

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PUZZLE TATA CARA WUDHU UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS 1 SDN NGALIYAN 05 SEMARANG**
SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Rizky Purbaningrum

NIM: 2103096111

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda Tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Purbaningrum

Nim : 2103096111

Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan Bahwa Skripsi Yang Berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TATA CARA WUDHU UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS I SDN NGALİYAN 05 SEMARANG TAHUN AJARAN 2024/2025

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 10 Maret 2025

Pembuat Pernyataan



Rizky Purbaningrum

NIM. 2103096111

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387
<http://fitk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TATA CARA WUDHU UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 1 SDN NGALIYAN 05 SEMARANG TAHUN 2024**

Penulis : **Rizky Purbaningrum**
NIM : 2103096111
Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah di ujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 16 April 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji,

Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.

NIP. 198908222019031014

Penguji Utama I,

Kristi Liani Puwanti, S.Si., M.Pd.

NIP. 198107182009122002



Pembimbing,

Titik Rahmawati, M.Ag.

NIP. 1971012220005012001

Sekretaris

Sidang/Penguji,

Muhammad Rofiq, M.Pd.

NIP. 199101152019031013

Penguji Utama II,

Arsan Shanie, M.Pd.

NIP. 199006262019031015

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 10 Maret 2025

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Tata Cara Wudhu Untuk
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang
Tahun Ajaran 2024/2025

Nama : Rizky Purbaningrum

Nim : 2103096111

Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Titik Rahmawati, M.Ag

NIP. 19710122200512001

ABSTRAK

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Tata Cara Wudhu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025
Penulis : Rizky Purbaningrum
Nim : 2103096111

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk puzzle tentang tata cara wudhu guna meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang. Media pembelajaran berbasis puzzle dipilih karena mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu siswa memahami materi secara interaktif. Metode penelitian yang digunakan ini adalah *Research and Development R&d* dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*).

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil validasi dari ahli media terhadap media puzzle tata cara wudhu sebesar 93% dengan kategori “sangat layak”, validasi ahli materi sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”, sehingga media dikatakan valid dan dapat diujicobakan. 2) Meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang dengan perhitungan angket minat belajar siswa memperoleh nilai sebesar $<,001$ yang terdapat peningkatan minat belajar siswa, pada respon siswa terhadap media pembelajaran secara keseluruhan memperoleh presentase 92% dengan kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran puzzle tata cara wudhu dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mengembangkan motorik dan kognitif siswa, puzzle dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran di Tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Puzzle Tata Cara Wudhu, Minat Belajar Siswa*

TRANSLITERASI

Penulis transliterasi huruf-huruf arab latin dalam penulisan skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	t}
ب	b	ظ	z}
ت	t	ع	'
ث	s\	غ	g
ج	j	ف	f
ح	h}	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	z\	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	هـ	h
ش	sy	ء	'
ص	s}	ي	y
ض	d}		

Bacaan Madd:

a> = a panjang

au = أُوْ

i> = i panjang

u> = u panjang

Bacaan Diftong:

ai = أَيُّ

iy = اِيُّ

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahahirabbil'alamin, senantiasa penulis panjatkan rasa syukur atas segala nikmat sehat, akal serta petunjuk yang Allah SWT berikan untuk hamba-Nya yang berjuang dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Tata Cara Wudhu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang Tahun 2024-2025”.

Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita harap syafa'at beliau di yaumul akhir. Aamiin

Pada penyusunan skripsi, tentulah tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik dalam ide, kritik, saran maupun bentuk lainnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih sebagai penghargaan atau peran sertanya dalam penyusunan skripsi ini kepada:

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag., selaku Dekan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

3. Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
4. Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd., selaku Dosen Wali yang telah memberikan arahan, motivasi selama perkuliahan dari awal sampai akhir masa studi, serta bimbingan dalam pengajuan judul skripsi.
5. Titik Rahmawati, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar dan ketelitian dalam membimbing, memberikan, ide, masukan serta motivasi dalam menyusun skripsi ini sampai selesai.
6. Para dosen di lingkungan UIN Walisongo yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan selama menempuh studi di UIN Walisongo Semarang.
7. Kepala SDN Ngaliyan 05 Semarang, Bapak Feriadi Gunawan, S.Pd guru kelas, guru mata pelajaran PAI beserta siswa kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang yang telah memberikan bantuan selama proses penelitian.
8. Teruntuk cinta pertamaku, bapak saya Prawoto, Beliau yang selalu memberikan semangat yang tiada hentinya memberikan kasih sayang, doa, motivasi dengan penuh keikhlasan untuk ku serta tenaga yang tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai

sarjana terimakasih untuk semua hal yang telah diberikan tidak akan bisa ku balas sepanjang masa.

9. Pintu Surgaku, Ibu Retno Witiastuti. Ibu ku tercinta terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau yang senantiasa mendoakan setiap langkahku untuk selalu semangat serta memberikan bantuan dan nasihat yang selalu diberikan, terima kasih atas kesabaran dan kesabaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Terima kasih sudah menjadi tempatku untuk pulang semoga ini langkah awal kiky untuk terus membanggakan bapak dan ibu.
10. Reza Taufika Pradana , Avid Nurmeida, Rizka Malinda, Yogha Prastowo, kepada kakak-kakak ku tersayang terimakasih selalu mendukung penulis selama ini sehingga dapat menyelesaikan dengan baik di UIN Walisongo Semarang.
11. Nuna, Alea, Zafran dan ais, kepada keponakan ku yang selalu mengibur dan menjadi teman setelah kakak-kakku menikah terimakasih selalu membuat tertawa dan bahagia, sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
12. Kepada Musyafa Dwi Marjani terimakasih telah berkontribusi banyak dalam menyelesaikan skripsi ini,

memberikan dukungan baik tenaga, waktu maupun material. Terimakasih telah menjadi bagian hidup penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

13. Kepada sahabat saya yang tak kalah penting kehadirannya, Sekar, Arina, Auzy, terimakasih selalu ada dalam titik terendah saya dan terimakasih telah menjadi pendengar setia dalam menajalani hidup.
14. Teman-teman Angkatan PGMI 2021 yang selalu saling mendukung dan memotivasi terutama kelas PGMI C.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.
16. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri Rizky Purbaningrum yang akrab di sapa kiky, terimakasih sudah bertahan sejauh ini apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai, terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap segala prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah mau bekerjasama dalam menyelesaikan segala tugas selama perkuliahan sampai selesai.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi masih terdapat kekurangan dan kekeliruan, kritik dan saran sangat diharapkan peneliti untuk perbaikan manfaat bagi peneliti maupun pembaca pada umumnya.

Semarang, 10 Maret 2025

Rizky Purbaningrum

NIM. 2103096111

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
1. Tujuan Penelitian	10
2. Manfaat Penelitian :	10
D. Spesifik Produk	11
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
1. Asumsi Pengembangan.....	13
2. Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II.....	14

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
TATA CARA WUDHU UNTUK MENINGKATKAN

MINAT BELAJAR SISWA.....	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. Media <i>Puzzle</i>	23
3. Pembelajaran Tata Cara Wudhu.....	38
4. Minat Belajar Siswa.....	50
B. Kajian Pustaka Relevan.....	63
C. Kerangka Berpikir.....	72
BAB III.....	74
METODE PENELITIAN.....	74
A. Model Pengembangan.....	74
B. Prosedur Pengembangan.....	76
C. Subjek Penelitian.....	82
D. Teknik Pengumpulan Data.....	83
E. Teknik Analisis Data.....	86
BAB IV.....	95
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	95
A. Hasil Produk Pengembangan.....	95
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	95
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	99
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	103
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	111

5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	113
B. Analisis Data	113
1. Analisis Media Pembelajaran	113
2. Analisis Minat Belajar Siswa.....	121
3. Analisis Respon Siswa.....	123
C. Pembahasan.....	125
BAB V.....	131
PENUTUP.....	131
A. Kesimpulan.....	131
B. Saran.....	132
C. Kata Penutup	133
DAFTAR PUSTAKA.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kriteria Skala Likert	91
Tabel 1. 2 Kriteria Kelayakan Produk	91
Tabel 1. 3 Kelayakan Respon Siswa.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh media <i>puzzle</i>	35
Gambar 2. Karton Sebelum Dirangkai	100
Gambar 3. Desain Awal Puzzle Tata Cara Wudhu.....	101
Gambar 4. Bentuk Potongan Puzzle Tata Cara Wudhu ...	102
Gambar 5. Alat dan Bahan Media Puzzle.....	104
Gambar 6. Papan Puzzle Tata Cara Wudhu.....	104
Gambar 7. Desain Tampilan Gambar Puzzle Tata Cara Wudhu	105
Gambar 8. Potongan Puzzle Tata Cara Wudhu.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui Pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri, meningkatkan keterampilan, dan memahami nilai-nilai sosial serta budaya. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sarana untuk membentuk karakter dan sikap positif dalam diri siswa. Dalam konteks global, Pendidikan yang berkualitas menjadi kunci untuk menghadapi tantangan dan perubahan zaman yang semakin kompleks.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan upaya yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan dan pembentukan karakter siswa. Pendidikan agama islam di sekolah dasar (SD) memiliki peranan sangat penting dalam membentuk karakter akhlak siswa. Di Indonesia Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian materi akademis, tetapi juga sebagai upaya untuk menanamkan nilai-

nilai moral dan spiritual yang sesuai dengan ajaran islam pengajaran yang efektif, diharapkan siswa dapat memahami dan menginternalisasi ajaran agama, sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Agama Islam di SD juga bertujuan untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki budi pekerti yang baik. Menurut Zakariyah Darajat, Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh, menghayati tujuan, dan akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup.¹

Pendidikan agama islam juga menjadi salah satu komponen penting dalam pembelajaran di sekolah dasar. Di Tingkat Pendidikan dasar, khususnya pada SDN Ngaliyan 05, pengajaran tata cara wudhu merupakan salah satu materi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Wudhu adalah bagian dari ibadah yang mendasar dalam islam, dan pemahaman yang benar tentang tata cara

¹ Asep Abdul Aziz, Ajat Syarif Hidayatullah, dkk., "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, (Vol. 9, No. 1, 2021), hlm. 65

wudhu penting untuk memastikan bahwa ibadah yang dilakukan sesuai dengan syariat. Allah SWT menjelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Ma'idah ayat 6, yang berbunyi, *Allah Subhanahu wa Ta'ala* berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قُمْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ فَاغْسِلُوا وُجُوهَكُمْ وَأَيْدِيَكُمْ إِلَى الْمَرَافِقِ وَامْسَحُوا بِرُءُوسِكُمْ وَأَرْجُلَكُمْ إِلَى الْكَعْبَيْنِ وَإِنْ كُنْتُمْ جُنُبًا فَاطَّهَّرُوا وَإِنْ كُنْتُمْ مَرْضَىٰ أَوْ عَلَىٰ سَفَرٍ أَوْ جَاءَ أَحَدٌ مِنْكُم مِّنَ الْغَائِبِ أَوْ لَمَسْتُمُ النِّسَاءَ فَلَمْ تَجِدُوا مَاءً فَتَيَمَّمُوا صَعِيدًا طَيِّبًا فَامْسَحُوا بِوُجُوهِكُمْ وَأَيْدِيكُمْ مِنْهُ مَا يُرِيدُ اللَّهُ لِيَجْعَلَ عَلَيْكُمْ مِنْ حَرَجٍ وَلَٰكِنْ يُرِيدُ لِيُطَهَّرَكُمْ وَلِيَنبِئَكُمْ نِعْمَتَهُ عَلَيْهِ عَلَيْكُمْ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Wahai orang-orang yang beriman, apabila kamu berdiri hendak melaksanakan shalat, maka basuhlah wajahmu dan tanganmu sampai ke siku serta usaplah kepalamu dan (basuh) kedua kakimu sampai kedua mata kaki. Jika kamu dalam keadaan junub, mandilah. Jika kamu sakit, dalam perjalanan, kembali dari tempat buang air (kakus), atau menyentuh perempuan, lalu tidak memperoleh air, bertayamumlah dengan debu yang baik (suci); usaplah wajahmu dan tanganmu dengan (debu) itu. Allah tidak ingin menjadikan bagimu sedikit pun kesulitan, tetapi Dia hendak membersihkan kamu

dan menyempurnakan nikmat-Nya bagimu agar kamu bersyukur. Al-Mā'idah [5]:6.²

Namun, dalam praktiknya, seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mengingat langkah-langkah wudhu dengan benar. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk pembelajaran yang kurang variatif, materi yang disampaikan secara lisan maupun tulisan tanpa bantuan alat peraga, atau kurangnya media yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Siswa kelas 1 masih kesulitan dalam mengingat urutan dan tata cara wudhu dengan tepat. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi salah satu penyebab utama.

Hal ini didukung oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI (Pendidikan Agama Islam) Ibu. Laras Estining Palupi, S.Pd pada tanggal 4 september 2024 pendidik belum pernah menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran, pengajaran tata cara wudhu sering kali dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran, sebelumnya pendidik hanya menggunakan video

² QS, Al-Ma'idah (5): 6

pembelajaran.³ Media ini cenderung kurang menarik bagi siswa, terutama bagi siswa kelas 1 yang memiliki tingkat perhatian rendah. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap tata cara wudhu menjadi kurang optimal, dan mereka mungkin hanya menghafal tanpa memahami makna dan pentingnya wudhu. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga menarik agar siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat tata cara wudhu.

Minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media *puzzle* tata cara wudhu. Media ini menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya memahami tata cara wudhu secara teoritis, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kerjasama, kreativitas, dan dapat meningkatkan minat belajar.

Jika, masih ada beberapa pendidik yang tidak menggunakan media, hanya diperlukan

³ Laras Estining Palupi, Wawancara, 4 September, 2024.

pendalaman dalam memilih media pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan kata lain, perlu dikembangkan media pembelajaran yang teruji secara lebih menarik minat dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian siswa bukan hanya terpaku pada materi yang ada pada LKPD. Ketepatan media yang dipilih, digunakan dan dikembangkan pendidik dapat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik siswa. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Puzzle* adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk tujuan ini. *Puzzle* melibatkan kegiatan pemecahan gambar menjadi bagian-bagian kecil dan kemudian menyusunnya kembali. Media pembelajaran ini memanfaatkan aspek visual dan kinestetik yang sesuai dengan cara belajar siswa, sehingga dapat membantu mereka mengingat langkah-langkah wudhu dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Dalam kegiatan pembelajaran, alat permainan memiliki peranan penting bagi siswa. Melalui alat permainan edukatif ini pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang digunakan bermain sambil belajar dalam pembelajaran dapat mengembangkan kecerdasan logika matematikanya yaitu dengan permainan *puzzle*. *Puzzle* merupakan potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. Media pembelajaran *puzzle* dapat digunakan untuk usia 2-8 tahun, dengan Tingkat kerumitan yang berbeda-beda sesuai dengan usia.

Bermain dengan menggunakan media *puzzle* merupakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang siswa. Bermain menggunakan media *puzzle* tata cara wudhu memungkinkan mereka bisa berpikir kritis dan bisa bekerja sama dalam kelompok.⁴ Media *puzzle* juga memungkinkan siswa untuk dapat merasakan atau

⁴ Siti Futihat, Eko Wahyu Wibowo, dkk., "Pengembangan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Permulaan", Jurnal Kependidikan Dasar. (Vol, 7, tahun 2020), hlm. 138

melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan *puzzle* yang semula acak menjadi utuh kembali.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat belajar siswa. *Puzzle* memberikan tantangan yang menyenangkan dan membantu siswa memahami materi melalui aktivitas yang melibatkan mereka secara aktif. Dalam konteks pembelajaran tata cara wudhu, *puzzle* dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa mampu mengurutkan langkah-langkah wudhu secara benar dan mempelajarinya dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu dan menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pengembangan media *puzzle* tata cara wudhu diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang. Media ini akan dirancang dengan mempertimbangkan usia dan karakteristik siswa, sehingga mereka dapat dengan

mudah memahami dan mempraktikkan tata cara wudhu secara mandiri dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu menjadi salah satu media yang relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap tata cara wudhu dan membangun kebiasaan baik dalam menjalankan ibadah sehari-hari. Pengembangan media *puzzle* ini, diharapkan pembelajaran tata cara wudhu menjadi lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu yang efektif untuk siswa?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam memahami tata cara wudhu?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berikut tujuan penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

- a. Untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu yang efektif untuk siswa.
- b. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam memahami tata cara wudhu

2. Manfaat Penelitian :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media yang digunakan dalam pembelajaran fiqih materi tata cara wudhu kelas 1 dan dapat dijadikan landasan untuk penelitian selanjutnya.

b. Manfaat penelitian Praktis:

1. Bagi Siswa : Meningkatkan minat belajar dan keterampilan siswa dalam tata cara wudhu

2. Bagi Guru : menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif
3. Bagi Peneliti : menambah wawasan dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran.

D. Spesifik Produk

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *puzzle* yang berupa potongan-potongan gambar tata cara wudhu yang berbasis permainan pada materi berwudhu mata pelajaran fiqih. Media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu yang dikembangkan peneliti dibentuk dengan ukuran 29,5 x 20,5 cm agar siswa dapat melihat dengan jelas potongan *puzzle* dan tulisan yang terdapat di dalamnya, menggunakan kertas karton. Muatan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu yang dikembangkan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa dan materi pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan berisi mata pelajaran fiqih kelas 1 muatan dengan materi “tata cara wudhu”. Di dalam media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan berisi 10 tata cara

wudhu yaitu, membaca doa niat wudhu, membasuh telapak tangan sebanyak tiga kali hingga ke sela-sela jari, berkumur sebanyak tiga kali untuk membersihkan bekas makanan di sela-sela gigi, membersihkan lubang hidung sebanyak tiga kali, membasuh wajah sebanyak tiga kali, membasuh kedua tangan hingga siku sebanyak tiga kali, mengusap sebagian rambut dengan tangan yang dibasahi sebanyak tiga kali, mengusap kedua telinga sebanyak tiga kali, membasuh kedua kaki hingga mata kaki sebanyak tiga kali, dan membaca doa setelah wudhu. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu diharapkan siswa dapat memahami tata cara wudhu dengan baik, dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan sesuai dengan judul dari media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu untuk dikembangkan. Peneliti melampirkan desain pengembangan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu dalam bagian lampiran.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran tata cara

wudhu untuk meningkatkan minat belajar siswa ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran tata cara wudhu mampu meningkatkan minat belajar siswa untuk aktif di dalam proses pembelajaran fiqih materi tata cara wudhu.
- b. Siswa dapat belajar dengan mandiri
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah ahli dalam bidang multimedia.
- d. *Item-item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komperhensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media interaktif terbatas yang berisi materi tata cara wudhu.
- b. Perkembangan ini dibuat dengan pendekatan kontekstual
- c. Uji validitas dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan).

BAB II

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
***PUZZLE* TATA CARA WUDHU UNTUK**
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sumber yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, seperti buku, video, aplikasi, dan alat peraga, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Tersedianya media yang beragam, seperti buku digital, permainan edukatif, dan simulasi, siswa memiliki pilihan untuk belajar dengan cara yang paling sesuai bagi mereka. Hal ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Kata “media” berasal dari Bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.¹ Media berperan sebagai jembatan komunikasi yang menghubungkan pengirim pesan dengan penerima. Sebagai komponen penting dalam proses komunikasi, media memastikan bahwa pesan dapat disampaikan dengan efektif dan dipahami oleh siswa.

¹ Gunawan, & Asnil Aidah Ritonaga. “*Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*”. (Depok, Rajawali Persada, Tahun 2019), hlm. 12

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri lagi keberadaannya, karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran yakni menyampaikan pesan-pesan atau materi-materi pembelajaran kepada siswanya dan membantu meningkatkan minat belajar siswa.² Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu akan sukar dipahami oleh siswanya, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media yang tepat, informasi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, penggunaan gambar, video, atau simulasi

² Puji P., dkk., "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Education Jurnal*, (Vol 1, 1, tahun 2022), hlm. 3

dapat melihat dan merasakan pengalaman belajar yang lebih nyata. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif beradaptasi dalam kegiatan belajar.

Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam memenuhi berbagai gaya belajar siswa. Setiap individu memiliki cara berbeda dalam memahami materi ada yang lebih mudah memahami dengan visual, ada yang lebih mudah memahami auditori, atau kinestetik. Pemanfaatan berbagai jenis media, seperti infografis, audiobooks, atau permainan edukatif, pengajar dapat menjangkau seluruh siswa dengan cara yang sesuai dengan kecenderungan mereka.

Berdasarkan definisi secara umum, dapat dibangun definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Ada beberapa jenis media pembelajaran antara lain:

a. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual dapat digunakan untuk memperjelas konsep, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan daya ingat peserta didik.

b. Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran dengan memanfaatkan suara dan suara latar yang berfungsi

sebagai media komunikasi dalam proses belajar mengajar.

c. Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual adalah jenis media yang menggabungkan elemen visual dan audio.

d. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dan menguji pemahaman mereka.

e. Media Pembelajaran Teks

Media pembelajaran teks dapat digunakan dalam berbagai bentuk, seperti buku teks, artikel jurnal, makalah, panduan, atau brosur.

f. Media Pembelajaran Objek Nyata

Media pembelajaran objek nyata adalah media pembelajaran yang menggunakan benda atau objek yang nyata dan dapat disentuh oleh peserta didik.

g. Media Pembelajaran Manusia

Media pembelajaran manusia adalah media pembelajaran yang menggunakan manusia sebagai sumber belajar.³

Media pembelajaran *puzzle* ini termasuk dalam media pembelajaran objek nyata media yang menggunakan benda atau objek nyata dan dapat disentuh oleh siswa.

b. Indikator Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diukur oleh lima indikator relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Relevansi artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Kemampuan guru artinya media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan kemampuan

³ Jaka Wijaya Kusuma, Supardi, dkk.,. *Dimensi Media Pembelajaran*. (Jambi, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 30-40

guru. Kemudahan penggunaan artinya media yang digunakan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar dan mudah untuk digunakannya. Ketersediaan artinya media pembelajaran yang tersedia jumlahnya cukup dan berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran. Kebermanfaatan artinya media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama kegiatan pembelajaran.⁴

Adapun 5 indikator yang dikemukakan oleh Rivai (dalam Pratiwi dan Meilani, 2018), media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila memilih indikator. Berikut media pembelajaran:

1) Relevansi

Relevansi atau kesesuaian memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

⁴ Khemala Yuliani H dan Hendri Winata, Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, (Vol. 2 No. 1 tahun 2017), hlm. 29

2) Kemampuan Guru

Kemampuan guru memiliki arti dengan adanya media pembelajaran tersebut guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

3) Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoperasiannya.

4) Ketersediaan

Ketersediaan memiliki arti sarana prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda.

5) Kebermanfaatan

Kemanfaatan memiliki arti media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami bagi peserta didik.⁵

⁵ Pratiwi, I. T., & Meilani, R. I. "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", (Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran JPManper, 2018), hlm. 180

2. *Media Puzzle*

a. *Pengertian Media Puzzle*

Media pembelajaran *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar melalui bentuk permainan yang melibatkan penyelesaian teka-teki. Media *puzzle* adalah suatu gambar utuh yang menjadi potongan-potongan, cara utamanya menyatukan potongan gambar menjadi satu gambar utuh.⁶ Dengan menyelesaikan *puzzle*, siswa tidak hanya berlatih memecahkan masalah, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik.⁷ Media ini sangat efektif untuk menarik minat belajar siswa, terutama siswa kelas 1, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

⁶ Ferdiana Rusanti, dkk., "Pengembangan Media Berbasis Make A Match Pada Materi Menentukan Ide Pokok Paragraf Kelas 3 SD", (Vol. 3 (2), tahun 2022), hlm. 9

⁷ Syisva Nurwita, "Pemanfaatan Media *Puzzle* dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PIAUD Aiza Kabupaten Kepahang", Jurnal Pendidikan Tambusai, (Volume 3 Nomor 4, Tahun 2019), hlm. 805

Penggunaan media pembelajaran *puzzle* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Ketika siswa terlibat dalam permainan, mereka lebih cenderung untuk berkolaborasi dan berkomunikasi satu sama lain, yang memperkuat keterampilan sosial. Selain itu, *puzzle* dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan dan konteks pembelajaran, menjadikannya alat yang fleksibel untuk berbagai jenjang pendidikan.

Di dalam kamus besar Bahasa Indonesia “*puzzle*” diartikan menjadi “teka-teki”. Media pembelajaran *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 yang pada akhirnya membentuk sebuah pola eksklusif sehingga dapat membentuk siswa menjadi aktif dan dapat

termotivasi dan dapat menuntaskan secara sempurna.⁸

Media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menggabungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu bagian yang utuh.

Berdasarkan pengertian di atas *puzzle* merupakan suatu yang di dalamnya terdapat aktivitas menyusun beberapa istilah dengan diacak yang kemudian disusun dan dijadikan satu sehingga dapat memberikan suatu pemahaman dan pengertian, sama dengan ketika menyusun tata cara wudhu. Misalnya sebuah gerakan wudhu lalu dipotong beberapa bagian sesuai dengan kaidah pemisahan dan penyambungan pada sebuah karton atau bahan kertas lainnya yang kemudian akan menyambung dan menghafalnya kata demi kata.

⁸ Mulkam Andika Situmorang, "Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran *Puzzle*". Jurnal Bahasa, (Vol 1. Nomor 1, 2012).

Dengan menggunakan media *puzzle* ini siswa bisa belajar dengan nyaman melalui permainan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bahan ajar, pada kegiatan belajar mengajar dengan media *puzzle* ini siswa dapat mencoba memecahkan masalah dengan kreativitas siswa. Media ini merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran serta kerukunan dalam merangkainya, jika terbiasa bermain *puzzle* lambat laun mental siswa akan terbiasa tekun, tenang dan sabar dalam menyelesaikan masalah.⁹

Jadi, pengertian media pembelajaran *puzzle* adalah sebuah permainan Menyusun gambar, atau bentuk-bentuk tertentu yang mana sebelum menggunakannya *puzzle* dicetak terlebih dahulu, dan siswa mencoba menghubungkan potongan-potongan kecil

⁹ Nur Rumakhit, "Pengembangan Media *Puzzle* untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbolis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/1017", *Simki-Pedagogia* (Vol. 01 No. 02 Tahun 2017), hlm. 6

sehingga dapat menjadikan sebuah gambar yang utuh.

b. Manfaat Media Pembelajaran *Puzzle*

Media pembelajaran *puzzle* yang merupakan sebuah media dengan secara sengaja dibentuk sesuai dengan konsep permainan sehingga mampu menarik perhatian siswa untuk lebih memiliki rasa ingin tahu dan bersemangat dalam belajar.

Berikut manfaat dari media *puzzle*:

- 1) Mampu mengembangkan sistem motorik pada siswa karena media yang dibuat dengan konsep permainan.
- 2) Mampu membiasakan memecahkan masalah.
- 3) Melatih kesabaran dan konsistensi siswa.
- 4) Meningkatkan semangat belajar
- 5) Meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.¹⁰

¹⁰ Syisva Nurwita, "Pemanfaatan Media *Puzzle* dalam Mengembangkan Motorik anak Di PAUD Aiza" Kabupaten Kapahing". Jurnal Pendidikan Tambusai, (Volume 3, tahun 2019), hlm. 806

Adapun karakteristik media pembelajaran *puzzle* yang membuatnya efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran. Berikut beberapa karakteristik tersebut;

- 1) Interaktif, *puzzle* mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi.
- 2) Meningkatkan pemecahan masalah, melalui *puzzle*, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari Solusi.
- 3) Variasi format, *puzzle* dapat beragam bentuk, seperti teka-teki silang, teka-teki jigsaw, dan permainan logika, yang memungkinkan variasi dalam metode pembelajaran.
- 4) Meningkatkan memori, *puzzle* membantu dalam meningkatkan informasi dengan cara yang menyenangkan, karena siswa

seringkali lebih mudah mengingat informasi yang dipelajari melalui permainan.

- 5) Kolaboratif, banyak jenis *puzzle* yang dapat dimainkan secara kelompok, sehingga mendorong kerjasama dan interaksi sosial diantara siswa.
- 6) Fleksibel, media ini dapat digunakan dalam berbagai konteks, baik di dalam kelas maupun diluar kelas, dan dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan.

Beberapa manfaat tersebut sangat membantu siswa dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah. Berdasarkan manfaat di atas dapat dilihat bahwa *puzzle* dapat digunakan sebagai stimulasi perkembangan siswa terutama untuk melatih kreatifitas dan kesabaran siswa.

c. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran
Puzzle

Media pembelajaran *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan siswa, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang potongan-potongan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Pada umumnya, sisi edukasi untuk media *puzzle* ini berfungsi untuk:

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar
- 3) Memperkuat daya ingat
- 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan
- 5) Dengan memilih gambar/bentuk dapat melatih untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri)

6) Melatih logika anak.¹¹

Adapun beberapa jenis media *puzzle*, jenisnya mulai dari gambar-gambar berwarna yang berbentuk huruf atau kalimat-kalimat sampai pada gambar-gambar yang tidak berwarna dan berbentuk dua atau tiga dimensi. Berikut ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa:

- 1) *Spelling puzzle*, yaitu yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar.
- 2) *Jigsaw puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban yang paling akhir.

¹¹ Sunarti dan Ambo Dalle, "Keefektifan Penggunaan Media Gambar *Puzzle* Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makasar", *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, (Vol. 1, tahun 2017), hlm. 20

- 3) *The thing puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan.
- 4) *The letter (s) readiness puzzle*, yaitu yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- 5) *Crosswords puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun verbal.¹²

Pada penelitian ini menggunakan jenis *spelling puzzle* yaitu yang terdiri dari gambar-gambar *puzzle* tata cara wudhu secara acak untuk dijodohkan menjadi gambar yang utuh.

¹² Siti Nur Aftika, "Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Ragunan 012", (Tahun 2020), hlm. 30-31

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Media *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah menyatukan potongan-potongan menjadi utuh. Kelebihan *puzzle* ini yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa, *puzzle* yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar
- 2) Pengembangan keterampilan kognitif, memecahkan *puzzle* melatih kemampuan berpikir kritis siswa.
- 3) Mendorong kerja sama, *puzzle* yang dikerjakan secara kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama antar siswa.
- 4) Pembelajaran menjadi lebih aktif, siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga materi menjadi lebih mendalam
- 5) Meningkatkan daya ingat, potongan *puzzle* dapat membantu

siswa meningkatkan daya ingat pada materi.

Adapun kelemahan media pembelajaran *puzzle* yaitu;

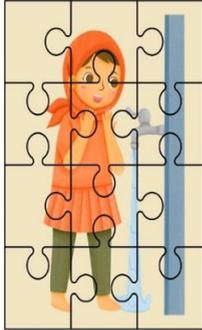
- 1) Penyelesaian dalam menyatukan potongan-potongan *puzzle* memakan waktu pelajaran sehingga mengurangi waktu untuk pelajaran yang lain.
- 2) Jika *puzzle* terlalu sulit siswa dapat merasa kesusahan dan kehilangan minat dalam pembelajaran.
- 3) Lebih menekankan persepsi indra mata
- 4) Ukurannya relatif, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil tetapi sesuai dengan kebutuhan.¹³

Bahan-bahan pembuatan media pembelajaran *puzzle* yaitu:

- 1) *Bord karton*
- 2) *Sticker*
- 3) Gergaji (khusus buat karton)
- 4) Lem

¹³ Nita Zahra, Penggunaan Media *Puzzle* Dengan Model Pembelajaran *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Tema Kegemaranku Kelas 1 MIN 5 Aceh Besar”, Skripsi (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2019), hlm. 13-14

1



Membaca doa niat wudhu

2



Membasuh telapak tangan
sebanyak tiga kali hingga ke sela-sela jari

Gambar 1. Contoh media *puzzle*

Bermain media *puzzle* suatu kegiatan yang menyenangkan bagi siswa melalui bermain, siswa belajar mengenal aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas digunakannya sebagai alat bantu atau media pembelajaran sebagai menyampaikan informasi. Terdapat Langkah-langkah penggunaan media *puzzle* berikut:

- 1) Guru menyiapkan media yang akan digunakan
- 2) Guru mengatur tempat duduk siswa
- 3) Guru memperlihatkan *puzzle* yang dilihatkan oleh guru kepada siswa yang berisi kepingan-kepingan *puzzle*
- 4) Guru menjelaskan apa saja yang ada pada *puzzle*
- 5) Siswa menyebutkan kembali apa saja gambar *puzzle*
- 6) Guru membagikan *puzzle*
- 7) Siswa menyusun kepingan-kepingan *puzzle*.¹⁴

¹⁴ Nola Nari, Debby Yulia Akmai, dkk., "Penerapan Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang", Jurnal Pengembangan dan Pendidikan Fondasi dan Aplikasi, (Volume. 7, No. 1, tahun 2019), hlm. 46

e. Indikator Media *Puzzle*

Media *puzzle* adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang terdiri dari potongan-potongan gambar atau teks yang harus disusun kembali untuk membentuk suatu kesatuan yang utuh. Media *puzzle* memiliki 5 indikator sebagai berikut:

1) Keterlibatan Siswa

Indikator ini dapat diukur dengan seberapa aktif siswa berpartisipasi dalam menyelesaikan *puzzle*.

2) Pemahaman konsep

Evaluasi seberapa baik siswa dapat menjelaskan konsep yang terkait dengan *puzzle* setelah menyelesaikannya.

3) Kemampuan Siswa

Indikator ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam *puzzle*.

4) Kerja sama Tim

Jika *puzzle* dikerjakan secara kelompok, indikator ini dapat mengukur seberapa baik siswa bekerjasama dan berkomunikasi satu sama lain.

5) Kreativitas

Mengamati sejauh mana siswa dapat menciptakan solusi alternatif atau pendekatan berbeda dalam menyelesaikan *puzzle*.¹⁵

3. Pembelajaran Tata Cara Wudhu

a. Pengertian Pembelajaran Fiqih

Fiqih adalah ilmu yang mempelajari hukum-hukum islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadist, serta metode penarikan hukum yang berlaku dalam masyarakat muslim. Secara etimologis, kata “fiqih” berasal dari bahasa arab yang berarti pemahaman atau pengetahuan. Dalam konteks hukum islam,

¹⁵ Titiek Berlian, “ Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Sisw Kela IV Sekolah Dasar”, Skripsi, (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), hlm. 30

fiqih mencakup berbagai aspek kehidupan, mulai dari ibadah hingga muamalah, dan bertujuan untuk memberikan pedoman bagi umat islam dalam menjalani kehidupan sehari-hari sesuai dengan prinsip-prinsip syariat.

Dengan demikian Fiqih tidak hanya terbatas pada pemahaman teks-teks keagamaan, tetapi juga melibatkan penerapan hukum dalam konteks sosial dan budaya yang berbeda. Proses ini melibatkan analisis yang mendalam terhadap sumber-sumber hukum, serta pemikiran kritis dari para ulama dalam menerapkan hukum sesuai dengan kebutuhan Masyarakat. Dengan demikian, fiqih menjadi dinamis dan relevan sepanjang zaman, menyesuaikan diri dengan tantangan dan perkembangan yang dihadapi oleh umat muslim.

Dalam praktiknya, fiqih membagi hukum menjadi beberapa kategori seperti wajib, sunnah, makruh, haram, dan mubah, yang membantu umat islam memahami

kewajiban dan larangan dalam kehidupan sehari-hari. Fiqih juga mencakup berbagai bidang, termasuk ibadah, pernikahan, warisan, dan hukum pidana. Fiqih untuk umat islam diharapkan dapat menjalankan kehidupan yang sejalan dengan nilai-nilai islam dan mencapai kesejahteraan baik secara spiritual maupun sosial.

b. Pengertian Pembelajaran Tata Cara Wudhu

Wudhu merupakan gerbang atau kunci pertama dalam melaksanakan ibadah *mahdah*, karena wudhu menjadi salah satu syarat sah dari ibadah tersebut seperti shalat fardhu atau shalat sunnah, ketika hendak melakukan thawaf ka'bah.¹⁶ Wudhu bertujuan untuk membersihkan diri dari hadas kecil, yaitu tidak suci yang dapat menghalangi seseorang untuk beribadah. Rukun wudhu, yaitu:

1) Niat

¹⁶ Afiyah, Melwany May Pratama, dkk., "Evaluasi Pengenalan Tata Cara Berwudhu 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, tahun 2019), hlm. 76

- 2) Membasuh muka
- 3) Membasuh kedua tangan sampai siku
- 4) Mengusap sebagian kepala atau rambut
- 5) Membasuh kedua kaki sampai mata kaki
- 6) Tertib dan berurutan.¹⁷

Tata cara wudhu merupakan langkah yang harus diikuti untuk melakukan proses bersuci sebelum melaksanakan shalat, melalui tata cara wudhu ini seorang muslim dapat memastikan dirinya bersih dan siap untuk beribadah.

Wudhu akan dianggap sah jika melaksanakan 6 wajib wudhu sebagaimana berikut:

- 1) Niat Wudhu

Pelaksanaan niat wudhu dalam hati berbarengan Ketika membasuh wajah, adapun lafal niat wudhu yang dapat dibaca adalah:

¹⁷ Rifa'i, Moh. *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap Plus*. (PT. Karya Toha Semarang, 2023) hlm. 16-17

نَوَيْتُ الْوُضُوءَ لِرَفْعِ الْحَدَثِ الْأَصْغَرِ فَرَضًا بِاللَّهِ
تَعَالَى

Aku niat berwudhu untuk menghilangkan hadast kecil, fardhu karena Allah Ta'la.

Menurut imam Nawawi, batas wajah dalam wudhu secara vertikal adalah antara tempat tumbuhnya rambut hingga dagu bagian bawah. Secara horizontal, antara kedua telinga tangan kiri.

2) Membasuh kedua tangan hingga siku

Dalam membasuh tangan, seluruh kulit, kuku, dan rambut mulai ujung jari hingga siku harus terbasuh. Termasuk kulit di bawah kuku. Karena itu, kulit yang ada bawah kuku perlu dijaga kebersihannya agar tak ada kotoran yang dapat menghalangi air sampai pada kulit.

3) Mengusap sebagian kepala

Batasan minimal mengusap sebagian kepala adalah sampainya air ke sebagian kecil kepala atau sehelai

rambut yang tumbuh di area kepala (misalnya rambut kepala yang menjuntai di wilayah bahu atau punggung) maka itu dianggap tidak sah.

- 4) Membasuh kedua kaki hingga mata kaki

Dalam membasuh kedua kaki hingga kedua mata kaki ini adalah semua bagian anggota tubuh yang ada pada area tersebut seperti rambut, kuku dan sebagainya.

- 5) Tertib

Tertib adalah melakukan kegiatan wudhu tersebut secara berurutan sebagaimana urutan di atas, yakni dimulai dengan niat dan membasuh muka, membasuh kedua tangan, beserta kedua siku, mengusap sebagian kecil kepala, dan diakhiri dengan membasuh kedua kaki beserta kedua mata kaki.

Adapun wajib dan sunnah wudhu berdasarkan urutan dan rangkaiannya adalah sebagaimana berikut:

1. Bersiwak
2. Membaca basmalah
3. Membasuh kedua tangan
4. Berkumur 3 kali
5. Menghirup air ke dalam hidung (*istinsyaq*) 3 kali
6. Melafalkan niat
7. Memasang niat wudhu dalam hati berbarengan dengan membasuh wajah
8. Membasuh wajah 3 kali
9. Membasuh tangan hingga siku sebanyak 3 kali
10. Mengusap sebagian kulit kepala dengan air 3 kali
11. Menyapu seluruh bagian kepala
12. Menyapu kedua telinga 3 kali
13. Membasuh kedua kaki hingga mata kaki sebanyak 3 kali
14. Menghadap kiblat

15. Membaca doa setelah wudhu.¹⁸

Adapun lafal doa setelah wudhu adalah sebagaimana berikut:

أَنَّ وَأَشْهَدُ لَهُ، شَرِيكَ لَا وَحْدَهُ اللَّهُ إِلَّا إِلَهَ لَا أَنْ أَشْهَدُ
التَّوَابِينَ، مَنْ اجْعَلْنِي اللَّهُمَّ وَرَسُولُهُ، عَبْدُهُ، مُحَمَّدًا
وَبِحَمْدِكَ اللَّهُمَّ سُبْحَانَكَ الْمُتَطَهِّرِينَ، مِنْ وَاجِعْنِي
إِلَيْكَ وَأَتُوبُ أَسْتَغْفِرُكَ، أَنْتَ إِلَّا إِلَهَ لَا أَنْ أَشْهَدُ

*Asyhadu an lā ilāha illallāhu wahdahū
lā syarīka lahū, wa asyhadu anna
Muhammadan abduhū wa rasūluhū.
Allāhummaj'alnī minat tawwābīna,
waj'alnī minal mutathahirīna.
Subhānakallāhumma wa bi hamdika
asyhadu an lā ilāha illā anta,
astaghfiruka, wa atūbu ilayka.*

“Saya bersaksi bahwa tiada Tuhan selain Allah yang Maha Esa tiada sekutu bagi-Nya dan saya bersaksi bahwa Muhammad adalah hamba Allah dan Rasul-Nya. Ya Allah jadikanlah saya termasuk golongan orang-orang yang bertaubat. Dan

¹⁸ <https://kemenag.go.id/islam/cara-wudhu-lengkap-dengan-niat-doa-dan-sunahnya-tY9ZR>

jadikanlah saya termasuk golongan orang-orang yang suci. Maha Suci Engkau Ya Allah, segala pujian untuk-Mu, aku bersaksi bahwa tidak ada sesembahan yang berhak disembah selain Engkau dan aku meminta ampunan dan bertaubat pada-Mu).
Wallâhu a‘lam.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqih

Secara umum, pembahasan fiqih ini mencakup dua bidang, yaitu; pertama, fiqih ibadah yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhannya, seperti shalat, zakat, haji, memenuhi nazar, dan membayar kafarat terhadap pelanggaran sumpah. Kedua, fiqih muamalah yang mengatur hubungan manusia dengan manusia lainnya. Kajiannya mencakup seluruh bidang fiqih selain persoalan ubudiyah, seperti ketentuan-ketentuan jual beli, sewa-menyewa, perkawinan, jinayah, dan lain-lain.¹⁹

¹⁹ Dr. Hafsa, MA. *“Pembelajaran Fiqih”*. (Bandung, Cita Pustaka Media Perintis, Tahun 2013), hlm. 5

Sementara itu, Musthafa A. Zarqa membagi kajian fiqh menjadi enam bidang, yaitu:

1. Ketentuan-ketentuan hukum yang berkaitan dengan bidang ubudiyah, seperti shalat, puasa, dan ibadah haji. Inilah, yang kemudian disebut fiqh ibadah.
2. Ketentuan-ketentuan hukum yang berkaitan dengan kehidupan keluarga, seperti perkawinan, perceraian, nafkah, dan ketentuan nasab. Inilah, yang kemudian disebut *ahwal saykhsiyah*.
3. Ketentuan-ketentuan hukum yang berkaitan dengan hubungan sosial antara umat islam dalam konteks hubungan ekonomi dan jasa. Seperti jual-beli, sewa-menyewa, dan gadai. Bidang ini kemudian disebut fiqh muamalah.
4. Ketentuan-ketentuan hukum yang berkaitan dengan sangsi-sangsi terhadap tindak kejahatan

kriminal,. Misalnya, *qiyas, diat, dan hudud*. Bidang ini disebut dengan fiqih *jinayah*.

5. Ketentuan-ketentuan hukum yang mengatur hubungan warga negara dengan pemerintahannya. Misalnya, politik dan birokrasi. Pembahasan ini dinamakan fiqih *siyasah*.
6. Ketentuan-ketentuan hukum yang mengatur etika pergaulan antara seorang muslim dengan lainnya dalam tatanan kehidupan sosial. Bidang ini disebut *ahlan khuluqiyah*.

d. Tujuan Pembelajaran Tata Cara Wudhu

Tata cara wudhu memiliki tujuan utama untuk mensucikan diri sebelum melaksanakan ibadah, terutama shalat. Dalam islam, wudhu merupakan langkah penting yang menunjukkan kesiapan seseorang untuk beribadah kepada Allah. Dengan membersihkan diri dari hadas kecil, seorang muslim diharapkan dapat

mendekatkan diri kepada Allah dan melaksanakan ibadah dengan khusyuk. Adapun beberapa tujuan tata cara wudhu antara lain:

1. Menyucikan tubuh, wudhu dilakukan dengan mencuci tangan, wajah, berkumur, membasuh kepala, telinga, dan kaki.
2. Menyucikan jiwa, wudhu juga menjadi sarana untuk membersihkan hati dan jiwa sebelum menghadap Allah swt.
3. Mempersiapkan diri untuk beribadah, wudhu merupakan syarat sahnya ibadah, seperti shalat.
4. Menjaga kesehatan, wudhu dapat menjaga kesehatan kulit, wajah dan tangan. Mencuci tangan dan wajah secara teratur dapat mengurangi penularan kuman dan penyakit.

Selain itu, wudhu juga berfungsi sebagai syarat dalam menjalankan

ibadah shalat. Melalui tata cara wudhu yang terstruktur, umat islam diajarkan untuk memperhatikan kebersihan dan kesucian. Hal ini tidak hanya berdampak pada aspek spiritual, tetapi juga pada kesehatan fisik , karena wudhu melibatkan kebersihan anggota tubuh tertentu yang penting untuk kesehatan.

4. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah dorongan atau ketertarikan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Minat bisa muncul dari berbagai faktor, seperti rasa ingin tahu, pengalaman sebelumnya, atau pengaruh lingkungan. Minat belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan minat belajar yang tinggi akan mendapatkan hasil yang memuaskan sehingga tujuan Pendidikan dan pengajaran bisa tercapai, kondisi belajar mengajar akan efektif apabila

adanya minat perhatian siswa dalam belajar.²⁰ Minat belajar diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh siswa dalam melakukan aktivitas belajar, baik dirumah, di sekolah dan dimasyarakat. Minat belajar adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri.²¹ Menurut Menrisal minat adalah rasa keterlibatan dan kesukaan terhadap suatu hal secara sukarela.²² Minat belajar adalah kecenderungan atau keinginan yang kuat dari individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman melalui proses belajar. Minat ini ditandai oleh rasa ingin tahu, perhatian,

²⁰ Ida Fitriani, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Cooperative Integrated Reading and Composition Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI Dakwah Islamiyah Nurul Hakim Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018", (Tahun 2018), hlm. 8

²¹ Lin Suciani Astuti, "Penguasaan Konsep IPA Ditinjau Dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa", Jurnal Formatif, (2017), hlm. 43

²² Menrisal, Renisa Andriani, "Hubungan Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Pedagogik Dan Kompetensi Sosial Guru Plk Terhadap Minat Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi, (Vol. 5, No. 1, 2018), hlm. 1-10

dan motivasi untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran, baik secara formal di lingkungan Pendidikan maupun informal di kehidupan sehari-hari.

Jadi, minat belajar adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru. Minat belajar berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan, karena individu yang memiliki minat cenderung lebih termotivasi, fokus, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menciptakan lingkungan yang mendukung, memberikan media yang menarik, dan menggunakan pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif, minat belajar dapat ditingkatkan untuk mencapai hasil yang optimal.

b. Fungsi Minat Belajar

1. Minat Memudahkan Terciptanya Konsentrasi

Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemaksaan tenaga kemampuan seseorang memudahkan berkembangnya konsentrasi, yaitu memusatkan pemikiran terhadap suatu pelajaran. Jadi, tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit untuk diperhatikan.

2. Minat Mencegah Gangguan Perhatian di Luar

Minat belajar mencegah gangguan perhatian dari sumber luar misalnya, orang berbicara. Seseorang mudah terganggu perhatiannya atau sering mengalami penglihatan perhatian dari pelajaran kepada suatu hal yang lain, itu disebabkan karena minat belajarnya kecil.

3. Minat Memperkuat Melekatnya Bahan Pelajaran Dalam Ingatan

Daya mengingat bahan pelajaran hanya mungkin terlaksana kalau

seseorang berminat terhadap pelajarannya. Misalnya, jika seseorang membaca suatu bacaan dan didukung oleh minat yang kuat maka pasti akan bisa mengingatnya dengan baik walaupun hanya dibaca atau disimak sekali. Sebaliknya, suatu bacaan yang berulang-ulang dihafal mudah terlupakan apabila tanpa minat.

4. Minat Memperkecil Kebosanan Belajar Dalam Diri Sendiri

Segala sesuatu yang membosankan, dan terus menerus berlangsung secara otomatis tidak akan bisa memikat perhatian. Bahwa kebosanan melakukan kebosanan juga lebih banyak berasal dari dalam diri seseorang daripada bersumber dari hal-hal di luar dirinya. Oleh karena itu, penghapusan kebosanan dalam belajar dari seseorang juga hanya bisa terlaksana dengan hanya menumbuhkan minat belajar dan

kemudian meningkatkan minat itu sebesar-besarnya.²³

Minat belajar juga berfungsi untuk membantu siswa memilih strategi belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu minat belajar dapat menciptakan suasana yang positif, memperkuat rasa ingin tahu, serta mendorong pembelajaran berkelanjutan. Dengan demikian, minat belajar dapat menumbuhkan dan memelihara minat belajar menjadi hal yang sangat penting untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara optimal.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat pada hakikatnya merupakan sebab akibat dari pengalaman. Minat berkembang sebagai hasil daripada suatu kegiatan dan akan menjadi sebab yang akan dipakai lagi dalam kegiatan yang

²³ Makmum Khairani, *"Psikologi Belajar"* (Yogyakarta: Aswaja Perssindo, 2017), hlm. 200-201

sama. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar terhambat adalah sebagai berikut:

1. Faktor Lingkungan

Rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat. Misalnya kecenderungan terhadap belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan yang dipelajari dan dipahami di sekolah pada mata pelajaran.

2. Faktor Sosial

Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan ia berada. Misalnya, minat pada studi atau mata pelajaran karena ingin mendapatkan penghargaan dari orang tua ataupun pendidik.

3. Faktor Emosional

Faktor perasaan dan emosi ini mempunyai pengaruh terhadap objek. Misalnya perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tentu dapat membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya minat dalam kegiatan tersebut.²⁴

Adapun empat faktor yang menjadi penyebab kesulitan belajar siswa. Keempat faktor tersebut adalah:

1. Faktor siswa

Faktor siswa ditandai dengan:

- a) Intelegensi yang kurang baik.
- b) Bakat yang kurang atau tidak sesuai dengan bahan pelajaran yang dipelajari atau yang diberikan guru.
- c) Emosi yang kurang stabil.
- d) Aktivitas belajar yang kurang.
- e) Kebiasaan belajar yang kurang.

²⁴ Nur Rohmah, “ Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa SMP PGRI 1 Marga Tiga Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur”, (2019), hlm. 16

- f) Penyesuaian sosial yang kurang.
- g) Latar belakang pengalaman yang pahit.
- h) Cita-cita tidak relevan atau tidak sesuai dengan bahan pelajaran yang dipelajarinya.
- i) Latar belakang pendidikan yang dimasuki dengan sistem sosial dan kegiatan belajar mengajar di kelas yang kurang baik.
- j) Ketidakmampuan guru untuk mengondisikan jadwal kegiatan pembelajaran dengan waktu belajar siswa, sehingga kesulitan belajar dirasakan oleh siswa jika waktu belajar terlalu lama.
- k) Keadaan fisik yang kurang menunjang.
- l) Kesehatan yang kurang baik.
- m) Pengetahuan dan keterampilan dasar yang kurang memadai atau bahan yang dipelajari.
- n) Tidak ada motivasi dalam belajar.

2. Faktor Sekolah

Faktor siswa ditandai dengan:

- a) Pribadi yang kurang baik
- b) Guru tidak berkualitas, baik dalam pengambilan metode yang digunakan ataupun dalam penguasaan mata pelajaran yang dipegangnya.
- c) Hubungan guru dengan siswa kurang harmonis.
- d) Guru menuntut standar pelajaran di atas kemampuan siswa.
- e) Guru tidak memiliki kecakapan dalam usaha mendiagnosis siswa dalam kesulitan belajar.
- f) Cara mengajar yang kurang baik
- g) Alat/media yang kurang memadai.
- h) Perpustakaan sekolah kurang memadai.

3. Faktor Keluarga

Faktor keluarga ditandai dengan:

- a) Kurangnya kelengkapan alat-alat belajar bagi siswa dirumah sehingga kebutuhan belajar yang diperlukan tidak ada, maka

kegiatan belajar siswa terhenti untuk beberapa waktu.

- b) Kurangnya biaya pendidikan yang disediakan orang tua.
 - c) Siswa tidak mempunyai ruang dan tempat belajar yang khusus dirumah.
 - d) Ekonomi keluarga yang terlalu lemah atau tinggi yang membuat siswa berlebih-lebihan.
 - e) Kesehatan keluarga yang kurang baik.
 - f) Perhatian orang tua yang tidak memadai.
 - g) Kebiasaan keluarga yang tidak menunjang
 - h) Kedudukan siswa dalam keluarga yang menyedihkan.
 - i) Siswa yang terlalu banyak membantu orang tua.
4. Faktor Masyarakat
- Faktor Masyarakat ditandai dengan:

- a) Pergaulan yang terkadang kurang bersahabat yang sering memicu konflik sosial.
- b) Peredaran obat-obat terlarang.
- c) Pengaruh media sosial.²⁵

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Dan & Tod sebagaimana dikutip Ela Winda Sari mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar memiliki perasaan tersendiri seperti:

- 1. Perasaan positif saat belajar
- 2. Adanya kenikmatan/kenyamanan saat belajar, dan
- 3. Adanya kemampuan dan kapasitas dalam membuat keputusan terkait dengan belajarnya.²⁶

Indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar,

²⁵ Rusydi Ananda, dan Fitri Hayati, "*Variabel Belajar Kompilasi Konsep*", (Medan CV. Pusdikra Mj, 2020), hlm. 145-146

²⁶ Ela Winda Sari, "*Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 37 Kaur*", Skripsi, Insitut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020, hlm. 12

memberikan perhatian yang besar dalam belajar. Sikap yang ditunjukkan siswa sebagai tolak ukur/indikator minat belajar sebagai berikut:

1. Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang pada pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Misalnya yaitu perasaan senang mengikuti Pelajaran, tidak ada merasa bosan, serta hadir saat pelajaran.

2. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang itu senang serta tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Misalnya yaitu aktif pada saat diskusi, aktif saat bertanya, serta aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3. Ketertarikan

Berhubung dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan atau biasa

berupa pengalaman efektif yang dirangsang pada kegiatan itu sendiri. Misalnya sangat antusias saat mengikuti pelajaran, dan tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.

4. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian adalah dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa yaitu konsentrasi siswa pada pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat terhadap objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya siswa mendengarkan penjelasan guru dan mencatatnya.²⁷

B. Kajian Pustaka Relevan

Beberapa penelitian mengenai media pembelajaran *puzzle* yang telah dilakukan dan

²⁷ Maria Theresia Hery," Upaya meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia interaktif", Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika, (Vol. 1, 2015)

dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini adalah penelitian dari:

1. Jurnal kependidikan dasar vol. 7 No. 2 Desember 2020 karya Siti futihat, Eko Wahyu Wibowo, Imas Mastoah mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal tersebut berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan”.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and development* menurut Robert Maribe Brach. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Citereb dengan jumlah sampel 15 siswa. Untuk mengetahui hasil validasi, peneliti menggunakan Teknik wawancara, observasi, angket dan tes. Dari hasil uji validitas produk pada ahli media sebelum revisi memperoleh nilai 3,64 (90,90%) dengan kriteria sangat layak, kemudian dilakukan revisi dan mendapatkan nilai 3,81 (95,45%) dengan kriteria sangat

baik. Uji validasi produk pada ahli materi sebelum revisi memperoleh nilai 3,66 (91,665) dengan kriteria sangat layak, kemudian dilakukan tahap revisi dan memperoleh nilai 4 (100%) dengan kriteria sangat layak. Dari hasil yang diperoleh menumbuhkan bahwa media pengembangan *puzzle* huruf dapat digunakan sebagai media pendukung dalam belajar membaca.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah disalah satu variabel bebas sama-sama menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Namun yang membedakan adalah penelitian tersebut menggunakan metode *research and development* menurut Robert Maribe Brach, waktu dan tempat penelitian, media *puzzle* yang menggunakan bahan duplek dan kertas karton asturo. Sedangkan media yang akan digunakan untuk penelitian menggunakan bahan bord karton, *sticker vinyl* dan lem.²⁸

²⁸ Siti Futihat, Eko Wahyu Wibowo, dkk., "Pengembangan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan", Jurnal Pendidikan Dasar, (Vol. 7 No. 2, 2020), hlm. 135

2. Jurnal Elementary vol. 3 tahun 2020 karya Masbihatul Kudsiah dan Mijahumaddin Alwi dari Universitas Hamzanwadi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurnal tersebut berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan *borg and gall* yang disederhanakan menjadi 5 tahap yaitu: analisis kebutuhan, desain, pembuatan, dan validasi produk, uji coba lapangan, dan revisi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media *puzzle* pecahan matematika dikategorikan baik dengan total skor 24 dan rata-rata 3.42 sedangkan ahli materi dikategorikan sangat baik dengan total skor 44 dan rata-rata 4.8 hasil angket respon siswa dalam kategori sangat baik dengan perolehan 92.2% dari 27 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* pecahan matematika memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *puzzle* dan sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan. Sedangkan perbedaannya tempat dan waktu penelitian, jumlah sampel, dan materi pembelajaran.²⁹

3. Jurnal Inovasi Pembelajaran vol. 6 (2) Tahun 2020 karya Sabarudin Saputra, Tanti Diyah Rahmawati, dan Nurfitriah Safrudin dari IKIP Muhammadiyah Maumere, Jl. Jendral Sudirman, Sikka, Indonesia Fakultas Pendidikan Matematika dan IPA Jurusan Pendidikan Matematika. Jurnal tersebut berjudul “Pengembangan *Puzzle* Square Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8”.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang terdiri dari analisis masalah awal, desain model media, proses pengembangan, revisi,

²⁹ Musabihatul Kudsiah, Mijahamuddin Alwi, “Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, Jurnal Elementary, (Vol. 3 No. 2, 2020), hlm. 102

penerapan atau uji coba, dan evaluasi hasil penerapan. Hasil penelitian ini yaitu dihasilkannya media berupa aplikasi pembelajaran *puzzle square* yang dapat diakses menggunakan komputer atau laptop. Media pembelajaran interaktif *puzzle square* dinyatakan baik berdasarkan rata-rata skor penilain ahli materi ahli dan ahli media sebesar 4,18 dan media pembelajaran interaktif *puzzle square* dinyatakan sangat baik berdasarkan rata-rata penilaian peserta didik mencapai 4,22. Dengan demikian media pembelajaran interaktif *puzzle square* layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi teorama pythagoras untuk siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Maumere.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan sama-sama menggunakan media pembelajaran *puzzle*, dan sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan. Sedangkan perbedaannya penelitian tersebut menggunakan *puzzle square* yang harus diakses menggunakan komputer

atau laptop, waktu dan tempat penelitian, kelas, dan materi pelajaran.³⁰

4. Jurnal Eduglobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 01 Nomor 2 Tahun 2022 karya Diah Amalia, dan Safrida Napitupulu dari universitas Muslim Nusantara Al-washliyah, Medan, Indonesia. Jurnal tersebut berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam”.

Penelitian tersebut menggunakan model penelitian ADDIE sampai pada tahap *development* (pengembangan). Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat untuk menguji kelayakan media *puzzle* gambar melalui validasi ahli materi, ahli media dan tanggapan guru. Hasil pengembangan produk media *puzzle* gambar pada guru menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan hasil validasi ahli materi

³⁰ Sabarudin Saputra, Tanti Diyah Rahmawati, dkk., “Pengembangan *Puzzle* Square Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Macromrdia Flash 8”, Jurnal Inovasi Pembelajaran, (Vol. 6 No. 2, 2020), hlm. 124

memperoleh 10 kategori “ya” dari 10 pernyataan, hasil validasi media memperoleh 10 kategori “ya” dan 5 kategori “tidak” dari 15 pernyataan dan uji coba pengguna dari tanggapan guru 14 kategori “ya” dari 14 pernyataan. Dengan demikian media *puzzle* gambar dinyatakan layak untuk materi Bahasa Indonesia.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, dan disalah satu variabel bebas sama-sama menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Sedangkan perbedaannya penelitian tersebut menggunakan *puzzle* gambar, kelas, waktu dan tempat, serta materi Pelajaran.³¹

5. Skripsi karya Nur Rohmah yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa SMP PGRI 1 Marga Tiga Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur”.

³¹ Diah Amalia, Safrida Napitupulu, “Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam”, Jurnal Penelitian Pendidikan, (Vol. 01 No. 2, 2022), hlm. 120

Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif sifat penelitian ini bersifat asosiatif. Hasil penelitian yang diperoleh adalah r_{xy} sebesar 0,53 lebih besar dari r tabel dalam taraf signifikan 5% $0,53 > 0,374$. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima, dengan Kesimpulan ada pengaruh reward terhadap minat belajar siswa SMP PGRI 1 Marga Tiga, Lampung Timur. Jadi dikatakan bahwa kontribusi *reward* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

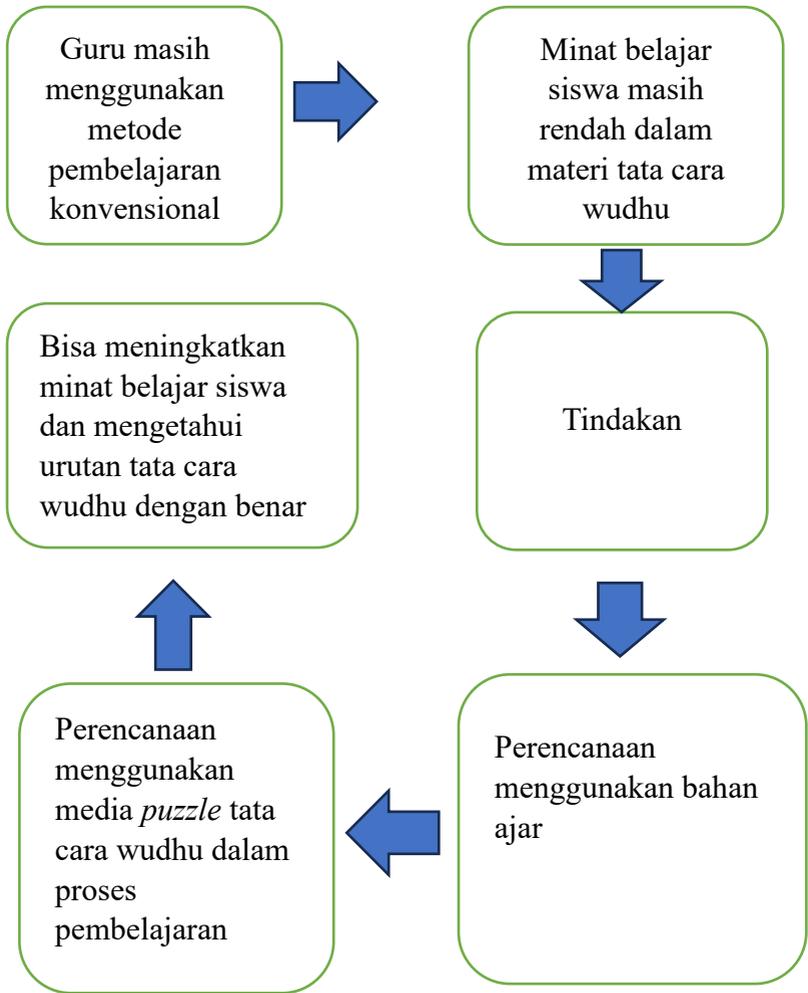
Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan salah satu variabel terikat sama-sama menggunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaanya peneliti tersebut menggunakan metode kuantitatif, tidak menggunakan media pembelajaran, waktu dan tempat penelitian. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode *r&d*, dan media pembelajaran.³²

³² Nur Rohmah, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa SMP PGRI 1 Marga Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur", Skripsi, Insitut Agama Islam Negeri Metro, 2019, hlm. 72

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini disusunlah kerangka berpikir penelitian, yaitu pengembangan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Penyajian media pembelajaran *puzzle* akan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli dan guru, sehingga pembelajaran yang dihasilkan akan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa dan guru. Dalam proses penggunaannya, secara tidak langsung media pembelajaran ini akan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran fiqih materi tata cara wudhu. Siswa akan terbiasa melatih kesabaran untuk menyatukan potongan-potongan *puzzle* tata cara wudhu. Siswa akan mudah mengurutkan tata cara wudhu menghafal urutan wudhu dengan benar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdapat 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.¹ Model ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien dan prosesnya bersifat interaktif.² Tujuan model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk atau untuk merancang sistem pembelajaran yang efektif dan efisien. Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti strategi pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan (*research and development*) yang dimaksud dengan

¹ Endang Mulyatiningsih, "Pengembangan Model Pembelajaran", Tahun 2026, hlm. 5, diakses pada tanggal 31 Agustus 2023.

² Fitria Hidayat, dan Nizar Muhammad, Model *Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation)* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, Tahun 2021), hlm. 28-37.

model penelitian pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Pengembangan adalah proses yang dilakukan dalam menciptakan sebuah produk yang dapat digunakan dan diuji kevalidannya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu terhadap hasil belajar siswa kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Tahun 2024. Subjek penelitian ini menggunakan sampel jenuh, yakni keseluruhan dari populasi yang diteliti. Sampel jenuh adalah Teknik penentuan sampel Dimana anggota populasi dapat digunakan sebagai sampel.³ Penelitian ini melibatkan 28 siswa yang dijadikan sampel dari siswa kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang 18 laki-laki dan 10 perempuan.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁴

³ Sugiyono. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. (Jakarta: Alfabeta, Tahun 2020).

⁴ Sugiyono. “*Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*”. (Bandung: Alfabeta, Tahun 2016). hlm. 297

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah serangkaian langkah atau tahapan yang sistematis dalam menciptakan, merancang, dan menyempurnakan suatu produk, layanan, atau sistem. Prosedur ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengembangan dilakukan secara efisien, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.⁵ Berikut beberapa prosedur pengembangan:

1. Studi Pendahuluan

Adapun analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan dan materi, serta analisis kurikulum.

1) Analisis kebutuhan siswa

Studi lapangan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan siswa terkait media pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) materi tata cara berwudhu kelas 1 pembahasan tentang urutan wudhu, jumlah siswa kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang 26 siswa 7 perempuan dan 19 laki-laki. Kegiatan ini dilakukan dengan

⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an Hadist*, (Vol. 03, No. 01, Tahun 2018), hlm. 176

mewawancarai guru serta melihat bahan ajar dan media yang digunakan.

2) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kompetensi awal yaitu menghafal niat wudhu dengan benar, peserta didik mampu melakukan tata cara bersuci sebagai prasyarat untuk menjalankan agama secara mendasar dengan baik dan benar, sehingga ibadahnya dapat mempengaruhi cara berfikir, bersikap dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini ditentukan tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran yang termasuk dalam pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) materi tata cara berwudhu.

2. Pengembangan *Prototipe*

Perancangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan hal-hal yang diperoleh dari tahap analisis media tata cara wudhu sebelumnya yaitu:

1. Pendidik pada tata cara wudhu sebelumnya menggunakan media pembelajaran berbasis digital pada tahun 2023 semester genap sedangkan media yang akan digunakan yaitu

media pembelajaran berbasis permainan *puzzle*.⁶

2. *Puzzle* yang beredar dipasaran seperti yang diterbitkan PT. Eureka Bookhouse tahun 2019 menggunakan media *puzzle* tata cara wudhu perempuan, sedangkan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu yang akan digunakan terdiri dari laki-laki dan perempuan.⁷
3. Media *puzzle* pintar urutan gerakan wudhu dalam tugas kuliah milik Muhammad Nor Roikhan Faqih pada tahun 2022 menggunakan bahan *styrofoam*, kertas hvs, dan kertas manila, sedangkan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu yang akan digunakan berbahan *board* karton, *sticker*, lem, gergaji triplek, dan gunting.⁸

Berdasarkan analisis tersebut berikut tahap desain media pembelajaran:

- 1) Menentukan jenis media yang cocok dan berkaitan dengan media pembelajaran agar materi dan media terkait satu sama lain.

⁶ Laras Estining Palupi, Wawancara, 4 September 2024.

⁷<https://siplah.eurekabookhouse.co.id/satdik/product/1003831/1912907-1912907-puzzle-wudhu-wanita-->

⁸<https://youtu.be/ul6eLGTl4eo?si=D5cldzwCi4dMNjUW>

- 2) Menyusun desain pembuatan media tentang apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dapat meminimalisir kesulitan dalam merancang media pembelajaran.
- 3) Membuat kerangka dasar media pembelajaran *puzzle* perlu diperhatikan mengingat media pembelajaran ini digunakan untuk siswa kelas 1 SD.

Adapun pengembangan dalam penelitian ini, pada tahap ini dikembangkan media pembelajaran *puzzle* jenis *spelling puzzle* yaitu yang terdiri dari gambar yang disusun menjadi gambar yang utuh. Tahapan pada proses ini dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Melakukan penataan isi dan struktur materi yang akan dikembangkan ke dalam media sesuai dengan tahap pembelajaran yang terdapat dalam buku siswa dan buku guru.
- 2) Pilih gambar yang menarik, gambar yang digunakan harus menarik dan mudah dipahami.

- 3) Sesuaikan jumlah potongan *puzzle*, jumlah potongan *puzzle* harus disesuaikan dengan usia dan kemampuan siswa.
- 4) Pilih gambar bagian tubuh gambar, bagian tubuh gambar harus jelas agar siswa dapat dengan mudah mengenali bagian tubuh yang diajarkan.
- 5) Pilih warna, warna yang digunakan warna yang terang.
- 6) Berdiskusi secara kelompok, siswa dapat bermain secara berkelompok dan bekerjasama untuk memenangkan permainan *puzzle*.
- 7) Cek hasil jawaban, pendidik mengecek hasil jawaban masing-masing kelompok.
- 8) Membuat evaluasi pembelajaran untuk siswa.

3. Uji Lapangan

Pada tahap uji lapangan ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran berupa *puzzle* interaktif yang dirancang untuk memperkenalkan tata cara wudhu kepada siswa tingkat dasar, dan untuk mengevaluasi dan

merevisi media yang dikembangkan.⁹ Tujuan uji lapangan yaitu untuk menilai kelayakan media pembelajaran *puzzle*, dan mengukur peningkatan minat belajar siswa menggunakan media *puzzle*. Melalui uji lapangan ini, diharapkan media pembelajaran *puzzle* dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi agama dengan cara yang lebih kreatif dan menarik.

4. Diseminasi dan Sosialisasi

a) Diseminasi

Pada tahap ini peneliti mengenalkan produk yang telah dibuat kepada pendidik mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang. Media ini berbentuk *puzzle* yang terdiri dari potongan-potongan gambar atau teks yang menggambarkan setiap tahapan wudhu sesuai dengan syariat islam.

⁹ Nurastuti Kamaruddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo", Skripsi, Insitut Agama Islam Negeri Palopo, 2023, h Im. 39

b) Sosialisasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pengenalan media *puzzle* yang dibuat kepada para siswa dengan konsep interaktif yang menggabungkan permainan dan pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami urutan tata cara wudhu secara menyenangkan. Melalui penggunaan media *puzzle* ini siswa dapat langsung terlibat dalam aktivitas penyusunan *puzzle*, yang tidak hanya melatih pemahaman mereka tetapi juga meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan keterampilan, meningkatkan pemahaman, dan motorik halus.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembuatan sasaran. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang Jl. Raya Mr. Moch Ichsan, Wates, Kec. Ngaliyan Kota Semarang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 7 siswa Perempuan. Penelitian ini akan dilakukan bertahap pada semester ganjil pada tanggal 11 desember 2024 – 13 desember 2024 .

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

1. Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.¹⁰ Teknik ini dilaksanakan pada awal penelitian yang bertujuan untuk menemukan rumusan masalah mengenai kebutuhan media yang akan dikembangkan.

2. Teknik Wawancara

Teknik wawancara merupakan cara mendapatkan informasi secara langsung atau tidak langsung kepada responden. Wawancara salah satu bagian yang terpenting dari setiap survey.¹¹ Model yang digunakan yaitu wawancara langsung atau tatap muka dengan responden. Teknik wawancara

¹⁰ Sugiyono. *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*. (Penerbit Bandung: Alfabeta, Tahun 2018), hlm. 226

¹¹ Herdayati, Syahrizal, “Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian”, *J. Online Int. Nas.*, (Vol. 7 No. 1, Tahun 2019), hlm. 4

ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 1. Hasil dari wawancara digunakan untuk latar belakang masalah tentang proses kegiatan belajar mengajar, dan media yang digunakan.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses atau hasil catatan informasi yang telah terlaksana. Dokumentasi dapat berupa teks, foto, video, diagram, dokumen tertulis, laporan, rekaman, atau karya. Teknik dokumentasi dilaksanakan pada proses awal pengembangan media berupa catatan penelitian, angket, desain dan uji coba produk ke siswa dalam bentuk foto atau video. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi berupa lembar angket siswa, foto uji coba produk, dan catatan penelitian.

4. Teknik Angket

Teknik angket merupakan cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket dapat diartikan sebagai alat pengumpulan data yang berupa daftar pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis untuk mendapatkan informasi dari

responden.¹² Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket berupa pertanyaan dan pernyataan. Instrumen angket bertujuan untuk penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil data dari angket kelayakan media menggunakan skala likert dan skala skor tanggapan.

a) Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen ini digunakan untuk menguji substansi perangkat yang digunakan dalam penelitian. Perangkat yang diuji diatarannya modul ajar, angket minat belajar siswa dan angket respon siswa. Instrumen ini meliputi kesesuaian indikator dengan capaian pembelajaran dan profil pelajar pancasila. Instrumen diisi oleh pakar fiqih.

b) Angket Uji Validasi Ahli Media

Instrumen ini digunakan untuk menguji substansi *puzzle* tata cara wudhu sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Instrument ini berisi angket tentang

¹² Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 217

aspek desain visual, aspek kualitas media, aspek keterpaduan materi dan media, dan aspek fungsionalitas media.

c) Angket Siswa

Angket untuk siswa diisi ketika siswa melakukan uji coba lapangan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Isi dari angket siswa meliputi media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu, dan minat belajar siswa.

E. Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan dari ahli dan responden kemudian dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian. Ada dua analisis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Berikut penjelasan data yang akan digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif adalah informasi yang berbentuk deskriptif dan tidak bisa diukur dengan angka. Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis data kualitatif bersifat analisis deskriptif. Pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan

penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar, dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, catatan, dan dokumentasi lainnya.¹³ Data kualitatif yang akan digunakan yaitu hasil dari observasi, wawancara, saran dan masukan dan masukan serta tanggapan validator ahli media, validator ahli materi, tanggapan pendidik, dan siswa. Secara deskriptif, data-data yang dianalisis digunakan untuk perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *puzzle*. Tujuan dari analisis kualitatif deskriptif ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diteliti. Adapun teknik analisis kualitatif sebagai berikut:

a) Reduksi Data

- 1) Menampilkan data dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau diagram untuk menggambarkan hasil penelitian.

¹³<https://eprints.uny.ac.id/24791/4/4.%20BAB%20III%2048-61.pdf>

- 2) Menyusun data dari hasil wawancara dengan guru dan siswa terkait penggunaan media puzzle.
 - 3) Mendeskripsikan temuan dari observasi di kelas, termasuk perubahan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran puzzle.
- b) Penyajian Data
- 1) Menampilkan data dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau diagram untuk menggambarkan hasil penelitian.
 - 2) Menyusun data dari hasil wawancara dengan guru dan siswa terkait penggunaan media puzzle.
 - 3) Mendeskripsikan temuan dari observasi di kelas, termasuk perubahan perilaku siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran puzzle.
2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah sekumpulan data informasi yang bisa diukur, dihitung, dan dibandingkan pada skala numerik. Teknik analisis data kuantitatif bersifat deskriptif persentase hasil penelitian. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah

suatu penelitian yang menggunakan metode kuantitatif serta teknik analisisnya deskriptif dalam rangka memahami makna data secara akademik, data terutama data kuantitatif, dikumpulkan dengan teknik penyebaran kuesioner/angket maupun observasi lapangan, disajikan dalam bentuk tabel, *curve*, grafik, histogram, *stem and leaf*, ukuran *numeric*.¹⁴ Data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi media, validasi materi, dan penilain siswa terhadap produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh diubah menjadi persentase untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan rumus. Adapun teknik analisis data kuantitatif sebagai berikut:

a) Analisis Statistik Deskriptif

- 1) Menyajikan rata-rata (mean), standar deviasi, dan presentase dari hasil sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.
- 2) Membandingkan distribusi data sebelum dan setelah intervensi.

¹⁴ Andy Alfatih, “ Buku Panduan Praktis Penelitian Deskriptif Kuantitatif”, (Palembang, Universitas Sriwijaya, 2021), hlm. 2

- b) Uji Statistik Inferensial Menggunakan Uji t-berpasangan (paired t-test)
- 1) Hipotesis, H_0 (Hipotesis Nol): tidak ada perbedaan signifikan dalam minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media puzzle. H_1 (Hipotesis Alternatif): ada peningkatan signifikan dalam minat belajar setelah menggunakan media puzzle.
 - 2) Kriteria Keputusan, jika nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak dan disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.
- 1) Teknik Analisis data Validitas Ahli Media dan Ahli Materi

Data dari validasi ahli mengolah dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran validator. Temuan analisis berfungsi sebagai panduan untuk memperbaiki produk. Setiap validator diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-5 seperti berikut ini:

Tabel 1. 1 Kriteria Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

sumber: Sugiyono (2016:94)

Hasil analisis digunakan sebagai pedoman untuk merevisi produk atau instrumen. Teknik analisis data validitas didasarkan pada tabel-tabel yang disusun oleh validator mencari persentasinya dengan rumus. Presentase: $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 1. 2 Kriteria Kelayakan Produk

Kriteria Kelayakan	Klasifikasi
20%-0%	Sangat Kurang Baik
40%-21%	Kurang Baik

60%-41%	Cukup Baik
80%-61%	Baik
100%-81%	Sangat Baik

Sumber : Sugeng Pranoto Sukma
(2023:54)

2) Teknik Analisis Angket Respon Siswa

Pengolahan angket respon siswa belajar siswa menggunakan skala likert. Skala ini disusun dalam bentuk pertanyaan dan diikuti oleh lima jawaban menunjukkan tingkatan yaitu, SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Data yang digunakan untuk pelaksanaan ini merupakan data yang diperoleh dari sekelompok siswa yang menjawab item pertanyaan tersebut.

Skor dari angket tersebut dihitung dalam bentuk persen (%) menggunakan rumus:

$$\text{Nilai (\%)} = \frac{\text{jumlah skor tiap siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Nilai persen tersebut ditafsirkan berdasarkan skala kategori respon siswa sebagai berikut:

Tabel 1. 3 Kelayakan Respon Siswa

Kriteria Kelayakan	Klasifikasi Minat
20%-0%	Sangat Kurang Baik
40%-21%	Kurang Baik
60%-41%	Cukup Baik
80%-61%	Baik
100%-81%	Sangat Baik

3) Teknik Analisis Angket Minat Belajar Siswa

Pengolahan data analisis angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu menggunakan uji t atau uji parsial untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial. Penelitian ini menggunakan spss versi 27.

Prosedur pengujian sebagai berikut:

1. Hipotesis:

H_0 : media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 1

2. Kriteria pengujian:

Jika nilai t hitung lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) maka hipotesis nol (H_0) diterima dan Hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Artinya, tidak ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

Jika nilai signifikansi uji t lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat

3. Pengujian uji t dilakukan melalui program SPSS versi 27

4. Menentukan kesimpulan dengan membandingkan nilai t hitung dan t tabel/ nilai *sig alpha* kemudian disesuaikan dengan hipotesis.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Hasil Produk Pengembangan

Pengembangan produk pembelajaran ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan pada model ADDIE yaitu diantaranya *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran tata cara wudhu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran tata cara wudhu. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran tata cara wudhu yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan media ini. Pada tahap ini dilakukan dua kegiatan yaitu kegiatan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Berikut analisis kebutuhan dan analisis kurikulum:

a) Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah dasar dalam pengembangan media pembelajaran tata cara wudhu, terutama di kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang sering dihadapi oleh pendidik dalam mengajarkan materi kepada siswa dan sejauh mana minat belajar siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan wawancara dengan salah satu pendidik di SDN Ngaliyan 05 Semarang yaitu Ibu Laras Estianing Palupi, S.Pd berdasarkan wawancara tersebut pendidik mengemukakan bahwa "dalam melaksanakan proses pembelajaran saya hanya menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar dan video pembelajaran sebagai media pembelajaran, dan saya hanya menggunakan buku cetak dalam menyampaikan materi dan sesekali menggunakan LCD untuk menayangkan sebuah gambar melalui *power point*". Oleh

karena itu, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *puzzle*. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu perlu adanya pembaharuan terhadap sumber belajar seperti media sebagai pendukung media buku cetak yang sudah ada, sehingga siswa lebih tertarik belajar tata cara wudhu. Menggunakan media *puzzle* tata cara wudhu dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu untuk membantu siswa meningkatkan minat belajar siswa dan lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan.

b) Analisis kurikulum

Hasil wawancara yang dilakukan oleh pendidik mata pelajaran bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka untuk mata pelajaran fiqih materi tata cara wudhu dan kurikulum merdeka sebagai acuan pembelajaran saat ini di SDN Ngaliyan 05 Semarang.

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah, mengetahui Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan mengetahui materi-materi yang ada pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dapat dijadikan sebagai bahan materi dalam pembuatan media pembelajaran tata cara wudhu.

Pembelajaran dikembangkan berdasarkan modul ajar untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang terdiri dari Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP). Dari hasil analisis kurikulum maka diperoleh capaian pembelajaran yaitu peserta didik mampu melakukan tata cara bersuci sebagai syarat untuk menjalankan agama secara mendasar dengan baik dan benar, sehingga ibadahnya dapat mempengaruhi cara berfikir, bersikap, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari dan tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menunjukkan urutan wudhu dengan benar, siswa mampu mempraktikkan cara berwudhu

dengan sempurna, dan siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan analisis tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi tata cara berwudhu kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang Tahun 2024/2025.

2. **Design (Perancangan)**

Pada tahap *desgin* (perancangan) bertujuan untuk menghasilkan desain awal produk yang dikembangkan sebelum dilakukan validasi ahli dan uji coba, tahapan merancang ini ada beberapa tahap yang disiapkan sebelum memproduksi media pembelajaran, jadi tahap perencanaan di antaranya yaitu:

1) Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Media yang digunakan pada pembelajaran ini yaitu media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu serta buku cetak yang berperan sebagai media inti yang akan digunakan peneliti dalam penyampaian materi yang akan diajarkan. Maka media yang dikembangkan peneliti

dibuat dan didesain melalui beberapa bahan seperti *bord* karton atau *duplex* karton lalu dibuat dengan bentuk persegi panjang dengan ukuran 29,5 x 20.5 cm, ukuran atas dan bawah 4 cm.

Gambar 2. Karton Sebelum Dirangkai



2) Pemilihan Desain *Puzzle* Tata Cara Wudhu

Pada tahap pemilihan desain gambar ini peneliti mendesain *puzzle* tata cara wudhu menggunakan aplikasi canva yang dirancang mulai dari pemilihan warna dan pemilihan gambar yang baik.

Gambar 3. Desain Awal Puzzle Tata Cara Wudhu



3) Pemilihan Bahan Untuk Potongan Puzzle

Pada tahap ini pemilihan bahan untuk potongan *puzzle* ini menggunakan *bord* karton dan kertas *sticker* yang mudah untuk dirancang, setelah pemilihan bahan peneliti membentuk potongan *puzzle* dengan ukuran 6 cm sebagai kepingan gambar *puzzle* dengan jumlah 12 potongan setiap satu papan *puzzle* tata cara wudhu dan 6 potongan *puzzle* untuk

doa sebelum dan sesudah wudhu dengan jumlah total 132 potongan *puzzle* tata cara wudhu.

Gambar 4. Bentuk Potongan Puzzle Tata Cara Wudhu



4) Menyusun Modul Ajar

Pembuatan modul ajar digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan sebuah pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* tata cara wudhu pada materi berwudhu. Susunan modul ajar terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media atau alat bahan, langkah-langkah penilaian, dan lampiran.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap pembuatan produk media pembelajaran sesuai dengan *design* (perancangan) yang telah dibuat diawal. Setelah media pembelajaran selesai dalam bentuk produk. Kemudian dilakukan validasi ahli media dan ahli materi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidan kelayakan media pembelajaran serta mendapatkan saran dan komentar dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk hasil media pembelajaran sebelum diuji cobakan. Sehingga pada tahap pengembangan ada tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan dan Pembuatan Produk Media Pembelajaran

Berikut ini hasil produk pengembangan media pembelajaran yaitu:

- a. Tampilan awal media pembelajaran tata cara wudhu dengan ukuran 29,5 x 20,5 cm. Adapun alat dan bahan untuk membuat media pembelajaran *puzzle* ini yaitu: lem, gergaji triplek, gunting dan sticker.

Gambar 5. Alat dan Bahan Media Puzzle



Gambar 6. Papan Puzzle Tata Cara Wudhu



- b. Tampilan desain gambar papan *puzzle* tata cara wudhu setelah ada gambar desain yang didesain menggunakan aplikasi canva kemudian peneliti membuat garis potongan

bahasa, dan kegunaan. Hal ini peneliti mengacu pada saran dan petunjuk dari para ahli.

Ada dua validator yang memvalidasi media pembelajaran dan materi yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu sebagai berikut :

1. Validasi Ahli Media

Validasi media adalah ahli yang memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu. Aspek yang divalidasi yaitu aspek desain visual, aspek kualitas media, aspek keterpaduan materi dan media, dan aspek fungsionalitas media. Validasi ahli media ini dengan Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I merupakan pakar media yang menilai kelayakan produk ini.

Pengembangan atau produk awal validasi melalui angket validasi media. Adapun hasil validasi dapat diperoleh dari dua data terdiri dari data kuantitatif berupa

skor penilaian validasi dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli media.

Berdasarkan hasil validasi ahli media bahwa produk dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli media sudah “sangat baik” digunakan tetapi perlu perbaikan (revisi) pada penomoran dan gambar *puzzle*. Berikut untuk saran dan komentar dalam media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu ini yaitu, tambahkan panduan gambar *puzzle*, tempatkan nomor urut sejajar dengan judul gambar, dan media relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran, minat belajar siswa, dan dapat diujicobakan kepada siswa.

2. Validasi Ahli Materi

Penilaian materi pembelajaran tentang tata cara wudhu merupakan tujuan validasi ahli materi. Validasi dilakukan oleh Ibu Titik Rahmawati, M.Ag Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah UIN Walisongo Semarang. Tujuan validasi materi yaitu untuk meminimalis kesalahan

serta kekurangan pada isi materi yang disajikan.

Produk awal validasi melalui angket validasi materi. Adapun hasil validasi memperoleh dua data yaitu data kuantitatif berupa skor penilain dan data kualitatif berupa saran dan komentar dari ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi bahwa produk yang dikembangkan dan sudah validasi materi pada pembelajaran fiqih materi berwudhu tersebut dikatakan sangat layak dan dapat dilakukan untuk uji coba kepada siswa. Adapun saran dan komentar dari ahli materi yaitu, doa niat wudhu dan doa sesudah wudhu pada materi harus disesuaikan dengan referensi yang digunakan.

3. Revisi Hasil Validasi

Setelah melakukan validasi, langkah selanjutnya yaitu melakukan revisi produk yang dikembangkan. Revisi

dilakukan setelah mendapatkan kritik dan saran dari validator.

Tabel 1. 4 Revisi Produk

Hal Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Penomoran pada urutan <i>puzzle</i> tata cara wudhu	Ganti penomoran dengan panduan atau petunjuk <i>puzzle</i> tata cara wudhu	Penomoran telah diganti dengan petunjuk atau panduan <i>puzzle</i>
Penomoran	Tempatkan nomor urut sejajar dengan judul gambar	Nomor urut telah sejajar dengan judul gambar

Saran dan kritik dari validator selanjutnya dijadikan acuan dalam merevisi media yang telah dikembangkan.

Adapun revisi yang dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut:



4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi merupakan tahap setelah produk media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu ini melewati tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi dan juga sudah revisi sesuai dengan saran dan komentar validator sampai media pembelajaran tersebut dinyatakan sudah layak digunakan. Langkah berikutnya yaitu media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu diuji cobakan pada kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang.

Uji coba dilaksanakan dari tanggal 11,12 desember 2024 dan 5 february 2025. Pelaksanaan pada hari pertama, peneliti melakukan penjelasan materi dengan menggunakan metode ceramah dan

mengerjakan angket minat belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu.

Pada hari kedua peneliti memperlihatkan dan menjelaskan cara bermain *puzzle* tata cara wudhu. Sebelum memainkan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu peneliti mempraktikkan media permainan *puzzle* tata cara wudhu dan menjelaskan urutan wudhu yang terkait dengan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu. Setelah menjelaskan materi kemudian peneliti menjelaskan ulang cara bermain *puzzle* tata cara wudhu kemudian siswa dapat mempraktikkan media *puzzle* tata cara wudhu. Setelah memainkan *puzzle* siswa diberikan angket minat belajar setelah menggunakan *puzzle* tata cara wudhu untuk menganalisis peningkatan minat belajar.

Pada hari ketiga, peneliti melaksanakan penyebaran angket respon siswa untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu layak atau tidak.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Terakhir yaitu tahap evaluasi pada penelitian pengembangan media pembelajaran. Tahap ini bertujuan evaluasi untuk menilai respon siswa pada penggunaan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu terhadap minat belajar siswa dengan mencoba atau praktik bermain *puzzle* tata cara wudhu dan melaksanakan penilaian yaitu angket minat belajar sebelum dan sesudah. Evaluasi ini juga bertujuan dalam meningkatkan minat belajar siswa analisis pada media *puzzle* tata cara wudhu dilakukan saat pembelajaran dan mengerjakan angket.

B. Analisis Data

1. Analisis Media Pembelajaran

Analisis media pembelajaran dilaksanakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran pada *puzzle* tata cara wudhu oleh ahli media dan ahli materi, berikut analisis ahli media dan ahli materi:

a. Validasi Ahli Media

Validasi pada media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu oleh ahli media ini dilihat dari beberapa aspek yaitu: aspek desain visual, aspek kualitas media, aspek keterpaduan materi

dan media, dan aspek fungsionalitas media. Adapun hasil validasi angket terhadap media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Kriteria	Skor
Aspek Desain Visual		
1.	Tampilan warna dan gambar pada media menarik bagi siswa	5
2.	Tata letak dan susunan komponen media mudah dipahami dan tidak membingungkan	4
3.	Ukuran teks dan gambar dalam media sudah sesuai dan mudah dilihat oleh siswa	5
Aspek Kualitas Media		
4.	Media <i>puzzle</i> memiliki kualitas bahan yang baik dan tahan lama	5
5.	Potongan <i>puzzle</i> mudah dirangkai dan mudah dibawa	5

6.	Media tidak memiliki bagian yang mudah rusak atau membahayakan siswa	5
Aspek Keterpaduan Materi dan Media		
7.	Media <i>puzzle</i> sesuai dengan tata cara wudhu yang benar menurut panduan agama islam	5
8.	Penyajian materi dalam media membantu siswa memahami tahapan wudhu secara bertahap	4
9.	Materi disajikan secara berurutan dan logis sehingga mudah diikuti	5
Aspek Fungsionalitas Media		
10.	Media mudah digunakan dan tidak membingungkan siswa dalam proses belajar	4
11.	Media dapat digunakan	5

	secara berulang kali tanpa mengurangi kualitas dan fungsi	
12.	Media memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tentang tata cara wudhu	4
Skor total :		56
Skor maksimum:		60
Presentase :		93%
Kategori :		Sangat layak

Berdasarkan tabel diatas peneliti menggunakan rumus sebagai berikut Presentase: $\frac{56}{60} \times 100\% = 93\%$, hasil validasi media mendapatkan presentase 93% dalam kategori “sangat layak”. Untuk saran dan komentar dalam media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu ini yaitu, tambahkan panduan gambar *puzzle*, tempatkan nomor urut sejajar dengan judul gambar, dan media relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam

proses pembelajaran, minat belajar siswa, dan dapat diujicobakan kepada siswa.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi selanjutnya merupakan validasi pada ahli materi pada media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu dan beberapa aspek diantaranya: materi, isi dan bahasa. Berikut hasil analisis validasi ahli materi.

No	Pernyataan	Skor
1.	Materi tata cara wudhu disajikan secara runtut dan sistematis	5
2.	Materi mencakup langkah-langkah wudhu yang lengkap sesuai syari'at islam	5
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5
4.	Gambar atau ilustrasi yang digunakan membantu pemahaman langkah-langkah wudhu	5
5.	Materi tentang tata cara	5

	wudhu disertai sumber hukum islam yang jelas	
6.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran tentang wudhu	5
7.	Materi mampu menumbuhkan kesadaran beribadah pada siswa	5
8.	Penyajian materi wudhu mudah diingat oleh siswa	5
9.	Materi sudah mencakup hal-hal yang membatalkan wudhu	5
10.	Materi memberikan motivasi bagi siswa mempraktikkan wudhu dengan benar	5
Skor Total :		50
Skor Maksimum :		50
Presentase :		100 %
Kategori :		Sangat Layak

Berdasarkan pada data di atas peneliti menghitung menggunakan rumus sebagai berikut presentase: $\frac{50}{50} \times 100 \% = 100\%$, hasil validasi ahli mendapatkan presentase sebesar 100% dalam kategori “sangat layak”. Untuk saran serta komentar dari ahli materi yaitu doa niat wudhu dan doa sesudah wudhu pada materi harus disesuaikan dengan referensi yang digunakan.

Adapun validasi angket minat belajar siswa pada ahli materi pada media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu terdapat beberapa indikator yaitu: perasan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Berikut hasil validasi angket minat belajar siswa.

No	Pernyataan	Skor
1.	saya merasa senang ketika belajar tata cara wudhu menggunakan media <i>puzzle</i>	4
2.	saya merasa puas telah berhasil menyelesaikan <i>puzzle</i> tentang tata cara wudhu	4

3.	saya aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i>	4
4.	saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan <i>puzzle</i> hingga selesai	4
5.	saya berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan <i>puzzle</i> dengan lebih baik	4
6.	<i>puzzle</i> membantu saya lebih penasaran untuk mempelajari tata cara wudhu	4
7.	saya ingin mencoba permainan media <i>puzzle</i> lagi	4
8.	saya lebih fokus saat belajar menggunakan <i>puzzle</i>	4
9.	media <i>puzzle</i> membantu saya memahami tata cara wudhu dengan lebih	4

	mudah	
10.	saya memperhatikan setiap langkah dalam tata cara wudhu saat menyelesaikan <i>puzzle</i>	4
Skor Total :		40
Skor Maksimum :		40
Presentase :		100 %
Kategori :		Sangat Layak

Berdasarkan pada data di atas peneliti menghitung menggunakan rumus sebagai berikut presentase: $\frac{40}{40} \times 100 \% = 100\%$, hasil validasi ahli mendapatkan presentase sebesar 100% dalam kategori “sangat layak”. Untuk saran serta komentar dari ahli materi yaitu pada pelaksanaan pembelajaran perlu ada latihan khusus.

2. Analisis Minat Belajar Siswa

Analisis minat belajar siswa dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu terhadap minat belajar siswa. Analisis minat belajar siswa ini menggunakan angket yang sudah disebarkan sebelum menggunakan media dan setelah

menggunakan media. Angket siswa kemudian dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar. Angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran puzzle tata cara wudhu memperoleh rata-rata 14.73 sedangkan angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran puzzle memperoleh nilai rata-rata 35.15. Adapun hasil analisis angket minat belajar siswa di bawah ini.

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum-Sesudah	-20.423	3.765	.738	-21.944	-18.902	-27.661	25	<.001

Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai p sebesar $< ,001$. Karena nilai $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu. Artinya, penggunaan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa.

3. Analisis Respon Siswa

Analisis respon siswa dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu. Analisis respon siswa ini menggunakan angket yang disebarakan setelah siswa mengerjakan angket minat belajar siswa. Angket siswa yang kemudian dianalisis menggunakan skala likert. Angket diisi oleh 26 siswa. Adapun hasil analisis respon siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No	Pernyataan	Skor
1.	Apakah warna dan gambar pada media menarik ?	100
2.	Apakah gambar dan ukuran teks mudah dilihat?	90
3.	Apakah media <i>puzzle</i> memiliki kualitas bahan yang baik dan tahan lama?	96
4.	Apakah potongan <i>puzzle</i> mudah dirangkai dan mudah dibawa?	90
5.	Apakah media <i>puzzle</i> membantu anda dalam memahami tahapan wudhu?	100

6.	Apakah materi yang disajikan berurutan?	95
7.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat digunakan berulang kali?	96
8.	Apakah media <i>puzzle</i> tidak membingungkan anda untuk belajar?	99
Total Skor		766
Skor Maksimum		104
Presentase		92%
Kategori		Sangat Layak

Dari data di atas peneliti menghitung menggunakan excel dengan cara sebagai berikut presentase: $\frac{766}{104} \times 100\% = 92\%$, hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu ini diperoleh presentase rata-rata 92% dengan kategori “sangat layak”. Kemudian selain siswa mengisi angket tersebut, siswa juga memberikan saran secara langsung terhadap media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu seperti, media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu mungkin bisa

dibuat untuk mata pelajaran lain dengan tema yang berbeda.

C. Pembahasan

Penelitian ini berjudul pengembangan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian R&D merupakan suatu penelitian yang menggunakan suatu penelitian yang mengembangkan sebuah produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan diantaranya yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih dengan materi tata cara berwudhu menggunakan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu dan digunakan untuk kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang, perlu diketahui bahwasannya kurikulum yang digunakan di SD/MI sudah menggunakan kurikulum merdeka, pada dasarnya kurikulum merdeka yang memberikan keleluasaan kepada pendidik dan siswa untuk menentukan minat belajar mereka, mengembangkan

keterampilan dan memberikan fleksibilitas bagi pendidik serta siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan adanya penelitian yaitu keleluasaan pendidik untuk mengkreasikan belajar siswa seperti membuat sebuah media pembelajaran sebagai alat yang baik secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran pada umumnya seperti menggunakan bahan ajar buku, LKS, kemudian penggunaan metode ceramah sehingga antusias siswa kurang dalam kegiatan belajar, karena siswa hanya mendengar dan mengamati sehingga merasa bosan, akan tetapi, jika dilakukan praktik siswa lebih ingin tahu yang dipelajari sehingga lebih fokus dalam belajar.

Dapat disimpulkan peneliti memberikan solusi dalam mengatasi kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran dengan mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran berupa permainan *puzzle* tata cara wudhu yang berbentuk potongan-potongan kemudian disusun menjadi gambar yang utuh. Jumlah papan *puzzle* yaitu 12 *puzzle* yang berisi 5 *puzzle* wudhu perempuan, 5 *puzzle* wudhu laki-laki, dan 2 *puzzle* doa wudhu sebelum dan sesudah, permainan ini dilakukan 2 orang kemudian disusun menjadi gambar yang utuh dengan waktu 10 menit untuk menyatukan

potongan *puzzle*. Media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu ini menjadi solusi yang tepat untuk siswa karena dapat meningkatkan minat belajar siswa, mampu mengembangkan sistem motorik halus pada siswa, mampu membiasakan memecahkan masalah, melatih kesabaran siswa, dan meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran.

Kebutuhan siswa merupakan adanya proses belajar yang menyenangkan, mudah dipahami, menarik, kerja antara tim, membuat pembelajaran yang bisa dikatakan ideal secara nyata, kebutuhan siswa merupakan sarana prasarana belajar yang memadai dan meningkatkan minat belajar siswa, siswa yang aktif dalam pembelajaran merupakan hasil pendidik yang berhasil membangun suasana kelas menjadi efektif dalam pembelajaran. Sehingga peneliti memberikan suatu inovasi media pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain. Permainan *puzzle* tata cara wudhu yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi berwudhu.

Tahap *design* (perancangan), pada tahap ini peneliti merancang yang digunakan pada *puzzle* tata cara wudhu yaitu desain gambar pada papan *puzzle*, dan membuat modul ajar untuk melaksanakan

pembelajaran menggunakan buku yang sudah tersedia di sekolah. Tahap ini proses pembuatan desain *puzzle* menggunakan aplikasi canva untuk membuat warna dan gambar.

Tahap *development* (pengembangan), pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang sudah direncanakan dengan menyiapkan papan *puzzle* tata cara wudhu, membuat potongan gambar *puzzle* dengan ukuran 6 cm. Kemudian desain gambar potongan *puzzle* dicetak menggunakan kertas stiker agar tahan lebih lama. Setelah cetak gambar kemudian gambar dipotong menggunakan gergaji triplek agar mudah untuk memotong bagian-bagian *puzzle*.

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi ini dilakukan guna untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dikembangkan. Terdapat saran dari kedua ahli terhadap produk, kemudian peneliti sudah merevisi semua sesuai dengan saranya. Adapun hasil perhitungan dari ahli media dengan presentase sebesar 93% dalam kategori “sangat layak”, dan hasil dari ahli materi dengan presentase sebesar 100% dalam kategori “sangat layak”. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu ini dinyatakan sudah layak untuk diuji cobakan.

Tahap *implementation* (implementasi), pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dinyatakan layak digunakan maka kemudian akan diuji cobakan kepada siswa kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang dengan jumlah 26 siswa. Implementasi ini dilaksanakan dengan tujuan melihat minat belajar siswa, dan respon siswa pada media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu. Saat uji coba peneliti melaksanakan penyebaran angket minat belajar sebelum dan sesudah dilakukan uji coba.

Tahap *evaluation* (evaluasi), pada tahap ini peneliti mengevaluasi hasil angket minat belajar siswa, dan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu.

Berdasarkan penjelasan tersebut, bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu pada kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang setelah menggunakan media *puzzle* tata cara wudhu. Dikarenakan dilihat dari hasil uji t yaitu $< , 001$. Produk media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, dikarenakan materi yang disajikan

melalui media media pembelajaran dengan siswa melakukan praktik dan memecahkan suatu masalah dalam permainan membuat siswa semangat dan aktif dalam belajar. Bisa dikatakan juga media pembelajaran disajikan dengan menarik.

Untuk hasil respon siswa yang diberikan angket respon siswa terhadap siswa kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang yang berjumlah 26 siswa mengenai media pembelajaran. Berdasarkan hasil respon siswa diperoleh presentase rata-rata 92% dengan kategori “sangat baik”.

Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu ini efektif dan menarik respon siswa karena gambar *puzzle* yang menarik, potongan-potongan *puzzle* mudah dirangkai, dan cara bermain *puzzle* merasa tertantang untuk menyatukan gambar *puzzle* menjadi utuh. Media pembelajaran *puzzle* mampu membuat siswa meningkatkan minat belajar, mampu melatih kesabaran siswa, dan mampu membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa serta respon siswa yang sangat baik dan antusias dalam mempraktikkan permainan *puzzle* tata cara wudhu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu harus dilakukan melalui proses yang sistematis agar efektif bagi siswa. Proses ini mencakup beberapa tahap yaitu; tahap analisis dimulai dari tahapan untuk menganalisis masalah pada siswa, tahap desain ini peneliti memulai dari rancangan media, rancangan pembelajaran, dan rancangan penilaian, tahap pengembangan pada tahap pengembangan ini peneliti membagi menjadi dua tahapan yaitu tahap pembuatan media pembelajaran, dan tahap validasi ahli, tahap selanjutnya implementasi pada tahap ini setelah produk siap akan diuji cobakan pada siswa, tahap terakhir yaitu tahap evaluasi pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap penilaian siswa. Dengan pendekatan yang tepat, media pembelajaran ini dapat menjadi alat bantu yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran secara optimal.

2. Media pembelajaran tata cara wudhu berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam memahami tata cara wudhu. Media ini mampu membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan media yang tepat, *puzzle* dapat membantu siswa memahami tata cara wudhu dengan lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil minat belajar siswa memperoleh nilai p sebesar $<,001$ disimpulkan bahawa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media sedangkan pada uji coba lapangan terhadap media pembelajaran memperoleh presentase 92% yang dikategorikan sangat layak.

B. Saran

Adapun saran yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian pengembangan selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pembaca yang tertarik melakukan penelitian sejenis ini disarankan untuk mengembangkan

media pembelajaran *puzzle* tata cara wudhu pada materi lain atau mata pelajaran lain.

2. Pada masa perkembangan teknologi yang cepat ini, bisa dilakukan pembuatan *puzzle* melalui aplikasi sebuah permainan *puzzle* yang menarik.

C. Kata Penutup

Puji syukur kepada Allah SWT yang tak terhingga karena berkat dan rahmat dan petunjuk-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan dan tersusun dengan segala keterbatasannya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan tentunya masih banyak kelemahan maupun kekurangan pada skripsi ini baik dari keterbatasan pengetahuan peneliti maupun dari minimnya rujukan dan referensi yang diperoleh.

Kritik dan saran yang membangun senantiasa peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi peneliti khususnya bagi pembaca pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, Melwany May Pratama, dkk., “Evaluasi Pengenalan Tata Cara Berwudhu 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, tahun 2019), hlm. 76
- Andy Alfatih, “Buku Panduan Praktis Penelitian Deskriptif Kuantitatif”, (Palembang, Universitas Sriwijaya, 2021), hlm. 2
- Asep Abdul Aziz, Ajat Syarif Hidayatullah, dkk., “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, (Vol. 9, No. 1, 2021), hlm. 65
- Diah Amalia, Safrida Napitupulu, “Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, (Vol. 01 No. 2, 2022), hlm. 120
- Dr. Hafsa, MA. “*Pembelajaran Fiqih*”. (Bandung, Cita Pustaka Media Perintis, Tahun 2013), hlm. 5
- Ela Winda Sari, “Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 37 Kaur”,

- Skripsi, Insitut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020, hlm. 12
- Ferdiana Rusanti, dkk., “Pengembangan Media Berbasis Make A Match Pada Materi Menentukan Ide Pokok Paradgraf Kelas 3 SD”, (Vol. 3 (2), tahun 2022), hlm. 9
- Fitria Hidayat, dan Nizar Muhammad, Model *Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation)* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, Tahun 2021), hlm. 28-37.
- Gunawan, & Asnil Aidah Ritonaga. “*Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*”. (Depok, Rajawali Persada, Tahun 2019), hlm. 12
- Herdayati, Syahrizal, “Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian”, J. Online Int. Nas., (Vol. 7 No. 1, Tahun 2019), hlm. 4
- <https://eprints.uny.ac.id/24791/4/4.%20BAB%20III%2048-61.pdf>
- <https://kemenag.go.id/islam/cara-wudhu-lengkap-dengan-niat-doa-dan-sunahnya-tY9ZR>
- <https://siplah.eurekabookhouse.co.id/satdik/product/1003831/1912907-1912907-puzzle-wudhu-wanita-->
- <https://youtu.be/ul6eLGTL4eo?si=D5cldzwCi4dMNjUW>

- Ida Fitriani, “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Cooperative Integrated Reading and Composition Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI Dakwah Islamiyah Nurul Hakim Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018”, (Tahun 2018), hlm. 8
- Jaka Wijaya Kusuma, Supardi, dkk.,. *Dimensi Media Pembelajaran*. (Jambi, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 30-40
- Khemala Yuliani H dan Hendri Winata, Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, (Vol. 2 No. 1 tahun 2017), hlm. 29
- Laras Estining Palupi, Wawancara, 4 September 2024.
- Lin Suciani Astuti, “Penguasaan Konsep IPA Ditinjau Dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa”, *Jurnal Formatif*, (2017), hlm. 43
- Makmum Khairani, “*Psikologi Belajar*” (Yogyakarta: Aswaja Perssindo, 2017), hlm. 200-201
- Maria Theresia Hery,” Upaya meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis

- Multimedia interaktif”, Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika, (Vol. 1, 2015)
- Menrisal, Renisa Andriani, “Hubungan Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Pedagogik Dan Kompetensi Sosial Guru Plk Terhadap Minat Belajar Siswa”, Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi, (Vol. 5, No. 1, 2018), hlm. 1-10
- Mulkam Andika Situmorang, “Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran *Puzzle*”. Jurnal Bahasa, (Vol 1. Nomor 1, 2012).
- Musabihatul Kudsiah, Mijahamuddin Alwi, “ Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, Jurnal Elementary, (Vol. 3 No. 2, 2020), hlm. 102
- Nita Zahra, Penggunaan Media *Puzzle* Dengan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Tema Kegemaranku Kelas 1 MIN 5 Aceh Besar”, Skripsi (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2019), hlm. 13-14
- Nola Nari, Debby Yulia Akmai, dkk., “Penerapan Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang”, Jurnal Pengembangan

- dan Pendidikan Fondasi dan Aplikasi, (Volume. 7, No. 1, tahun 2019), hlm. 46
- Nur Rohmah, “ Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa SMP PGRI 1 Marga Tiga Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur”, (2019), hlm. 16
- Nur Rohmah, “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa SMP PGRI 1 Marga Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur”, Skripsi, Insitut Agama Islam Negeri Metro, 2019, hlm. 72
- Nur Rumakhit, “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbolis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/1017”, Simki-Pedagogia (Vol. 01 No. 02 Tahun 2017), hlm. 6
- Nurastuti Kamaruddin, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo”, Skripsi, Insitut Agama Islam Negeri Palopo, 2023, hlm. 39
- Pratiwi, I. T., & Meilani, R. I. “Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”,

- (Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran JPManper, 2018), hlm. 180
- Puji P., dkk., “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”, *Education Jurnal*, (Vol 1, 1, tahun 2022), hlm. 3
- Rifa’i, Moh. *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap Plus*. (PT. Karya Toha Semarang, 2023) hlm. 16-17
- Rusydi Ananda, dan Fitri Hayati, “*Variabel Belajar Kompilasi Konsep*”, (Medan CV. Pusdikra Mj, 2020), hlm. 145-146
- Sabarudin Saputra, Tanti Diyah Rahmawati, dkk., “Pengembangan *Puzzle Square* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Macromrdia Flash 8”, *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, (Vol. 6 No. 2, 2020), hlm. 124
- Siti Futihat, Eko Wahyu Wibowo, dkk., “Pengembangan Media *Puzzle Huruf* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Permulaan”, *Jurnal Kependidikan Dasar*. (Vol, 7, tahun 2020), hlm. 138
- Siti Futihat, Eko Wahyu Wibowo, dkk., “Pengembangan Media *Puzzle Huruf* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan”,

- Jurnal Pendidikan Dasar, (Vol. 7 No. 2, 2020), hlm. 135
- Siti Nur Aftika, “Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Ragunan 012”, (Tahun 2020), hlm. 30-31
- Sugeng Pranoto Sukma, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pop-up Book Materi Bangun Ruang Kelas V SD, Insitut Agama Islam Negeri Curup, (Tahun 2023), hlm. 54.
- Sugiyono, Metode Penelitian, (Bandung:Alfabeta, Tahun 2015), hlm. 394
- Sugiyono. “*Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*”. (Bandung: Alfabeta, Tahun 2016). hlm. 297
- Sugiyono. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 217
- Sugiyono. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. (Penerbit Bandung: Alfabeta, Tahun 2018), hlm. 226
- Sugiyono. “*Metode Peneltian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. (Jakarta: Alfabeta, Tahun 2020).
- Sunarti dan Ambo Dalle, “Keefektifan Penggunaan Media Gambar *Puzzle* Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI

- MAN 1 Makasar”, Jurnal Pendidikan Bahasa Asing, (Vol. 1, tahun 2017), hlm. 20
- Syisva Nurwita, “Pemanfaatan Media *Puzzle* dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PIAUD Aiza Kabupaten Kepahang”, Jurnal Pendidikan Tambusai, (Volume 3 Nomor 4, Tahun 2019), hlm. 805
- Syisva Nurwita, “Pemanfaatan Media *Puzzle* dalam Mengembangkan Motorik anak Di PAUD Aiza” Kabupaten Kapahing”. Jurnal Pendidikan Tambusai, (Volume 3, tahun 2019), hlm. 806
- Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur’an Hadist, (Vol. 03, No. 01, Tahun 2018), hlm. 176
- Titiek Berlian, “ Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Sisw Kela IV Sekolah Dasar”, Skripsi, (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), hlm. 30

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjuk Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://itik.walisongo.ac.id>

Semarang, 22 Agustus 2024

Nomor : 3463/Un/10.3/J5/DA.04/08/2024

Lamp : -

Hal : **Penunjukkan Pembimbing**

Kepada Yth
Ibu. Titik Rahmawati, M.Ag

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Rizky Purbaningrum

NIM : 2103096111

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Tata Cara Wudhu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang

Dan Menunjuk Ibu : **Titik Rahmawati, M.Ag** Sebagai Pembimbing.

Demikian penunjukkan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An Dekan

Mengetahui

Ketua Jurusan PGMI



Kristi Liani Purwanti S.Si. M.Pd.

NIP. 198107182009122002

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 2 Surat Pra Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax: 7615387 Semarang 50185
Website: <http://frik.walisongo.ac.id>

Nomor : 3696/Un. 10.3/K/KM.00.11/09/2024 03 September 2024
Lamp : -
Hal : Izin Pra Riset

Kepada Yth.
Bapak Feriadi Gunawan, S.Pd.
SD N Ngaliyan 05
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka memenuhi tugas akhir mahasiswa pada
prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah
ini :

Nama : Rizky Purbaningrum
NIM : 2103096111
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Tatacara Wudhu
Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD N Ngaliyan 05
Tahun 2024
Dosen Pembimbing : Ibu Titik Rahmawati, M.Ag.

untuk melakukan pra riset di SD N Ngaliyan 05 Semarang, maka kami mohon
berkenan memberikan ijin kepada mahasiswa dimaksud untuk melakukan penelitian
yang akan dilaksanakan pada tanggal 5 September 2024 dan data dari observasi
tersebut diharapkan dapat menjadi bahan kajian (analisis) bagi mahasiswa kami.
Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan terkabulnya
permohonan ini, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 3 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185 Website: http://fkit.walisongo.ac.id
Nomor : 5514/Un.10.3/K/KM.00.11/12/2024	Semarang, 6 Desember 2024
Lamp : -	
Hal : Izin Penelitian/Riset	
 Kepada Yth. Kepala Sekolah SDN Ngalyan 05 di Semarang	
Assalamu'alaikum Wr.Wb.,	
Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:	
Nama : Rizky Purbaningrum	
NIM : 2103096111	
Semester : 7	
Judul Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Ngalyan 05 Semarang Tahun 2024/2025	
Dosen Pembimbing : Ibu Titik Rahmawati, M. Ag.	
Untuk melakukan penelitian di SDN Ngalyan 05 Semarang yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan judul/tema sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2024 sampai dengan tanggal 13 Desember 2024.	
Demikian, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.	
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.	
	a.n. Dekan, Kepala Bagian Tata Usaha  Drs. Khotimah
Tembusan : Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang	

Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI NGALIYAN 05
KECAMATAN NGALIYAN



Alamat : Jl. Mr. Moch. Ikhsan Ngaliyan Semarang Kode Pos 50181. Telp (024) 76670772, E-Mail sdngaliyan05@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Ngaliyan 05 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang :

Nama : Feriadi Gunawan, S.Pd.
NIP : 19750226 200801 1 004
Jabatan : kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Ngaliyan 05 Semarang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rizky Purbaningrum
NIM : 2103096111
Semester : 7
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri Ngaliyan 05 Semarang

Adalah benar nama tersebut telah melakukan penelitian di SD Negeri Ngaliyan 05 Semarang pada tanggal 11 Desember 2024 sampai dengan tanggal 13 Desember 2024.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

10 Maret 2025
Kepala Sekolah SD Negeri Ngaliyan 05
SD. NGALIYAN 05
KEC. NGALIYAN
Feriadi Gunawan, S.Pd.
19750226 200801 1 004

Lampiran 5 Transkrip Wawancara

1. Apa saja kendala yang dihadapi siswa dalam memahami tata cara wudhu selama pembelajaran?
2. Bagaimana tingkat minat belajar siswa pada materi tata cara wudhu?
3. Apa metode pembelajaran yang saat ini digunakan untuk mengajarkan tata cara wudhu?
4. Media pembelajaran apa yang digunakan pada materi tata cara wudhu?
5. Bagaimana cara mengatasi kendala yang dihadapi siswa dalam materi tata cara wudhu?

Lampiran 6 Lembar Angket Validasi ahli Media

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
***PUZZLE* TATA CARA WUDHU TERHADAP HASIL**
BELAJAR SISWA KELAS 1 SDN NGALIYAN 05
SEMARANG TAHUN 2024/2025”

1. Identitas Vlidator

Nama : Rizky Purbaningrum
Nim : 2103096111
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah
Instansi : UIN Walisongo Semarang

2. Petunjuk Penilaian

- 1) Sebelum mengisi angket, mohon Bapak membaca setiap item terlebih dahulu.
- 2) Mohon Bapak memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *puzzle* yang dikembangkan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan skala penilain berikut:
 - a. Skala penilaian 5 : Sangat sesuai
 - b. Skala penilaian 4 : Sesuai
 - c. Skala penilaian 3 : Cukup sesuai
 - d. Skala penilaian 2 : Tidak sesuai

- e. Skala penilaian 1 : Sangat tidak sesuai
 Mohon Bapak untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

3. Angket

No	Kriteria	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
	Aspek Desain Visual					
1.	Tampilan warna dan gambar pada media menarik bagi siswa					
2.	Tata letak dan susunan komponen media mudah dipahami dan tidak membingungkan					
3.	Ukuran teks dan gambar dalam media sudah sesuai dan mudah dilihat oleh siswa					
	Aspek Kualitas Media					
4.	Media puzzle memiliki kualitas bahan yang baik dan tahan lama					
5.	Potongan puzzle mudah dirangkai dan sesuai dengan					

	fungsi pembelajaran					
6.	Media tidak memiliki bagian yang mudah rusak atau membahayakan siswa					
	Aspek Keterpaduan Materi dan Media?					
7.	Media puzzle sesuai dengan tata cara wudhu yang benar menurut panduan agama					
8.	Penyajian materi dalam media membantu siswa memahami tahapan wudhu secara bertahap					
9.	Materi disajikan secara berurutan dan logis sehingga mudah diikuti					
	Aspek Fungsionalitas Media					
10.	Media mudah digunakan dan tidak membingungkan siswa dalam proses belajar					
11.	Media dapat digunakan secara berulang kali tanpa mengurangi kualitas dan					

	fungsi					
12.	Media memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tentang tata cara wudhu					

4. Saran dan Komentar

.....

5. Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Semarang,.....2024

Validator

Peneliti

Dr. Hamdan Husein

Rizky Purbaningrum

Batubara, M.PD.I

NIM.2103096111

NIP. 198908222019031014

Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PUZZLE TATA CARA WUDHU TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS 1 SDN NGALIYAN 05
SEMARANG TAHUN 2024/2025”**

1. Identitas Validator

Nama : Rizky Purbaningrum
Nim : 2103096111
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah

2. Petunjuk Penilaian

- 1) Sebelum mengisi angket, mohon Ibu membaca setiap item terlebih dahulu
- 2) Mohon Ibu memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan dengan memberikan tanda checklist () pada kolom penilaian dengan ketentuan skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skala penilaian 5 : Sangat sesuai

- b. Skala penilain 4 : Sesuai
- c. Skala penilain 3 : Cukup sesuai
- d. Skala penilain 2 : Tidak sesuai
- e. Skala penilain 1 : Sangat tidak sesuai

Mohon Ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

3. Angket

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
a.	Materi tata cara wudhu disajikan secara runtut dan sistematis					
b.	Materi mencakup langkah-langkah wudhu yang lengkap sesuai syariat islam					
c.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
d.	Gambar atau ilustrasi yang digunakan					

	membantu pemahaman langkah-langkah wudhu					
e.	Materi tentang tata cara wudhu disertai sumber hukum islam yang jelas					
f.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran tentang wudhu					
g.	Materi mampu menumbuhkan kesadaran beribadah pada siswa					
h.	Penyajian materi wudhu mudah diingat oleh siswa					
i.	Materi sudah mencakup hal-hal yang membatalkan wudhu					
j.	Materi memberikan motivasi bagi siswa mempraktikkan wudhu					

	dengan benar					
--	--------------	--	--	--	--	--

4. Saran dan Komentar

.....

Semarang,.....2024

Validator

Peneliti

Titik Rahmawati , M.Ag. Rizky Purbaningrum

NIP.19710122200512001 NIM.2103096111

Lampiran 8 Angket Respon Siswa

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian

1. Berikanlah pendapat anda dengan benar.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

- a. Skala Penilaian 4 : Sangat Setuju
- b. Skala Penilaian 3 : Setuju
- c. Skala Penilaian 2 : Tidak Setuju
- d. Skala Penilaian 1 : Sangat Tidak Setuju

No	Kriteria	Skala Nilai				Komentar
		1	2	3	4	
	Aspek Desain Visual					
1.	Apakah warna dan gambar pada media menarik ?					
2.	Apakah gambar dan ukuran teks					

	pada <i>puzzle</i> mudah dilihat?					
	Aspek Kualitas Media					
3.	Apakah media <i>puzzle</i> memiliki kualitas bahan yang baik dan tahan lama?					
4.	Apakah potongan <i>puzzle</i> mudah dirangkai dan mudah dibawa?					
	Aspek Keterpaduan Materi dan Media?					
5.	Apakah media <i>puzzle</i> membantu anda dalam memahami					

	tahapan wudhu?					
6.	Apakah materi yang disajikan berurutan?					
	Aspek Fungsionalitas Media					
7.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat digunakan berulang kali?					
8.	Apakah media <i>puzzle</i> tidak membingungkan anda untuk belajar?					

Lembar 9 Angket Sebelum Menggunakan Media

KISI-KISI ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

No	Indikator	Pernyataan	Jumlah Butir	No. Butir
1.	Perasaan senang	<p>1. Saya merasa senang ketika belajar tata cara wudhu menggunakan media puzzle.</p> <p>2. Saya merasa puas setelah berhasil menyelesaikan puzzle tentang tata cara wudhu.</p>	2	1,2
2.	Keterlibatan siswa	<p>3. Saya aktif berpartisipasi dalam kegiatan menggunakan media puzzle</p> <p>4. Saya merasa termotivasi</p>	3	3,4,5

		<p>untuk menyelesaikan puzzle hingga selesai.</p> <p>5. Saya berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan puzzle dengan lebih baik.</p>		
6.	Ketertarikan siswa	<p>6. Puzzle membuat saya lebih penasaran untuk mempelajari tata cara wudhu.</p> <p>7. Saya ingin mencoba media pembelajaran berbasis puzzle lagi.</p>	2	6,7
6.	Perhatian Siswa	<p>8. Saya lebih fokus saat belajar</p>	3	8,9,10

		<p>menggunakan media puzzle.</p> <p>9. Media puzzle membantu saya memahami tata cara wudhu dengan lebih mudah.</p> <p>10. Saya memperhatikan setiap langkah dalam tata cara wudhu saat menyelesaikan puzzle.</p>		
--	--	--	--	--

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih!!!

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (STS)	Tidak Setuju (TS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (ST)
1.	Saya tidak senang ketika belajar tata cara wudhu menggunakan media puzzle				
2.	Saya merasa tidak puas telah berhasil menyelesaikan puzzle tentang tata cara wudhu				

3.	Saya tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media puzzle				
4.	Saya tidak termotivasi untuk menyelesaikan puzzle hingga selesai				
5.	Saya merasa bosan jika guru mengajar dengan ceramah				
6.	Saya tidak berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan puzzle dengan				

	lebih baik				
7.	Saya tidak ingin mencoba permainan media puzzle lagi				
8.	Saya tidak fokus saat belajar menggunakan puzzle				
9.	Media puzzle tidak membantu saya memahami tata cara wudhu dengan lebih mudah				
10.	Saya tidak memperhatikan setiap langkah dalam tata cara				

	wudhu saat menyelesaikan puzzle				
--	---------------------------------------	--	--	--	--

Lembar 10 Angket Setelah Menggunakan Media

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih!!!

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (STS)	Tidak Setuju (TS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (ST)
1.	Saya merasa senang ketika belajar tata cara wudhu menggunakan media puzzle				
2.	Saya merasa puas telah berhasil menyelesaikan puzzle tentang tata cara				

	wudhu				
3.	Saya aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media puzzle				
4.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan puzzle hingga selesai				
5.	Saya berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan puzzle dengan lebih baik				
6.	puzzle membantu saya				

	lebih penasaran untuk mempelajari tata cara wudhu				
7.	Saya ingin mencoba permainan media puzzle lagi				
8.	Saya lebih fokus saat belajar menggunakan puzzle				
9.	Media puzzle membantu saya memahami tata cara wudhu dengan lebih mudah				
10.	Saya				

	memperhatikan setiap langkah dalam tata cara wudhu saat menyelesaikan puzzle				
--	---	--	--	--	--

Lampiran 11 Profil Sekolah Dasar

PROFIL SEKOLAH DASAR

A. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SD Negeri Ngaliyan
05

Akreditasi Sekolah : Terakreditasi A

Alamat Lengkap

- a. Jalan : Jl. Mr. Moch Ikhsan,
RT 04/RW 10
- b. Kelurahan : Ngaliyan
- c. Kecamatan : Ngaliyan
- d. Kab/Kota : Semarang
- e. Provinsi : Jawa Tengah
- f. Kode Pos : 50181
- g. Status : Negeri
- h. NPSN : 20337671
- i. Nama Kepala Sekolah : Feriadi Gunawan,
S.Pd

B. Visi Misi Sekolah

Visi

- Terwujudnya peserta didik dengan karakter profil pelajar Pancasila yang berwawasan global dan peduli lingkungan.

Misi

- Membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- Membentuk peserta didik yang mandiri.
- Membentuk peserta didik yang berkebinekaan global.
- Membentuk peserta didik yang kreatif.
- Memperluas dan membuka wawasan global agar mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang selalu berkembang.
- Meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan agar tercipta nyaman serta bermanfaat dalam kehidupan.

Lampiran 12 Modul Ajar

A. Modul Ajar Menggunakan Metode Ceramah

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Penyusun	: Rizky Purbaningrum
Instansi	: Sekolah Dasar Negeri 05 Ngaliyan
Tahun Pelajaran	: 2024
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Fase/ Kelas	: Fase A/ 1
Materi	: Berwudhu
Alokasi Waktu	:

B. Kompetensi Awal

1. Peserta didik dapat memahami sunnah wudhu
2. Peserta didik dapat menerapkan sunnah wudhu agar selalu menjaga kesucian untuk menjalankan ibadah shalat.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, melatih peserta didik dengan berdisiplin sebelum belajar dan sesudah belajar.

2. Mandiri, bertanggung jawab atas proses belajarnya dan tidak bergantung kepada teman atau guru.
3. Bernalar kritis, peserta didik mampu secara objektif memproses informasi atau penjelasan dari guru.
4. Ta'dub (berkeadaban), peserta didik beradab terhadap guru, menghormati.
5. Qudwah (keteladanan), peserta didik menjadi murid yang teladan.

D. Sarana dan Prasarana

1. Sumber belajar : Buku siswa
2. Media: Gambar-gambar tata cara berwudhu

E. Target Peserta Didik

Modul ini disusun untuk membantu peserta didik dalam mengimplementasikan tata cara berwudhu yang baik dalam kehidupan sekolah dan rumah melalui media pembelajaran puzzle dan buku.

1. Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir Tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. Jumlah Peserta Didik

- ❖ Peserta didik dalam satu kelas berjumlah 26 anak

G. Metode Pembelajaran

- ❖ Pembelajaran dilakukan secara tatap muka dengan metode ceramah

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

a. Capain Pembelajaran

Peserta didik mampu melakukan tata cara bersuci sebagai prasyarat untuk menjalankan agama secara mendasar dengan baik dan benar, sehingga ibadahnya dapat mempengaruhi cara berfikir, bersikap dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu:

1. Menyebutkan urutan wudhu dengan benar.
2. Mempraktikkan cara berwudhu dengan sempurna.
3. Menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menyebutkan urutan wudhu dengan benar.

2. Peserta didik mampu mempraktikkan cara berwudhu dengan sempurna.
3. Peserta didik mampu menerapkan tata cara wudhu dalam kehidupan sehari-hari.

B. Pemahaman Bermakna

- ❖ Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta didik mampu memahami materi tata cara berwudhu

C. Pertanyaan Pemantik

1. Ada yang tahu apa saja tata cara wudhu?
2. Sebutkan urutan wudhu ketiga?

D. Persiapan Pembelajaran

- ❖ Guru menyiapkan alat dan bahan seperti buku, gambar wudhu sebelum pembelajaran dimulai.

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Persiapan	Guru mempersiapkan media puzzle tata cara wudhu, buku, dan angket di atas meja.	5 menit
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai dengan sapaan dan membaca doa belajar. 2. Guru melakukan 	10 menit

	<p>pemeriksaan kepada peserta didik dengan mengabsen.</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang apa yang akan dipelajari hari ini “ tata cara berwudhu”.</p> <p>4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.</p> <p>5. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru: ada yang tahu apa saja tata cara berwudhu? Sebutkan urutan wudhu yang ke 3?</p>	
Kegiatan Inti	1. Guru menjelaskan materi tata cara berwudhu	15 menit

	<p>menggunakan buku.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Peserta didik diminta untuk mendengarkan penjelasan dari guru3. Guru menunjukkan gambar tata cara wudhu kepada peserta didik.4. Guru menjelaskan cara berwudhu dengan menggunakan gambar-gambar wudhu.5. Kemudian guru meminta peserta didik untuk menyebutkan apa saja Gerakan wudhu.6. Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan apa yang telah dipelajari.7. Guru memberikan angket kepada semua peserta didik untuk	
--	--	--

	dikerjakan secara individu 8. Peserta didik mengumpulkan angket yang telah dikerjakan.	
Penutup	1. Guru Bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang tata cara wudhu 2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk selalu rajin belajar. 3. Guru menutup pembelajaran dan berdoa Bersama-sama.	5 menit

F. Refleksi

1. Apakah kalian merasa kesulitan dalam materi tata cara berwudhu?
2. Apakah dalam pembelajaran peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran?
3. Kesulitan apa yang membuat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran?

4. Apakah peserta didik ada yang tidak fokus dalam pembelajaran?

G. ASESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Pertanyaan					K	E
		Disiplin	Jujur	Tanggung Jawab	Santun	Teliti		
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								

Kriteria nilai sikap

Sangat baik : 4

Baik : 3

Cukup : 2

Kurang : 1

2. Penilaian Pengetahuan

No	Capaian Pembelajaran	Materi	Nomor Soal	Bentuk Soal	Skor	Kunci Jawaban

Penskoran

Jumlah soal

Jawaban benar skor

Jawaban salah skor

Nilai = Jumlah skor x 5

Nilai tertinggi 100

3. Penilaian Pengetahuan

Aspek yang dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Keterampilan teknis (pelaksanaan keterampilan)				
Penggunaan sumber daya (alat, bahan,				

waktu)				
Kreativitas dan inovasi				
Kemandirian dan tanggung jawab				
Keteraturan dan ketelitian				
Sikap dan Kerjasama (jika relevan)				

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Bahan bacaan

1) Niat Wudhu

Pelaksanaan niat wudhu dalam hati berbarengan
Ketika membasuh wajah, Adapun lafal niat wudhu.

2) Membasuh wajah

Menurut imam Nawawi, batas wajah dalam wudhu secara vertical adalah antara tempat tumbuhnya rambut hingga dagu bagian bawah. Secara horizontal, antara kedua telinga tangan kiri.

3) Membasuh kedua tangan hingga siku

Dalam membasuh tangan, seluruh kulit, kuku, dan rambut mulai ujung jari hingga siku harus terbasuh.

Termasuk kulit di bawah kuku. Karena itu, kulit yang ada bawah kuku perlu dijaga kebersihannya agar tak ada kotoran yang dapat menghalangi air sampai pada kulit.

4) Mengusap Sebagian kepala

Batasan minimal mengusap Sebagian kepala adalah sampainya air ke Sebagian kecil kepala atau sehelai rambut yang tumbuh di area kepala (misalnya rambut kepala yang menjuntai di wilayah bahu atau pnggung) maka itu dianggap tidak sah.

5) Membasuh kedua kaki hingga mata kaki

Dalam membasuh kedua kaki hingga kedua mata kaki ini adalah semua bagian anggota tubuh yang ada pada area tersebut seperti rambut, kuku dan sebagainya.

6) Tertib

Tertib adalah melakukan kegiatan wudhu tersebut secara berurutan sebagaimana urutan di atas, yakni dimulai dengan niat dan membasuh muka, membasuh kedua tangan, beserta kedua siku, mengusap Sebagian kecil kepala, dan diakhiri dengan membasuh kedua kaki beserta kedua mata kaki.

Adapun wajib dan sunnah wudhu berdasarkan urutan dan rangkainya adalah sebagaimana berikut:

Bersiwak

16. Membaca basmalah
 17. Membasuh kedua tangan
 18. Berkumur 3 kali
 19. Menghirup air ke dalam hidung (istinsyaq) 3 kali
 20. Melafalkan niat
 21. Memasang niat wudhu dalam hati berbarengan dengan membasuh wajah
 22. Membasuh wajah 3 kali
 23. Membasuh tangan hingga siku sebanyak 3 kali
 24. Mengusap Sebagian kulit kepala dengan air 3 kali
 25. Menyapu seluruh bagian kepala
 26. Menyapu kedua telinga 3 kali
 27. Membasuh kedua kaki hingga mata kaki sebanyak 3 kali
 28. Menghadap kiblat
 29. Membaca doa setelah wudhu
2. Glosarium
- Contoh Gerakan wudhu apa saja

- Implementasi adalah sebuah penerapan atau pelaksanaan suatu hal
- Remedial adalah kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang belum menguasai pelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki penugasan bahan ajar, sehingga diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran.
- Pengayaan adalah penyediaan suatu program belajar bagi peserta didik yang telah mencapai Tingkat penugasan dalam pembelajaran sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

3. Daftar Pustaka

Moh. Rifa'i, "Risalah Tuntunan Shalat Lengkap Plus",
PT. Karya Toha Putra Semarang

Guru Mata Pelajaran



(Ibu Laras Estining Palupi, S.Pd)

Guru Kelas



(Rizky Purbaningrum)

B. Modul Ajar Menggunakan Media puzzle Tata Cara Wudhu

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Penyusun	: Rizky Purbaningrum
Instansi	: Sekolah Dasar Negeri 05 Ngaliyan
Tahun Pelajaran	: 2024
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Fase/ Kelas	: Fase A/ 1
Materi	: Berwudhu
Alokasi Waktu	: 2 x 35

B. Kompetensi Awal

1. Peserta didik dapat memahami sunnah wudhu
2. Peserta didik dapat menerapkan sunnah wudhu agar selalu menjaga kesucian untuk menjalankan ibadah shalat.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, melatih peserta didik dengan berdisiplin sebelum belajar dan sesudah belajar.

2. Mandiri, bertanggung jawab atas proses belajarnya dan tidak bergantung kepada teman atau guru.
3. Bernalar kritis, peserta didik mampu secara objektif memproses informasi atau penjelasan dari guru.
4. Ta'dub (berkeadaban), peserta didik beradab terhadap guru, menghormati.
5. Qudwah (keteladanan), peserta didik menjadi murid yang teladan.

D. Sarana dan Prasarana

1. Sumber belajar : Buku siswa
2. Media: Gambar-gambar tata cara berwudhu

E. Target Peserta Didik

Modul ini disusun untuk membantu peserta didik dalam mengimplementasikan tata cara berwudhu yang baik dalam kehidupan sekolah dan rumah melalui media pembelajaran puzzle dan buku.

1. Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir Tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. Jumlah Peserta Didik

- ❖ Peserta didik dalam satu kelas berjumlah 26 anak

G. Metode Pembelajaran

- ❖ Pembelajaran dilakukan secara tatap muka dengan model cooperative learning.

KOMPETENSI INTI

H. Tujuan Pembelajaran

a. Capain Pembelajaran

Peserta didik mampu melakukan tata cara bersuci sebagai prasyarat untuk menjalankan agama secara mendasar dengan baik dan benar, sehingga ibadahnya dapat mempengaruhi cara berfikir, bersikap dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu:

1. Menyebutkan urutan wudhu dengan benar.
2. Mempraktikkan cara berwudhu dengan sempurna.
3. Menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menyebutkan urutan wudhu dengan benar.

2. Peserta didik mampu mempraktikkan cara berwudhu dengan sempurna.
3. Peserta didik mampu menerapkan tata cara wudhu dalam kehidupan sehari-hari.

I. Pemahaman Bermakna

- ❖ Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta didik mampu memahami materi tata cara berwudhu

J. Pertanyaan Pemantik

1. Ada yang tahu apa saja tata cara wudhu?
2. Sebutkan urutan wudhu ketiga?

K. Persiapan Pembelajaran

- ❖ Guru menyiapkan alat dan bahan seperti buku, gambar wudhu sebelum pembelajaran dimulai.

L. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Persiapan	Guru mempersiapkan media puzzle tata cara wudhu, buku, dan angket di atas meja.	5 menit
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai dengan sapaan dan membaca doa belajar. 2. Guru melakukan 	10 menit

	<p>pemeriksaan kepada peserta didik dengan mengabsen.</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang apa yang akan dipelajari hari ini “ tata cara berwudhu”.</p> <p>4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.</p> <p>5. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru: ada yang tahu apa saja tata cara berwudhu? Sebutkan urutan wudhu yang ke 3?</p>	
Kegiatan Inti	9. Guru menjelaskan materi cara memainkan media puzzle tata cara	15 menit

	<p>wudhu.</p> <p>10. Peserta didik diminta untuk mendengarkan penjelasan dari guru.</p> <p>11. Guru membagi kelompok untuk memainkan puzzle.</p> <p>12. Guru membagikan media puzzle kepada masing-masing kelompok.</p> <p>13. Guru menunjukkan gambar tata cara wudhu kepada peserta didik.</p> <p>14. Kemudian guru meminta peserta didik untuk menyebutkan apa saja gerakan wudhu.</p> <p>15. Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan apa yang telah dipelajari.</p>	
--	---	--

	<p>16. Guru memberikan angket kepada semua peserta didik untuk dikerjakan secara individu</p> <p>17. Peserta didik mengumpulkan angket yang telah dikerjakan.</p>	
Penutup	<p>1. Guru Bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang tata cara wudhu</p> <p>2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk selalu rajin belajar.</p> <p>3. Guru menutup pembelajaran dan berdoa Bersama-sama.</p>	5 menit

M. Refleksi

5. Apakah kalian merasa kesulitan dalam materi tata cara berwudhu?

6. Apakah dalam pembelajaran peserta didik sudah mencapai tujuab pembelajaran?
7. Kesulitan apa yang membuat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran?
8. Apakah peserta didik ada yang tidak fokus dalam pembelajaran?

N. ASESMEN/PENILAIN

1. Penilain Sikap

No	Nama Siswa	Pertanyaan					KET
		Disiplin	Jujur	Tanggung Jawab	Santun	Teliti	
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

Kriteria nilai sikap

Sangat baik : 4

Baik : 3

Cukup : 2

Kurang : 1

2. Penilaian Pengetahuan

N o	Capain Pembelaj aran	Mat eri	Nom or Soal	Bent uk Soal	Sk or	Kunci Jawab an

Penskoran

Jumlah soal

Jawaban benar skor

Jawaban salah skor

Nilai = Jumlah skor x 5

Nilai tertinggi 100

3. Penilaian Pengetahuan

Aspek yang dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Keterampilan teknis (pelaksanaan				

keterampilan)				
Penggunaan sumber daya (alat, bahan, waktu)				
Kreativitas dan inovasi				
Kemandirian dan tanggung jawab				
Keteraturan dan ketelitian				
Sikap dan Kerjasama (jika relevan)				

LAMPIRAN-LAMPIRAN

4. Bahan bacaan

7) Niat Wudhu

Pelaksanaan niat wudhu dalam hati berbarengan
Ketika membasuh wajah, Adapun lafal niat wudhu.

8) Membasuh wajah

Menurut imam Nawawi, batas wajah dalam wudhu secara vertical adalah antara tempat tumbuhnya rambut hingga dagu bagian bawah. Secara horizontal, antara kedua telinga tangan kiri.

9) Membasuh kedua tangan hingga siku

Dalam membasuh tangan, seluruh kulit, kuku, dan rambut mulai ujung jari hingga siku harus terbasuh. Termasuk kulit di bawah kuku. Karena itu, kulit yang ada bawah kuku perlu dijaga kebersihannya agar tak ada kotoran yang dapat menghalangi air sampai pada kulit.

10) Mengusap Sebagian kepala

Batasan minimal mengusap Sebagian kepala adalah sampainya air ke Sebagian kecil kepala atau sehelai rambut yang tumbuh di area kepala (misalnya rambut kepala yang menjuntai di wilayah bahu atau pnggung) maka itu dianggap tidak sah.

11) Membasuh kedua kaki hingga mata kaki

Dalam membasuh kedua kaki hingga kedua mata kaki ini adalah semua bagian anggota tubuh yang ada pada area tersebut seperti rambut, kuku dan sebagainya.

12) Tertib

Tertib adalah melakukan kegiatan wudhu tersebut secara berurutan sebagaimana urutan di atas, yakni dimulai dengan niat dan membasuh muka, membasuh kedua tangan, beserta kedua siku, mengusap Sebagian kecil kepala, dan diakhiri

dengan membasuh kedua kaki beserta kedua mata kaki.

Adapun wajib dan sunnah wudhu berdasarkan urutan dan rangkainya adalah sebagaimana berikut:

Bersiwak

1. Membaca basmalah
2. Membasuh kedua tangan
3. Berkumur 3 kali
4. Menghirup air ke dalam hidung (istinsyaq) 3 kali
5. Melafalkan niat
6. Memasang niat wudhu dalam hati berbarengan dengan membasuh wajah
7. Membasuh wajah 3 kali
8. Membasuh tangan hingga siku sebanyak 3 kali
9. Mengusap Sebagian kulit kepala dengan air 3 kali
10. Menyapu seluruh bagian kepala
11. Menyapu kedua telinga 3 kali
12. Membasuh kedua kaki hingga mata kaki sebanyak 3 kali
13. Menghadap kiblat
14. Membaca doa setelah wudhu

5. Glosarium

- Contoh Gerakan wudhu apa saja
- Implementasi adalah sebuah penerapan atau pelaksanaan suatu hal
- Remedial adalah kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang belum menguasai pelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki penugasan bahan ajar, sehingga diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran.
- Pengayaan adalah penyediaan suatu program belajar bagi peserta didik yang telah mencapai Tingkat penugasan dalam pembelajaran sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

6. Daftar Pustaka

Moh. Rifa'i, "Risalah Tuntunan Shalat Lengkap Plus",
PT. Karya Toha Putra Semarang

Guru Mata Pelajaran



(Ibu Laras Estining Palupi, S.Pd)

Guru Kelas



(Rizky Purbaningrum)

Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Media

25/November 2024. *[Signature]*

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TATA CARA WUDHU
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 SDN NGALIYAN 05 SEMARANG
M (ru) 4 TAHUN 2024/2025"

1. Identitas Validator

Nama : Rizky Purbaningrum
Nim : 2103096111
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : UIN Walisongo Semarang

2. Petunjuk Penilaian

- 1) Sebelum mengisi angket, mohon Bapak membaca setiap item terlebih dahulu
- 2) Mohon Bapak memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *puzzle* yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skala penilaian 5 : Sangat sesuai
 - b. Skala penilaian 4 : Sesuai
 - c. Skala penilaian 3 : Cukup sesuai
 - d. Skala penilaian 2 : Tidak sesuai
 - e. Skala penilaian 1 : Sangat tidak sesuai

Mohon Bapak untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

3. Angket

No	Kriteria	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Desain Visual						
1.	Tampilan warna dan gambar pada media menarik bagi siswa					✓
2.	Tata letak dan susunan komponen media mudah dipahami dan tidak membingungkan				✓	
3.	Ukuran teks dan gambar dalam media sudah sesuai dan mudah dilihat oleh siswa					✓
Aspek Kualitas Media						

4.	Media puzzle memiliki kualitas bahan yang baik dan tahan lama							✓
5.	Potongan puzzle mudah dirangkai dan sesuai <i>mudah dibayar dengan fungsi pembelajaran</i>							✓
6.	Media tidak memiliki bagian yang mudah rusak atau membahayakan siswa							✓
Aspek Keterpaduan Materi dan Media								
7.	Media puzzle sesuai dengan tata cara wudhu yang benar menurut panduan agama Islam							✓
8.	Penyajian materi dalam media membantu siswa memahami tahapan wudhu secara bertahap						✓	
9.	Materi disajikan secara berurutan dan logis sehingga mudah diikuti							✓
Aspek Fungsionalitas Media								
10.	Media mudah digunakan dan tidak membingungkan siswa dalam proses belajar						✓	
11.	Media dapat digunakan secara berulang kali tanpa mengurangi kualitas dan fungsi							✓
12.	Media memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tentang tata cara wudhu						✓	

4. Saran dan Komentar

- Tambahkan panduan gambar puzzle
- Tempatkan nomor urut sejajar dengan judul gambar.
- Media relevan untuk meningkatkan ketertarikan siswa didalam proses pembelajaran dan minat belajar siswa.

⊖ Konsekuensinya: Minat Belajar

1. Latar Belakang & Rival - Masalah yg & soroti di SD Nglipis 5 awal minat bel
2. Rumusan Masalah → Tujuan & Manfaat
3. Tinjauan Pustaka → yang berkaitan Pemasaran & Persebaran alat penelitian sebelum nya terkait minat
4. ~~Teori~~ Teori → Teori tentang Minat Belajar, Indikator / Ciri - 3.
5. Pembahasan
6. Instrument Kontent / Materi

5. Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Semarang, 22. November 2024

Validator



Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.1

NIP.198908222019031014

Peneliti



Rizky Purbaningrum

NIM.2103096111

Lampiran 14 Hasil validasi Ahli Materi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TATA CARA WUDHU
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 SDN NGALIYAN 05 SEMARANG
TAHUN 2024/2025"

1. Identitas Validator

Nama : Rizky Purbaningrum
Nim : 2103096111
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : UIN Walisongo Semarang

2. Petunjuk Penilaian

- 1) Sebelum mengisi angket, mohon Ibu membaca setiap item terlebih dahulu
- 2) Mohon Ibu memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan dengan memberikan tanda checklist () pada kolom penilaian dengan ketentuan skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skala penilaian 5 : Sangat sesuai
 - b. Skala penilaian 4 : Sesuai
 - c. Skala penilaian 3 : Cukup sesuai
 - d. Skala penilaian 2 : Tidak sesuai
 - e. Skala penilaian 1 : Sangat tidak sesuai

Mohon Ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

3. Angket

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Materi tata cara wudhu disajikan secara runtut dan sistematis					✓
2.	Materi mencakup langkah-langkah wudhu yang lengkap sesuai syariat islam					✓
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					✓
4.	Gambar atau ilustrasi yang digunakan membantu pemahaman langkah-langkah wudhu					✓
5.	Materi tentang tata cara wudhu disertai sumber hukum islam yang jelas					✓

baik, kecermatan puzzle dengan referensi yang akurat

6.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran tentang wudhu					✓
7.	Materi mampu menumbuhkan kesadaran beribadah pada siswa					✓
8.	Penyajian materi wudhu mudah diingat oleh siswa					✓
9.	Materi sudah mencakup hal-hal yang membatalkan wudhu					✓
10.	Materi memberikan motivasi bagi siswa mempraktikkan wudhu dengan benar					✓

4. Saran dan Komentar

Doa Niat Wudhu dan Doa sesudah Wudhu pada materi harus disertai dengan referensi yang digunakan

.....

.....

Semarang, 15 November 2024

Validator



Titik Rahmawati, M.Ag.
NIP.19710122200512001

Peneliti



Rizky Purbaningrum
NIM.2103096111

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama Validator : Ibu. Titik Rahmawati, M.Ag.

NIP : 19710122200512001

Tanggal : 08 September 2025

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
 - a. Skala Penilaian 4 : Sangat Setuju
 - b. Skala Penilaian 3 : Setuju
 - c. Skala Penilaian 2 : Tidak Setuju
 - d. Skala Penilaian 1 : Sangat Tidak Setuju
2. Ibu di mohon untuk memberika kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

No	Pernyataan	1	2	3	4	Komentar
1.	Saya merasa senang ketika belajar tata cara wudhu menggunakan media puzzle				✓	
2.	Saya merasa puas telah berhasil menyelesaikan puzzle tentang tata cara wudhu				✓	
3.	Saya aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media puzzle				✓	
4.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan puzzle hingga selesai				✓	
5.	Saya berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan puzzle dengan lebih baik				✓	

6.	puzzle membuat saya lebih penasaran untuk mempelajari tata cara wudhu				✓	
7.	Saya ingin mencoba permainan media puzzle lagi				✓	
8.	Saya lebih fokus saat belajar menggunakan puzzle				✓	
9.	Media puzzle membantu saya memahami tata cara wudhu dengan lebih mudah				✓	
10.	Saya memperhatikan setiap langkah dalam tata cara wudhu saat menyelesaikan puzzle				✓	

C. Saran dan Komentar

Pada pelaksanaan pembelajaran kali ada perhatian khusus

Validator

Peneliti

Titik Rahmawati, M.Ag.
 NIP. 19710122200512001

Rizky Purbaningrum
 NIM.2103096111

Lampiran 15 Lembar Hasil Angket Respon Siswa

32

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PERMAINAN PUZZLE TATA CARA WUDHU

Nama Siswa : *Sahdan*

Kelas : I

Tanggal :

Petunjuk Pengisian

1. Berikanlah pendapat anda dengan benar.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

- a. Skala Penilaian 4 : Sangat Setuju
- b. Skala Penilaian 3 : Setuju
- c. Skala Penilaian 2 : Tidak Setuju
- d. Skala Penilaian 1 : Sangat Tidak Setuju

No	Kriteria	Skala Nilai			
		1	2	3	4
	Aspek Desain Visual				
1.	Apakah warna dan gambar pada media menarik ?				✓
2.	Apakah gambar dan ukuran teks mudah dilihat?				✓
	Aspek Kualitas Media				
3.	Apakah media <i>puzzle</i> memiliki kualitas bahan yang baik dan tahan lama?				✓
4.	Apakah potongan puzzle mudah dirangkai dan mudah dibawa?				✓
	Aspek Keterpaduan Materi dan Media?				

5.	Apakah media <i>puzzle</i> membantu anda dalam memahami tahapan wudhu?				✓
6.	Apakah materi yang disajikan berurutan?				✓
	Aspek Fungsionalitas Media				
7.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat digunakan berulang kali?				✓
8.	Apakah media <i>puzzle</i> tidak membingungkan anda untuk belajar?				✓

ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
PERMAINAN PUZZLE TATA CARA WUDHU

Nama Siswa : *chib*

Kelas : *1*

Tanggal : *5*

Petunjuk Pengisian

1. Berikanlah pendapat anda dengan benar.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

- a. Skala Penilaian 4 : Sangat Setuju
- b. Skala Penilaian 3 : Setuju
- c. Skala Penilaian 2 : Tidak Setuju
- d. Skala Penilaian 1 : Sangat Tidak Setuju

No	Kriteria	Skala Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Desain Visual					
1.	Apakah warna dan gambar pada media menarik ?				✓
2.	Apakah gambar dan ukuran teks mudah dilihat?			✓	
Aspek Kualitas Media					
3.	Apakah media <i>puzzle</i> memiliki kualitas bahan yang baik dan tahan lama?				✓
4.	Apakah potongan puzzle mudah dirangkai dan mudah dibawa?			✓	
Aspek Keterpaduan Materi dan Media?					

5.	Apakah media <i>puzzle</i> membantu anda dalam memahami tahapan wudhu?			✓	
6.	Apakah materi yang disajikan berurutan?				✓
	Aspek Fungsionalitas Media				
7.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat digunakan berulang kali?			✓	
8.	Apakah media <i>puzzle</i> tidak membingungkan anda untuk belajar?			✓	

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
PERMAINAN PUZZLE TATA CARA WUDHU

Nama Siswa : Syrifana

Kelas : 1

Tanggal : 5

Petunjuk Pengisian

1. Berikanlah pendapat anda dengan benar.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

- a. Skala Penilaian 4 : Sangat Setuju
- b. Skala Penilaian 3 : Setuju
- c. Skala Penilaian 2 : Tidak Setuju
- d. Skala Penilaian 1 : Sangat Tidak Setuju

No	Kriteria	Skala Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Desain Visual					
1.	Apakah warna dan gambar pada media menarik ?			✓	
2.	Apakah gambar dan ukuran teks mudah dilihat?			✓	
Aspek Kualitas Media					
3.	Apakah media <i>puzzle</i> memiliki kualitas bahan yang baik dan tahan lama?			✓	
4.	Apakah potongan <i>puzzle</i> mudah dirangkai dan mudah dibawa?			✓	
Aspek Keterpaduan Materi dan Media?					

5.	Apakah media <i>puzzle</i> membantu anda dalam memahami tahapan wudhu?			✓	
6.	Apakah materi yang disajikan berurutan?		X		
Aspek Fungsionalitas Media					
7.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat digunakan berulang kali?			✓	
8.	Apakah media <i>puzzle</i> tidak membingungkan anda untuk belajar?			✓	

Lampiran 16 Lembar Angket Sebelum Menggunakan Media

(13)

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama : AFAN

Kelas : SATU

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih!!!

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (STS)	Tidak Setuju (TS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (ST)	
1.	Saya tidak senang ketika belajar tata cara wudhu menggunakan media puzzle		✓			2
2.	Saya merasa tidak puas telah berhasil menyelesaikan puzzle tentang tata cara wudhu		✓			2
3.	Saya tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media puzzle	✓				1
4.	Saya tidak termotivasi untuk menyelesaikan puzzle hingga selesai		✓			2
5.	Saya merasa bosan jika guru mengajar dengan ceramah		✓			2
6.	Saya tidak berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan puzzle dengan lebih baik	✓				1
7.	Saya tidak ingin mencoba permainan media puzzle lagi		✓			2
8.	Saya tidak fokus saat belajar menggunakan puzzle		✓			2
9.	Media puzzle tidak membantu saya memahami tata cara wudhu dengan lebih mudah	✓				1
10.	Saya tidak memperhatikan setiap langkah dalam tata cara wudhu saat menyelesaikan puzzle		✓			2

22

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama : Amel Rg Wiryadi Pa

Kelas : SD IV 4

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih!!!

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (STS)	Tidak Setuju (TS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (ST)	
1.	Saya tidak senang ketika belajar tata cara wudhu menggunakan media puzzle	✓			✓	1
2.	Saya merasa tidak puas telah berhasil menyelesaikan puzzle tentang tata cara wudhu		✓		✓	2
3.	Saya tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media puzzle	✓				1
4.	Saya tidak termotivasi untuk menyelesaikan puzzle hingga selesai	✓				1
5.	Saya merasa bosan jika guru mengajar dengan ceramah		✓			2
6.	Saya tidak berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan puzzle dengan lebih baik	✓				1
7.	Saya tidak ingin mencoba permainan media puzzle lagi		✓			2
8.	Saya tidak fokus saat belajar menggunakan puzzle	✓				2
9.	Media puzzle tidak membantu saya memahami tata cara wudhu dengan lebih mudah	✓				2
10.	Saya tidak memperhatikan setiap langkah dalam tata cara wudhu saat menyelesaikan puzzle		✓			1

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama : *Adi*

Kelas : *1*

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih!!!

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (STS)	Tidak Setuju (TS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (ST)	
1.	Saya tidak senang ketika belajar tata cara wudhu menggunakan media puzzle	✓				1
2.	Saya merasa tidak puas telah berhasil menyelesaikan puzzle tentang tata cara wudhu		✓			2
3.	Saya tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media puzzle	✓				1
4.	Saya tidak termotivasi untuk menyelesaikan puzzle hingga selesai		✓			2
5.	Saya merasa bosan jika guru mengajar dengan ceramah	✓				1
6.	Saya tidak berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan puzzle dengan lebih baik		✓			2
7.	Saya tidak ingin mencoba permainan media puzzle lagi	✓				1
8.	Saya tidak fokus saat belajar menggunakan puzzle	✓				1
9.	Media puzzle tidak membantu saya memahami tata cara wudhu dengan lebih mudah	✓				1
10.	Saya tidak memperhatikan setiap langkah dalam tata cara wudhu saat menyelesaikan puzzle	✓				1

Lampiran 17 Lembar Angket Setelah Menggunakan Media

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama : M. Z. V

Kelas : /

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih!!!

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (STS)	Tidak Setuju (TS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (ST)
1.	Saya merasa senang ketika belajar tata cara wudhu menggunakan media puzzle			✓	✓
2.	Saya merasa puas telah berhasil menyelesaikan puzzle tentang tata cara wudhu				✓
3.	Saya aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media puzzle				✓
4.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan puzzle hingga selesai				✓
5.	Saya berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan puzzle dengan lebih baik				✓
6.	Puzzle membuat saya lebih penasaran untuk mempelajari tata cara wudhu				✓
7.	Saya ingin mencoba permainan media puzzle lagi				✓
8.	Saya lebih fokus saat belajar menggunakan puzzle				✓
9.	Media puzzle membantu saya memahami tata cara wudhu dengan lebih mudah				✓
10.	Saya memperhatikan setiap Langkah dalam tata cara wudhu saat menyelesaikan puzzle				✓

90

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas : 1

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih!!!

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (STS)	Tidak Setuju (TS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (ST)	
1.	Saya merasa senang ketika belajar tata cara wudhu menggunakan media puzzle			✓		3
2.	Saya merasa puas telah berhasil menyelesaikan puzzle tentang tata cara wudhu			✓		3
3.	Saya aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media puzzle		✓			2
4.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan puzzle hingga selesai		✓			2
5.	Saya berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan puzzle dengan lebih baik			✓		3
6.	Puzzle membuat saya lebih penasaran untuk mempelajari tata cara wudhu		✓			2
7.	Saya ingin mencoba permainan media puzzle lagi		✓			2
8.	Saya lebih fokus saat belajar menggunakan puzzle				✓	4
9.	Media puzzle membantu saya memahami tata cara wudhu dengan lebih mudah			✓		3
10.	Saya memperhatikan setiap Langkah dalam tata cara wudhu saat menyelesaikan puzzle					1

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama : Yi Farha

Kelas : I 1020

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih!!!

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (STS)	Tidak Setuju (TS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (ST)	
1.	Saya merasa senang ketika belajar tata cara wudhu menggunakan media puzzle				✓	4
2.	Saya merasa puas telah berhasil menyelesaikan puzzle tentang tata cara wudhu				✓	4
3.	Saya aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media puzzle			✓		3
4.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan puzzle hingga selesai			✓		3
5.	Saya berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan puzzle dengan lebih baik				✓	4
6.	Puzzle membuat saya lebih penasaran untuk mempelajari tata cara wudhu			✓		3
7.	Saya ingin mencoba permainan media puzzle lagi				✓	4
8.	Saya lebih fokus saat belajar menggunakan puzzle			✓		3
9.	Media puzzle membantu saya memahami tata cara wudhu dengan lebih mudah				✓	4
10.	Saya memperhatikan setiap Langkah dalam tata cara wudhu saat menyelesaikan puzzle				✓	4

33

Lembar 18 Hasil Angket Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media

Hasil Angket Sebelum Menggunakan Media

no absen	pernyataan sebelum menggunakan media										total		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	15
2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	13
3	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	15
4	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	17
5	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	13
6	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	15
7	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	15
8	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	15
9	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	15
10	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	16
11	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	13
12	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	15
13	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	17
14	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	16
15	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	16
16	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	14
17	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	15
18	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	14
19	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	13
20	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	14
21	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	15
22	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	14
23	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	15
24	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	14
25	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	13
26	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	16

Hasil Angket Setelah Menggunakan Media

no absen	pernyataan setelah menggunakan media											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	total	
1	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	34	34
2	3	3	2	2	3	2	2	4	3	1	25	25
3	4	3	3	4	2	2	3	4	3	3	31	31
4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	35	35
5	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	37	37
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
8	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	35	35
9	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	35	35
10	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	34	34
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
12	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	38
13	4	3	3	4	2	2	3	4	2	3	30	30
14	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	36	36
15	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	37	37
16	3	4	3	4	3	4	1	4	3	4	33	33
17	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	35	35
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
19	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	34	34
20	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	36	36
21	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	35	35
22	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	35	35
23	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	37	37
24	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36	36
25	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	36	36
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	30

Hasil Angket Respon Siswa

nama	1	2	3	4	5	6	7	8	jumlah	skor maksimum	persen	RATA"
caca	4	3	3	4	4	4	4	4	30	32		93.75
sasa	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32		100
sovila	4	3	4	3	4	3	4	3	28	32		87.5
ardan	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32		100
nizam	4	3	3	3	4	3	4	3	27	32		84.375
rendra	4	3	4	4	4	4	4	4	31	32		96.875
abiyu	3	3	3	3	4	4	4	4	28	32		87.5
putra	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32		100
arka	3	3	3	3	4	4	4	4	28	32		87.5
aqila	4	3	4	3	4	3	4	4	29	32		90.625
R	4	3	3	3	4	3	3	4	27	32		84.375
latif	4	3	4	3	4	4	3	4	29	32		90.625
yusuf	4	4	4	3	4	3	3	4	29	32		90.625
natan	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32		100
sila	4	3	4	3	4	3	4	4	29	32		90.625
admeira	4	4	4	3	4	3	4	4	30	32		93.75
salsa	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32		100
afnan	4	4	3	4	3	4	3	3	28	32		87.5
saka	3	4	4	3	3	4	3	4	28	32		87.5
ajeng	4	3	4	3	4	4	3	4	29	32		90.625
sofian	4	4	4	4	4	3	4	4	31	32		96.875
sifana	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32		75
chio	4	3	4	3	3	4	3	3	27	32		84.375
arfiana	4	3	3	4	4	4	4	4	30	32		93.75
nazul	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32		100
p	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32		100
	100	90	96	90	100	95	96	99	766			92.06731
	104	104	104	104	104	104	104	104				
%	96.15385	86.53846	92.30769	86.53846	96.15385	91.34615	92.30769	95.19231				
rata rata	92.06731											

Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian

Gambar Izin Pra Riset Kepada Kepala Sekolah



Gambar Izin Riset Kepada Kepala Sekolah



Gambar Mengajar Menggunakan Metode Ceramah



Gambar Menggunakan Media Puzzle Tata Cara Wudhu





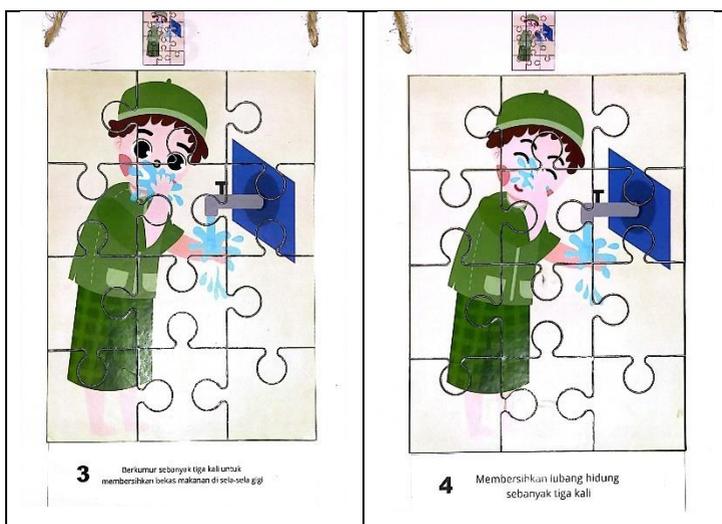
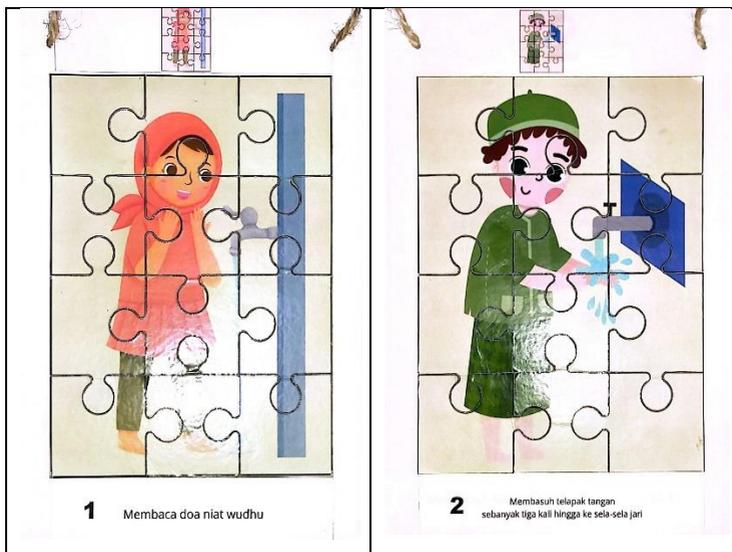
Gambar Setelah Menyusun Puzzle

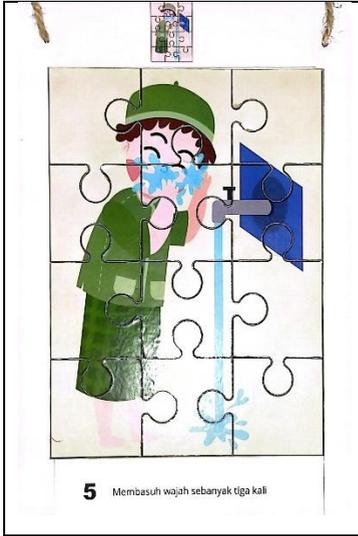


Gambar Mengerjakan Angket

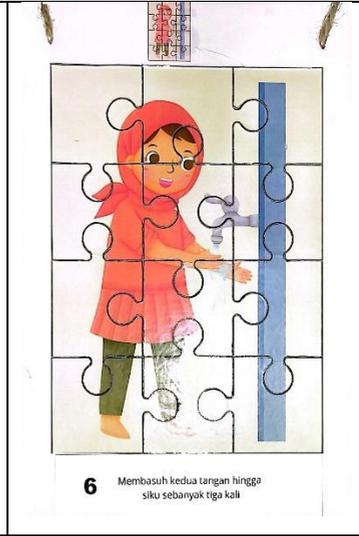


Gambar Media Pembelajaran Puzzle Tata Cara Wudhu

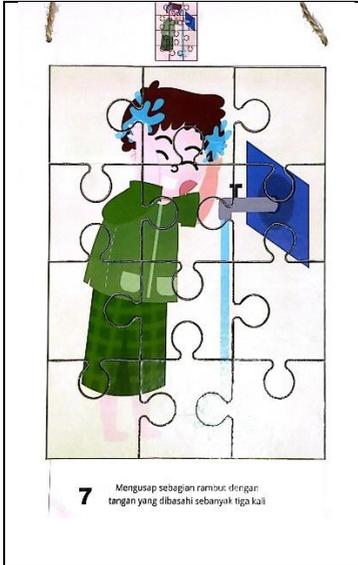




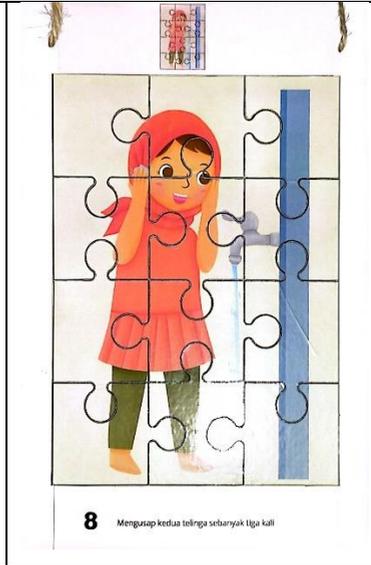
5 Membasuh wajah sebanyak tiga kali



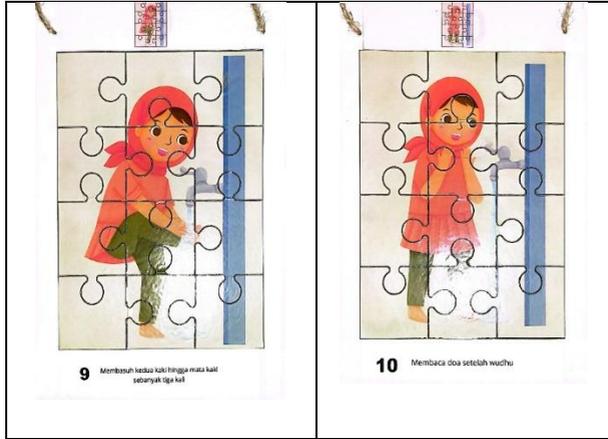
6 Membasuh kedua tangan hingga siku sebanyak tiga kali



7 Mengusap sebagian rambut, telinga tangan yang dibasahi sebanyak tiga kali



8 Mengusap kedua telinga sebanyak tiga kali



Doa Niat Wudhu

نَوَيْتُ الْوُضُوءَ لِرَفْعِ الْوَضْعِ الْاِصْغَرِ فَرَضًا لِلَّهِ تَعَالَى

Arab-Latin: Nawaitul wudua lirof'il hadatsii asghhor fardhon lillaahi ta'ala.

Artinya: "Aku niat berwudu untuk menghilangkan hadas kecil, fardhu, karena Allah."

Doa Setelah Wudhu

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ.
اللَّهُمَّ اجْعَلْنِي مِنَ التَّوَّابِينَ وَاجْعَلْنِي مِنَ الْمُتَطَهِّرِينَ وَاجْعَلْنِي مِنَ عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ

Bacaan Latin: Asyhadu an laa ilaaha illallah wahdahu laa sya'fiikalah. Wa asyhadu anna muhammadan (abduhu) warasuluh. Allaahumma j'alnii mina-t-tawwaabina waj'alnii minal mutatahahirin

Artinya: Aku bersaksi bahwa tidak ada Tuhan selain Allah yang Maha Esa dan tiada sekutu bagi-Nya. Dan aku bersaksi bahwa Muhammad adalah hamba dan utusan-Nya. Ya Allah, jadikanlah aku termasuk orang yang bertaubat dan dan jadikanlah aku termasuk orang-orang yang saleh jadikanlah aku termasuk orang yang menyucikan diri.

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Rizky Purbaningrum

Tempat, Tanggal Lahir : Grobogan, 12 Juli
2002

Alamat Rumah : Dsn. Ngegong, Ds.
Rejosari, Kec.
Kradenan Kab.
Grobogan

No HP : 082232744172

E-mail :

rizkypurbaningrum12@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Darmawanitas 1 Rejosari
2. SDN 1 Rejosari
3. MTs Pondok Modern AL-Barokah
4. KMI Pondok Modern Al-Barokah

Semarang, 10 Maret 2025

Rizky Purbaningrum

NIM. 2103096111