics, and various tool options.

Cites	Per year	Rank	Authors	Title	Year	Publication	Publisher	Type
19	6.33	1	D J Amelita, A Muz...	Pengembangan LKPD Berbasis C...	2021	Jurnal Pendidikan Dasar N...	ojs.lumpkedid.ac.id	
9	4.50	2	A Fitriani, S Sudh...	Pengaruh Penerapan Lembar Ker...	2022	Jurnal Ilmiah Profesi Pendid...	jpp.uns.ac.id	
0	0.00	3	F Rohman, C Mar...	MENINGKATKAN KEMAMPUAN...	2024	Pendak: Jurnal ...	journal.unpas.ac.id	
0	0.00	4	A Rahayu	Penggunaan Lembar Kerja Peserta...	2023	JURNAL PEMIKIRAN DAN ...	ejournal-jpi.com	
0	0.00	5	N Aida	Pengembangan LKPD Berbentuk...	2022	EduGlobe: Jurnal Peneliti...	jurnal-lpOm.unma.ac.id	
0	0.00	6	DP Hidayati	PENGEMBANGAN LKPD BERBAS...	2024		repository.radenintan.ac.id	
0	0.00	7	SF Anggelyna	PENGEMBANGAN LEMBAR KER...	2023		portal.universitasquality.a...	
0	0.00	8	AYUA ICHA	PENGEMBANGAN LEMBAR KER...	2021		repository.radenintan.ac.id	
1	0.00	9	S Nurhalizah, R Ag...	PENGEMBANGAN LEMBAR KER...	2021	EDU-MAT: Jurnal Pendid...	ppg.uim.ac.id	
0	0.00	10	N Amanda, A Suci...	PENGEMBANGAN LKPD BERBAS...	2024	CERDAS: Jurnal Ilmiah ...	edupg.unipgpbk.ac.id	
0	0.00	11	M Muhsinillah	PENGEMBANGAN E-LKPD BERSE...	2022		digilib.unsri.ac.id	
0	0.00	12	NR SUAWA	... KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) B...		core.ac.uk		PDF
0	0.00	13	N Destia	PENGEMBANGAN LKPD BERBAS...	2019		ejournals.unsri.ac.id	



Gambar 1.3 Hasil Open Knowledge Pembelajaran Bermakna dan Pengembangan LKPD



1. Riset Jurnal dengan Judul “Implementasi Pembelajaran Bermakna (*Meaningful Learning*) dalam Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Mutiara Bunda” yang diteliti oleh Siti Salma Shobihah, Agus Fakhruddin, dan Mokh. Iman Firmansyah yang diterbitkan dalam Jurnal Allama (Jurnal Pendidikan Agama Islam) Volume 00, Issue 01, September 2024. Tujuan

dari penelitian ini adalah untuk menelaah implementasi pembelajaran bermakna dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Mutiara Bunda. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sekolah tersebut telah berhasil mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran bermakna ke dalam kurikulum. Implementasi ini melibatkan penggunaan pendekatan induktif dan deduktif, yang memfasilitasi siswa dalam mengaitkan pengetahuan baru dengan informasi yang telah mereka kuasai sebelumnya. Selain itu, nilai-nilai spiritual dan moral yang diajarkan dalam mata pelajaran ini tercermin dalam perilaku sehari-hari siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung pengembangan karakter. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu mengenai implemementasi pembelajaran bermakna pada mata pelajaran PAI. Perbedaannya, penelitian ini dilakukan pada jenjang SMA, sedangkan peneliti akan melakukan penelitian pada jenjang SD dengan memfokuskan pembelajaran bermakna melalui LKPD berbasis Gambar Cerita.

2. Riset Jurnal dengan Judul “Implementasi Teori Meaningfull Learning David Ausubel Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI Nursyamiyah Tuban” yang diteliti oleh Nurul Atik Hamida, Lau Han Sein, dan Wahidah Ma’rifatunnisa yang diterbitkan dalam Jurnal Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Volume 6, Nomor 4, Tahun 2022. Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mendeskripsikan penerapan teori *meaningfull learning* David Ausubel dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Nursyamiyah Tuban. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa dalam perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran bermakna di MI Nursyamiyah Tuban, penggunaan *advance organizer* telah diterapkan. Guru telah merancang materi ajar yang terhubung dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik dari pembelajaran sebelumnya, serta relevan dengan materi yang akan diajarkan selanjutnya. Faktor pendukung *meaningfull learning* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Nursyamiyah Tuban yaitu: diterapkannya

kurikulum 2013, kemampuan pedagogik guru, dan sarana dan prasarana yang memadai. Faktor penghambat dalam pembelajaran berasal dari peserta didik itu sendiri. Perbedaan kemampuan kognitif dan daya ingat di antara mereka menyebabkan guru harus berupaya lebih keras agar seluruh peserta didik tetap dapat terlibat dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu mengenai implementasi pembelajaran bermakna yang dilakukan pada jenjang yang sama MI/SD. Perbedaannya yaitu mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan peneliti pada mata pelajaran PAI dengan memfokuskan pembelajaran bermakna melalui LKPD berbasis Gambar Cerita.

3. Riset Jurnal dengan Judul “Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” yang diteliti oleh Hidayatul Muamanah dan Suyadi yang diterbitkan dalam Jurnal Belajea: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 5 Nomor 01, Tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran bermakna di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Lukman Hakim dan mengetahui apa yang menjadi faktor penghambat dan faktor pendukung dari pelaksanaan pembelajaran bermakna. Penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bermakna di SDIT Lukman Hakim dilakukan dengan mengintegrasikan pendekatan tersebut ke dalam kurikulum Pendidikan Holistik Integratif. Faktor-faktor yang mendukung penerapan pembelajaran bermakna meliputi penerapan Kurikulum 2013 (K13) dan kurikulum Pendidikan Holistik Integratif (PHI), kompetensi pedagogik guru, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Sementara itu, hambatan dalam penerapannya muncul dari perbedaan tingkat semangat belajar siswa, yang menyebabkan sebagian dari mereka kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu mengenai implementasi pembelajaran bermakna pada jenjang SD di mata pelajaran PAI. Perbedaannya yaitu penelitian ini melakukan observasi dan wawancara sehingga diperoleh hasil

pelaksanaan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran bermakna, sedangkan peneliti memfokuskan pembelajaran bermakna melalui LKPD berbasis Gambar Cerita.

4. Riset Jurnal dengan Judul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Menggunakan LKPD Cerita Bergambar Pada Materi Pecahan Kelas II Sekolah Dasar” yang diteliti oleh Fatkhur Rohman, Cahya Intan Murni, Pricilia Deyalita Utami, Ana Putri Sholihah, dan Nurhanurawati yang diterbitkan dalam Jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Volume 09 Nomor 03, September 2024. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media narasi bergambar yang sesuai untuk menggambarkan bagaimana keterampilan berpikir kreatif anak berkembang ketika digunakan untuk pembelajaran pecahan di kelas II SD. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hingga tahap ketuntasan pembelajaran klasikal mencapai 88,89%. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu mengenai LKPD berbasis Cerita Bergambar pada Kelas II SD. Perbedaannya yaitu LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dalam mata pelajaran Matematika, sedangkan peneliti mengembangkan LKPD pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
5. Riset Jurnal dengan Judul “Pengaruh Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Melalui Pendekatan *Discovery Learning* Berbasis Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 32 Cakranegara” yang diteliti oleh Annisa Fitriani, Sudirman, dan Baiq Niswatul Khair yang diterbitkan dalam Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume 7, Nomor 2b, Juni 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara penggunaan LKPD berbasis *Discovery Learning* dan LKPD konvensional yang biasa digunakan di sekolah terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan uji efektivitas produk yang dilakukan oleh guru kelas IV terhadap LKPD IPS yang menggunakan pendekatan *Discovery Learning* berbasis cerita bergambar, diperoleh hasil sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori efektif. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu mengenai LKPD berbasis

Cerita Bergambar pada jenjang SD. Perbedaannya yaitu LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dalam mata pelajaran IPS dengan pendekatan *Discovery Learning*, sedangkan peneliti mengembangkan LKPD pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

6. Riset Jurnal dengan Judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar” yang diteliti oleh Rani Setiya Wati, Nurlaeli, dan Miftahul Husni yang diterbitkan dalam *Journal of Integrated Elementary Education* Volume 1 Nomor 1, Maret 2021. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis cerita bergambar yang valid dan praktis. Uji coba kepraktisan pada tahap *one-to-one* menunjukkan tingkat kemudahan sebesar 97%, yang digolongkan sebagai praktis, sedangkan pada tahap *small group* persentasenya mencapai 100%, dengan kategori sangat praktis. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu mengenai LKPD berbasis Cerita Bergambar pada jenjang SD. Perbedaannya yaitu LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dalam mata pelajaran Matematika, sedangkan peneliti mengembangkan LKPD pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Riset Jurnal dengan Judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Cerita Bergambar Dengan Pendekatan Problem Based Learning (PBL) Pada Materi SPLDV Untuk Siswa Kelas VIII SMP” yang diteliti oleh Siti Nurhalizah, Riza Agustiani, dan Feli Ramury, diterbitkan dalam *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 11 Nomor 2, Oktober 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis cerita bergambar dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) untuk siswa kelas VIII SMP, yang memiliki kriteria valid dan praktis. Uji validitas dilakukan menggunakan angket dari validator ahli bahan ajar dan validator materi pembelajaran, sehingga dapat diketahui tingkat kevalidan LKPD yang dikembangkan. Sementara, LKPD yang praktis dilihat berdasarkan

penilaian terhadap angket respon peserta didik. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu mengenai LKPD berbasis Cerita Bergambar. Perbedaannya yaitu LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dalam mata pelajaran Matematika dengan pendekatan PBL pada jenjang SMP, sedangkan peneliti mengembangkan LKPD pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang SD.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai implementasi pembelajaran bermakna atau *meaningful learning* sebetulnya cukup banyak dilakukan, juga mengenai dikembangkannya LKPD berbasis Gambar Cerita pun cukup banyak ditemukan. Hal ini akan menjadi referensi yang mendukung peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Namun, kebaruan atau novelty dalam penelitian ini adalah Implementasi Pembelajaran Bermakna melalui LKPD berbasis Gambar Cerita pada Mata Pelajaran PAI, judul ini belum banyak diteliti secara spesifik dan utuh oleh peneliti lainnya. Selain itu, mengingat pula bahwa kebutuhan dan kondisi kelas II C di SD Negeri Cipondoh 1 yang akan menjadi tempat penelitian sangat memerlukan pengembangan bahan ajar PAI demi terlaksananya pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif.