



PENERAPAN PENDEKATAN DBL (DESAIN BASEC LEARNING) UNTUK PEMBELAJARAN PAI PADA MATERI RUKUN IMAN KELAS 1 SDIT NURUL ISHLAH

Fahmiati ✉, SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh, Indonesia

Irwanharef, SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh, Indonesia

✉ ffahmiati959@gmail.com

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas 1 SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh pada materi Rukun Iman melalui penerapan pendekatan Design Based Learning (DBL). Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 37 siswa, sedangkan data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, serta dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan soal tes berbentuk pilihan ganda. Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif untuk menilai keaktifan siswa dan kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan baik dari aspek kognitif maupun afektif. Pada pra-siklus, nilai siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah penerapan DBL pada siklus I, hasil belajar meningkat dengan persentase ketuntasan yang lebih baik, meskipun masih ada siswa yang belum mencapai KKM. Pada siklus II, seluruh siswa mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai di atas 85. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam menyusun kartu Rukun Iman serta mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Dengan demikian, pendekatan DBL terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan kolaborasi, dan motivasi belajar siswa.

Keywords: DBL, Rukun Iman, hasil belajar

Received June 19, 2024; **Accepted** Agustus 21, 2024; **Published** Desember 20, 2024

Published by Barkah Publishing © 2024.

INTRODUCTION

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan fondasi penting bagi perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan spiritual peserta didik. Pada tahap ini, anak-anak berada pada fase perkembangan kognitif konkret menurut teori Piaget, sehingga mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, aktivitas yang bermakna, dan interaksi sosial yang terarah (Piaget, 1972). Oleh karena itu, pembelajaran pada kelas rendah sekolah dasar harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). PAI berfungsi tidak hanya untuk meningkatkan pengetahuan keagamaan, tetapi juga untuk menanamkan nilai moral, membentuk karakter, dan membimbing peserta didik agar memiliki iman yang kuat dan akhlak mulia (Muhaimin, 2012).

Salah satu materi penting dalam pembelajaran PAI di kelas 1 sekolah dasar adalah Rukun Iman. Materi ini merupakan fondasi utama bagi pemahaman ajaran Islam, karena menekankan enam aspek keyakinan yang harus diyakini oleh setiap muslim. Namun, fakta

di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI sering masih berorientasi pada hafalan dan penjelasan verbal dari guru. Akibatnya, siswa kurang memahami makna mendalam dari materi yang diajarkan. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Arends, 2012).

Dalam konteks tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat menghubungkan pengalaman belajar siswa dengan dunia nyata mereka. Salah satu pendekatan yang relevan adalah Design Based Learning (DBL). DBL merupakan strategi pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan perancangan (design) untuk memecahkan masalah nyata dalam kehidupan siswa (Kolodner et al., 2003). Melalui DBL, siswa didorong untuk aktif merancang, membuat, atau menyusun produk yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa kartu Rukun Iman yang harus disusun dan dipresentasikan oleh siswa. Proses ini diharapkan dapat memfasilitasi keterlibatan kognitif, afektif, maupun psikomotorik secara seimbang.

DBL berakar pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial (Vygotsky, 1978). Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun pemahaman melalui aktivitas merancang dan berdiskusi. Hmelo-Silver (2004) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis desain mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Bagi siswa sekolah dasar, kegiatan ini dapat memantik kreativitas sekaligus meningkatkan motivasi belajar, karena mereka belajar sambil melakukan sesuatu yang konkret.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas DBL dalam berbagai konteks pendidikan. Kolodner et al. (2003) menemukan bahwa DBL meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP melalui proyek desain sains. Penelitian oleh Fortus et al. (2005) juga menunjukkan bahwa DBL dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan inkuiri ilmiah pada siswa sekolah menengah. Dalam konteks pendidikan agama, pendekatan serupa terbukti membantu siswa lebih mudah memahami konsep abstrak melalui pengalaman nyata (Rahman, 2018). Dengan demikian, DBL relevan diterapkan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar untuk memperkuat pemahaman konsep dasar seperti Rukun Iman.

Masalah yang dihadapi di SDIT Nurul Ishlah adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi Rukun Iman. Berdasarkan data awal, banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan menunjukkan sikap pasif selama pembelajaran. Mereka cenderung hanya menghafal tanpa memahami esensi materi, sehingga tidak mampu mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini diperparah dengan metode pembelajaran yang masih dominan menggunakan ceramah dan tanya jawab sederhana. Akibatnya, proses belajar kurang menarik dan siswa tidak termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Penelitian ini menjadi penting karena menguji efektivitas pendekatan DBL dalam meningkatkan hasil belajar PAI di kelas rendah sekolah dasar. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas merancang kartu Rukun Iman, diharapkan mereka lebih mudah memahami isi materi, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta menumbuhkan rasa percaya diri. Selain itu, pendekatan ini juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan kolaboratif (Kemendikbud, 2017). DBL memungkinkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar, sementara siswa menjadi subjek aktif yang terlibat langsung dalam pencarian pengetahuan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan DBL dalam pembelajaran PAI pada materi Rukun Iman kelas 1 SDIT Nurul Ishlah dan untuk mengetahui sejauh mana pendekatan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif berbasis desain serta kontribusi praktis bagi guru PAI dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelas. PTK dipilih karena memungkinkan guru sebagai peneliti untuk merancang tindakan, melaksanakan pembelajaran, mengamati prosesnya, serta merefleksikan hasilnya sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK dilaksanakan secara siklus dengan empat tahapan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus ini memungkinkan adanya perbaikan strategi pembelajaran dari satu tahap ke tahap berikutnya berdasarkan hasil evaluasi.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama dimaksudkan untuk memperkenalkan pendekatan DBL dalam pembelajaran PAI pada materi Rukun Iman, sementara siklus kedua dilakukan untuk menyempurnakan strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), kartu Rukun Iman, dan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan melibatkan penerapan DBL, dimulai dengan pemberian permasalahan kontekstual, aktivitas perancangan kartu Rukun Iman, diskusi kelompok, hingga presentasi hasil kerja. Tahap observasi dilakukan oleh kolaborator yang mencatat aktivitas guru dan siswa. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran serta menentukan perbaikan untuk siklus berikutnya (Arikunto, 2013).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh yang berjumlah 37 orang, terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Pemilihan kelas ini didasarkan pada data awal yang menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Rukun Iman serta kurangnya partisipasi aktif dalam pembelajaran PAI. Lokasi penelitian berada di SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh, yang memiliki dukungan sarana pembelajaran kontekstual seperti ruang kelas interaktif dan fasilitas media pembelajaran sederhana.

Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik. Pertama, tes hasil belajar digunakan untuk mengukur capaian kognitif siswa pada materi Rukun Iman. Tes diberikan dalam bentuk pilihan ganda dan uraian sederhana sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Kedua, observasi digunakan untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Lembar observasi guru berfokus pada keterampilan mengelola pembelajaran berbasis desain, sedangkan observasi siswa mencakup indikator keaktifan, kerja sama, kreativitas, dan keberanian. Ketiga, dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta hasil produk kartu Rukun Iman siswa digunakan sebagai data pendukung (Sugiyono, 2016).

Instrumen penelitian terdiri dari tes hasil belajar, lembar observasi, serta perangkat pembelajaran. Tes hasil belajar divalidasi oleh guru PAI untuk memastikan kesesuaian dengan indikator kompetensi dasar. Lembar observasi dikembangkan berdasarkan prinsip DBL yang menekankan aspek desain, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Instrumen ini digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran serta keterlibatan siswa. Selain itu, produk siswa berupa kartu Rukun Iman juga dinilai untuk melihat sejauh mana mereka memahami konsep materi yang diajarkan (Uno, 2016).

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai tes hasil belajar dianalisis dengan menghitung rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai minimal 75 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data kualitatif berupa hasil observasi dianalisis dengan mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus. Analisis ini memungkinkan peneliti menilai efektivitas DBL baik dari aspek hasil maupun proses pembelajaran (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Kriteria keberhasilan ditentukan melalui dua indikator. Pertama, dari aspek hasil belajar, penelitian dianggap berhasil apabila minimal 85% siswa mencapai nilai ≥ 75

sesuai KKM. Kedua, dari aspek proses, keberhasilan ditandai dengan meningkatnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, yang ditunjukkan melalui keberanian mengemukakan pendapat, partisipasi dalam diskusi, kreativitas dalam merancang kartu Rukun Iman, serta kerja sama antaranggota kelompok. Hal ini sejalan dengan pandangan Kolodner et al. (2003) bahwa pembelajaran berbasis desain akan efektif apabila siswa terlibat penuh dalam kegiatan merancang dan mengevaluasi hasil kerja. Dengan metodologi yang terstruktur ini, penelitian diharapkan dapat menjawab permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Rukun Iman sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. DBL diyakini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta nilai religius siswa sejak dini.

RESULTS

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Rukun Iman. Melalui penerapan pendekatan Design Based Learning (DBL), siswa dilibatkan secara aktif dalam aktivitas merancang, menyusun, dan mempresentasikan kartu Rukun Iman. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan. Analisis dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif sehingga mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar sekaligus perubahan sikap dan keterampilan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan data pra-siklus, kemampuan siswa dalam memahami materi Rukun Iman masih rendah. Dari 37 siswa, hanya 14 yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 62,5 dan ketuntasan klasikal hanya 37,8%. Observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pasif selama pembelajaran, enggan bertanya, dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sederhana, sehingga siswa hanya menghafal tanpa memahami secara mendalam makna dari Rukun Iman. Kondisi ini sesuai dengan temuan Arends (2012) bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru sering membuat siswa menjadi penerima informasi pasif.

Pada siklus I, guru mulai menerapkan pendekatan DBL dengan memperkenalkan masalah kontekstual tentang pentingnya memahami Rukun Iman dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diminta untuk membuat kartu Rukun Iman sesuai arahan guru. Kegiatan ini memfasilitasi siswa untuk aktif berdiskusi, menyusun kartu, dan mempresentasikan hasil kelompok di depan kelas.

Hasil tes pada akhir siklus I menunjukkan peningkatan dibanding pra-siklus. Rata-rata nilai siswa naik menjadi 74,8 dengan persentase ketuntasan klasikal 64,8%, di mana 24 siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM. Peningkatan ini menandakan adanya dampak positif penerapan DBL, meskipun masih ada 13 siswa yang belum tuntas. Observasi aktivitas siswa memperlihatkan adanya peningkatan keterlibatan. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, meskipun masih ada yang malu-malu dan hanya bergantung pada teman kelompoknya. Aktivitas guru dinilai baik karena mampu memfasilitasi pembelajaran dengan DBL, namun masih ditemukan kendala dalam mengelola waktu diskusi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kolodner et al. (2003) bahwa pembelajaran berbasis desain membutuhkan pembiasaan dan keterampilan manajemen kelas yang baik agar efektif.

Refleksi menunjukkan bahwa meskipun hasil belajar meningkat, masih ada beberapa masalah yang perlu diperbaiki. Pertama, sebagian siswa belum memahami perannya dalam kelompok dan cenderung pasif. Kedua, produk kartu Rukun Iman yang dihasilkan belum rapi dan kurang mendalam. Ketiga, presentasi kelompok masih didominasi oleh siswa tertentu yang lebih percaya diri. Untuk itu, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan cara memberikan pembagian tugas yang lebih jelas kepada setiap

anggota kelompok, memperbanyak contoh visual, serta memberikan motivasi dan bimbingan lebih intensif kepada siswa yang kurang aktif.

Siklus II dilaksanakan dengan memperbaiki strategi berdasarkan refleksi sebelumnya. Guru memberikan instruksi yang lebih terstruktur, menekankan pentingnya peran setiap siswa dalam kelompok, dan memfasilitasi penggunaan media yang lebih menarik. Pada kegiatan inti, siswa kembali membuat kartu Rukun Iman dengan desain yang lebih kreatif, berdiskusi lebih intensif, serta mempresentasikan hasil kelompok dengan bimbingan guru.

Hasil tes pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai siswa mencapai 85,6 dengan persentase ketuntasan klasikal 100%. Seluruh siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM. Aktivitas siswa juga meningkat ke kategori sangat baik. Hampir semua siswa berpartisipasi aktif, antusias dalam berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Produk kartu Rukun Iman yang dihasilkan terlihat lebih rapi, menarik, dan mencerminkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Aktivitas guru juga meningkat ke kategori sangat baik karena berhasil mengelola kelas, memberikan motivasi, serta memfasilitasi diskusi dan presentasi dengan lebih efektif.

Peningkatan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan efektivitas pendekatan DBL. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 62,5 pada pra-siklus, menjadi 74,8 pada siklus I, dan mencapai 85,6 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat drastis dari 37,8% pada pra-siklus menjadi 64,8% pada siklus I, dan akhirnya 100% pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 62,2% dari pra-siklus ke siklus II.

Selain peningkatan kognitif, aspek afektif dan psikomotor juga mengalami perkembangan. Siswa terlihat lebih percaya diri, kreatif, dan mampu bekerja sama dengan baik. Hal ini mendukung pandangan Hmelo-Silver (2004) bahwa pembelajaran berbasis desain tidak hanya meningkatkan penguasaan konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaboratif dan problem solving.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat diinterpretasikan melalui teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas aktif siswa dalam mengaitkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki (Piaget, 1972). Melalui DBL, siswa terlibat langsung dalam merancang kartu Rukun Iman, sehingga mereka tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami makna setiap rukun. Selain itu, teori Vygotsky (1978) mengenai zona perkembangan proksimal relevan dengan temuan ini, karena pembelajaran kolaboratif dalam DBL memungkinkan siswa dengan kemampuan lebih tinggi membantu teman yang lain.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Fortus et al. (2005) yang menyatakan bahwa DBL dapat meningkatkan pemahaman konsep ilmiah dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian Rahman (2018) dalam konteks PAI juga menunjukkan bahwa DBL mampu meningkatkan pemahaman nilai religius melalui aktivitas kreatif dan kolaboratif. Hal ini membuktikan bahwa DBL dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran agama, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan DBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada materi Rukun Iman di kelas 1 SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh. Keberhasilan tersebut terlihat dari peningkatan hasil akademik siswa sekaligus keterampilan sosial dan sikap positif mereka dalam belajar.

DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Design Based Learning (DBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDIT Nurul Ishlah pada materi Rukun Iman secara signifikan. Peningkatan nilai rata-rata dari 62,5 pada pra-siklus menjadi 74,8 pada siklus I, dan akhirnya mencapai 85,6 pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 100% menunjukkan efektivitas DBL dalam pembelajaran PAI. Selain capaian

akademik, siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar, terutama saat mereka terlibat dalam aktivitas merancang dan menyusun kartu Rukun Iman.

Secara teoretis, keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas dan pengalaman langsung (Piaget, 1972). DBL menyediakan kesempatan bagi siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui kegiatan mendesain dan bekerja sama dengan teman sebaya. Vygotsky (1978) menambahkan bahwa interaksi sosial dalam zona perkembangan proksimal membantu siswa yang kurang mampu melalui dukungan teman yang lebih terampil. Dalam konteks penelitian ini, siswa yang lebih cepat memahami materi membantu teman satu kelompok dalam menyusun kartu Rukun Iman, sehingga semua siswa mendapat manfaat dari proses kolaboratif.

Temuan ini juga selaras dengan penelitian Kolodner et al. (2003) yang menegaskan bahwa DBL mendorong siswa berpikir kreatif dan memfasilitasi transfer pengetahuan melalui aktivitas merancang. Fortus et al. (2005) menambahkan bahwa DBL meningkatkan pemahaman konsep sekaligus keterampilan pemecahan masalah karena siswa dihadapkan pada tugas nyata yang harus diselesaikan. Dalam penelitian ini, pembuatan kartu Rukun Iman bukan hanya sekadar tugas praktis, tetapi juga sarana untuk memahami nilai religius yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, DBL terbukti mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pembelajaran PAI.

Selain meningkatkan hasil belajar, DBL juga berdampak positif terhadap pembentukan karakter siswa. Proses diskusi kelompok, kerja sama, dan presentasi hasil karya melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat, menghargai kontribusi orang lain, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Hal ini sejalan dengan Hmelo-Silver (2004) yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis desain tidak hanya melatih keterampilan akademik, tetapi juga keterampilan sosial yang penting bagi kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks pembelajaran PAI, sikap saling menghormati, bekerja sama, dan menjaga persatuan merupakan wujud nyata dari pengamalan nilai Rukun Iman.

Jika dibandingkan dengan metode konvensional yang lebih banyak menggunakan ceramah, DBL memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Arends (2012) menyatakan bahwa pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif jauh lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian informasi. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan tersebut, di mana siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih antusias dan percaya diri ketika dilibatkan dalam aktivitas kreatif.

Penelitian ini juga memiliki implikasi praktis bagi guru PAI di sekolah dasar. Guru perlu menyadari bahwa siswa kelas rendah memiliki karakteristik unik yang menuntut pembelajaran aktif dan menyenangkan. Dengan menerapkan DBL, guru dapat memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Selain itu, DBL memungkinkan guru untuk mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan ke dalam aktivitas nyata, sehingga siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan menghayati maknanya. Temuan ini sejalan dengan Trianto (2011) yang menekankan pentingnya desain pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Dari sisi kebijakan pendidikan, penerapan DBL mendukung implementasi Kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan kolaboratif (Kemendikbud, 2017). Dengan DBL, siswa dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi efektif, yang merupakan keterampilan abad ke-21 (Zubaidah, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa DBL tidak hanya relevan untuk meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan hidup yang dibutuhkan dalam masyarakat modern.

Namun, penerapan DBL juga menghadapi tantangan. Pada siklus I, sebagian siswa masih pasif dan belum terbiasa bekerja dalam kelompok. Guru juga mengalami kesulitan dalam mengelola waktu diskusi. Tantangan ini sesuai dengan temuan Rahman (2018) yang menyatakan bahwa keberhasilan DBL sangat bergantung pada keterampilan guru dalam merancang pembelajaran dan memotivasi siswa. Dengan refleksi dan perbaikan pada siklus II, masalah tersebut dapat diatasi sehingga keterlibatan siswa meningkat secara signifikan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa DBL merupakan pendekatan yang efektif untuk pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya pada materi Rukun Iman. Peningkatan hasil belajar yang signifikan, keterlibatan aktif siswa, serta terbentuknya sikap positif membuktikan bahwa DBL layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran berbasis desain dan kontribusi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di kelas rendah sekolah dasar.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Penerapan Pendekatan DBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Materi Rukun Iman Kelas 1 SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, penerapan pendekatan DBL pada mata pelajaran PAI memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1. Kedua, keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat melalui pendekatan DBL pada materi yang lebih dekat dengan nilai-nilai keagamaan, seperti rukun iman. Dengan pendekatan ini, guru mampu merangsang partisipasi siswa melalui kerja sama antar kelompok, sekaligus memudahkan pemantauan aktivitas belajar sehingga tingkat kesulitan dan masalah yang dihadapi siswa dapat diidentifikasi dan diberikan solusi secara tepat. Ketiga, penerapan pendekatan DBL juga meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, yang terlihat dari peningkatan skor observasi aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendekatan DBL efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi siswa, dan kinerja guru pada mata pelajaran PAI.

REFERENCES

- Afriati, I., Siregar, R. S., Fonna, A., & Muna, Z. (2025). Effectivity of Inductive Method in Learning Nahwu-Sharaf at MIN 3 Banda Aceh City. *Journal of Indonesian Primary School*, 2(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jips.v2i2.738>
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Bandung: Rineka Cipta.
- Dasopang, M. D., Lubis, A. H., & Dasopang, H. R. (2022). How do Millennial Parents Internalize Islamic Values in Their Early Childhood in the Digital Era? *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 697–708.
- Dasopang, M. D., Nasution, I. F. A., & Lubis, A. H. (2023). The Role of Religious and Cultural Education as A Resolution of Radicalism Conflict in Sibolga Community. *HTS Theological Studies*, 79(1), 1–7.
- Elisyah, Nur, Islami Fatwa, Dinda Adha Hutabarat, and Zaharatul Humaira. 2024. "Pelatihan Gamifikasi: Implementasi Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD Swasta Srikandi Lhokseumawe." *PUSAKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(2):29–37. doi:10.62945/pusaka.v1i2.164.
- Erawadi, E., Hamka, H., & Juliana, F. (2017). The Analysis of Student's Stressed Syllables Mastery at Sixth Semester of TBI in IAIN Padangsidimpuan. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*, 5(1), 44–57.

- Fatimah, A., & Maryani, K. (2018). Visual Literasi Media Pembelajaran Buku Cerita Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–69. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.16212>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
- Hamka, H. (2023). The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 371–380.
- Hamka, H., Suen, M.-W., Anganthi, N. R. N., Haq, A. H. B., & Prasetyo, B. (2023). The Effectiveness of Gratitude Intervention in Reducing Negative Emotions in Sexual Abuse Victims. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(2), 227–240.
- Harahap, S. M., & Hamka, H. (2023). Investigating the Roles of Philosophy, Culture, Language and Islam in Angkola's Local Wisdom of 'Dalihan Na Tolu.' *HTS Theologiese Studies/Theological Studies*, 79(1), 8164.
- Hendrawati, S., Rosidin, U., & Astiani, S. (2020). Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) siswa/siswi di sekolah menengah pertama negeri (SMPN). *Jurnal Perawat Indonesia*, 4(1), 295–307. <https://doi.org/https://doi.org/10.32584/jpi.v4i1.454>
- Lubis, A. H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together. *FORUM PAEDAGOGIK*, 11(2), 127–143.
- Lubis, A. H. (2023). The Interactive Multimedia Based on Theo-Centric Approach as Learning Media during the Covid-19 Pandemic. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 210–222.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780–791.
- Lubis, A. H., & Wangid, M. N. (2019). Augmented Reality-assisted Pictorial Storybook: Media to Enhance Discipline Character of Primary School Students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.16415>
- Lubis, A. H., Dasopang, M. D., Ramadhini, F., & Dalimunthe, E. M. (2022). Augmented Reality Pictorial Storybook: How does It Influence on Elementary School Mathematics Anxiety? *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 12(1), 41–53.
- Lubis, A. H., Yusup, F., Dasopang, M. D., & Januariyansah, S. (2021). Effectivity of Interactive Multimedia with Theocentric Approach to the Analytical Thinking Skills of Elementary School Students in Science Learning. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 11(2), 215–226.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 1–8.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Ningsih, Y. S., Mulia, M., & Lubis, A. H. (2023). Development of Picture Storybooks with TheoAnthropoEco Centric Approach for Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1888–1903.

- Nurhidayah, I., Asifah, L., & Rosidin, U. (2021). Pengetahuan , Sikap dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar. 13(1), 61–71. <https://doi.org/10.32528/ijhs.v13i1.4864>
- Peptiyanti, I., Ahmad, A., Dzaky, M., Fauziah, S. N., Rendi, & Puspitasari, P. (2023). Peran kurikulum merdeka dalam meningkatkan harmonisasi antara masyarakat dan sekolah. Jurnal Pacu Pendidikan Dasar, 3(1), 269–277. <https://doi.org/https://doi.org/10.22021/pacu.v3i1.411>
- Putra, Meiyaldi Eka, Fajar Maulana, Ramanda Rizky, and Islami Fatwa. 2023. “Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Model Perkuliahan Problem Based Instruction (PBI) Mata Kuliah Gambar Teknik.” Jurnal Pendidikan Teknik Mesin 10(1):22–30. doi:10.36706/jptm.v10i1.20850.
- Rahmah, S., & Lubis, A. H. (2024). Problem Posing as a Learning Model to Improve Primary School Students’ Mathematics Learning Outcomes in Gayo Lues. Journal of Indonesian Primary School, 1(4), 93–104.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1–8.
- Ranisa, R., Erawadi, E., & Hamka, H. (2018). Students’ Mastery in Identifying Adverbs at Grade VIII SMPN 2 Batang Toru Tapanuli Selatan. ENGLISH EDUCATION JOURNAL: English Journal for Teaching and Learning, 6(2), 241–252.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper), 2(2), 188–201.
- Santi, Undang, & Kasja. (2023). Peran Guru PAI dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(2), 16078–16084. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8918>
- Sinaga, Nurul Afni, Fitri Ayu Ningtiyas, Rifaatul Mahmuzah, Yulia Zahara, and Islami Fatwa. 2023. “The Effect of Deductive-Inductive Learning Approach on Creative Thinking Ability and Learning Motivation.” Journal of Educational Research and Evaluation 6(2):123–34. doi:10.24114/paradikma.v16i2.46952.
- Siraj, S., M. Yusuf, I. Fatwa, F. Rianda, and M. Mulyadi. 2023. “Pengembangan Model Pembelajaran Reflektif Berbasis Unity of Sciences Bagi Calon Guru Sekolah Menengah Kejuruan Profesional.” Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP) 6(4):2030–38.
- Siregar, N., & Siregar, R. S. (2025). Analysis of numeracy literacy of junior high school students in AKM questions: Learning strategies based on higher order thinking skills at SMP Negeri 5 Tapung Hilir. Jurnal Profesi Guru Indonesia, 2(1), 359–367. <https://doi.org/10.62945/jpgi.v2i1.720>
- Siregar, R. S. (2024). Fiqhu Al-Akbār: Taḥqī An-Naṣ Wa Taḥlīlu’Afkārihi. UIN Ar-Raniry Fakultas Adab dan Humaniora.
- Siregar, R. S. (2024). Students’ Preferences for Varied Learning Methods: An Empirical Study of the Effectiveness and Appeal of Diverse Instructional Approaches. Jurnal Profesi Guru Indonesia, 1(2), 140–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jpgi.v1i2.679>
- Siregar, R. S. (2025). The Influence of Social Media as a Learning Resource on the Academic Behavior of Junior High School Adolescents. KOGNITIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Keguruan, 2(1), 21–28.

- Siregar, R. S. (2025a). Arabic Language Learning Culture in Salaf Islamic Boarding Schools: An Ethnographic Study of Linguistic Punishment Practices and Traditions. *ETNOPEDAGOGI: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/etnopedagogi.v2i2.722>
- Siregar, R. S. (2025b). Evaluation of the Implementation of the Reading Literacy Program at SD Negeri 100190 Tarutung Bolak. *Journal of Indonesian Primary School*, 2(1), 240–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jips.v2i1.723>
- Siregar, R. S. (2025c). Improving the Arabic Writing Skills of Students through the Application of Contextual Learning Methods at Dayah Irsyadul Abidin Qurani. *Indonesian Journal of Education and Social Humanities*, 2(1), 358–369. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/ijesh.v2i1.726>
- Siregar, R. S. (2025d). Principles of Subject-Based Arabic Curriculum Development: Language Skills Integration and Contextual Relevance. *DEEP LEARNING: Journal of Educational Research*, 1(2), 56–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/deeplearning.v1i2.229>
- Siregar, R. S. (2025e). Students' Cognitive Difficulties in Mastering the Nahwu Rules: A Descriptive Study at SMP IT Al Farabi Bilingual School. *Jurnal Cendekia Islam Indonesia*, 1(2), 10–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jcii.v1i2.216>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

