

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERWUDU PESERTA DIDIK KELAS II
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI SDN No. 50 INPRES KONJA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh:

AMRULLAH
NIM:10156121046

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE
2025**

PENGESAHAN SKRIPSI

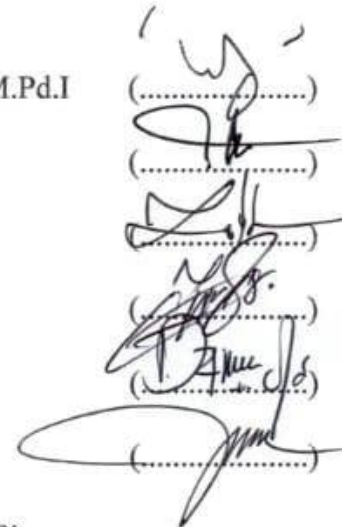
Skripsi yang berjudul, “**PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERWUDU PESERTA DIDIK KELAS II PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN No. 50 INPRES KONJA**”, yang disusun oleh saudara **AMRULLAH, Nim 10156121046**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Senin, 17 Maret 2025 M bertepatan dengan tanggal 17 Ramadhan 1446 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, dengan beberapa perbaikan.

Majene, 17 Maret 2025 M

17 Ramadhan 1446 H

DEWAN PENGUJI

Ketua : Muhammad Idris Hasanuddin S.Pd.I., M.Pd.I
Sekertaris : Muaammar Zuhdi Arsalan S.Pd., M.Pd
Pembimbing I : Hj. Zulfianah Sunusi S. Pd., M.Pd
Pembimbing II : Kamus Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd
Penguji I : Darwis S.Si., M.Si
Penguji II : Sukri Badaruddin S.Pd., M.Pd



(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Diketahui Oleh:
Ketua Jurusan



Dr. Ahmad Muaffaq N., S.Ag., M.Pd
NIP. 19748151998031004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara AMRULLAH dengan NIM 10156121046, mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene menyatakan bahwa, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama Skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berwudu Peserta Didik Kela II Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN No. 50 Inpres Konja Kecamatan Banggae.”** memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk mengikuti ujian munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses lebih lanjut.

Majene, 12 Februari 2025

Pembimbing I



HJ. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804242019032009

Pembimbing II



Kamus, Lc., S.H., S.Pd., M.Pd.
NIP. 198411102019031007

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa Yang Bertanda Tangan di Bawah Ini :

Nama : AMRULLAH
Nim : 10156121046
Tempat, Tanggal Lahir : Tanisi 02 Juli 2001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah Dan Keguruan
Alamat : Malunda
Judul : Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berwudu Peserta Didik Kelas II Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN No. 50 Inpres Konja

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat dan atau dibuat oleh orang lain sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 25 Februari 2025

Penyusun,



AMRULLAH
NIM: 10156121046

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berwudu Peserta Didik Kelas II Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN No. 50 INP Konja ”.

Sholawat dan salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat-sahabat beliau, yang selalu membimbing umat manusia menuju kehidupan yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita nikmati saat ini. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, STAIN Majene.

Di awal tulisan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang tulus dan istimewa kepada kedua orang tuaku tercinta, Bapak (Alm) **Sano Abd Samad**, Ibu **Mardawiah** dan Adikku tersayang **Asmirah Sano** yang telah memberikan ketulusan, keikhlasan, dukungan dan do’a sehingga menjadi alasan dan kekuatan besar bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan sebaik baiknya semoga Allah senantiasa melindungi dan menyayangi mereka.

Ucapan terima kasih yang tulus juga penulis sampaikan kepada Uwaku **Syarifah Mahdalena Alqadri**, Om **Firdaus**, Om **Akhmad Djamaluddin** dan Tante Ajiku **Hasnaeni Hanaping** Serta segenap keluarga yang telah membimbing dan memotivasi penulis sampai pada penyelesaian skripsi ini. Berkenaan dengan itu pula ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi tingginya penulis patut berikan kepada:

1. **Prof. Dr. Hj. Wasilah Sahabuddin, S.T., M.T.** Selaku Ketua STAIN Majene sebagai sosok perempuan hebat yang sangat menginspirasi mahasiswa.
2. **Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.** Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan senantiasa memberikan dorongan dan dukungan kepada kami untuk menyelesaikan skripsi ini
3. **Hj. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd.** Selaku dosen Pembimbing Pertama yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan, arahan, masukan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
4. **Kamus, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd.** Selaku dosen Pembimbing Kedua yang juga banyak memberikan pengetahuan dalam penulisan skripsi yang baik dan benar, bimbingan, arahan serta masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. **Darwis, S.Si., M.Si.** Selaku dosen penguji pertama pada sidang munaqasyah dan juga selaku ketua prodi pendidikan agama Islam yang senantiasa banyak memberikan masukan serta arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi yang benar
6. **Sukri Badaruddin, S.Pd., M.Pd.** Selaku dosen penguji kedua pada sidang munaqasyah yang senantiasa banyak memberikan masukan serta arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi yang benar
7. **Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.** dan **Muhammad Idris Hasanuddin S.Pd.I., M.Pd.I** selaku dosen penguji pada ujian komprehensif yang memberikan banyak pengetahuan
8. **Kepada Seluruh Dosen** yang telah memberikan dan mengajarkan banyak ilmu selama penulis kuliah di STAIN Majene

9. **Segenap Staf Administrasi Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene** yang telah banyak membantu dari berjalannya seluruh rangkaian pengurusan kelengkapan berkas yang berkaitan dengan skripsi ini hingga penulis sampai pada tahap ujian munaqasyah.
10. **Kepada seseorang** yang namanya tidak bisa penulis sebutkan, seseorang yang pernah bersama penulis dan bagian dari perjalanan cinta penulis. Terima kasih atas patah hati dan seluruh kebahagiaan yang telah diberikan saat penulis berkuliah di majene sampai pada proses penyusunan skripsi ini. Ternyata perginya anda dari kehidupan penulis memberikan motivasi yang membara untuk terus maju dan berproses menjadi pribadi yang lebih baik memahami bahwa setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya.
11. Sepupu tersayangku **Sherina Eva Balgis Suaib dan Nur Afifah Balgis Suaib** yang banyak memberikan semangat kepada penulis terima kasih sudah ikut serta selama penulis menempuh pendidikan selama ini.
12. Kepada **Muhammad Fachri, Fajrin Najri, dan Kiki Ramadanti** yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini
13. Sahabat Penulis **Rahmat, Syarfah, Wildana, Ayyun Safitri, Nurfadilah, dan Santriana** yang sudah banyak berpartisipasi dan memberikan semangat serta motivasi selama penyusunan skripsi. Terima kasih telah kebersamaan selama masa perkuliahan penulis.
14. **Kepada kepala sekolah dan guru-guru SDN. NO 50. Inpres Konja** telah mengizinkan dan menerima dengan baik penulis untuk melakukan penelitian di sekolahnya.
15. **Kepada keluarga besar PAI 2 Angkatan 2021 dan teman-teman kkn ppl terpadu SMPN 6 Satap Pamboang.** serta teman-teman yang tidak

sempat penulis sebutkan satu-persatu senantiasa memberikan dukungan dan motivasi serta semangat dalam menyusun skripsi ini.

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan nasehat, motivasi, dukungan, dan semangat dalam upaya penulis menyelesaikan perkuliahan tepat waktu. Semoga Allah Swt memberikan balasan yang baik atas segala bantuan yang telah diberikan. Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak yang berkenan hadir dalam sidang munaqasyah skripsi ini, agar penulisan skripsi ini bisa menjadi lebih baik dan bermanfaat, terutama bagi penulis dan para pembaca.

Majene, 06 Februari 2025

Penyusun



Amrullah

NIM. 10156121046

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	xiii
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Hipotesis	7
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan	7
E. Kajian Pustaka.....	8
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	11
BAB II TINJAUAN TEORETIS	12
A. Tinjauan Tentang Media Puzzle	12
B. Tinjauan Tentang Keterampilan Berwudu	21
C. Tinjauan Pendidikan Agama Islam	25
D. Kerangka Pikir	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	31
B. Pendekatan Penelitian	31

C. Populasi dan Sampel	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Instrumen Penelitian.....	34
F. Validasi dan Realibilitas Instrumen	36
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Meningkatkan Keterampilan Berwudhu Peserta Didik Kelas 2 SDN No. 50 Inp. Konja	34
Tabel 3.2 Alternatif Kategori Instrumen dan Bobot	39
Tabel 4.1 Nama-nama Tenaga pendidik SDN No. 50 Inpres Konja.....	44
Tabel 4.2 Jumlah peserta didik SDN No. 50 Inpres Konja Kelas I Sampai Dengan Kelas VI Tahun Pelajaran 2024/2025	45
Tabel 4.3 Nilai Nilai <i>Pre Test</i> Peserta Didik Sebelum Penerapan Media <i>Puzzle</i> ..	52
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi PreTest Pada Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.5 Nilai Nilai <i>Post Test</i> Peserta Didik Sebelum Penerapan Media <i>Puzzle</i> ..	54
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Post Test Pada Kelas Eksperimen	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 4.8 Hasil Uji T.....	58
Tabel 4.9 Tabel Paired Samples Test.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1 Rumus <i>One Groups Pre-test-Posttest Design</i> :	32
Gambar 4.1 Histogram Keterampilan Wudu Penerapan Media <i>puzzle</i> (Pretest)...	54
Gambar 4.2 Histogram Keterampilan Wudu Penerapan Media <i>puzzle</i> (Post Test)	56

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. *Konsonan*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di

			bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	' ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamza	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ي	<i>fathah</i> dan <i>yā'</i>	Ai	a dan i
و	<i>fathah</i> dan <i>wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْف : *kaifa*

هَوْل : *hauḷa*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... ئ	<i>fathah</i> dan alif atau <i>yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
ى	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	Ī	a dan garis di atas
و	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	Ū	a dan garis di atas

Contoh:

مَات : *māta*

رَامَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوت : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعْمٌ : *nu'ima*

عُدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى) maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : *'Alī* (bukan *'Aliyy* atau *'Aly*)

عَرَبِيٌّ : *'Arabī* (bukan *'Arabiyy* atau *'Araby*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkandengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia

akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

بِاللهِ دِينُ اللهُ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā'* marbūṭahdi akhir kata yang disandarkan kepada *Lafz al-Jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*).

Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkatamubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fih al-Qur‘ān

Naẓīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naẓr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: *Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu*)

Naẓr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naẓr Ḥāmid (bukan: *Zaīd, Naẓr Ḥāmid Abū*)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahū wa ta‘ālā</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al-salām</i>
H	=	Hijrah
M	=	Masehi

SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli ‘Imrān/3: 4
HR	=	Hadis Riwayat

Untuk karya ilmiah bahasa Arab, terdapat beberapa singkatan berikut:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه و سلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون نشر
الخ	=	الى اخرهاش الى اخره
ج	=	جزء

ABSTRAK

Nama : Amrullah

Nim : 10156121046

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan berwudu Peserta Didik kelas II Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN No. 50 Inpres Konja

“Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan berwudu Peserta Didik kelas II Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN No. 50 Inpres Konja”.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterampilan berwudu peserta didik yang belum terampil meskipun sudah di pelajari pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran *puzzle* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berwudu peserta didik. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *puzzle* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berwudu peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas II di SDN No. 50 Inpres Konja. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah *One Groups Pre-test-Posttest Design*. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah kelas II SDN NO. 50 Inpres Konja. Pada penelitian ini, peneliti melakukan tes kepada peserta didik berupa praktik berwudu agar mengetahui keterampilannya dalam berwudu dengan menggunakan lembar chek list, dengan kriteria yang dinilai yaitu Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan spss versi 25 untuk uji coba faired sample test, maka nilai signifikan diperoleh adalah 0,0 dengan taraf signifikan 0,5. Karena nilai signifikan 2-tailed $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa media puzzle dapat meningkatkan keterampilan berwudu peserta didik kelas II pada mata pelajaran pendidikan agama Islam SDN No. 50 Inpres Konja. Hasil pada penelitian ini memperlihatkan bahwa rata-rata pretest (sebelum dilakukan perlakuan) adalah 21,60 sedangkan nilai rata-rata post test (setelah dilakukan perlakuan) meningkat menjadi 30,30 jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berwudu peserta didik kelas II pada mata pelajaran pendidikan agama Islam SDN No. 50 Inpres Konja

Kata Kunci:Media pembelajaran, Puzzle, Keterampilan wudu

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin maju menuntut adanya peningkatan mutu dalam pendidikan. Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui usaha pengajaran dan pelatihan.¹ Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang berproses dan berorientasi pada tujuan yang ingin di capai dan tujuan tersebut harus mengarah pada perubahan tingkah laku, yang merupakan bagian dari tujuan pendidikan.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu salah satu mata pelajaran yang di berikan dari SD hingga SMA/SMK di sekolah-sekolah di bawah kementerian pendidikan dan kebudayaan. Pendidikan agama adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) antara guru dan murid, dengan *akhlakul* karimah sebagai tujuan akhirnya. Sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 dan 2 menegaskan: “Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Pendidikan keagamaan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat menjalankan peranan yang menuntut penguasaan pengetahuan tentang ajaran

¹Anugrah lestari,” Pengaruh Model Pembelajaran Arians (Assurance, Relevance, Interest, Asesment, Satisfaction) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Sugguminasa, Kabupaten Gowa”, *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Vol. 5, No.1, (2017), h.110.

agama dan/atau menjadi ahli ilmu agama dan mengamalkan ajaran agamanya.”²

Pendidikan agama dalam ajaran Islam adalah perintah Tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepada-Nya. Al-Qur’an QS. An Nahl/ 16:125 yang menunjukkan perintah tersebut ialah:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ^{١٥}

Terjemahnya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk”.³

Terjemahan Bahasa Mandar:

*“Sioi (tau) di tangalalang puammu sawa’ hikmah (pau parua) anna pe’guruang macoa anna sakka’i ise’ iya sakka’ macoa. Sitonganna puammu diangi la’bi ma’issang di to pusa disese-Na anna diangi la’bi maissang to mallolongang panunju.”*⁴

Ayat ini Allah Swt menyuruh Nabi Muhammad Saw untuk mengajak manusia kepada jalan yang benar menurut ajaran-Nya, yaitu Islam, dengan cara yang lemah lembut, "Wahai Nabi Muhammad Saw ajaklah dan serulah manusia menuju jalan yang telah ditetapkan oleh Tuhanmu, yaitu Islam, dengan hikmah, yaitu dengan tegas, jujur, dan cerdas, serta melalui pengajaran yang baik. Berdiskusilah dengan mereka, yaitu siapa pun yang menolak, menentang, atau meragukan seruanmu, dengan cara yang santun. Sesungguhnya Tuhanmu yang memiliki pengetahuan dan petunjuk yang sempurna, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang tersesat atau menyimpang dari jalan-Nya, dan Dialah yang juga lebih

²Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007.

³Lajnah Pentashihan, *Al-Quran dan Terjemahan* (Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama Ri 2019), h.391

⁴Idham Khaliq Bodi, Koroang Mala’bi: *Al-Quran Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia* (Balitbang Agama Makassar, 2009), h. 533

mengetahui siapa yang mendapat petunjuk dan berada di jalan yang benar."⁵

Pada tingkat SD, guru melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, termasuk dengan penggunaan buku-buku tambahan dan metode pembelajaran yang beragam seperti penggunaan media pembelajaran. Namun, usaha ini belum mencapai hasil optimal. Ketika peserta didik benar-benar memahami materi, hasilnya akan meningkat. Kualitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan adalah salah satu faktor yang menentukan kualitas pembelajaran. Pembelajaran biasanya diberikan melalui metode konvensional atau ceramah yang menjadikan guru berpartisipasi secara aktif, sementara peserta didik cenderung pasif. Peserta didik yang tidak aktif dapat menyebabkan mereka kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan mereka kehilangan minat belajar dan hal ini akan berdampak pada hasil yang mereka capai.⁶

Berdasarkan wawancara pada wali kelas II yaitu bapak Muh. Firdaus S, S.Pd. Mengatakan bahwa di sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran yang beragam dan guru masih menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik hanya duduk dengan tenang saja hanya mendengarkan dan melihat guru menyampaikan materi selama berjam-jam dan membuat peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran akhirnya menimbulkan kejenuhan yang berdampak peserta didik menjadi malas dan kurang terampil. Salah satu upaya dalam meningkatkan keterampilan peserta didik yaitu diterapkannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik bagi peserta didik.

⁵Kementerian Agama RI, *Al-qur'an dan Tafsir*, 2023.

⁶Octapin A Tarigan, Inu H Kusumah, and Uli Karo-Karo, Penerapan Model Active Learning Type Quiz Team Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SMK, (*Journal of Mechanical Engineering Education*, 3.1, 2016), h. 124–128.

Penerapan media dalam pembelajaran sangatlah penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Secara sederhana, penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap mata pelajaran, sehingga keterampilannya menjadi lebih baik dan berkesan. Untuk meningkatkan keterampilan peserta didik, seorang guru perlu mengambil langkah-langkah jika pemahaman peserta didik menurun, meskipun sudah menggunakan buku-buku pelengkap dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat diambil oleh guru. Namun, dalam memilih media pembelajaran, seorang guru perlu berhati-hati dan cermat, karena media yang dipilih harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

Setiap media memiliki karakteristik khusus, baik dari segi efektivitas, cara pembuatan, maupun cara penggunaannya. Dalam proses pemilihan media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan beberapa faktor seperti, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, keunggulan dan kegunaan berbagai jenis media itu sendiri, kemampuan guru dalam menggunakan media tertentu, fleksibilitas dan kemampuan adaptasi dalam penggunaannya, kesesuaian dengan waktu yang tersedia dan fasilitas pendukung yang ada, ketersediaan media tersebut, faktor biaya yang terkait dengan media yang akan digunakan.⁷

Dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan penggunaan media atau metode yang sesuai, termasuk diantaranya adalah penggunaan berbagai jenis media pembelajaran. Media merupakan elemen atau alat yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan peserta didik, yang dapat memotivasi mereka untuk belajar. Media pembelajaran dalam konteks proses belajar mengajar biasanya mengacu pada alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang di gunakan untuk

⁷Ela Latifatul Fajriyah “*Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017*” Insitut Agama Islam Negeri Metro, (2017), h 2.

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁸

Media pembelajaran meliputi berbagai jenis, seperti audio (pendengaran), visual (tulisan), dan audio visual. Saat ini memilih media, seorang pendidik perlu melakukan persiapan yang matang untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Selain itu, pendidik juga harus memastikan bahwa media yang dipilih sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.

Menurut Patmonodewa dalam buku Susi Lana Rudi dan Cepi Riana, Media Pembelajaran mengatakan bahwa, kata *puzzle* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan secara bongkar pasang. Sedangkan menurut Yudha *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Menurut Rokhmat dalam buku Anggani Sudono, Sumber Belajar dan Alat Permainan menyatakan bahwa, *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah bentuk pola tertentu⁹

Salah satu langkah peneliti dalam memanfaatkan media *puzzle* adalah dalam pembelajaran tata cara berwudu pada mata pelajaran PAI. Wudu secara etimologi berasal dari kata “*wadhu*” yang berarti tempat untuk berwudu, yang pada dasarnya bermakna “bersih”. Secara terminologi, wudu merujuk kepada serangkaian tindakan khusus yang dimulai dengan niat. Wudu merupakan tahapan awal yang penting dalam pelaksanaan ibadah mahdah karena merupakan syarat sah untuk ibadah seperti salat dan sejenisnya.¹⁰ Memperkenalkan tata cara berwudu kepada

⁸Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar, Bandung*, Pustaka Setia, (2011), h 243.

⁹Tasya Putri Purnamasari, dkk, ” Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah” Karawang, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol 4, No. 4, (2022) h 3

¹⁰Afiyah dkk, ”Evaluasi Pengenalan Tata Cara Berwudu Dalam Pengembangan Pendidikan

anak pertama kali dilakukan dalam lingkungan keluarga, karena keluarga merupakan tempat dibesarkan dan dididik sebelum masuk jenjang pendidikan. Selanjutnya anak diperkenalkan tentang berwudu di lembaga pendidikan seperti sekolah.

Dari pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa peneliti ingin menerapkan pembelajaran tentang wudu agar mencapai tingkat optimal. Oleh karena itu, penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran berwudu dapat membantu peserta didik memahami proses wudu secara menyeluruh, mulai dari awal hingga akhir dengan lebih efektif. Implementasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berwudu Peserta Didik Kelas II Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN No. 50 Inpres Konja”**. Dalam konteks ini penulis berkeinginan untuk membuktikan apakah penerapan media ini dapat meningkatkan keterampilan berwudu peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berwudu peserta didik di SDN 50 Inpres Konja ?
2. Adakah perbedaan kemampuan berwudu peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* di SDN 50 Inpres Konja ?

C. Hipotesis

Dalam penelitian ini penulis mengajukan dua hipotesis sebagai jawaban yang bersifat sementara dalam rangka mendapatkan jawaban atas pertanyaan ataupun permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu:

H₀: Tidak terdapat peningkatan kemampuan berwudu peserta didik kelas II SDN No. 50 Inp. Konja dengan menggunakan media *puzzle*

H₁: Terdapat peningkatan kemampuan berwudu peserta didik kelas II SDN No. 50 Inp. Konja dengan menggunakan media *puzzle*

Untuk membuktikan hipotesis ini, peneliti akan melakukan penelitian secara mendalam.

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Definisi operasional

a. Media *puzzle*

Media *puzzle* adalah teka-teki yang di temukan dari berbagai media cetak, seperti surat kabar dan majalah. Biasanya terdiri dari kotak-kotak berukuran kecil yang harus di isi dengan huruf atau angka tertentu sehingga membentuk kata atau angka yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Tantangannya adalah untuk menyelesaikan teka-teki dengan memperhatikan keterbatasan ruang dan petunjuk yang tersedia. Media *puzzle* dapat bervariasi mulai dari teka-teki silang, sudoku dan lain sebagainya. Dengan demikian peserta didik tidak akan bosan dalam menyusun teki-teki pada *puzzle*

b. Keterampilan berwudu

Peserta didik dikatakan mampu melakukan wudu dengan baik, yaitu apabila mengetahui rukun wudu, sunnah wudu dan syarat sah wudu. Adapun rukun wudu yaitu niat, membasuh muka, membasuh kedua tangan sampai siku, menyapu kepala, membasuh kedua kaki sampai mata kaki, dan tertib. Sunnah wudu yaitu

membaca basmalah pada permulaan wudu mencuci telapak tangan, berkumur-kumur, membersihkan lubang hidung, - Menyilang-nyilangi anak-anak jari, Mendahulukan yang sebelah kanan, membersihkan kedua telinga, dan membaca do'a. Syarat sah wudu yaitu beragama Islam, airnya suci dan mensucikan dan tidak hilangnya salah satu rukun wudu.

2. Ruang Lingkup Pembahasan

Peneliti ingin mengetahui proses implementasi media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berwudu peserta didik. Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan berwudu peserta didik ataukah sebaliknya, yaitu tidak ada peningkatan terhadap keterampilan berwudu peserta didik dalam penggunaan media *puzzle*.

E. Kajian Pustaka

Bagian kajian pustaka ini mencakup analisis terhadap teori-teori yang relevan dengan permasalahan penelitian. Bagian ini, dilakukan tinjauan terhadap konsep dan teori yang digunakan, dengan merujuk pada literatur yang ada, khususnya artikel-artikel yang dipublikasikan dalam jurnal ilmiah. Kajian pustaka bertujuan untuk membentuk landasan konseptual atau teoritis dalam studi penelitian.

1. Skripsi yang di tulis Indi Shofi Malichah yang berjudul “*Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Malang*”¹¹. Berdasarkan hasil penelitian dan penerapan dapat disimpulkan. Perencanaan penggunaan media *puzzle* memiliki lima tahapan pertama merumuskan tujuan, kedua menentukan kegiatan, ketiga menentukan orang yang terlibat, keempat

¹¹Indi Shofi Malichah “*Implementasi Media Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Malang*”, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,(2023) h 89

memperlihatkan alat dan bahan, kelima merencanakan evaluasi yang dilakukan di akhir sesi pembelajaran. Pelaksanaan dalam media *puzzle* ini memiliki beberapa langkah, mulai dari pembukaan, menyiapkan alat dan bahan, menyampaikan materi, memberikan arahan dalam penggunaan media tersebut, setelah menggunakan media *puzzle* tersebut guru memberikan *quiz* sebagai bahan evaluasi. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, penting untuk menciptakan media pembelajaran yang unik dan belum pernah mereka alami sebelumnya.

Persamaan dan perbedaan antara skripsi yang di teliti oleh Indi Shofi Malichah dan skripsi yang di teliti oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *puzzle* dan juga di terapkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Perbedaannya Indi Shofi Malichah berfokus pada peningkatan motivasi belajar peserta didik sedangkan yang di teliti oleh peneliti yaitu berfokus kepada peningkatan keterampilan berwudu peserta didik.

2. Skripsi yang di tulis Siti Nur Aftika yang berjudul “*Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik Pada pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunaan 012*”¹². Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran menghasilkan peningkatan yang signifikan setiap siklusnya. Aktivitas peserta didik saat menggunakan media *puzzle* menjadi sangat baik, dan respons positif juga di diperoleh dari guru dan orang tua peserta didik. Hasil uji lisan pada keterampilan membaca permulaan menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus pertama ke siklus

¹²Siti Nur Aftika “*Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunaan 012*”. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta,(2020) h 78

yang kedua, dengan jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat dari 19 menjadi 25 dari total 30 peserta didik. Keseluruhan, terjadi peningkatan rata-rata keseluruhan persentase dan hasil tes. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas I B.

Persamaan dan perbedaan antara skripsi yang diteliti oleh Siti Nur Aftika dan yang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang media *puzzle* yang diterapkan pada peserta didik di tingkat sekolah dasar, perbedaannya Siti Nur Aftika berfokus untuk meningkatkan keterampilan membaca pada pembelajaran tematik sedangkan yang diteliti oleh peneliti berfokus untuk meningkatkan keterampilan berwudu pada mata pelajaran PAI.

3. Skripsi yang ditulis Lidya yang berjudul “*Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas III MIN 17 Aceh Timur*”.¹³ Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas guru serta penggunaan media *Puzzle* meningkatkan aktivitas peserta didik dan Penggunaan media *Puzzle* di MIN 17 Aceh Timur dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Persamaan dan perbedaan pada skripsi tersebut adalah sama-sama membahas tentang penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan peserta didik jenjang sekolah dasar dan perbedaan antara skripsi yang ditulis oleh Lidya adalah membahas tentang peningkatan berbicara peserta didik dengan

¹³Lidya, “*Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas III MIN 17 Aceh Besar*”, Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh (2019), h. 82

menggunakan media *Puzzle*, sedangkan peneliti membahas tentang peningkatan cara berwudu peserta didik dengan menggunakan media *Puzzle*.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berwudu peserta didik di SDN 50 Inpres Konja
- b. Untuk mengetahui kemampuan berwudu peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* di SDN 50 Inpres Konja

2. Kegunaan Penelitian

- a. Bagi sekolah diharapkan, penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pengetahuan tentang penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi pendidik diharapkan, penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada guru, sehingga mereka dapat menciptakan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran
- c. Bagi peneliti diharapkan, penelitian ini dapat menjadi sebagai bahan literatur penelitian yang akan datang dengan masalah yang serupa.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Tinjauan Tentang Media Puzzle

1. Pengertian Media

Media secara bahasa berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti “tengah” atau “perantara”, dapat diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam bahasa Arab, media dapat diartikan sebagai sarana atau penghubung yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu menjelaskan bagian-bagian dari suatu program pembelajaran yang masih kurang jelas. Penggunaan media pembelajaran akan membuat materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.¹

Media berperan sebagai perantara antara pemberi pesan dan informasi dalam hal ini tenaga pendidik atau guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Dalam proses pembelajaran, informasi yang disampaikan oleh guru melalui media yang dapat berfungsi sebagai stimulus, stimulus dapat berupa pernyataan dari guru atau disajikan dalam bentuk alat, bagan dan gambar.²

Menurut Asnawir dan Basyaruddin Usman berpendapat bahwa media merupakan seperangkat alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemudian audiens (peserta didik) sehingga dapat mendorong motivasi peserta didik terhadap dirinya untuk mengikuti proses

¹Eka wahyu hidayati, ”Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik SDN Kemangsen II Krian”, *Jurnal Indonesia Journal Of Islamic Education Studies*, Vol, 1, No. 1, (2018), h. 65

²Sri Yunita dkk, “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik”, *Jurnal Syntax Idea*, Vol. 3, No. 8, (Agustus 2021), h.2000

belajar pada dirinya.³

Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan media adalah pengantar atau perantara yang digunakan oleh tenaga pendidik atau guru untuk menyampaikan pesan, materi akan mudah disampaikan jika menggunakan media pembelajaran.

2. Macam-Macam Media

Media Pembelajaran merupakan sebagai satuan media yang memiliki karakter tersendiri dalam hal media auditif, visual dan audio visual yang memiliki kemampuan sesuai kebutuhan, adapun macam-macam media sebagai berikut:

a. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, dll. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b. Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini salah satu contohnya yaitu menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkaian), *slide* (film bingkai) foto, gambar, lukisan dan cetakan.

c. Media Audiovisual

Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik lagi, karena meliputi kedua jenis media yang auditif dan visual, dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) *Audiovisual diam*, adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara dan cetak suara.
- 2) *Audiovisual Gerak*, adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan

³Ahmad Zainuri, "Media Pembelajaran Dalam Pandangan Islam", *Jurnal Raden Fatah Meidinate* : Vol. 18 No. 1, 2018), h. 4

gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.⁴

Dalam memilih media, sebagai tenaga pendidik harus memikirkan bahan pembuatannya, dibagi atas:

a. Media Sederhana

Media sederhana bahan dasarnya sangat mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah serta penggunaannya tidak sulit.

b. Media Kompleks

Media ini merupakan media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta harga yang mahal, pembuatan sulit dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

3. Pengertian *Puzzle*

Puzzle adalah model teka-teki dengan bentuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Selain daripada itu *Puzzle* merupakan permainan yang sangat populer, terutama dikalangan anak-anak. Pada umumnya gambar yang digunakan adalah gambar kesukaan anak-anak seperti kartun, buah, mobil dan lain-lain sebagainya. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak, karena pada dasarnya anak-anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Maka yang dimaksud *Puzzle* adalah sebuah permainan atau media yang nantinya akan dirangkai menjadi sebuah kesatuan yang utuh.

Puzzle juga bisa diartikan sebagai suatu potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasuh daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu media *puzzle* disebut juga sebagai permainan edukasi karena tidak hanya melatih otak, akan tetapi melatih kecepatan pikiran dan tangan. Dengan begitu media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar

⁴Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar*, (Cet. 5, Jakarta : Rineka Cipta, 2014) h.124-125

peserta didik maupun siswi.⁵

Menurut Mulkan Andika Situmorang *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari beberapa potongan gambar dengan berbagai bentuk seperti kotak-kotak, lingkaran maupun segitiga dan lainnya, atau bisa berbentuk angka dalam sebuah permainan pada akhirnya berbentuk sebuah pola eksklusif sehingga dapat membentuk peserta didik menjadi aktif dan dapat termotivasi dan dapat menuntaskan secara sempurna.⁶

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran visual berkarakteristik benda model tiruan yang dapat memotivasi peserta didik dan memperkuat daya ingat secara serta melatih logika mereka dalam berpikir secara sistematis. Dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran, peserta didik dilatih mengembangkan kemampuan berfikirnya untuk menggabungkan potongan-potongan tersebut, *puzzle* dibagi beberapa bentuk, yaitu:

- a. *Puzzle* konstruksi adalah perkumpulan potongan-potongan terpisah yang digabungkan kembali menjadi beberapa model.
- b. *Puzzle* batang adalah permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan dimainkan dengan cara membentuk sesuai dengan yang kita inginkan.
- c. *Puzzle* lantai yaitu terbuat dari bahan sponge (busa) sehingga baik untuk alas bermain anak-anak di atas lantai.
- d. *Puzzle* logika merupakan gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak berlatih untuk memecahkan masalah sehingga membentuk gambar

⁵Rosiana Khomsoh, "Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar", *Jurnal Mahapeserta didik Universitas Negeri Surabaya*, h. 2

⁶Indi Shofi Malichah, "*Implementasi Media Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Malang*", Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (2023), h. 14

yang utuh.⁷

Media *puzzle* tersebut dapat meningkatkan dan membantu peserta didik kelas rendah untuk keterampilan membaca mereka, dengan menyatukan kepingan-kepingan *puzzle*, peserta didik akan secara tidak langsung melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* tersebut.

Dari beberapa pengertian tersebut mengenai media dan *Puzzle* maka dapat disimpulkan bahwa Media *Puzzle* adalah media gambar yang termasuk ke dalam visual dikarenakan hanya dapat dicerna oleh indra penglihatan. Media *Puzzle* juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu bagian yang utuh dan sebuah permainan menyusun gambar atau bentuk-bentuk tertentu sebelumnya *puzzle* dicetak terlebih dahulu dan peserta didik mencoba menghubungkan potongan kecil sehingga dapat menjadi sebuah gambar yang utuh.

4. Ciri-Ciri Media *Puzzle*

Media pembelajaran memiliki ciri atau karakteristik masing-masing, adapun manfaat *puzzle* bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan keterampilan pengetahuan yang berhubungan dengan kemampuan belajar serta memecahkan masalah.

Puzzle merupakan permainan yang sangat menarik bagi anak-anak karena pada dasarnya anak-anak menyukai gambar dan rona yang menarik, dengan penggunaan media *puzzle* anak akan menjadi berusaha memecahkan masalah dengan menyusun gambar.

⁷Siti Nur Aftika, "Penerapan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunan 012", Universitas Islam Negeri Hidayatullah Jakarta (2020), h. 27

b. Meningkatkan keterampilan motoric halus.

Yang berkaitan dengan menggunakan kemampuan memakai otot-otot kecil khususnya tangan. Bermain *puzzle* anak-anak akan belajar secara aktif dengan menggunakan jari-jari tangannya.

c. Meningkatkan keterampilan sosial.

Kemampuan dalam berinteraksi kepada orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan ataupun secara kelompok, oleh karena itu dengan cara ini dalam kelompok akan saling melakukan interaksi saling berkomunikasi satu sama lain dengan begitu akan dapat menumbuhkan rasa kepedulian sosial seperti saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi dengan yang lainnya.

d. Melatih koordinasi mata serta tangan.

Bermain *puzzle* anak-anak akan secara langsung melatih koordinasi mata dengan melihat dengan teliti dalam menyusun *puzzle*, sekaligus koordinasi dengan tangan yang dapat bekerja sama dalam menyelesaikan permainan *puzzle*.

e. Melatih Logika.

Dalam permainan *puzzle* akan secara otomatis menggunakan pikiran bagaimana menyelesaikan dan meletakkan kepingan *puzzle* dengan tepat dan dengan ketekunan, kesabaran serta berpikir akan dapat menyelesaikan permainan.

f. Melatih kesabaran.

Bermain *puzzle* memerlukan ketekunan dan kesabaran untuk menyelesaikan permainan, dengan begini anak-anak secara tidak langsung akan melatih rasa kesabaran dalam permainan *puzzle*.

g. Memperluas pengetahuan.

Anak-anak akan belajar banyak dari permainan *puzzle*, mulai dari warna, bentuk, huruf, angka, hewan dan lain-lain sebagainya, akan menambah

pengetahuan anak-anak dan lebih mudah mengenali sesuatu.⁸

5. Langkah-langkah Menggunakan Media Puzzle

Langkah-langkah penggunaan media *puzzle* sesuai yang dengan *puzzle* yang dibuat oleh peneliti:

- a. Guru memberikan informasi kepada peserta didik bahwa mereka menyusun media *puzzle*.
- b. Selanjutnya guru memberikan potongan-potongan *puzzle*.
- c. Kemudian peserta didik diberi waktu untuk menyelesaikan menyusun *puzzle*.
- d. Selanjutnya peserta didik diminta untuk menyelesaikan pertanyaan yang ada pada gambar *puzzle*.
- e. Guru meminta peserta didik untuk menjelaskan hasil pekerjaan di depan teman kelasnya

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Segala sesuatu pasti memiliki yang namanya kelebihan serta kekurangan, dalam media *puzzle* adapun kelebihan dan kekurangannya yaitu, sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan sikap saling bekerja sama.
- b. Menumbuhkan semangat serta motivasi peserta didik dalam belajar.
- c. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.
- d. Menumbuhkan rasa saling peduli dan menghargai antar peserta didik.
- e. Peserta didik dapat menganalisa serta memecahkan masalah atau solusi.

Adapun kekurangan dari media *puzzle* yaitu:

- a. Menyusun kepingan-kepingan *puzzle* dengan menggunakan metode coba dan ralat.

⁸Indi Shofi malichah, "Implementasi Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Malang", *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* (2023), h. 21

- b. Adanya kesulitan dalam pengelolaan kelas.
- c. Ruang kelas menjadi tidak kondusif.
- d. Menuntut kreatifitas tenaga pendidik atau guru.⁹

7. Jenis Media Puzzle

Media permainan termasuk media permainan *puzzle* sangat banyak jenisnya mulai dari gambar-gambar berwarna yang berbentuk huruf dan kalimat-kalimat sampai dengan gambar-gambar yang tidak berwarna dan berbentuk dua atau tiga dimensi, berikut ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami:¹⁰

- a. *Spelling Puzzle*, adalah *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf acak untuk disatukan menjadi kosakata yang tepat.
- b. *Jigsaw Puzzle*, adalah *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban tersebut diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban yang paling akhir.
- c. *The Thing Puzzle*, adalah *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk disatukan.
- d. *The Letter(s) Readiness Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf nama gambar, tetapi huruf-huruf tersebut belum lengkap.
- e. *Crosswords Puzzle*, adalah *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun verbal.

Belajar dengan bermain juga dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berfikir dan bertindak dan penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan

⁹Shinta Ayu, *Segudang Game Edukatif Mengajar*, (Jakarta : Diva Press, 2014) h.109

¹⁰Siti Nur Aftika, “Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunan 012”, Universitas Islam Negeri Hidayatullah jakarta (2020), h. 29

perkembangan kreatifitas anak. Bermain bagi anak-anak akan banyak membawa manfaat diantaranya:

- a. Motorik, yaitu sesuatu dengan gerakan kemampuan gerakan seorang anak, dengan bermain, motorik akan mengalami pertumbuhan yang baik, anak akan belajar keseimbangan, konsentrasi, berlari dan lainnya. Sehingga berbagai organ tubuhnya akan aktif dan akan berpengaruh positif kepada kesehatannya.
- b. Psikis (jiwa), teori *psychoanalytic* dari Sigmund Freud mengatakan bahwa bermain berguna untuk mengurangi kecemasan anak dengan mencoba mengekspresikan berbagai dorongan implusifnya atau dilakukan secara berulang-ulang.
- c. Sosial, dunia bermain adalah dunia bagi anak-anak dengan begitu jiwa sosial anak tumbuh bersama dengan teman-teman mereka, belajar komunikasi, belajar memecahkan masalah, belajar mengenal aturan-aturan sosial dan belajar menerima kekalahan dan kemenangan.
- d. Ilmu Pengetahuan, anak-anak dalam bermain akan menumbuhkan banyak pengetahuan baru, banyak mengenal lingkungan bahasa dan lain sebagainya.¹¹

Dari beberapa poin tersebut maka dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain media *puzzle* bagi anak sangat bermanfaat karena dapat meningkatkan kemampuan daya pikir serta ilmu pengetahuan yang baru. Dengan begitu tenaga pendidik atau guru akan memiliki media yang sangat mudah dalam mencerdaskan anak-anak bangsa.

¹¹Ela latifatul Fajariyah, “Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/2017”, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro (2017), h. 16

B. Tinjauan Tentang Keterampilan Berwudu

1. Pengertian Keterampilan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata keterampilan berasal dari kata terampil, yang memiliki makna mampu, cekatan, dan cakap dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Sementara itu, keterampilan diartikan sebagai kemampuan atau kecakapan dalam menyelesaikan tugas tertentu.

Keterampilan merupakan keunggulan atau kemampuan seseorang dalam memanfaatkan akal, ide, pemikiran, dan kreativitasnya untuk mengerjakan, memodifikasi, menyelesaikan, atau menciptakan sesuatu agar lebih bermakna, sehingga menghasilkan nilai dari pekerjaan yang dilakukan.¹²

2. Macam-Macam Keterampilan

a. Keterampilan Intelektual

Kemampuan analisis atau intelektual merupakan kemampuan atau kecakapan seseorang/siswa untuk melakukan penyelidikan terhadap suatu peristiwa dengan tujuan untuk mengetahui keadaan sebenarnya, membuat rencana kerja, laporan kegiatan, menyusun program dan sebagainya.

b. Keterampilan Personal

Keterampilan personal adalah kecakapan yang diperlukan bagi seseorang untuk mengenal dirinya secara utuh. Kecakapan ini mencakup kecakapan akan kesadaran diri atau memahami diri (*self awareness*) dan kecakapan berfikir (*thinking skill*)

c. Keterampilan Sosial

Keterampilan dalam membangun interaksi sosial menjadi hal penting yang harus dimiliki setiap individu. Individu yang satu akan terus berhubungan dengan individu lainnya, hal ini sesuai dengan memberikan sebagai stimulasi.

¹²Nasihuddin dan Hariyadin Pengembangan Keterampilan Dalam Pembelajaran, *Jurnal pendidikan indonesia*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (2021), h.735

Keterampilan dalam membangun hubungan tersebut berkaitan dengan keterampilan sosial¹³

3. Pengertian wudu

Menurut Isnaini, M.Ag Kata wudu menggunakan huruf waw yang dhommah dalam bahasa arab, berasal dari kata alwadha'ah yang artinya al-hasan adalah kebaikan, dan juga diartikan an-nadhzhafah yaitu kesucian. Selain itu dikenal pula dalam fiqih istilah wadhu dengan mem-fathah-kan huruf waw, yang berarti air yang digunakan untuk berwudu atau beberapa anggota badan yang tertentu.¹⁴

Menurut bahasa wudu dalam bahasa arab berasal dari kata alwadha'ah. Kata ini bermakna an-Nadhzhafah yang berarti kebersihan. Sedangkan menurut istilah syar'i menurut Imam Asy-Syirbini dalam kitab Mughnil Muhtaj Ilaa Ma'aani Alfadzi al-Minhaj mengatakan: adapun secara istilah syar'i adalah aktifitas khusus yang diawali dengan niat atau aktifitas menggunakan air pada anggota badan khusus yang diawali dengan niat.¹⁵

Jadi wudu merupakan salah satu cara mensucikan anggota tubuh dengan air. Selain itu, diwajibkan bersuci setiap hendak melaksanakan salat. Kemudian, berwudu bisa juga menggunakan debu yang sering disebut dengan tayammum¹⁶

4. Rukun wudu

Dalam madzhab sayfi'i disebutkan bahwa rukun wudu ada 6, adapun rukun

¹³ Nasihuddin dan Hariyadin Pengembangan Keterampilan Dalam Pembelajaran, *Jurnal pendidikan indonesia*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (2021), h. 737-740

¹⁴ Sayed Facurrizi, Dkk, "Aplikasi Tata Cara Berwudu Menurut 4 (Empat) Mazhab Berbasis Android", *Jurnal Teknologi Terapan and Sains 4.0 Universitas Malikussaleh Lhokseumawe* (2021), h. 505

¹⁵ Muhammad Ajib, *Fiqih Wudu Versi Madzhab Syafi'i*, pertama (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2019), 6

¹⁶ Syaikh Abdul Qodir Ar-Rahbawi, *Panduan Lengkap Shalat Menurut Empat Madzhab* (Jakarta: Pustaka Ak-Kautsar, 2007), 64

wudu terdiri tersebut yaitu:

- a. Niat dalam berwudu, yang dimana sesuatu yang kita kerjakan harus berlandaskan niat dengan mengharapkan rida oleh Allah.
- b. Membasuh muka atau wajah, batasan yang dibasuh ialah dari atas kening sampai dengan bawah dagu dan batas lebarnya antara dua telinga kanan dan kiri.
- c. Membasuh kedua tangan hingga siku
- c. Mengusap kepala, Tertib yang dimaksud yaitu harus melaksanakan dengan urutan anggota badan yang sudah disebutkan yaitu wajah, kedua tangan, kepala dan kaki .

5. Syarat-Syarat Wudu

Dalam madzhab syafi'i menambahkan tiga hal dalam syarat-syarat sahnya wudu yang pertama yaitu hendaknya mengetahui tata cara wudu setidaknya tidak tahu bagaimana caranya berwudu, maka tidak sah wudunya. Kedua yaitu hendaknya bisa membedakan mana yang fardu dan mana yang bukan dalam wudu, kecuali jika termasuk orang awam. Ketiga yaitu hendaknya berniat pada awal wudu dan terus begitu sampai wudunya selesai. Selain itu adapun syarat wudu yaitu sebagai berikut:

- a. Beragama Islam.
- b. Bisa memilah antara pekerjaan yang baik dan buruk.
- c. Suci dari haid maupun nifas (untuk wanita).
- d. Tidak bisanya air masuk ke dalam anggota badan (kulit) yang terkena najis maupun kotoran.
- e. Dilarang memberikan perubahan pada air wudu di seluruh tubuh.
- f. Menggunakan air dalam keadaan air yang suci serta menyucikan.
- g. Memahami tentang adanya fardu-fardu wudu.
- h. Dilarang melakukan sesuatu yang fardu menjadi sunnah.

6. Yang Membatalkan Wudu

Dalam madzhab syafi'i hal yang membatalkan wudu ada 6 perkara diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Sesuatu yang keluar dari qubul dan dubur.
- b. Tidur dalam keadaan tidak duduk.
- c. Hilang akal yang disebabkan mabuk, gila, pingsan, dll.
- d. Sentuhan kulit dengan yang bukan mahramnya.
- e. Menyentuh qubul dengan telapak tangan tanpa penghalang.
- f. Menyentuh dubur atau pintu dubur menggunakan telapak tangan tanpa penghalang.¹⁷

Ayat yang membahas tentang wudu

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قُمْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ فَاغْسِلُوا وُجُوهَكُمْ وَأَيْدِيَكُمْ إِلَى الْمَرَافِقِ
وَامْسَحُوا بِرُءُوسِكُمْ وَأَرْجُلَكُمْ إِلَى الْكَعْبَيْنِ وَإِنْ كُنْتُمْ جُنُبًا فَاطَّهَّرُوا وَإِنْ كُنْتُمْ مَرْضَى
أَوْ عَلَى سَفَرٍ أَوْ جَاءَ أَحَدٌ مِنْكُمْ مِنَ الْغَائِطِ أَوْ لَمَسْتُمُ النِّسَاءَ فَلَمْ تَجِدُوا مَاءً فَتَيَمَّمُوا
صَعِيدًا طَيِّبًا فَامْسَحُوا بِوُجُوهِكُمْ وَأَيْدِيكُمْ مِنْهُ مَا يُرِيدُ اللَّهُ لِيَجْعَلَ عَلَيْكُمْ مِنْ حَرَجٍ
وَلَكِنْ يُرِيدُ لِيُطَهِّرَكُمْ وَلِيُتِمَّ نِعْمَتَهُ عَلَيْكُمْ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahnya

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila kamu hendak melaksanakan shalat, maka basuhlah wajahmu dan tanganmu sampai ke siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kedua kakimu sampai ke kedua mata kaki. Jika kamu junub maka mandilah. Dan jika kamu sakit atau dalam perjalanan atau kembali dari tempat buang air (kakus) atau menyentuh perempuan, maka jika kamu tidak memperoleh air bertayammumlah dengan debu yang baik (suci); usaplah wajahmu dan tanganmu dengan debu itu. Allah tidak ingin menyulitkan kamu, tetapi Dia hendak membersihkan kamu dan

¹⁷Nur Ayunda Hasanah, *Penggunaan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berwudhu Siswa SDN 2 Madukoro Lampung Utara*, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro (2023), h. 12-13.

menyempurnakan nikmat-Nya bagimu, agar kamu bersyukur¹⁸

Terjemahan Bahasa Mandar

E inggannana to matappa', mua' melo'o mie' mekke'de' massambayang, jari basei mie' rupammu anna limammu lambi' si'ung, anna sapui ulummu anna (basei) da'dua lette'mu lambi' da'dua bulaling. Anna mua' ju'nuango'o jari pandoe'o mie', anna mua' monge'o iyade' di lalang pellambang iyade' membali' pole di pa'jambangan, iyade' sidu'du'o mie' to baine, anna andiango'o marruppa' uai, pattayammummo'o mie' mappa-ke lita' macoa (mapaccing). Sapui rupammu anna limam-mu siola lita'. Puang Allah Taala andiang melo' masussaio mie', anna iya tia melo'i mapac-cingngio mie' anna mappasukku' pappenyaman-Na di sesemu mamoare'o mie' me'asukkur.¹⁹

C. *Tinjauan Pendidikan Agama Islam*

1. **Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam merupakan proses bimbingan yang dilakukan secara sadar dan berkesinambungan, sesuai dengan kemampuan dasar, fitrah, dan potensi ajarannya yang dapat memberikan dampak pada individu maupun kelompok. Tujuannya adalah agar manusia dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh dan benar. Penyampaian yang menyeluruh dan benar mencakup aspek keimanan, syariah (ibadah dan muamalah), serta akhlak (budi pekerti).²⁰

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan memiliki peran yang strategis dalam mewujudkan proses pembelajaran pendidikan, yaitu sebagai tenaga pendidikan yang memiliki kualifikasi sebagai guru, dosen, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator dan sebutan yang lain yang serupa.

Menurut Ahmad Tafsir pendidikan agama Islam diharapkan orang-orang

¹⁸Lajnah Pentashihan, Al-Quran dan Terjemahan (Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI 2019), h

¹⁹Idham Khaliq Bodi, Koroang Mala'bi: Al-Quran Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia (Balitbang Agama Makassar, 2009), h.

²⁰Shanti Anggrayani, "Penerapan Metode Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas X Di Sekolah Menengah Atas Negeri 04 Kaur", Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu (2019), h. 35

dapat mengetahui tentang agama Islam dan juga ajaran-ajaran yang terkandung di dalamnya. Selain itu juga menurutnya bahwa pendidikan agama Islam mengharapkan orang yang sudah mengetahui tentang ajarannya dengan mengimplementasikan dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari karena ajaran dalam agama Islam merupakan ajaran yang baik untuk seluruh umat manusia khususnya yang muslim.²¹

Banyaknya perilaku tak terpuji yang dilakukan oleh peserta didik, fenomena-fenomena yang terjadi zaman sekarang lambat laun akan berbahaya bagi masa depan mereka serta peradaban bangsa. Beberapa peneliti telah memfokuskan pada Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai jalan alternatif solusi yang berkaitan dengan perilaku peserta didik. Menurut Ainiyah menekankan pada pentingnya revitalisasi materi pendidikan agama Islam (PAI) di sekolah dalam mendidik karakter peserta didik agar menjadi lebih baik. Hasil penelitiannya menegaskan bahwa materi al-Qur'an dan hadist sebagai pedoman hidup, fiqhi merupakan rambu-rambu dalam beribadah, sejarah sebagai keteladanan hidup dan akhlak sebagai pedoman perilaku.²² Elihami dan Syahid melakukan penelitian tentang pendidikan agama Islam, dalam penelitiannya tentang penerapan strategi pembelajaran yang dilakukan guru PAI untuk membentuk karakter peserta didik yang Islami. Dalam penelitiannya mereka berhasil memetakan pembelajaran yang dilakukan guru PAI yaitu strategi pembelajaran langsung dan tidak langsung.

Penelitian-penelitian yang dilakukan oleh mereka secara tidak langsung memberikan informasi kepada kita bahwa pendidikan agama Islam (PAI) sangat penting bagi anak-anak zaman sekarang khususnya dalam ruang lingkup sekolah.

²¹Shanti Anggrayani, "Penerapan Metode Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas X Di Sekolah Menengah Atas Negeri 04 Kaur", Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu (2019), h. 38

²²Mokh, Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi", *Jurnal Pendidikan Agama Islam – Ta'lim* Vol. 17 No. 2 (2019), h. 2

Adanya pendidikan agama Islam akan mengubah dan mengembangkan karakter peserta didik serta menambah ilmu pengetahuan peserta didik tentang ajaran agama.

Pendidikan agama Islam (PAI) dibagi menjadi dua kata “pendidikan” dan “agama Islam”, menurut Plato seorang filsuf pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik, sehingga moral dan intelektual mereka dapat berkembang sehingga menemukan kebenaran sejati dan guru menempati posisi penting dalam memotivasi dan menciptakan lingkungannya. Sedangkan menurut Aristoteles pendidikan diartikan mendidik manusia untuk memiliki sikap yang pantas dalam perbuatan.²³ Dalam kacamata imam Al-Ghazali pendidikan merupakan usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak yang baik kepada peserta didik sehingga dekat kepada Allah serta mencapai kebahagiaan dunia akhirat.²⁴

Dari beberapa pendapat para tokoh, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah sesuatu proses yang terjadi timbal balik, peserta didik yang memiliki potensi untuk selanjutnya kemampuan tersebut dikembangkan dengan pendidikan yang mereka tempuh serta tenaga pendidik adalah orang yang penting dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik dan manusia dengan intelektual cerdas dan karakter yang baik tujuan dari pendidikan sehingga menemukan keselamatan dan kebahagiaan.

2. Fungsi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menurut Majid dan Andayani ada tujuh fungsi dalam pendidikan agama Islam (PAI). Ketujuh fungsi tersebut adalah pengembangan, penanaman nilai, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran dan penyaluran. Fungsi

²³Mokh, Iman Firmansyah, “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam – Ta’lim* Vol. 17 No. 2 (2019), h. 4

²⁴Mokh, Iman Firmansyah, “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam – Ta’lim* Vol. 17 No. 2 (2019), h. 5

pengembangan berkaitan dengan iman dan ketakwaan peserta didik kepada Allah Swt yang sudah ditanamkan sejak awal dalam suasana keluarga. Fungsi penanaman nilai adalah memberikan panduan hidup kepada seseorang untuk mencapai kebahagiaan dalam mencapai kehidupan di dunia dan akhirat. Prinsip penyesuaian mental merujuk pada kemampuan individu untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, baik itu lingkungan fisik maupun sosial, dan mampu mengubahnya sesuai dengan prinsip-prinsip ajaran agama Islam.

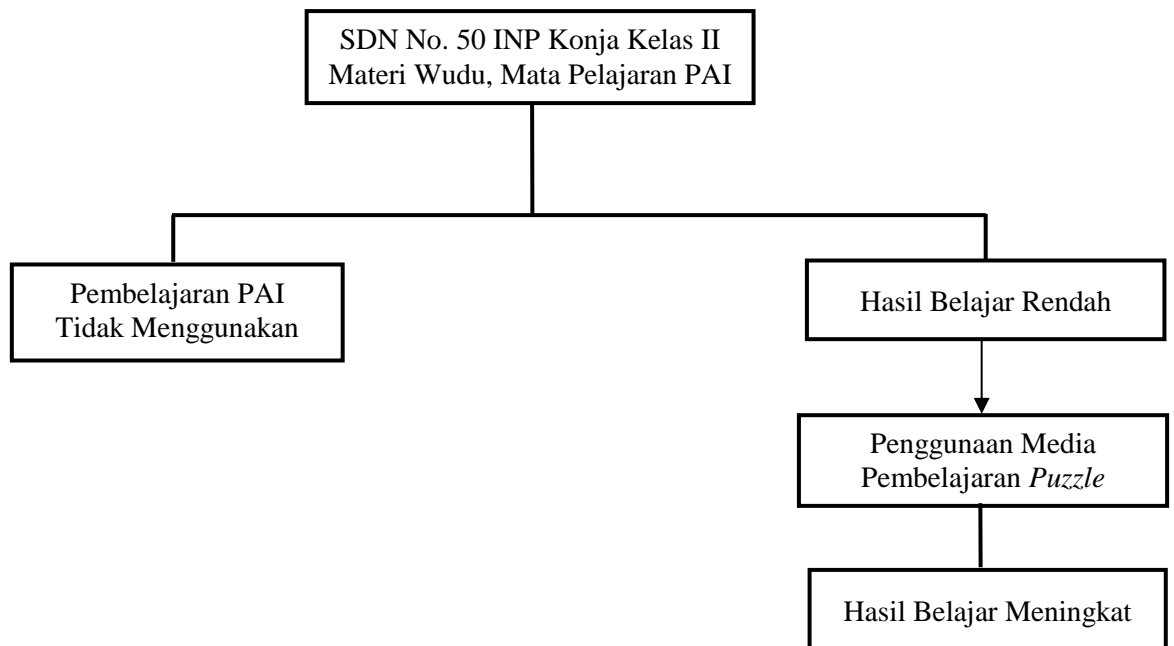
Fungsi perbaikan melibatkan usaha untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul pada keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Fungsi pencegahan mencakup kemampuan untuk melawan dampak negatif dari lingkungan atau budaya asing yang berpotensi membahayakan individu dan menghalangi perkembangan mereka menuju kedewasaan sebagai warga Indonesia yang utuh. Fungsi pengajaran ilmu pengetahuan keagamaan mencakup, pengetahuan umum, sistematis, dan fungsional tentang agama. Sedangkan, fungsi penyaluran bertujuan untuk mengarahkan peserta didik yang memiliki potensi khusus di bidang agama Islam agar potensi tersebut dapat berkembang dengan maksimal.²⁵

D. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas II SDN No. 50 inp Konja, untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dengan dilakukan pengujian yang dinamakan *pre-test* sebelum penerapan media pembelajaran *puzzle*. Tahap selanjutnya adalah penerapan metode media pembelajaran *puzzle*, setelah itu dilakukan pengujian yang dinamakan *post-test* atau

²⁵Mokh, Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi", *Jurnal Pendidikan Agama Islam – Ta'lim* Vol. 17 No. 2 (2019), h. 9

tes yang diberikan kepada peserta didik setelah perlakuan. Hasil dari test (post-test) merupakan kemudian dianalisis dengan deskriptif dan inferensial. kerangka berpikir dapat di gunakan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas mulai dari awal hingga tahap perancangan penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, data dikumpulkan menggunakan alat atau instrumen yang menghasilkan informasi dalam bentuk angka. Proses analisis data dilakukan dengan teknik statistik untuk menyederhanakan, mengelompokkan data, serta untuk menentukan hubungan antara variabel dan mengidentifikasi perbedaan di antara kelompok data, kontrol, instrumen, dan analisis statistik.

2. Lokasi Penelitian

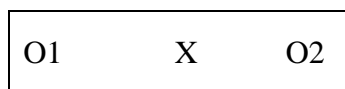
Lokasi pada penelitian ini yaitu di SDN No. 50 Inpres Konja. Desa Pamboborang, Kec. Banggae, Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat. Adapun alasan penulis meneliti di tempat ini karena sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran yang unik dan kurangnya keterampilan berwudu peserta didik. Sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian di tempat tersebut dan juga sekolah tersebut dekat dari tempat tinggal peneliti sehingga dapat menghemat tenaga dan biayanya.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah pendekatan eksperimen, dengan menggunakan pre-eksperimen (*One Group Pretest-Posttest Design*). Penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok sebagai objek eksperimen. Karena jumlah subjek penelitian yang terbatas, penerapan metode pra-eksperimen sangat sesuai untuk penelitian ini. Penelitian pra-eksperimen hanya membandingkan hasil *pre-test*

(sebelum) dan *post-test* (setelah). *Pre-test* diukur sebelum perlakuan penelitian diberikan, sementara *post-test* diukur setelah perlakuan dilakukan. Penelitian pra-eksperimen dilaksanakan tanpa melibatkan kelompok kontrol atau kelompok pembanding.³⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan dari suatu treatment atau perlakuan berupa penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan berwudu peserta didik mata pelajaran PAI Kelas II SDN No 50 INP. Konja

Gambar 3.1 Rumus *One Groups Pre-test-Posttest Design*:



Keterangan :

O1 : Nilai pre test

X : Mendapat treatment

O2 : Nilai post test

C. *Populasi dan Sampel*

1. *Populasi*

Populasi adalah wilayah generalisasi yang merujuk pada kumpulan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk di selidiki dan di analisis untuk menghasilkan kesimpulan.⁴⁰ Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II di SDN No. 50 INP Konja adapun jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu 10 orang yang terdiri dari 8 orang peserta didik laki-laki dan 2 orang peserta didik perempuan.

³⁹Maudy Nuraini, *Efektivitas Media Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Materi Siklus Air*, (2022), h. 27.

⁴⁰Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (bandung : alfabeta, 2006), h.55

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan sifat-sifat yang di miliki oleh populasi yang sedang di selidiki. Ketika populasi tersebut besar dan keterbatasan seperti waktu, dana, dan tenaga, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang mewakili populasi tersebut. Dengan kata lain sampel merupakan sebagian dari individu yang menjadi fokus penelitian.⁴¹ Sampel pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh karena kurang dari 30 orang maka semua anggota populasi dijadikan sampel.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik *sampling jenuh*. Pendapat sugiyono menyatakan bahwa: “ *sampling jenuh* ” merupakan sampel yang bila ditambah jumlahnya, tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak mempengaruhi informasi yang diperoleh. Faktor-faktor ini dipilih sesuai dengan keperluan dari penelitian yang dilakukan.⁴²

Alasan peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh* karena jumlah populasi relatif kecil, atau kurang dari 30 orang dan sudah maksimum sebab peserta didik kelas II hanya ada yaitu 10 orang saja.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Metode pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalash menggunakan tes. Peneliti melakukan *test* awal (*pretest*) dan teks akhir (*posttest*) untuk menilai hasil belajar peserta didik. *Pretest* di gunakan untuk mengevaluasi pengetahuan awal peserta didik sebelum menerima perlakuan atau *treatment*.

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012,) h.215-216

⁴²Sugiyono, 2019. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Alfabeta, h.133

Posttest kemudian digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik setelah menerima perlakuan atau treatment.

2. Observasi

Observasi digunakan sebagai cara teratur untuk mencatat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati proses pembelajaran mengenai segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran tersebut

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data.⁴³ Instrument penelitian adalah usaha untuk mendapatkan informasi tentang dimensi atau objek dalam perbandingan dengan standar atau ukuran yang telah ditetapkan.⁴⁴ Dengan demikian, metode dan alat atau instrumen pengumpulan data merujuk pada hal yang sama dengan menyebutkan perangkat yang digunakan untuk mengukur.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi adalah Tes, observasi dan dokumentasi.

Tabel 3.1

**Kisi-Kisi Instrumen Meningkatkan Keterampilan Berwudhu Peserta Didik
Kelas 2 SDN No. 50 Inp. Konja**

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
1	Keterampilan berwudhu	Melafalkan niat	Peserta didik mampu membaca niat	Peserta didik	Observasi dan tes

⁴³Raihan, Metodologi Penelitian, (Jakarta : CV Alfabeta, 2017), h.81

⁴⁴Fenti hikmawati, metodologi penelitian,(PT Raja Grafindo Persada, Depok, 2020), h.31

			berwudu		
		Membasuh telapak tangan	Membasuh telapak tangan sampai kesela-sela jari sebanyak 3 kali	Peserta didik	Observasi dan tes
		Berkumur-kumur	Peserta didik mampu berkumur-kumur sebanyak 3 kali	Peserta didik	Observasi dan tes
		Membasuh hidung	Peserta didik mampu membasuh hidung sebanyak 3 kali	Peserta didik	Observasi dan tes
		Membasuh muka	Peserta didik dapat melakukan gerakan membasuh muka sebanyak 3 kali	Peserta didik	Observasi dan tes
		Membasuh tangan sampai siku	Peserta didik dapat melakukan gerakan membasuh tangan sampai ke siku sebanyak 3	Peserta didik	Observasi dan tes

			kali		
		Membasuh kepala	Peserta didik dapat melakukan gerakan mengusap kepala sebanyak 3 kali	Peserta didik	Observasi dan tes
		Mengusap telinga	Peserta didik dapat melakukan gerakan mengusap telinga sebanyak 3 kali	Peserta didik	Observasi dan tes
		Membasuh kaki	Peserta didik dapat membasuh kaki hingga mata kaki sebanyak 3 kali	Peserta didik	Observasi dan tes
		Melafalkan do'a setelah berwudu	Peserta didik dapat melafalkan do'a setelah berwudu	Peserta didik	Observasi dan tes

F. Validasi dan Realibilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validasi adalah sarana untuk mengukur sejauh mana instrumen yang diterapkan memiliki keabsahan. Agar tingkat validitas instrumen tinggi, maka

instrumen itu sendiri juga perlu memenuhi standar yang baik.⁴⁵

Uji validitas digunakan untuk menilai sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, sementara uji reliabilitas instrumen bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana alat pengukur dapat menghasilkan pengukuran yang konsisten di waktu dan tempat yang berbeda..

Angka korelasi yang diperoleh melalui analisis statistik kemudian dibandingkan dengan nilai kritis pada tabel korelasi untuk nilai r . Bila $r_{Hitung} > r_{Tabel}$ Dengan demikian, data tersebut dianggap signifikan (valid) dan dapat digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian. Sebaliknya, bila $r_{Hitung} < r_{Tabel}$ Artinya, data tersebut tidak signifikan (tidak valid) dan tidak akan digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian. Adapun instrumen soal dikatakan yang valid dan tidak valid berdasarkan hasil pengujian Spss adalah sebagai berikut:

No	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
1	0.894	0.549	Valid
2	0.486	0.549	Tidak Valid
3	0.797	0.549	Valid
4	0.574	0.549	Valid
5	0.598	0.549	Valid
6	0.914	0.549	Valid
7	0.571	0.549	Valid
8	0.648	0.549	Valid
9	0.852	0.549	Valid

2. Realibilitas Instrumen

Uji reliabilitas bertujuan untuk menilai sejauh mana konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat dipercaya dan menghasilkan hasil yang tetap konsisten jika pengukuran dilakukan berulang kali.⁴⁶ Metode yang diterapkan

⁴⁵H.M. Burhan Bungin, 'Metodologi Penelitian Kuantitatif' (Cet.9:Depok: Prenada Media Grup, 2018), h.107-10

⁴⁶Dr. Marwan Hamid, M.Pd Dkk, *Analisis Jalur dan Aplikasi Spss Versi 25*, h.29

dalam penelitian ini adalah metode *Cronbach's Alpha*. Metode ini digunakan untuk menggambarkan korelasi atau hubungan antara skala yang disusun dengan semua skala variabel yang ada. Instrumen yang digunakan dalam variabel tersebut dianggap reliabel jika memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60. Metode ini sangat sesuai untuk diterapkan pada data dengan skor dikotomi (0 dan 1). Adapun hasil uji realibilitas instrumen soal pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Cronbach's Alpha	N of Items
0.874	9

Berdasarkan hasil uji reabilitas yang telah dilakukan diperoleh *cronbach's alpha* sebesar 0,874. hal tersebut dapat dinyatakan reliabel karena 0.874 lebih besar dari 0,60.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Penelitian ini menerapkan teknik analisis data yang bersifat kuantitatif. Analisis yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Pengolahan dan analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif. Data dari variabel yang telah diperoleh akan dideskripsikan ke dalam bentuk persentase, median dengan bantuan *Spss 26*.⁴⁷

Untuk menghitung peningkatan dari nilai *post-test* dan *pre-test*

$$N\text{- Gain} = \frac{s_{post} - s_{pre}}{s_{maks} - s_{pre}} = \frac{35 - 32}{36 - 32} = 0,75$$

s_{maks} = Skor maksimal

$s_{post-test}$ = Skor tes akhir

$s_{pre-test}$ = Skor tes awal

⁴⁷Muhamad Sulanjari, *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar*,(Yogyakarta,2015), h.54

$$S_{post} = 35$$

$$S_{maks} = 36$$

$$S_{pre} = 32$$

Tinggi rendahnya gain yang dinormalisasi (N-Gain) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Jika $g \geq 0,7$ maka N-Gain yang dihasilkan termasuk kategori tinggi.
- 2) Jika $0,3 < g < 0,7$ maka N-Gain yang dihasilkan termasuk kategori sedang.
- 3) Jika $g < 0,3$ maka N-Gain yang dihasilkan termasuk kategori rendah.⁴⁸

Tabel 3.2
Alternatif Kategori Instrumen dan Bobot

Kategori	Singkatan	Skor
Sudah terampil	ST	4
Terampil	T	3
Mulai terampil	MT	2
Belum terampil	BT	1

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Analisis Data

Analisis data merupakan langkah sistematis dalam mencari dan mengatur informasi. data yang diperoleh dari lapangan dengan cara mengorganisasikan ke dalam kategori menyusun pola dan memilih data yang diperlukan dan dimasukkan ke dalam hasil penelitian.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data hasil penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan

⁴⁸Anas Sudjiono, Pengantar Statistik Pendidikan (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 43

dengan menggunakan bantuan SPSS.

c. Uji T

Uji-T merupakan metode statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan signifikan pada kelompok dengan sampel kecil (biasanya $n < 30$) dan data yang tidak terdistribusi normal.⁴⁹ Uji T digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan oleh peneliti, mengetahui perbedaan nilai bagaimana efektivitas masing-masing variabel dengan bantuan *Spss*.

⁴⁹Dewi Syafriani, Dkk, *Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan*, (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023) h.13

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SDN No. 50 Inores Konja

Sekolah Dasar Negeri 50 Inpres Konja didirikan pada tahun 1982 dan menempati lahan seluas 1.050 m². Sekolah ini terletak di Jalan Assifa, Dusun Konja, Desa Pamboborang, Kecamatan Banggae, yang merupakan wilayah yang cukup strategis untuk menjangkau masyarakat sekitar. SDN No. 50 Inpres Konja berdiri sebagai hasil dari pemikiran dan inisiatif masyarakat setempat, yang menyadari bahwa banyak anak-anak di daerah tersebut yang membutuhkan akses pendidikan yang lebih dekat dan mudah dijangkau. Sebelum keberadaan sekolah ini, banyak orangtua yang terpaksa menyekolahkan anak-anak mereka ke sekolah yang cukup jauh dari pemukiman mereka, sehingga menambah beban biaya dan waktu yang harus dikeluarkan. Keberadaan sekolah ini sangat membantu masyarakat, karena anak-anak tidak perlu lagi menempuh perjalanan jauh untuk mendapatkan pendidikan, yang tentunya memberikan kemudahan bagi para orangtua serta mempercepat perkembangan pendidikan di daerah tersebut.

2. Profil Sekolah SDN No. 50 Inpres Konja

Nama Sekolah	: SDN No. 50 Inpres Konja
Alamat Sekolah	: Jl. Assiyifa Dusun Konja, Desa Pamboborang Kecamatan Banggae, Kab Majene, Provinsi Sulawesi Barat.
NPSN	: 40601499
AKREDITASI	: B
Tahun Didirikan	: 1982
Kode POS	: 91415

3. Visi dan Misi

Visi SDN No. 50 Inpres Konja

Terwujudnya peserta didik yang religius, berkarakter pancasila dan berwawasan lingkungan

Misi SDN No. 50 Inpres Konja

- a. Peserta didik terbiasa melaksanakan kewajiban kepada Allah dalam kehidupan sehari-hari
- b. Peserta didik mampu berprestasi dan berbudaya saing
- c. Peserta didik memiliki tanggung jawab baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat
- d. Warga sekolah memiliki semangat gotong royong
- e. Sekolah berbudaya dan peduli terhadap lingkungan
- f. Peserta didik mampu memiliki jiwa profil pelajar pancasila

4. Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran pada tahun ajaran 2024/2025 di SDN No. 50 Inpres Konja adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka ini merupakan kurikulum baru yang diterapkan dengan tujuan untuk memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan potensi setiap peserta didik. Penggunaan kurikulum ini telah diterapkan secara penuh, yaitu 100%, di sekolah ini pada tahun ajaran 2024/2025 setelah melalui proses penerapan yang berlangsung selama tiga tahun. Sebelumnya, sekolah ini menggunakan Kurikulum 2013 yang lebih terstruktur dan lebih mengutamakan pencapaian standar kompetensi tertentu. Namun, seiring dengan perkembangan dan perubahan dalam dunia pendidikan, SDN No. 50 Inpres Konja mulai menerapkan Kurikulum Merdeka secara bertahap dan menyeluruh. Tahun ini, kurikulum ini telah sepenuhnya digunakan sebagai upaya untuk memberikan ruang

lebih besar bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, fleksibel, dan sesuai dengan minat serta bakat masing-masing siswa. Dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka secara penuh, diharapkan kualitas pendidikan di SDN No. 50 Inpres Konja akan semakin berkembang dan mampu mencetak peserta didik yang lebih kreatif, kritis, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

5. Keadaan tenaga pendidik dan Peserta didik

Tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di SDN No. 50 Inpres Konja rata-rata berpendidikan S1, jumlah guru dan tata usaha keseluruhan sebanyak 20 orang, yaitu terdiri dari 12 orang perempuan dan 8 orang laki-laki jumlah ini berdasarkan tahun ajaran 2024/2025 Namun, yang berperan sangat penting dalam kelancaran dan keberhasilan penelitian ini adalah kepala sekolah, wali kelas II, dan guru mata pelajaran PAI. Kepala sekolah memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan penelitian ini, memahami pentingnya penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam praktik berwudu. Wali kelas II juga membantu dalam memfasilitasi proses administrasi dan membimbing siswa agar dapat berpartisipasi aktif. Guru PAI, dengan pengetahuan mendalamnya, membimbing siswa dalam setiap langkah praktikum berwudu.

Dengan dukungan penuh dari ketiga pihak ini, peneliti dapat melaksanakan penelitian dengan lancar. Tanpa bantuan mereka, penelitian ini tidak akan berjalan sebagaimana mestinya. Keberhasilan penelitian ini sangat bergantung pada kerjasama dan komitmen mereka dalam menyediakan fasilitas dan mendukung setiap tahapan penelitian

Tabel 4.1

Nama-nama Tenaga pendidik SDN No. 50 Inpres Konja

No	Nama Tenpen	Pendidikan terakhir	Jabatan
1	Arifuddin, S.Pd	S1	Kepala Sekolah
2	Basri, S.Pd.SD	S1	Wali kelas IV
3	Abdul Djalil, S.Pd	S1	Wali Kelas VI
4	Maryam, S.Pd.SD	S1	Wali Kelas I
5	Asmirah Nur, S.Pd	S1	Wali Kelas III
6	Muh. Firdaus S, S.Pd	S1	Wali Kelas II
7	Salpiah Nur, S.Pd	S1	Wali Kelas V
8	Indrayani S.Pd.I	S1	Guru PAI
9	Irma, S.Pd	S1	Guru Kelas
10	Nurmawati Basri, S.Hut	S1	Operator
11	Sahirah, S.Pd	S1	Pustakawan
12	Deasy Fitrayani, S.Ak	S1	Kebersihan
13	Hamka Basri, S.Pd	S1	Guru PJOK
14	Riza Fadillah, S.Pd	S1	Pustakawan
15	Fadhilah Nur Hamal	SMA	BTQ
16	Ulfah	SMA	Operator
17	Nur Aida Widyana	SMA	BTQ
18	Ahmad Rifai	SMA	Guru PJOK
19	Nur Fahitah	SMA	Pustakawan
20	M. Aryan	SMA	Satpam

Sumber data: Dokumentasi Kantor SDN No. 50 Inpres Konja

SDN No. 50 Inpres Konja memiliki struktur kelas yang terdiri dari kelas I, II, III, IV, V, dan VI, di mana setiap tingkatan kelas tersebut hanya terdapat satu kelas yang mewakili setiap tingkatannya. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik di setiap kelas relatif terbatas, memberikan kesempatan bagi guru untuk lebih fokus dalam memberikan perhatian kepada setiap siswa. Setiap kelas memiliki jumlah peserta didik yang bervariasi, yang dapat terlihat dengan jelas pada tabel berikut, yang menunjukkan jumlah peserta didik dari kelas I hingga kelas VI. Tabel tersebut akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai distribusi jumlah peserta didik pada setiap kelas, yang akan memudahkan dalam melakukan analisis terkait kebutuhan pembelajaran dan pengelolaan kelas yang lebih efisien. Jumlah peserta didik pada masing-masing kelas dari kelas I sampai kelas VI dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2

Jumlah peserta didik SDN No. 50 Inpres Konja Kelas I Sampai Dengan Kelas VI Tahun Pelajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
I	8	12	20
II	8	2	10
III	9	10	19
IV	8	7	15
V	10	11	21
VI	6	5	11

Sumber data: Dokumentasi Kantor SDN No. 50 Inpres Konja

6. Sarana dan Prasarana

Sarana penunjang pembelajaran di SDN No. 50 Inpres Konja terbilang cukup memadai dan mendukung kelancaran proses pembelajaran di sekolah ini. Fasilitas yang tersedia di sekolah ini antara lain ruang belajar yang cukup nyaman dan luas untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, ruang kantor yang difungsikan sebagai tempat administrasi dan kegiatan administratif lainnya, serta ruang guru yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk mempersiapkan materi dan melaksanakan rapat atau diskusi. Selain itu, sekolah ini juga dilengkapi dengan fasilitas WC yang memadai untuk kenyamanan siswa dan staf, serta ruang kepala sekolah yang digunakan sebagai tempat untuk mengelola dan memimpin operasional sekolah. Untuk mendukung kegiatan keagamaan dan spiritual, terdapat juga mushalla yang dapat digunakan oleh siswa dan staf untuk melaksanakan ibadah. Peneliti juga sangat terbantu dengan adanya sarana dan prasarana ini, terkhusus tempat berwudu yang membantu peneliti melakukan proses praktik berwudu. Dengan adanya tempat yang memadai, peneliti dapat melakukan praktik berwudu dengan lebih nyaman dan teratur, sehingga mendukung kelancaran penelitian yang dilakukan. Selain itu, ruang kelas yang nyaman juga sangat mendukung dalam proses penerapan media pembelajaran. Suasana yang nyaman di ruang kelas memungkinkan peneliti untuk lebih fokus dan efektif dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dirancang. Hal ini tentunya mempercepat proses penelitian dan penerapan metode yang ingin diuji, sekaligus memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran yang dihasilkan. Dengan sarana dan prasarana yang baik, peneliti dapat lebih maksimal dalam menjalankan kegiatan penelitian serta mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan sarana dan fasilitas tersebut, SDN No. 50 Inpres Konja telah menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang optimal serta kenyamanan bagi

seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan sekolah.

7. Keadaan kelas

a. Keadaan Fisik

Sekolah ini terletak di tepi jalan yang cukup strategis, meskipun demikian, letaknya cukup jauh dari jalan raya utama atau jalan poros, yang memberikan keuntungan tersendiri, yaitu proses pembelajaran tidak terganggu oleh kebisingan lalu lintas. Lokasi sekolah yang jauh dari keramaian jalan raya ini menciptakan suasana yang lebih tenang dan kondusif untuk kegiatan belajar mengajar, serta memberikan kenyamanan bagi peserta didik dan pengajar. Di samping itu, sekolah ini juga dikelilingi oleh pepohonan yang memberikan udara yang sejuk dan segar, menciptakan lingkungan yang alami dan menyegarkan bagi semua pihak yang berada di sekolah. SD ini berstatus sebagai sekolah negeri dan memiliki enam tingkatan kelas, yaitu kelas I, II, III, IV, V, dan VI, dengan masing-masing tingkatan terdiri dari satu kelas yang mewakili setiap level pendidikan. Di kelas II, terdapat pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diampu oleh seorang guru yang bernama Ibu Indrayana. Kelas II ini juga merupakan kelas yang dipilih sebagai tempat untuk melaksanakan penelitian, yang menjadikannya pusat perhatian dalam studi yang dilakukan. Dengan fasilitas yang memadai dan lingkungan yang mendukung, SD ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi siswa-siswinya.

b. Suasana saat pembelajaran

Sebelum memaparkan hasil penelitian, perlu disampaikan terlebih dahulu hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, guru sebagai pengelola pembelajaran cenderung menggunakan metode yang kurang bervariasi dalam proses belajar mengajar. Meskipun sudah ada beberapa metode yang dicoba dengan menggabungkan

beberapa pendekatan, namun metode ceramah tetap mendominasi dalam setiap sesi pembelajaran. Hal ini terjadi karena adanya anggapan yang cukup kuat di kalangan guru bahwa ceramah adalah metode yang paling mudah dan praktis untuk mengatur kelas serta menyampaikan informasi kepada peserta didik. Keunggulan metode ceramah yang dianggap dapat membantu guru dalam mengontrol jalannya kelas dan menghemat waktu dalam menjelaskan materi menjadikannya sebagai pilihan utama dalam proses pembelajaran. Namun, dominasi ceramah sebagai metode utama dalam kegiatan pembelajaran ini ternyata membawa dampak tertentu, salah satunya adalah terjadinya komunikasi yang bersifat satu arah. Dalam hal ini, komunikasi lebih banyak terjadi dari guru ke peserta didik tanpa adanya interaksi yang aktif atau partisipasi dari peserta didik. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sehingga dapat memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menyebabkan peserta didik cenderung menjadi pasif, yang pada akhirnya berdampak pada kurangnya perkembangan keterampilan mereka secara optimal. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik terlihat lebih sibuk dengan dirinya sendiri, baik itu dengan fokus pada hal lain yang tidak terkait dengan materi yang sedang diajarkan atau bahkan tidak menunjukkan minat sama sekali terhadap pembelajaran yang berlangsung. Hal ini sangat terlihat ketika guru menyampaikan materi, di mana tidak ada peserta didik yang mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan yang relevan terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Ketika kesempatan diberikan oleh guru untuk bertanya atau berdiskusi, peserta didik malah cenderung diam dan tidak menunjukkan respons apapun terhadap pertanyaan yang diajukan. Sikap pasif ini mengindikasikan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses

pembelajaran, yang tentu saja berdampak negatif terhadap pemahaman dan keterampilan yang seharusnya mereka kuasai. Selain itu, kurangnya interaksi antara guru dan siswa juga membuat suasana pembelajaran terasa kurang dinamis dan membatasi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bertanya, dan berkomunikasi secara efektif.

8. Pelaksanaan penelitian

Untuk melaksanakan penelitian, diperlukan suatu rencana yang menjadi panduan dalam pelaksanaannya. Rencana penelitian ini yaitu pada pertemuan pertama dilakukannya *pre-test* keterampilan berwudu, pertemuan kedua melaksanakan tata cara praktik berwudu dijelaskan menggunakan media *puzzle*, dan pertemuan ketiga yaitu penerapan *pos- test* untuk melihat keterampilan peserta didik dalam proses berwudu agar dapat mencapai hasil penelitian yang diharapkan. Hasil penelitian merujuk pada data yang diperoleh oleh peneliti melalui proses penelitian yang di lakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Untuk memperoleh hasil penelitian tersebut, peneliti menganalisis data yang di kumpulkan dari peserta didik melalui uji *pre-test* dan *post-test*.

9. Rubrik Penilaian

SDN No. 50 Inpres Konja RUBRIK PENILAIAN PRAKTIK WUDU
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas : II (dua)

Kompetensi Dasar :

Indikaator :

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai					Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
4								

Aspek yang dinilai

1. Ketepatan bagian-bagian yang dibasuh dan urutannya. (3)
2. Ketepatan cara membasuh dan mengusap bagian-bagian wudu. (12)
 - a.) Membasuh muka (sampai batas dari muka). (3)
 - b.) Membasuh kedua tangan sampai siku. (3)
 - c.) Mengusap sebagian kepala. (3)
 - d.) Membasuh kedua kaki sampai mata kaki. (3)
 - e.) Ketepatan bacaan niat dan doa wudu. (4)
 - f.) Ketepatan menggunakan air. (3)
 - g.) Sikap siswa ketika melakukan wudu. (3)

10. Pelaksanaan tindakan

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Pertemuan pertama

- 4) Peneliti memperkenalkan tujuannya datang di kelas dan bertanya tentang wudu kepada peserta didik.
- 5) Pada kegiatan ini peneliti melakukan *Pre-test* yaitu praktik berwudu untuk melihat keterampilan peserta didik dalam berwudu.
- 6) Selanjutnya pada kegiatan penutup peserta didik diarahkan ke kelas.

b. Pertemuan Kedua

- 1) Peneliti mengucapkan salam pembuka
- 2) Peneliti menanyakan kabar siswa dan memeriksa kehadiran siswa
- 3) Peneliti memulai pembelajaran dengan berdo'a
- 4) Peneliti memberikan pertanyaan pemantik “ apa itu wudu? ”
- 5) Peneliti memperlihatkan gambar yang ada pada puzzle bertema wudu
- 6) Peneliti meminta peserta didik mengamati gambar tersebut
- 7) Peneliti memantik peserta didik mengenai gambar yang diamati
- 8) Peneliti memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan maksud dari gambar
- 9) Selanjutnya guru menjelaskan urutan berwudu menggunakan media

- 10) Peneliti kemudian menjelaskan kegiatan praktik wudu
- 11) Peneliti memilih peserta didik untuk mengulang ulang proses berwudu
- 12) Peneliti menyampaikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari
- 13) Peneliti bersama peserta didik menutup kegiatan dengan mengucapkan hamdalah.

c. Pertemuan Ketiga

Pada kegiatan ini, peneliti melakukan *Post-test* yang berupa praktik berwudu untuk mengukur dan menilai keterampilan peserta didik dalam melaksanakan wudu setelah diterapkan media pembelajaran yang telah disiapkan.

Post-test ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam menerapkan langkah-langkah berwudu dengan benar setelah mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan media tersebut. Dengan adanya *post-test*, peneliti dapat memperoleh data yang lebih objektif mengenai sejauh mana peningkatan keterampilan peserta didik dalam melaksanakan wudu, yang sebelumnya telah diuji melalui *pre-test*. Selain itu, kegiatan *post-test* ini juga memberikan gambaran tentang efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis siswa, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menerapkan apa yang telah dipelajari secara langsung dalam praktik. Hasil dari *post-test* ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengevaluasi keberhasilan metode pembelajaran yang diterapkan dan memberi gambaran mengenai perkembangan keterampilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan media yang telah digunakan.

Penelitian menggunakan uji validasi terhadap instrumen yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu instrument dapat mengukur apa yang seharusnya di ukur. Apakah bila alat ukur sesuai maka instrument dapat dikatakan valid dalam memberikan hasil pengukuran.

11. Kemampuan Wudu Peserta Didik (*Pre-test*)

Pre-test yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik di kelas tersebut. *Pre-test* ini dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai yaitu proses berwudu.

Setelah pelaksanaan *Pre-test* maka kemampuan berwudu peserta didik dapat diketahui. Berikut ini adalah hasil *Pre-test* Keterampilan berwudu peserta didik SDN No.50 Inpres Konja:

Tabel 4.3

Nilai Nilai *Pre Test* Peserta Didik Sebelum Penerapan Media *Puzzle*

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Aditya Naufal Abiyyu	18
2.	Ahmad Fatir R	32
3.	Ahmad Gaprilla	13
4.	Ahmad Rifai	14
5.	Aila Natasya	29
6.	Febianti	25
7.	Khafid Numan Rifai	25
8.	Muhammad Algazali	25
9.	Muhammad Haikal	21
10.	Nur Aqsha	14
	Jumlah	216
	Rata-rata	21,60

Berdasarkan data diatas kemampuan belajar peserta didik dalam penyajian pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* sebelum diberikan perlakuan media pembelajaran pada kelas eksperimen adalah sebesar atau rata-rata 21,60 Berdasarkan kriteria penilaian menunjukkan bahwa perolehan nilai peserta didik berada pada kategori mulai terampil. Oleh karena itu perlu adanya

peningkatan hasil belajar peserta didik pada suatu materi pembelajaran yang telah diberikan yaitu menerapkan media pembelajaran *puzzle* yang mampu mengubah cara belajar peserta didik menjadi lebih aktif, efektif, dan efisien sehingga dapat meningkatkan keterampilan berwudu peserta didik pada kelas eksperimen. Berikut ini dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut::

Banyak data = 10

$J = \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$

$$= 32 - 13$$

$$= 19$$

$K = 1 + 3.3 \log (n)$

$$= 1 + 3.3 \log (10)$$

$$= 1 + 3.3 \times 1$$

$$= 4.3$$

$$= 4$$

$C = (\text{Jangkauan (J)})/(\text{Kelas Interval (K)})$

$$= 19/4)$$

$$= 4.75 \text{ atau } 5$$

Berdasarkan hasil kelas interval dan panjang kelas interval yang diperoleh di atas maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.4

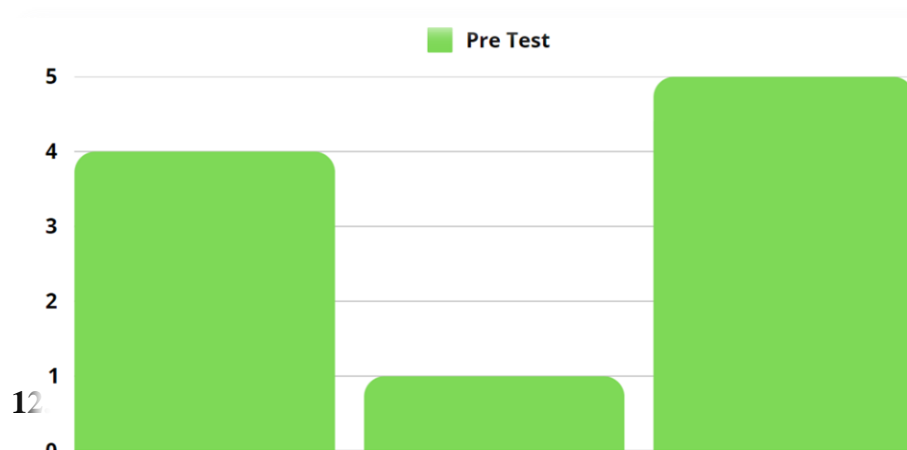
Distribusi Frekuensi PreTest Pada Kelas Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1	13 – 18	4	40%
2	19 – 24	1	10%
3	25 – 32	5	50%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa dari 10 jumlah peserta didik terdapat 4 yang memiliki keterampilan wudu dengan nilai interval 13 – 18

dengan persentase 40%, 1 peserta didik yang memiliki keterampilan wudu dengan nilai interval 19 – 24 dengan persentase 10% dan 5 peserta didik yang memiliki keterampilan wudu dengan nilai interval 25 – 32 dengan hasil persentase 50%. Berdasarkan kriteria penilaian, hal ini menunjukkan bahwa, terdapat 10 jumlah peserta didik dengan nilai persentase 100% dari hasil *pretest* sebelum adanya penerapan media pembelajaran *puzzle* memiliki kriteria keterampilan wudu yang belum terampil. Adapun diagram batang hasil nilai distribusi frekuensi sebagai berikut:

Gambar 4.1
Histogram Keterampilan Wudu Penerapan Media *puzzle* (Pretest)



Berdasarkan hasil penelitian, setelah dilakukan penelitian setelah perlakuan, maka peneliti mendapatkan kemampuan peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.5
Nilai Nilai *Post Test* Peserta Didik Sebelum Penerapan Media *Puzzle*

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Aditya Naufal Abiyyu	27
2.	Ahmad Fatir R	35
3.	Ahmad Gaprilla	26
4.	Ahmad Rifai	28
5.	Aila Natasya	33

6.	Febianti	34
7.	Khafid Numan Rifai	32
8.	Muhammad Algazali	34
9.	Muhammad Haikal	27
10.	Nur Aqsha	27
	Jumlah	303
	Rata-rata	30.30

Berdasarkan data diatas kemampuan berwudu peserta didik dalam penyajian pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* setelah diberikan perlakuan metode pembelajaran pada kelas eksperimen adalah sebesar atau rata-rata 30,30. Berdasarkan kriteria penilaian menunjukkan bahwa perolehan nilai peserta didik berada pada kategori terampil. sehingga hasil belajarnya meningkat. Berikut ini perolehan nilai *post- test* dalam bentuk distribusi frekuensi:

Banyak data = 10

$J = \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$

$$= 35 - 26$$

$$= 9$$

$K = 1 + 3.3 \log (n)$

$$= 1 + 3.3 \log (10)$$

$$= 1 + 3.3 \times 1$$

$$= 4.3$$

$$= 4$$

$C = \frac{\text{Jangkauan (J)}}{\text{Kelas Interval (K)}}$

$$= \frac{9}{4}$$

$$= 2.25 \text{ atau } 2$$

Berdasarkan hasil kelas interval dan panjang kelas interval yang diperoleh di atas maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

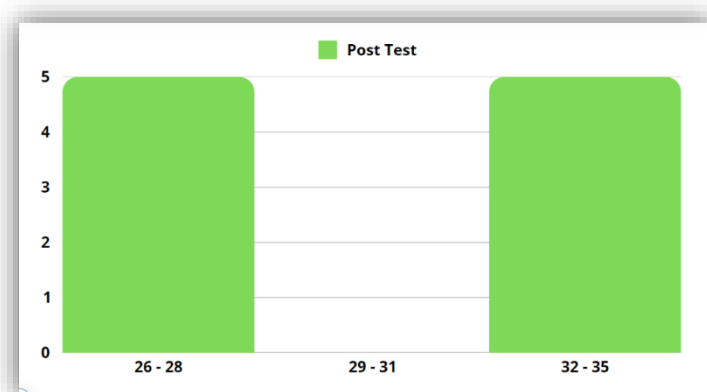
Tabel 4.6

Distribusi Frekuensi *Post Test* Pada Kelas Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1	26 – 28	5	50%
2	29 – 31	0	0%
3	32 – 35	5	50%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa dari 10 jumlah peserta didik terdapat 5 yang memiliki keterampilan wudu dengan nilai interval 26 – 28 dengan persentase 50%, tidak ada peserta didik yang memiliki keterampilan wudu dengan nilai interval 26 – 28 dengan persentase 0% dan 5 peserta didik yang memiliki keterampilan wudu dengan nilai interval 26 – 28 dengan persentase 50%. Berdasarkan kriteria penilaian, hal ini menunjukkan bahwa, terdapat 10 jumlah peserta didik dengan nilai persentase 100% dari hasil *pre-test* sebelum adanya penerapan metode pembelajaran media *puzzle* memiliki kriteria keterampilan wudu yang mulai terampil. Namun, setelah adanya penerapan metode pembelajaran *puzzle* pada kelas eksperimen, terdapat 5 jumlah peserta didik dengan hasil persentase 50% yang berada pada kriteria kemampuan yang terampil. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun diagram batang hasil nilai distribusi frekuensi sebagai berikut:

Gambar 4.2

Histogram Keterampilan Wudu Penerapan Media *puzzle* (Post Test)

Keterampilan wudu yang diperoleh sebelum penerapan media *puzzle*

menunjukkan rata-rata hasil belajar nilai pre-test dan post-test memiliki perbedaan yang signifikan, keterampilan wudu *pre-test* menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh belum terampil. Oleh karena itu, peneliti menerapkan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan wudu peserta didik menjadi lebih baik. Melalui penerapan media *puzzle* memberikan peningkatan keterampilan wudu yang awalnya belum terampil menjadi mulai terampil. Hal ini juga dipengaruhi oleh cara guru dalam menyajikan bahan pembelajaran dengan memperhatikan langkah-langkah dalam pembelajaran sehingga mampu mencapai indikator keberhasilan dalam belajar. Hasil belajar yang meningkat ditandai dengan proses belajar yang efektif dan efisien serta hasil *post-test* yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

13. Deskripsi Hasil Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui nilai *pre test* dan *post test* peserta didik berdistribusi normal pada saat pengujian melalui spss. Kriteria yang digunakan untuk mengaplikasikan nilai *pre-test* dan *post-test* yang memiliki data berdistribusi normal apabila nilai signifikan $>$ dari 0,05 yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7

Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov (Sig)	Shapiro-Wilk (Sig)
Hasil Keterampilan Wudu (<i>Pretest</i>)	0.20	0.37
Hasil Keterampilan Wudu (<i>Post Test</i>)	0.20	0.21

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari uji normalitas menggunakan spss 25 data pada kelas eksperimen pretest dan postest

diperoleh 0.20. Jika nilai signifikan tetap adalah $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa data pada tabel frekuensi di atas setelah yang diuji melalui spss nilai sig pretest 0.37 dan *post-test* 0.21 dimana nilai signifikasinya $> 0,05$ maka nilai dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Setelah kelas eksperimen memenuhi distribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan statistik uji *t-test*. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan berwudu peserta didik sebelum dan setelah penerapan media *puzzle*.

Hipotesis diterima apabila H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan nilai sig $< 0,05$ sehingga dikatakan ada perbedaan hasil keterampilan berwudu peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *puzzle*. Sebaliknya jika nilai sig $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak hal tersebut akan menunjukkan tidak ada perbedaan keterampilan berwudu peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *puzzle*. Berikut nilai hasil uji hipotesis yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8

Hasil Uji T

Variabel		Mean	N	Std. Dev
Keterampilan Wudu	Pretest	21.60	10	6.67
	Posttest	31.30	10	3.94

Berdasarkan tabel di atas maka ringkasan statistik deskriptif data *pre-test* dan *post-test* nilai mean (rata-rata) menunjukkan adanya perbedaan, yang ditinjau dari hasil rata-rata post test 31.30 lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai pre-test yaitu 21.60 Jadi, selisih nilainya adalah 10. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan wudu peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *puzzle*, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penerapan media *puzzle* terhadap peningkatan keterampilan wudu SDN No 50 Inp Konja yang

ditinjau dari rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik mengalami peningkatan.

Tabel 4.9

Tabel Paired Samples Test

Pretest – Posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Df	Sig. (2-tailed)
	-9.700	5.012	1.585	9	0.00

Hasil uji hipotesis *paired samples test* di atas menunjukkan bahwa perolehan nilai signifikan 0.00 dengan taraf signifikan 0.05, sehingga dapat diketahui nilai p-value $0.00 < 0.05$. Oleh karena itu H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada perbedaan keterampilan wudu peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *puzzle* yang dapat dilihat dari peningkatan keterampilan wudu peserta didik SDN No 50 Inp Konja.

Nilai signifikan menunjukkan apabila perolehan nilai p-value lebih besar maka hipotesis yang diterima adalah H_0 namun jika nilai p-value lebih kecil dari nilai alfa maka hipotesis yang diterima adalah H_1 . Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai p-value $0.00 < 0.05$. Oleh karena itu H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya bahwa Ada perbedaan keterampilan peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *puzzle*.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti di sekolah SDN No. 50 Inp Konja menunjukkan bahwa keterampilan berwudu peserta didik belum terampil yang dilihat dari hasil *pre-test* maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yang di anggap mampu meningkatkan keterampilan berwudu peserta didik yaitu dengan menerapkan media *puzzle* tata cara berwudu yang dinilai mampu meningkatkan keterampilan peserta didik. Bonwell dalam Sukran menyatakan bahwa proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik mendapat

kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman daripada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan. Metode ini dimaksudkan untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara atau strategi secara aktif. Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar Peserta didik, maupun peserta didik dengan pendidik dalam proses pembelajaran⁵⁰.

Metode ini memiliki keunggulan dalam memfasilitasi keterlibatan semua peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya mempelajari teori berwudu dengan benar namun peserta didik diberi kesempatan untuk menunjukkan keterampilan berwudu dengan benar.

Pada penelitian, hasil pretest yang diperoleh menunjukkan bahwa dari 10 jumlah peserta didik terdapat 4 yang memiliki keterampilan wudu dengan nilai interval 13 – 18 dengan persentase 40%, 1 peserta didik yang memiliki keterampilan wudu dengan nilai interval 19 – 24 dengan persentase 10% dan 5 peserta didik yang memiliki keterampilan wudu dengan nilai interval 25 – 32 dengan hasil persentase 50%. Berdasarkan kriteria penilaian, hal ini menunjukkan bahwa, terdapat 10 jumlah peserta didik dengan nilai persentase 100% dari hasil *pretest* sebelum adanya penerapan metode pembelajaran media *puzzle* memiliki kriteria keterampilan wudu yang belum terampil.

Pada *post test*, hasil menunjukkan bahwa dari 10 jumlah peserta didik terdapat 5 yang memiliki keterampilan wudu dengan nilai interval 26 – 28 dengan persentase 50%, tidak ada peserta didik yang memiliki keterampilan wudu dengan

⁵⁰Sukron Muhammad Toha, Pelaksanaan Metode Active Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam, 7.1 2018), h. 80

nilai interval 26 – 28 dengan persentase 0% dan 5 peserta didik yang memiliki keterampilan wudu dengan nilai interval 26 – 28 dengan persentase 50%. Berdasarkan kriteria penilaian, hal ini menunjukkan bahwa, terdapat 10 jumlah peserta didik dengan nilai persentase 100% dari hasil *pretest* sebelum adanya penerapan pembelajaran media *puzzle* memiliki kriteria keterampilan wudu yang belum terampil. Namun, setelah adanya penerapan pembelajaran *puzzle* pada kelas eksperimen, terdapat 5 jumlah peserta didik dengan hasil persentase 50% yang berada pada kriteria kemampuan yang terampil. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan wudu peserta didik kategorinya yaitu kategori tinggi sesuai dengan hasil yang di dapat dari rumus dimana N-Gain yang di hasilkan yaitu sebesar 0,75

Faktor yang mempengaruhi sehingga keterampilan berwudu peserta didik dapat meningkat secara signifikan setelah penggunaan media *puzzle*. Yaitu, pada saat penelitian praktik berwudu sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh peserta didik hanya saja belum terampil namun secara teori cukup baik, sehingga pada saat pelaksanaan uji instrumen *pre-test* peserta didik sudah memiliki pengetahuan awal mengenai wudu dan rentang waktu yang digunakan pada saat pelaksanaan uji instrumen *pre-test*, penggunaan media *puzzle* tata cara berwudu, dan pelaksanaan uji instrumen *post-test* hanya berjarak 1 hari, sehingga masih melekat dalam ingatan para peserta didik.

Kategori peningkatan keterampilan berwudu peserta didik dari hasil *post-test* setelah penggunaan media *puzzle* menunjukan nilai selisih diangka 10. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan wudu peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *puzzle*, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penerapan media *puzzle* terhadap peningkatan keterampilan wudu SDN No 50 Inp Konja yang ditinjau dari rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik

mengalami peningkatan.

Berdasarkan pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan wudu peserta didik dari tingkat pengetahuan awal sampai pada tingkat pengetahuan akhir.

BAB V

PENUTUP

A. *Kesimpulan*

1. Media *puzzle* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berwudu peserta didik. Penggunaan media ini dapat membantu siswa memahami langkah-langkah berwudu dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. *Puzzle* yang mengandung gambar atau langkah-langkah berwudu dapat memperjelas tahapan dan mengingatkan siswa tentang urutan yang benar dalam berwudu. Berdasarkan hasil evaluasi keterampilan berwudu yang diujikan kepada peserta didik, dapat disimpulkan bahwa dari 10 peserta didik yang diuji, mayoritas memiliki tingkat kemampuan keterampilan berwudu yang rendah. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh, yaitu sebesar 21,60 yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan, kemampuan peserta didik dalam melaksanakan wudu sebelum adanya perlakuan atau pembelajaran lebih lanjut masih berada pada tingkat yang belum terampil. Dengan kata lain, nilai tersebut mencerminkan bahwa keterampilan wudu peserta didik pada saat *pre-test* masih belum memenuhi kriteria keterampilan yang diharapkan atau standar yang ditetapkan untuk dapat melaksanakan wudu dengan baik dan benar.
2. Hasil *post-test* yang diperoleh setelah penerapan perlakuan menggunakan media *puzzle* menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dalam kemampuan keterampilan berwudu peserta didik. Dari data yang diperoleh, nilai rata-rata *post-test* yang dicapai peserta didik mencapai angka 30,30 dan N-Gain yang dihasilkan yaitu 0,75 yang tergolong tinggi. Peningkatan ini jelas menggambarkan bahwa setelah diberikan perlakuan

atau intervensi berupa penggunaan media *puzzle*, peserta didik mampu menunjukkan kemajuan yang pesat dalam keterampilan berwudu mereka. Hal ini juga menunjukkan bahwa media *puzzle* sebagai metode pembelajaran tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga efektif dalam membantu mereka memahami dan melaksanakan langkah-langkah berwudu dengan lebih baik dan benar. Dengan demikian, penerapan media *puzzle* telah memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kualitas keterampilan berwudu peserta didik, yang tercermin dalam nilai post-test yang lebih tinggi dan lebih memadai.

Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan *paired samples test* menghasilkan nilai p-value sebesar 0,00 dengan taraf signifikan 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa nilai p-value yang diperoleh, yaitu 0,00, lebih kecil daripada 0,05 ($0,00 < 0,05$). Dengan demikian, keputusan yang diambil adalah menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan berwudu peserta didik sebelum dan setelah penerapan media *puzzle*. Perbedaan yang dimaksud tercermin dari adanya peningkatan keterampilan berwudu yang signifikan pada peserta didik setelah diberi perlakuan dengan media *puzzle*. Penerimaan hipotesis alternatif ini mengindikasikan bahwa media *puzzle* memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan kemampuan keterampilan berwudu peserta didik, yang sebelumnya memiliki tingkat keterampilan yang lebih rendah. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *puzzle* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berwudu peserta didik di SDN No. 50 Inp Konja. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media *puzzle* sebagai media

pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis peserta didik, terutama dalam pelaksanaan wudu.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, penulis merumuskan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di masa mendatang. Salah satu saran utama yang dapat disampaikan adalah pentingnya bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih serta menggunakan media pembelajaran yang tepat. Dengan penggunaan media yang variatif dan menarik, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Kreativitas dan inovasi dalam memilih media pembelajaran sangat berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini akan berdampak positif pada pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan, serta membantu peserta didik dalam memperoleh peningkatan keterampilan belajar yang signifikan. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan kemampuan dalam mengintegrasikan berbagai macam media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, "Evaluasi Pengenalan Tata Cara Berwudu dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gambar Pada Kelompok B Di RA Asiah Kota Pekanbaru" *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 2, No. 1, 2019.
- Aftika, Siti Nur. "Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunan 012", Universitas Islam Negeri Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Ajib, Muhammad. *Fiqih Wudu Versi Madzhab Syafi'i*, Pertama Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2019.
- Anggrayani, Shanti. "Penerapan Metode Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas X Di Sekolah Menengah Atas Negeri 04 Kaur", Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2019.
- Ar-Rahbawi, Syaikh Abdul Qodir. *Panduan Lengkap Shalat Menurut Empat Madzhab*, Jakarta: Pustaka Ak-Kautsar, 2007.
- Ayu, Shinta. *Segudang Game Edukatif Mengajar*, Jakarta : Diva Press, 2014.
- Bodi, Idham Khaliq, Koroang Mala'bi: *Al-Quran Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, Balitbang Agama Makassar, 2009.
- Bungin, H.M. Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif* Cet. 9: Depok: Prenada Media Grup, 2018.
- Facurrrazi, Sayed. "Aplikasi Tata Cara Berwudu Menurut 4 (Empat) Mazhab Berbasis Android", *Jurnal Teknologi Terapan and Sains 4.0 Universitas Malikussaleh Lhokseumawe*, 2021.
- Fajariyah, Ela latifatul. "Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/2017", *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro* 2017.
- Firmansyah, Mokh, Iman. "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi", *Jurnal Pendidikan Agama Islam – Ta'lim*, Vol. 17 No. 2, 2019.
- Hamdani, Strategi Belajar Mengajar, Bandung, Pustaka Setia, 2011.
- Hamid, Marwan. *Analisis Jalur dan Aplikasi Spss Versi 25*, 2019.
- Hasanah, Nur Ayunda. *Penggunaan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berwudhu Siswa SDN 2 Madukoro Lampung Utara*, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2023.
- Hidayati, Eka Wahyu."Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik SDN Kemangsen II Krian", *Jurnal Indonesia Journal Of Islamic Education Studies*, Vol, 1, No. 1, 2018.
- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian*, PT Raja Grafindo Persada, Depok, 2020.

- Kementerian Agama Ri, *Al-qur'an dan Tafsir*, 2023.
- Khomsoh, Rosiana. "Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar", *Jurnal Mahapeserta didik Universitas Negeri Surabaya*, Vol 1 No 2, 2013.
- Lestari, Anugrah." Pengaruh Model Pembelajaran Arians (*Assurance, Relevance, Interest, Asesment, Satisfaction*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Sugguminasa, Kabupaten Gowa", *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Vol.5, No.1, 2017.
- Lidya, "Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas III MIN 17 Aceh Besar", Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh, 2019.
- Malichah Indi Shofi. "Implementasi Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Malang", Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.
- Nuraini, Maudy. *Efektivitas Media Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Materi Siklus Air*, 2022.
- Octapin A Tarigan, Inu H Kusumah, dan Uli Karo-Karo, Penerapan Model Active Learning Type Quiz Team Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SMK, (*Journal of Mechanical Engineering Education*, 3.1, 2016.
- Pentashihan, Lajnah. *Al-Quran dan Terjemahan*, Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama Ri 2019.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007.
- Purnamasari, Tasya Putri." Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* dalam Membaca Huruf Hijauiyyah" Karawang, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol 4, No. 4, 2022.
- Raihan, Metodologi Penelitian, Jakarta : CV Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Alfabeta, 2019.
- Sukron Muhammad Toha, Pelaksanaan Metode Active Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam, 7.1 2018
- Sulanjari, Muhamad. *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, Yogyakarta, 2015.
- Syafriani, Dewi. *Statistik Uji Beda untuk Penelitian Pendidikan*, Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar*, Cet. 5, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Yunita, Sri. "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik", *Jurnal Syntax Idea*, Vol. 3, No. 8, Agustus 2021.

Zainuri, Ahmad."Media Pembelajaran Dalam Pandangan Islam", *Jurnal Raden Fatah Meidinate* : Vol. 18 No. 1, 2018.

L
A
M
P
I
R
A
N

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Sekolah	: SD Negeri No. 50 Inp Konja
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase / Kelas/ Semester	: A/ 2/ 1 (Ganjil)
BAB VI	: Ayo berwudu
Elemen	: Fiqih
Capaian Pembelajaran	: Terbiasa melakukan tata cara bersuci
Alokasi Waktu	: 2 Jp
B. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Papan tulis, kertas, spidol, Media puzzle 	
C. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> • 10 peserta didik 	
D. METODE PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Metode Pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah plus demonstrasi 	
KOMPONEN INTI	
A. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>a. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mengucapkan salam pembuka 2) Guru menanyakan kabar siswa dan memeriksa kehadiran siswa 3) Guru memulai pembelajaran dengan berdo'a 4) Guru memberikan pertanyaan pemantik “ apa itu wudu? ” 5) Guru memperlihatkan gambar yang ada pada puzzle bertema wudu 6) Guru meminta peserta didik mengamati gambar tersebut 7) Guru memantik peserta didik mengenai gambar yang diamati 8) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan maksud dari gambar 9) Guru menjelaskan maksud dari gambar 10) Selanjutnya guru menjelaskan urutan berwudu menggunakan media 11) Guru kemudian menjelaskan kegiatan praktik wudu 12) Guru memilih peserta didik untuk mengulang ulang proses berwudu 13) Guru menyampaikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari 14) Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan mengucapkan hamdalah 	
B. ASSESMENT/PENILAIAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Penilaian Pengetahuan, dilakukan dengan menggunakan Teknik penilaian pengetahuan berwudu peserta didik. 	

No.	Nama Peserta Didik	Ket.
1		
2		
3		

Lampiran 2

Lembar Penilaian Keterampilan Berwudu
Peserta Didik Kelas II SDN 50 Inp. Konja

Nama:

Kelas:

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari				
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna				
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna				
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna				
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna				
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna				
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna				
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna				
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar				

Keterangan: ST (sangat terampil): 4. T (terampil): 3. MT (mulai terampil): 2. BT (belum terampil): 1.

Lampiran 3

Hasil Pre-test keterampilan berwudu peserta didik kelas II SDN No. 50**Inpres Konja****1. Aditiyya Naufal Abiyyu**

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari		✓		
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna		✓		
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna		✓		
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna		✓		
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna		✓		
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna		✓		
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna		✓		
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna		✓		
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar		✓		

2. Ahmad Fatir R

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari				✓
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna			✓	
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna				✓
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna				✓
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna		✓		
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna				✓
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna			✓	
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna				✓
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar				✓

3. Ahmad Gaprilla

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari		✓		
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna		✓		
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna		✓		
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna		✓		
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna	✓			
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna	✓			
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna	✓			
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna	✓			
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar	✓			

4. Ahmad Rifai

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari			✓	
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna			✓	
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna			✓	
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna			✓	
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna		✓		
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna		✓		
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna		✓		
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna		✓		
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar		✓		

5. Aila Natasya

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari				✓
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna			✓	
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna				✓
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna			✓	
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna				✓
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna			✓	
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna		✓		
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna		✓		
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar				✓

6. Febianti

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari			✓	
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna				✓
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna				✓
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna				✓
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna	✓			
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna		✓		
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna			✓	
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna		✓		
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar		✓		

7. Khafid Numan Rifai

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari				✓
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna				✓
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna			✓	
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna			✓	
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna		✓		
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna			✓	
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna		✓		
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna		✓		
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar		✓		

8. Muhammad Algazali

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari			✓	
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna		✓		
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna		✓		
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna				✓
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna			✓	
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna		✓		
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna			✓	
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna				✓
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar		✓		

9. Muhammad Haikal

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari		✓		
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna				✓
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna			✓	
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna	✓			
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna		✓		
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna		✓		
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna				✓
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna		✓		
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar	✓			

10. Nur Aqsha

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari	✓			
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna		✓		
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna		✓		
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna			✓	
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna	✓			
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna	✓			
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna	✓			
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna		✓		
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar	✓			

Lampiran 4

Hasil Post-test keterampilan berwudu peserta didik kelas II SDN No. 50

Inpres Konja

✓ Aditiyya Naufal Abiyyu

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari				✓
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna			✓	
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna			✓	
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna		✓		
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna		✓		
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna			✓	
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna				✓
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna				✓
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar		✓		

✓ **Ahmad Fatir R**

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari				✓
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna				✓
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna				✓
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna				✓
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna			✓	
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna				✓
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna				✓
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna				✓
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar				✓

✓ **Ahmad Gaprilla**

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari			✓	
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna			✓	
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna			✓	
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna			✓	
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna			✓	
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna		✓		
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna			✓	
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna			✓	
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar			✓	

✓ **Ahmad Rifai**

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari				✓
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna				✓
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna			✓	
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna			✓	
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna			✓	
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna			✓	
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna			✓	
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna			✓	
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar		✓		

✓ **Aila Natasya**

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari				✓
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna				✓
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna			✓	
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna			✓	
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna			✓	
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna				✓
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna				✓
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna				✓
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar				✓

✓ **Febianti**

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari				✓
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna				✓
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna				✓
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna			✓	
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna				✓
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna			✓	
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna			✓	
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna				✓
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar				✓

✓ **Khafid Numan Rifai**

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari				✓
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna				✓
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna				✓
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna				✓
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna				✓
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna			✓	
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna			✓	
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna			✓	
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar			✓	

✓ **Muhammad Algazali**

No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari				✓
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna				✓
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna		✓		
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna				✓
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna				✓
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna				✓
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna				✓
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna				✓
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar				✓

✓ **Muhammad Haikal**

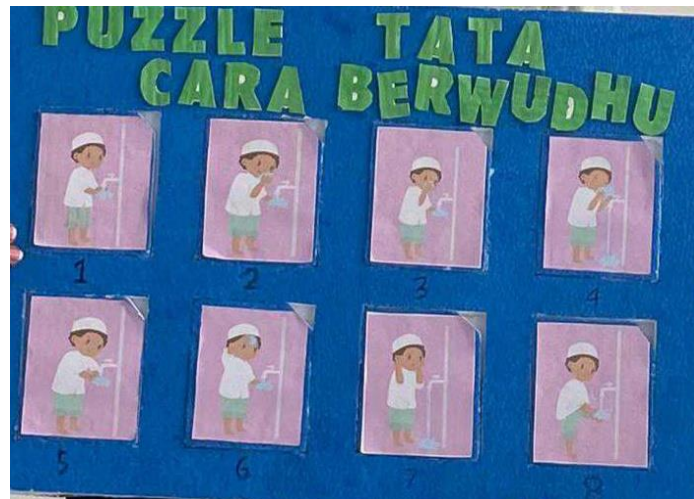
No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari			✓	
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna			✓	
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna			✓	
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna			✓	
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna			✓	
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna			✓	
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna			✓	
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna			✓	
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar			✓	

10. Nur Aqsha



No	Sub Indikator	Penilaian			
		BT	MT	T	ST
1	Peserta didik mampu membasuh telapak tangan sampai ke sela-sela jari			✓	
2	Peserta didik mampu berkumur-kumur dengan sempurna			✓	
3	Peserta didik mampu membasuh hidung dengan sempurna			✓	
4	Peserta didik mampu membasuh muka dengan sempurna				✓
5	Peserta didik mampu membasuh tangan sampai siku dengan sempurna			✓	
6	Peserta didik mampu membasuh kepala dengan sempurna			✓	
7	Peserta didik mampu melakukan gerakan membasuh telinga dengan sempurna			✓	
8	Peserta didik mampu membasuh kaki hingga mata kaki dengan sempurna			✓	
9	Peserta didik mampu mengurutkan gerakan wudu dengan benar		✓		

Lampiran 5

Gambar media puzzle tata cara berwudu dan urutan dalam berwudu



Lampiran 6


PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
 DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 (DPM-PTSP)
Jln. Ammana Wewang No 12 Telp (0422) 21947 Majene-Sulbar


IZIN PENELITIAN

Nomor : 500.16.7.2/912/IP/IX/2024

Berdasarkan Peraturan Bupati nomor : 28 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Pada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene, serta membaca surat Rekomendasi Penelitian Dari Badan Kesatuan bangsa dan Politik Nomor 070/562/IX/2024 Tanggal 25 September 2024 maka pada prinsipnya kami menyetujui dan **MEMBERI IZIN** Kepada:

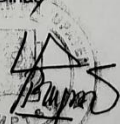
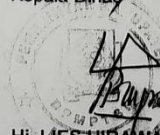
N a m a	: AMRULLAH
Pekerjaan	: Mahasiswa
N I M	: 10156121046
Program Study/Jurusan	: S1 Pendidikan Agama Islam
Universitas	: STAIN Majene
Alamat	: Dusun Tanisi Desa Mekkatta Selatan Kec. Malunda Kab. Majene

Untuk melaksanakan Penelitian di Kabupaten Majene dengan Judul **"PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERWUDHU PESERTA DIDIK KELAS II PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SDN NO.50 INPRES KONJA"** dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan diharapkan melapor kepada pemerintah setempat dan atau tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan.
3. Mentaati semua Perundang-Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Menyerahkan 2 (dua) Exemplar copy hasil Penelitian kepada Bupati Majene Cq. Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Majene
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak mentaati peraturan diatas.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Majene
 Pada Tanggal : 27-09-2024
 Kepala Dinas

Hj. LIES HIRAWATI THAHIR, S.Sos, M.Adm.Pemb.
 Pangkat: Pembina Utama Muda
 Nip. 196809281992032011

Lampiran 7



PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
DINAS PENDIDIKAN DAN PEMUDA OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 50 INPRES KONJA
Jl. Assyifa Dusun Konja Desa Pamboborang Kec. Banggae



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. Nama	: ARIFUDDIN,S.Pd
2. NIP	: 19820522 200604 1 010
3. Pangkat/Golongan	: Guru Ahli Madya /IVa
4. Jabatan	: Kepala Sekolah
5. Unit Kerja	: SDN No. 50 Inpres Konja

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

1. Nama	: AMRULLAH
2. Nim	: 10156121046
3. Jurusan	: Tarbiyah dan Keguruan (PAI)
4. Universitas	: STAIN MAJENE

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bersangkutan diatas benar telah selesai melakukan penelitian di SDN No. 50 Inpres Konja terhitung dari tanggal 25 September 2024 sampai 29 September 2024 dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

“PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERWUDU PESERTA DIDIK KELAS II PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN No. 50 INPRES KONJA”

Demikian surat izin ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Majene, 10 September 2024
 Kepala Sekolah

ARIFUDDIN S. Pd
 NIP. 19820522 200604 1 010



Lampiran 8

Pertemuan pertama pemberian pre-test



Pada tahap ini, peserta didik diberikan pre-test untuk mengukur keterampilan berwudu mereka pada tahap awal sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.



Gambar di samping yaitu peneliti menjelaskan kepada peserta didik tentang tahapan tahapan dalam berwudu

Lampiran 9

Penggunaan media pembelajaran puzzle



Gambar di atas menunjukkan peneliti sedang memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai tahapan dalam berwudu dengan menggunakan media pembelajaran berupa puzzle. Setelah penjelasan diberikan, peserta didik dipanggil satu per satu untuk menyusun potongan puzzle sesuai urutan tahapan wudu yang benar. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur pemahaman awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (treatment) lebih lanjut dalam proses penelitian.



Lampiran 10**Pelaksanaan post test**

Gambar di atas menunjukkan peneliti sedang melaksanakan post-test untuk mengevaluasi keterampilan berwudu peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media puzzle. Peserta didik diminta mempraktikkan tahapan wudu sesuai urutan yang benar, sementara peneliti mengamati dan menilai berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Kegiatan ini bertujuan mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan setelah perlakuan diberikan



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Amrullah, lahir di Tanisi, pada tanggal 02 Juli 2001, anak pertama dari 2 bersaudara, anak dari pasangan bapak (Alm) Sano dan ibu Mardawiah, penulis pertama kali menempuh pendidikan di TK Aisyiyah Al-ikhlas Tanisi. Tahun 2008 tepat pada umur 6 tahun penulis duduk di bangku SD Negeri No. 16. Inp Tanisi selama 6 tahun lamanya dan lulus pada tahun 2013, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan pada tingkat SMP yaitu di MTS DDI Malunda selama 3 tahun dan lulus pada tahun 2016, pada tahun tersebut penulis kembali melanjutkan pendidikan pada tingkat SMA yaitu di SMA Negeri 1 Malunda dengan mengambil jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) selama 3 tahun dan lulus pada tahun 2019, di tahun ini juga penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan mengambil jurusan Ilmu Studi Ekonomi Pembangunan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis tapi hanya beberapa semester dan pada tahun 2021 terdaftar sebagai Mahasiswa STAIN Majene dengan mengambil jurusan Tarbiyah dan Keguruan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha yang disertai dengan doa dan restu kedua orang tua, penulis dalam menjalani aktivitas akademik di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene (STAIN Majene). Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan studi dengan tugas akhir skripsi yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berwudu Peserta Didik Kelas II Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN No. 50 INP Konja.”