

Research Article

Innovation of Wudu Procedure Puzzle Media in Grade VIII Fiqh Instruction at MTsN 1 Tuban

Meilani

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban
E-mail: meilanimela515@gmail.com

Revia Eka Dian Aprilia

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban
E-mail: reviaaprilia8@gmail.com

Syafa Layyina Amalia

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban
E-mail: syafaamalia412@gmail.com

Fitri Minhatus Saniyah

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban
E-mail: fitritbn89@gmail.com

Copyright © 2026 by Authors, Published by Mazidah: Journal Of Educational Research. This is an open access article under the CC BY License: (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Received : July 23, 2026

Revised : August 16, 2026

Accepted : September 8, 2026

Available online : September 10, 2026

How to Cite: Meilani, Revia Eka Dian Aprilia, Syafa Layyina Amalia, & Fitri Minhatus Saniyah. (2026). Innovation of Wudu Procedure Puzzle Media in Grade VIII Fiqh Instruction at MTsN 1 Tuban. Mazidah: Journal Of Educational Research, 2(3), 122-142. <https://doi.org/10.63738/mazidah.v2i3.39>

Abstract

This study aims to design an innovative puzzle-based media for teaching the procedures of wudu in Fiqh learning for Grade VIII students at MTsN 1 Tuban based on the results of a learning needs analysis. This study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through interviews, indirect observations, and documentation studies involving a Fiqh teacher. The collected data were analyzed to identify learning conditions, the use of instructional media, and the need for learning media that are appropriate to students' characteristics. The findings revealed that the instructional media used in Fiqh learning were quite diverse, including LCD projectors, PowerPoint presentations, songs, and concrete teaching aids. However, there was no educational game-based learning media that could actively engage students, particularly in learning the procedures of wudu, which require an understanding of systematic steps. Based on the results of the needs analysis, a puzzle-based wudu procedure media was designed as an innovation in Fiqh instructional media that integrates learning and play. This media consists of puzzle piece

representing the steps of wudu, which students are required to arrange sequentially according to the correct procedure. The puzzle-based wudu procedure media was designed as an alternative instructional medium with the potential to help students understand the sequence of wudu more easily, increase student engagement in learning, and create a more interactive and enjoyable learning atmosphere. Therefore, the puzzle-based wudu procedure media can serve as an alternative innovation in Fiqh instructional media that meets the needs of Grade VIII students at MTsN 1 Tuban.

Keywords: Innovation, Learning Media, Puzzle, Wudu Procedures, Fiqh Instruction.

Inovasi Media Puzzle Tata Cara Wudhu pada Pembelajaran Fiqh Kelas VIII MTsN 1 Tuban

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang inovasi media puzzle tata cara wudhu pada pembelajaran Fiqh kelas VIII MTsN 1 Tuban berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi tidak langsung, dan studi dokumentasi terhadap guru mata pelajaran Fiqh. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, penggunaan media, serta kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Fiqh sudah cukup beragam, seperti LCD, PowerPoint, lagu, dan alat peraga konkret. Meskipun demikian, belum terdapat media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat melibatkan siswa secara aktif, khususnya pada materi tata cara wudhu yang memerlukan pemahaman langkah-langkah secara sistematis. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dirancang media puzzle tata cara wudhu sebagai inovasi media pembelajaran Fiqh yang menggabungkan unsur belajar dan bermain. Media ini disusun dalam bentuk potongan-potongan langkah wudhu yang harus dirangkai secara berurutan oleh siswa sesuai tata cara yang benar. Media puzzle tata cara wudhu dirancang sebagai alternatif media pembelajaran yang berpotensi membantu siswa memahami urutan wudhu secara lebih mudah, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media puzzle tata cara wudhu dapat menjadi salah satu alternatif inovasi media pembelajaran Fiqh yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VIII MTsN 1 Tuban.

Kata Kunci: Inovasi, Media Pembelajaran, Puzzle, Tata Cara Wudhu, Pembelajaran Fiqh.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dibentuk sikap, keterampilan, serta nilai-nilai yang menjadi bekal dalam kehidupan. Pendidikan dipahami sebagai suatu proses yang terstruktur dan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Dalam konteks pendidikan Islam, proses pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter dan pengamalan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari (Hesti & Jasiah, 2025).

Selain itu, pendidikan yang berkualitas sangat ditentukan oleh keberhasilan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Guru memiliki peran penting dalam merancang pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran

berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami, menarik perhatian siswa, serta meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran (Astriani, 2024). Secara teoretis, media pembelajaran juga memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi dan aktivitas langsung (Susanti & Rusmini, 2026).

Dalam pembelajaran Fiqih, khususnya pada materi tata cara wudhu, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting. Hal ini dikarenakan materi wudhu tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga membutuhkan pemahaman praktis dan urutan yang sistematis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami sekaligus mengingat langkah-langkah wudhu dengan benar (Purbaningrum, 2025). Selain itu, siswa kelas VIII berada pada tahap perkembangan remaja awal yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, menantang, serta melibatkan aktivitas secara langsung. Kondisi ini menuntut guru untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fiqih di madrasah masih menghadapi berbagai kendala, seperti penggunaan metode yang kurang variatif dan media yang belum sepenuhnya interaktif. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang tertarik, kurang aktif, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan (Hesti & Jasiah, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Fiqih kelas VIII di MTsN 1 Tuban, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas pada media konvensional seperti buku, LKS, serta sesekali menggunakan media berbasis teknologi seperti PowerPoint dan video. Pemilihan media tersebut didasarkan pada kemudahan penggunaan serta ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa hambatan, seperti keterbatasan waktu, kurangnya variasi media, serta respon siswa yang cenderung kurang aktif dalam pembelajaran. Selain itu, siswa diketahui lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan bersifat menyenangkan.

Secara teoretis, pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan (game-based learning) terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan (aulana dkk., 2026). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan adalah media puzzle. Puzzle merupakan media pembelajaran yang berbentuk potongan-potongan gambar atau informasi yang harus disusun menjadi satu kesatuan yang utuh (Kafabillah & Huda, 2024).

Penggunaan media puzzle tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis, konsentrasi, kerja sama, serta kesabaran siswa dalam menyelesaikan suatu tugas (Maghfiroh, 2025).

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa karena menggabungkan unsur belajar dan bermain secara bersamaan. Puzzle juga dapat merangsang motivasi, konsentrasi, kemampuan pemecahan masalah, serta memperkuat retensi informasi melalui pengalaman visual dan motorik (S. P. Azizah & Stefani, 2025).

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara tersebut, diketahui bahwa meskipun media pembelajaran telah digunakan, namun belum terdapat media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti puzzle dalam pembelajaran Fiqih, khususnya pada materi tata cara wudhu. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan kebutuhan pembelajaran yang ditemukan di lapangan, peneliti merancang media puzzle tata cara wudhu sebagai salah satu inovasi media pembelajaran Fiqih. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami urutan tata cara wudhu secara lebih sistematis, menarik, dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada inovasi media puzzle tata cara wudhu dalam pembelajaran Fiqih kelas VIII di MTsN 1 Tuban. Inovasi media ini dirancang berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan perlunya media yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi pembelajaran Fiqih di MTsN 1 Tuban, menganalisis kebutuhan media pembelajaran, serta merancang media puzzle tata cara wudhu sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami urutan wudhu secara lebih sistematis dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran Fiqih, menganalisis kebutuhan media pembelajaran, serta merancang inovasi media puzzle tata cara wudhu bagi siswa kelas VIII MTsN 1 Tuban. [Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan kondisi pembelajaran secara kontekstual berdasarkan data lapangan mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran secara komprehensif. Penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk memahami fenomena secara alamiah dengan menekankan pada makna dan proses, bukan pada generalisasi (Nurrisa & Hermina, 2025). Selain itu, pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara alami dan menekankan pada makna serta proses yang terjadi di lapangan (Fadli, 2021).

Secara teoretis, penelitian ini berorientasi pada kajian media pembelajaran dan kebutuhan belajar peserta didik yang menekankan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar (Bilqis dkk., 2025). Dalam konteks ini, pembelajaran Fiqh khususnya materi tata cara wudhu membutuhkan media yang interaktif dan aplikatif agar siswa lebih mudah memahami langkah-langkah ibadah. Oleh karena itu, hasil temuan di lapangan digunakan sebagai dasar untuk merancang inovasi media pembelajaran berupa puzzle tata cara wudhu.

Lokasi penelitian ini berada di MTsN 1 Tuban yang beralamat di Jalan Pangeran Diponegoro Nomor 06, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan pada Hari Senin, 16 Juni 2025. Subjek penelitian adalah guru mata pelajaran Fiqh sekaligus wali kelas, yaitu Ibu Ratna Hidayatussa'diyyah, S.Pd.I., sebagai informan utama yang memberikan informasi terkait penggunaan media pembelajaran di kelas VIII.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru Fiqh terkait penggunaan media pembelajaran, hambatan, respon siswa, serta kebutuhan media pembelajaran yang mendukung materi tata cara berwudhu. Adapun data sekunder diperoleh melalui studi literatur dari jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan buku yang relevan dengan media pembelajaran dan pembelajaran Fiqh, serta media puzzle sebagai inovasi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi tidak langsung (*indirect observation*), dan dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan pedoman pertanyaan yang mencakup penggunaan media, alasan pemilihan media, kendala, respon siswa, serta efektivitas pembelajaran. Teknik wawancara ini memungkinkan peneliti menggali data secara mendalam dan fleksibel sesuai kebutuhan penelitian (Hasanah, 2017). Selanjutnya, observasi tidak langsung dilakukan melalui informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran Fiqh terkait kondisi pembelajaran di kelas tanpa keterlibatan peneliti secara langsung dalam proses pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi dilakukan dengan mencatat hasil wawancara serta mengumpulkan referensi pendukung dari berbagai sumber literatur.

Penelitian ini juga dilanjutkan dengan analisis kebutuhan (*need analysis*) untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran di lapangan dengan kebutuhan ideal pembelajaran Fiqh. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam merancang inovasi media pembelajaran berupa media puzzle tata cara wudhu yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pelajaran. Dengan demikian, data empiris dalam penelitian ini difokuskan pada hasil wawancara, observasi tidak langsung, kajian literatur, serta analisis kebutuhan yang menjadi dasar munculnya inovasi media pembelajaran tersebut.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*) dengan menggunakan alat bantu berupa pedoman wawancara dan catatan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini, model analisis mengacu pada konsep analisis interaktif yang dikemukakan oleh

Miles dan Huberman, yang lazim digunakan dalam penelitian kualitatif (Ruslin dkk., 2022).

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan teori, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara dengan kajian literatur yang relevan. Selain itu, dilakukan pula pengecekan ulang data hasil wawancara untuk memastikan kesesuaian informasi yang diperoleh. Teknik triangulasi merupakan cara yang umum digunakan untuk meningkatkan validitas dalam penelitian kualitatif (Husnullail & Jailani, 2024). Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan deskripsi penggunaan media pembelajaran Fiqih di MTsN 1 Tuban serta rancangan inovasi media pembelajaran berupa puzzle tata cara wudhu sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VIII.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dalam penelitian ini diperoleh melalui kegiatan wawancara, observasi tidak langsung, dan studi dokumentasi yang dilakukan di MTsN 1 Tuban. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Fiqih sebagai informan utama untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta kebutuhan perancangan inovasi media pada materi tata cara wudhu. Sementara itu, observasi tidak langsung dilakukan melalui keterangan informan mengenai kondisi pembelajaran Fiqih di kelas VIII, penggunaan media pembelajaran, dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menjawab fokus penelitian mengenai kebutuhan inovasi media pembelajaran Fiqih pada materi tata cara wudhu. Analisis dilakukan melalui tiga aspek utama, yaitu: (1) Observasi pembelajaran Fiqih dan media pembelajaran yang digunakan di MTsN 1 Tuban, (2) analisis kebutuhan pengembangan media puzzle tata cara wudhu berdasarkan hasil observasi dan wawancara, serta (3) rancangan inovasi media puzzle tata cara wudhu sebagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran Fiqih.

Hasil Observasi Pembelajaran Fiqih di MTsN 1 Tuban

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran karena dapat membantu siswa memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Aghni, 2018). Selain itu, media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Nurseto, 2012).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada Hari Senin, 16 Juni 2025 di MTsN 1 Tuban, diperoleh informasi bahwa guru mata pelajaran Fiqih, Ibu Ratna Hidayatussa'diyyah, S.Pd.I., telah menggunakan berbagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan. Variasi media tersebut menunjukkan adanya upaya guru untuk

menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Hidayatussa'diyyah, Wawancara 16 Juni 2025).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan cukup beragam. Pada materi yang membutuhkan visualisasi, seperti haji, umrah, dan salat dalam kondisi darurat, guru memanfaatkan LCD dan proyektor untuk menampilkan gambar, video, maupun penjelasan materi secara visual. Penggunaan media visual tersebut membantu siswa memahami konsep dan prosedur ibadah yang sulit dijelaskan hanya melalui ceramah. Selain itu, guru juga menggunakan PowerPoint (PPT) untuk menyajikan materi secara sistematis dan bertahap sehingga memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran (Hidayatussa'diyyah, Wawancara 16 Juni 2025).

Pada materi dzikir dan doa, guru menerapkan media berbasis lagu (*singing-based learning*) dengan bantuan mic Bluetooth dan telepon genggam. Lagu digunakan untuk membantu siswa menghafal bacaan dzikir dan doa dengan lebih mudah. Lirik lagu dituliskan di papan tulis kemudian dinyanyikan bersama-sama sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain media digital, guru juga memanfaatkan media konkret berupa alat peraga yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Sebagai contoh, pada materi penyembelihan digunakan alat peraga berupa pisau, sedangkan pada materi salat jenazah digunakan manekin sebagai media praktik. Penggunaan media konkret tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan demonstrasi dan praktik (Hidayatussa'diyyah, Wawancara 16 Juni 2025).

Temuan ini menunjukkan bahwa guru telah berupaya menerapkan pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan berbagai jenis media, baik media visual, audio, maupun konkret. Variasi media tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran berdiferensiasi yang menekankan pentingnya memberikan pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Melalui penggunaan media yang beragam, siswa dapat belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing, baik visual, auditori, maupun kinestetik.

Berdasarkan hasil wawancara, pemilihan media pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berdiferensiasi. Guru menjelaskan bahwa penggunaan media bertujuan untuk mengakomodasi berbagai kecerdasan dan gaya belajar siswa sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Penggunaan gambar, video, lagu, serta praktik langsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat, mendengar, dan melakukan aktivitas pembelajaran secara aktif (Hidayatussa'diyyah, Wawancara 16 Juni 2025).

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Fadilah dkk., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Meskipun penggunaan media pembelajaran di MTsN 1 Tuban telah

dilakukan secara beragam, hasil wawancara menunjukkan adanya beberapa hambatan dalam pelaksanaannya. Hambatan utama yang dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya ketersediaan LCD dan proyektor yang belum tersedia di setiap ruang kelas. Akibatnya, ketika guru ingin menggunakan media visual tertentu, kegiatan pembelajaran harus dipindahkan ke aula sekolah yang penggunaannya harus bergantian dengan mata pelajaran lain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas pembelajaran masih menjadi faktor penting dalam optimalisasi penggunaan media pembelajaran di sekolah (Hidayatussa'diyyah, Wawancara 16 Juni 2025).

Meskipun terdapat hambatan, respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tergolong sangat positif. Menurut guru, siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan fokus ketika pembelajaran menggunakan media dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Penggunaan media audio-visual dan alat peraga membantu siswa memahami materi secara lebih cepat karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat dan mempraktikkan materi secara langsung.

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan media pembelajaran dinilai cukup efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Selain itu, proses evaluasi pembelajaran juga telah memanfaatkan media digital seperti Quizizz, Google Form, dan ZIA (Zenius Integrated Assessment) yang digunakan dalam pelaksanaan ulangan harian maupun penilaian akhir. Pemanfaatan teknologi digital tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih di MTsN 1 Tuban telah berupaya menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pendidikan (Hidayatussa'diyyah, Wawancara 16 Juni 2025).

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Fiqih di MTsN 1 Tuban telah dilaksanakan secara cukup variatif dengan memanfaatkan media visual, audio, konkret, dan digital. Media yang digunakan terbukti mampu meningkatkan keaktifan, perhatian, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara juga ditemukan bahwa belum terdapat media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang secara khusus digunakan dalam pembelajaran Fiqih, terutama pada materi tata cara wudhu. Temuan inilah yang kemudian menjadi dasar untuk melakukan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran serta merancang inovasi media puzzle tata cara wudhu sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII MTsN 1 Tuban.

Analisis Kebutuhan Inovasi Media Puzzle Tata Cara Wudhu

Setelah memperoleh gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran Fiqih di MTsN 1 Tuban, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kebutuhan pembelajaran yang diharapkan. Analisis

kebutuhan menjadi tahapan penting dalam pengembangan media pembelajaran karena dapat memberikan informasi mengenai kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, serta permasalahan yang ditemukan di lapangan sebagai dasar dalam merancang inovasi pembelajaran yang tepat (S. N. Azizah, 2024).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah media puzzle. Puzzle merupakan media pembelajaran yang terdiri atas bagian-bagian tertentu yang harus disusun menjadi suatu bentuk atau informasi yang utuh. Dalam kegiatan pembelajaran, puzzle dapat membantu siswa memahami konsep maupun urutan prosedur secara lebih mudah. Selain meningkatkan pemahaman materi, penggunaan puzzle juga dapat melatih konsentrasi, ketelitian, kemampuan berpikir logis, serta kerja sama antarsiswa melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih di MTsN 1 Tuban, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini sudah cukup beragam, meliputi media visual, audio, konkret, dan digital. Penggunaan LCD, PowerPoint, video pembelajaran, lagu, alat peraga konkret, serta media digital untuk kegiatan evaluasi telah membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan antusiasme mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga menjelaskan bahwa siswa cenderung lebih aktif dan bersemangat ketika pembelajaran melibatkan aktivitas langsung dibandingkan ketika hanya menerima penjelasan secara verbal.

Meskipun media pembelajaran yang digunakan sudah cukup variatif, hasil wawancara menunjukkan bahwa belum terdapat media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang digunakan secara khusus dalam pembelajaran Fiqih, terutama pada materi tata cara wudhu. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kebutuhan ini menjadi penting mengingat materi tata cara wudhu bersifat prosedural dan menuntut siswa memahami urutan langkah-langkah secara sistematis agar mampu mempraktikkannya dengan benar.

Selain itu, siswa kelas VIII yang berada pada masa remaja awal cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, kerja sama, tantangan, dan unsur permainan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik sekaligus membantu mereka memahami urutan tata cara wudhu secara lebih menarik dan bermakna.

Hasil analisis kebutuhan ini diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media puzzle efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Marzuki & Agustina, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan keaktifan siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penelitian (Syafitri & Supriansyah, 2024a) juga menjelaskan bahwa media puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian (Sari dkk., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media puzzle mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, konsentrasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kajian penelitian terdahulu, ditemukan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kondisi pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran Fiqih pada materi tata cara wudhu memerlukan media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Namun, media berbasis permainan edukatif yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut belum tersedia dalam pembelajaran Fiqih di MTsN 1 Tuban.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur visual, aktivitas langsung, dan permainan edukatif dalam satu media pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media puzzle tata cara wudhu. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami dan mengingat urutan wudhu secara lebih sistematis melalui kegiatan menyusun langkah-langkah wudhu yang benar.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih kelas VIII di MTsN 1 Tuban memerlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa yang aktif serta mendukung pemahaman materi yang bersifat prosedural. Media puzzle tata cara wudhu dipandang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut karena mampu menggabungkan unsur visual, aktivitas bermain, dan pemahaman prosedural dalam satu kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam perancangan media puzzle tata cara wudhu sebagai inovasi media pembelajaran Fiqih bagi siswa kelas VIII MTsN 1 Tuban.

Inovasi dan Rancangan Media Puzzle Tata Cara Wudhu pada Pembelajaran Fiqih

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, diketahui bahwa pembelajaran Fiqih di MTsN 1 Tuban telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran, seperti LCD, PowerPoint, media berbasis lagu, alat peraga konkret, serta media digital untuk kegiatan evaluasi. Berbagai media tersebut membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Namun, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa belum terdapat media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang secara khusus digunakan pada materi tata cara wudhu. Padahal, materi tersebut bersifat prosedural sehingga memerlukan media yang dapat membantu siswa memahami dan mengingat urutan pelaksanaannya secara sistematis.

Sebagai upaya untuk menjawab kebutuhan tersebut, peneliti merancang inovasi media pembelajaran berupa puzzle tata cara wudhu. Media ini mengintegrasikan unsur visual, aktivitas langsung, dan permainan edukatif dalam satu kegiatan pembelajaran. Pengembangan media puzzle didasarkan pada karakteristik siswa kelas VIII yang cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas, kerja sama, dan tantangan yang menyenangkan. Melalui media ini, siswa tidak hanya memperoleh informasi mengenai tata cara wudhu, tetapi juga terlibat aktif dalam menyusun dan memahami urutan pelaksanaannya.

Media puzzle dipilih karena mampu menggabungkan aktivitas belajar dan bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Selain membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, penggunaan puzzle juga dapat melatih konsentrasi, ketelitian, kemampuan berpikir logis, serta kerja sama antarsiswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media puzzle mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan pemahaman materi karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Permana & Alfurqan, 2023); (Nabil & Nadlif, 2025).

Berdasarkan landasan teoretis dan hasil penelitian terdahulu tersebut, media puzzle tata cara wudhu dipandang relevan untuk dikembangkan sebagai inovasi media pembelajaran Fiqih. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa yang aktif, menyukai aktivitas langsung, dan membutuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, media puzzle tata cara wudhu diharapkan mampu menjembatani kebutuhan siswa dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Isnaini', 2025).

Deskripsi Media Puzzle Tata Cara Wudhu

Media puzzle tata cara wudhu merupakan media pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami urutan pelaksanaan wudhu sesuai dengan ketentuan syariat Islam. Media ini terdiri atas potongan-potongan gambar atau kartu yang menggambarkan setiap tahapan wudhu secara berurutan, mulai dari niat, membasuh wajah, membasuh kedua tangan hingga siku, mengusap sebagian kepala, membasuh kedua telinga, membasuh kedua kaki hingga mata kaki, hingga tertib sebagai bagian dari rangkaian pelaksanaan wudhu yang benar.

Media puzzle dikembangkan dengan menggabungkan unsur visual, permainan, dan aktivitas belajar aktif sehingga siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaannya, siswa diminta menyusun potongan-potongan puzzle yang masih dalam keadaan acak hingga membentuk urutan tata cara wudhu yang benar. Kegiatan tersebut tidak hanya melatih kemampuan siswa dalam memahami materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi secara konkret. Penggunaan gambar dan aktivitas penyusunan secara langsung memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dibandingkan hanya membaca atau mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keaktifan belajar siswa karena melibatkan aktivitas bongkar pasang, pengamatan visual, serta pemecahan masalah sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Anjani & Moussadecq, 2025).

Secara fisik, media puzzle dapat dibuat menggunakan bahan karton tebal

atau *art carton* yang dilaminasi agar lebih kuat dan tahan lama. Setiap bagian puzzle didesain berwarna dan dilengkapi ilustrasi yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Pemilihan desain visual yang menarik dilakukan agar media tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Tujuan Media Puzzle Tata Cara Wudhu

Pengembangan media puzzle tata cara wudhu bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran Fiqih agar menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Secara khusus, tujuan pengembangan media ini meliputi:

1. Membantu siswa memahami urutan tata cara wudhu secara benar sesuai dengan ketentuan syariat Islam.
2. Menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Fiqih.
3. Melatih kemampuan berpikir logis, konsentrasi, dan daya ingat siswa melalui kegiatan penyusunan gambar secara sistematis.
4. Memberikan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.
5. Membantu guru menyampaikan materi tata cara wudhu secara lebih konkret dan mudah dipahami.
6. Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi dan kerja sama kelompok.

Tujuan tersebut sejalan dengan fungsi media pembelajaran yang tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi wudhu dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah atau penjelasan verbal (Isnaini', 2025).

Komponen Media Puzzle Tata Cara Wudhu

Media puzzle tata cara wudhu terdiri atas beberapa komponen yang saling melengkapi sehingga dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

a. Papan Dasar Puzzle

Papan dasar berfungsi sebagai tempat penyusunan potongan-potongan puzzle agar membentuk urutan tata cara wudhu yang benar. Pada bagian tertentu dapat ditambahkan nomor urut atau petunjuk sederhana yang membantu siswa dalam menyusun puzzle.

b. Potongan Gambar atau Kartu Puzzle

Potongan puzzle berisi ilustrasi tahapan pelaksanaan wudhu, seperti niat, membasuh wajah, membasuh kedua tangan hingga siku, mengusap kepala, membasuh telinga, dan membasuh kedua kaki hingga mata kaki. Setiap potongan dirancang dengan gambar yang jelas dan menarik agar mudah dipahami oleh siswa.

c. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan berisi aturan permainan, langkah-langkah penyusunan puzzle, serta tujuan kegiatan pembelajaran. Komponen ini

membantu guru dan siswa memahami cara menggunakan media secara efektif. Kombinasi antara komponen visual dan aktivitas fisik dalam media puzzle menjadikan pembelajaran lebih menarik sekaligus membantu siswa memahami konsep ibadah secara bertahap dan sistematis. Melalui kegiatan menyusun gambar sesuai urutan yang benar, siswa tidak hanya menghafal langkah-langkah wudhu, tetapi juga memahami hubungan antarsetiap tahapan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dengan adanya komponen-komponen tersebut, media puzzle tata cara wudhu dirancang tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Setiap komponen memiliki fungsi yang saling mendukung dalam membantu siswa memahami urutan tata cara wudhu secara lebih konkret, sistematis, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, media puzzle tata cara wudhu memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Fiqih yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII MTsN 1 Tuban.

Cara Penggunaan Media Puzzle Tata Cara Berwudhu

Penggunaan media puzzle tata cara wudhu dalam pembelajaran Fiqih sejalan dengan konsep pembelajaran aktif (active learning) yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar. Dalam pembelajaran aktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung dalam proses menemukan, mengolah, dan memahami pengetahuan melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan media puzzle juga mendukung pembelajaran kolaboratif (collaborative learning) yang memungkinkan siswa bekerja sama, berdiskusi, dan bertukar ide dalam menyelesaikan suatu tugas pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung (Triyono & Fauziyah, 2023).

Penggunaan media puzzle tata cara wudhu dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa berperan aktif dalam menyusun dan memahami urutan tata cara wudhu melalui media puzzle.

Pada tahap awal, guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memberikan pengantar mengenai materi tata cara wudhu. Setelah itu, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang. Pembelajaran kelompok dipilih agar siswa dapat saling berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Setiap kelompok kemudian memperoleh satu set media puzzle tata cara wudhu yang terdiri atas papan dasar puzzle, potongan gambar tahapan wudhu, petunjuk penggunaan, dan materi pendukung. Potongan-potongan puzzle diberikan dalam keadaan acak sehingga siswa harus mengamati, mendiskusikan, dan menyusunnya menjadi urutan tata cara wudhu yang benar sesuai ketentuan syariat Islam.

Selama proses penyusunan puzzle, guru melakukan pendampingan dengan

memberikan arahan apabila terdapat kelompok yang mengalami kesulitan. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, mengingat kembali materi yang telah dipelajari, serta menghubungkan setiap tahapan wudhu secara sistematis. Selain itu, proses diskusi kelompok juga melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas bersama.

Setelah seluruh kelompok selesai menyusun puzzle, guru bersama siswa melakukan pengecekan dan pembahasan hasil pekerjaan. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil susunan puzzle mereka serta menjelaskan alasan penyusunan urutan tersebut. Kegiatan presentasi ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa sekaligus melatih keberanian dalam menyampaikan pendapat di depan kelas.

Sebagai tahap akhir, guru dapat melanjutkan kegiatan dengan praktik wudhu secara langsung. Praktik dilakukan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya mampu menyusun urutan tata cara wudhu secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkannya dengan benar dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan media puzzle tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mendukung pencapaian aspek psikomotorik dalam pembelajaran Fiqih.

Secara keseluruhan, langkah penggunaan media puzzle tata cara wudhu meliputi: (1) pemberian apersepsi dan penjelasan materi, (2) pembagian kelompok, (3) penyusunan puzzle secara kolaboratif, (4) diskusi dan presentasi hasil, (5) verifikasi jawaban bersama guru, serta (6) praktik wudhu secara langsung. Tahapan tersebut dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Tahapan penggunaan media puzzle tata cara wudhu tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan kolaboratif yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, diskusi kelompok, presentasi, dan praktik pembelajaran. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan psikomotorik yang dibutuhkan dalam pembelajaran Fiqih (Sulaiman, 2026).

Kelebihan Media Puzzle Tata Cara Wudhu

Media puzzle tata cara wudhu memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung proses pembelajaran Fiqih secara lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan perhatian, serta menumbuhkan motivasi belajar (Tafonao, 2018).

Salah satu kelebihan utama media puzzle tata cara wudhu adalah mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Melalui kegiatan menyusun

potongan-potongan gambar sesuai urutan yang benar, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses menemukan, memahami, dan mengingat materi yang dipelajari. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman kelompoknya dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang nyata (Suparlan, 2019).

Kelebihan berikutnya adalah media puzzle mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Unsur permainan yang terdapat dalam media puzzle menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti kegiatan belajar. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih santai namun tetap bermakna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa merasa belajar sambil bermain (Marzuki & Agustina, 2024).

Selain meningkatkan motivasi belajar, media puzzle juga membantu siswa memahami dan mengingat urutan tata cara wudhu secara lebih sistematis. Materi tata cara wudhu merupakan materi yang bersifat prosedural sehingga menuntut pemahaman mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan secara berurutan. Melalui kegiatan menyusun puzzle, siswa dapat melihat hubungan antara satu tahapan dengan tahapan lainnya sehingga lebih mudah memahami konsep secara menyeluruh. Penggunaan media visual berupa gambar juga membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, media puzzle juga memiliki kelebihan dalam melatih kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah.

Ketika menyusun potongan-potongan gambar yang masih acak, siswa dituntut untuk menganalisis setiap gambar, menentukan urutan yang tepat, serta menyesuaikannya dengan konsep tata cara wudhu yang telah dipelajari sebelumnya. Aktivitas tersebut melatih kemampuan berpikir kritis, konsentrasi, ketelitian, dan kemampuan mengambil keputusan secara tepat dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Syafitri & Supriansyah, 2024b) menunjukkan bahwa media puzzle mampu meningkatkan konsentrasi dan kemampuan berpikir siswa karena melibatkan aktivitas analisis dan pemecahan masalah sederhana.

Kelebihan lainnya adalah mampu mengembangkan kemampuan sosial siswa melalui kegiatan diskusi dan kerja sama kelompok. Dalam proses penyusunan puzzle, siswa saling bertukar pendapat, memberikan masukan, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama. Aktivitas tersebut dapat melatih kemampuan komunikasi, sikap tanggung jawab, toleransi, dan kerja sama antarpeserta didik. Pembelajaran kooperatif seperti ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya interaksi antarsiswa dalam membangun pengetahuan dan keterampilan sosial (Tri Yuni Astuti, 2014).

Dari sisi praktis, media puzzle tata cara wudhu juga memiliki kelebihan

karena mudah dibuat, ekonomis, dan dapat digunakan berulang kali. Media ini dapat dibuat menggunakan bahan sederhana seperti karton tebal atau *art carton* yang dilaminasi sehingga lebih tahan lama. Selain itu, desain puzzle dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa sehingga guru memiliki fleksibilitas dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai kondisi kelas. Penelitian yang dilakukan oleh (Sari dkk., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Temuan tersebut memperkuat bahwa media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Dengan berbagai kelebihan tersebut, media puzzle tata cara wudhu dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Fiqih. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII MTsN 1 Tuban.

Relevansi dan Potensi Media Puzzle Tata Cara Wudhu dalam Pembelajaran Fiqih

Media puzzle tata cara wudhu memiliki relevansi yang sangat kuat dengan karakteristik materi wudhu dalam pembelajaran Fiqih. Materi wudhu merupakan materi yang bersifat prosedural, yaitu materi yang menuntut peserta didik memahami serta mengingat urutan langkah-langkah secara sistematis sebelum mampu mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran tidak cukup hanya dilakukan melalui metode ceramah atau membaca buku teks, tetapi memerlukan media yang mampu membantu siswa memahami hubungan antarsetiap tahapan wudhu secara konkret dan berurutan.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dapat membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami ketika peserta didik terlibat aktif dalam proses menemukan dan membangun pemahamannya sendiri. Dalam konteks ini, media puzzle memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksi pengetahuan tentang tata cara wudhu melalui kegiatan mengamati, mengelompokkan, mendiskusikan, dan menyusun urutan langkah-langkah wudhu secara mandiri maupun kelompok. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal urutan wudhu, tetapi juga memahami keterkaitan antara satu tahapan dengan tahapan lainnya (Azizah Siti Lathifah dkk., 2024).

Relevansi media puzzle dengan materi wudhu juga terlihat dari kesesuaian antara bentuk media dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Potongan-potongan gambar yang disusun secara berurutan membantu siswa mengenali setiap rukun wudhu secara visual sekaligus memperkuat daya ingat mereka terhadap urutan pelaksanaannya. Kegiatan menyusun puzzle memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik,

tidak monoton, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada jenjang MTs yang cenderung menyukai aktivitas interaktif dan kolaboratif.

Selain relevan dengan materi wudhu, media puzzle juga memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih. Potensi tersebut terlihat dari kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Syafitri & Supriansyah, 2024b) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Potensi media puzzle juga didukung oleh penelitian (Wulandari & Ratnawati, 2024) yang menjelaskan bahwa media puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena membantu peserta didik memahami konsep melalui aktivitas penyusunan informasi secara sistematis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Dalam pembelajaran Fiqih, penggunaan media puzzle tata cara wudhu berpotensi mengembangkan berbagai aspek kemampuan peserta didik secara bersamaan. Dari aspek kognitif, media ini membantu siswa memahami dan mengingat urutan pelaksanaan wudhu. Dari aspek afektif, media puzzle dapat menumbuhkan minat, motivasi, serta sikap kerja sama antarsiswa melalui kegiatan diskusi kelompok. Sementara itu, dari aspek psikomotorik, pemahaman yang diperoleh melalui penyusunan puzzle dapat diperkuat melalui praktik wudhu secara langsung sehingga siswa mampu menerapkan materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, konsep media puzzle tidak hanya terbatas pada materi tata cara wudhu. Media ini memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk dikembangkan pada berbagai materi Fiqih lainnya yang bersifat prosedural, seperti tata cara tayamum, urutan gerakan salat, manasik haji, maupun materi ibadah lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media puzzle memiliki potensi keberlanjutan (*sustainability*) sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai topik pembelajaran Fiqih.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media puzzle tata cara wudhu memiliki relevansi yang kuat dengan karakteristik materi wudhu sekaligus potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih. Media ini mampu mengintegrasikan unsur visual, aktivitas langsung, permainan edukatif, serta pembelajaran kolaboratif dalam satu kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, media puzzle tata cara wudhu dapat menjadi alternatif inovasi media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran Fiqih yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Fiqih

di kelas VIII MTsN 1 Tuban telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran, seperti LCD, PowerPoint, media berbasis lagu, alat peraga konkret, dan media digital. Penggunaan media tersebut mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Namun, belum terdapat media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang secara khusus digunakan pada materi tata cara wudhu, padahal materi tersebut bersifat prosedural dan membutuhkan pemahaman urutan langkah yang sistematis.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII yang cenderung menyukai aktivitas langsung, kerja sama, dan pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dirancang media puzzle tata cara wudhu sebagai inovasi media pembelajaran Fiqih yang mengintegrasikan unsur visual, permainan edukatif, dan aktivitas kolaboratif dalam satu kegiatan pembelajaran.

Media puzzle tata cara wudhu memiliki potensi untuk membantu siswa memahami dan mengingat urutan wudhu secara lebih sistematis, meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis, konsentrasi, kerja sama, dan komunikasi. Dengan demikian, media puzzle tata cara wudhu dapat menjadi alternatif inovasi media pembelajaran Fiqih yang relevan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik, sehingga mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anjani, N. N., & Moussadecq, A. (2025). *Perancangan ilustrasi untuk edukasi pengenalan tata cara wudhu dengan media puzzle bagi anak usia dini* [Tesis, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya]. <http://repo.darmajaya.ac.id/id/eprint/23265>
- Astriani, L. (2024). Pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi bangun ruang kelas V SD. *Prosiding Semnaslit LPPM UMJ*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- aulana, A., Muslimin, M., Kurniyawan, M., & Saputra, P. (2026). Penggunaan Game Based Learning untuk efektifitas pembelajaran di SD Muhammadiyah Pakel. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 6(1). <https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2661>
- Azizah, S. N. (2024). Analisis kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran realistik berbasis masalah. *MAXIMA : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1). <https://doi.org/10.30739/maxima.v2i1.3241>
- Azizah, S. P., & Stefani, M. (2025). Efektivitas media puzzle GESIT terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan perilaku remaja awal. *Amerta Nutrition*, 9(1), 112-125. <https://doi.org/10.20473/amnt.v9i1SP.2025.112-125>

- Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Bilqis, N., Jayanti, D., Robiyalloh, O., Muzzammil, F., Pua dah, M. H. K., Rimadani, S. H., Salsabila, T., Pitriani, E., Amelia, L., Meilani, R. N., & Delia, K. (2025). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar di SDN 1 Pasirbatang. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(2). <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1584>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fadli, M. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hesti, R. D., & Jasiah. (2025). Pengembangan media pembelajaran Edpuzzle untuk meningkatkan hasil belajar akidah akhlak siswa MTs Darul Amin Palangka Raya. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1). <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/635>
- Husnullail, M., & Jailani, M. S. (2024). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam riset ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2). <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Isnaini, K. (2025). Penerapan media permainan puzzle untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, 3(9). <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/Index>
- Kafabillah, A., & Huda, A. Z. (2024). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan motivasi menghafal hadits mata pelajaran Alquran Hadits kelas VIII J Madrasah Tsanawiyah Manbail Futuh Tuban. *Al Amin: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 1(1). <https://jurnal.staialami.ac.id/index.php/alaman/article/view/11>
- Maghfiroh, L. (2025). Media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. *AT-TAKLIM : Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(11). <https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/at-taklim>
- Marzuki, I., & Agustina, S. A. R. (2024). Pemanfaat puzzle sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa di UPT SD Negeri 02 Gresik. *JTIEE Journal of Teaching in Elementary Education*, 8(2). <https://doi.org/10.30587/jtiee.v8i2.9167>
- Nabil, M., & Nadlif, A. (2025). Kreativitas pembelajaran PAI dengan menggunakan media crossword puzzle (teka-teki silang) di SDN Kramat Jegu 2. *Jurnal Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v13i2.650>

- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian: Strategi, tahapan, dan analisis data. *Bandung Conference Series: Education*, 2(3).
- Nurseto, T. (2012). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Permana, D., & Alfurqan, A. (2023). Analisis penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha*, 3(1), 40–52. <https://doi.org/10.24036/annuha.v3i1.279>
- Purbaningrum, R. (2025). *Pengembangan media pembelajaran puzzle tata cara wudhu untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 SDN Ngaliyan 05 Semarang* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo]. Walisongo Repository. <https://eprints.walisongo.ac.id>
- Ruslin, Mashuri, M., Rasak, F., Alhabsyi, H., & Syam. (2022). Semi-structured interview: A methodological reflection on the development of a qualitative research instrument in educational studies. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 12(1), 22–29. <https://doi.org/10.9790/7388-1201052229>
- Sari, D. S. K., Purnamasari, V., Kusniati, S., & Miyono, N. (2024). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4).
- Sulaiman. (2026). Implementasi media puzzle bergambar dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik di SDN 01 Bilah Hilir Provinsi Sumatera Utara. *Biannual Conference on Islamic Education: Advancing Excellence on Islamic Education*, 13. <https://bitcoin.or.id/journal/index.php/bitcoin/issue/current>
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *ISLAMIKA*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Susanti, T., & Rusmini, K. (2026). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Sarolangun. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.56699/pendas.v11i1>
- Syafitri, P. I., & Supriansyah, S. (2024a). Upaya meningkatkan motivasi belajar melalui media puzzle pada mata pelajaran IPAS kelas V SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10696–10704. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5482>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tri Yuni Astuti. (2014). *Meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan menyusun puzzle berkelompok di Rhaudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A* [Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta]. https://eprints.uny.ac.id/14245/1/Tri%20Yuni%20Astuti%20_10111247038.pdf
- Triyono, M., & Fauziyah, N. (2023). Analisis peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif model Guided

Discovery Learning pada materi limit fungsi trigonometri. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 29(2), 298.
<https://doi.org/10.30587/didaktika.v29i2.6512>

Wulandari, S. A., & Ratnawati, N. (2024). Development of puzzle game learning media in social sciences subjects to improve student learning outcomes. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1).
<https://doi.org/10.21831/jitp.v11i1.61975>