

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KOTAK KARTU MISTERI  
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN FIQIH IBADAH DI  
SD MUHAMMADIYAH WIWITAN KECAMATAN LAMASI  
KABUPATEN LUWU**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam kepada Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



**UIN PALOPO**

Oleh  
**AFIF ZAIDI AHNAF**  
2002010036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KOTAK KARTU MISTERI  
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN FIQIH IBADAH DI  
SD MUHAMMADIYAH WIWITAN KECAMATAN LAMASI  
KABUPATEN LUWU**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam kepada Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



**UIN PALOPO**

Oleh

**AFIF ZAIDI AHNAF**

2002010036

**Pembimbing:**

- 1. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.**
- 2. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Afif Zaidi Ahnaf  
NIM : 20 0201 0036  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lamasi, 6 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



AFIF ZAIDI AHNAF




20 0201 0036

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri dalam Meningkatkan Pemahaman Fiqih Ibadah di SD Muhammadiyah Wiwitan Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu yang ditulis oleh Afif Zaidi Ahnaf Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010036, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 09 Juli 2025 M bertepatan dengan 14 Muharram 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 23 Juli 2025

### TIM PENGUJI


- |   |               |   |
|---|---------------|---|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang  |    |
| 2. Dr. Taqwa, M.Pd.I.                       | Penguji I     | (.....)   |
| 3. Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.             | Penguji II    | (.....)   |
| 4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.              | Pembimbing I  |   |
| 5. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.     | Pembimbing II |  |

### Mengetahui:

a.n Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP. 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam

  
Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 19910608 201903 1 007

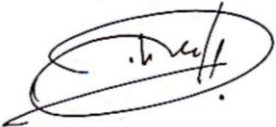
## HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul Penerapan media permainan kotak kartu misteri dalam meningkatkan pemahaman fiqh ibadah di SD Muhammadiyah Wiwitan Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu, yang ditulis oleh Afif Zaidi Ahnaf Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010036, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari rabu, tanggal 14 Mei 2024 bertepatan dengan 16 Dzulqaidah 1446 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

### TIM PENGUJI

1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.

Ketua sidang/Penguji

(  )

tanggal:

2. Dr. Taqwa, M.Pd.I

Penguji I

(  )

tanggal:

3. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

(  )

tanggal:

4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I

Pembimbing I/Penguji

(  )

tanggal:

5. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

(  )

tanggal:



## NOTA DINAS TIM PENGUJI

Dr. Taqwa, M.Pd.I  
Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.  
Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.  
Pertwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.

---

### NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :-  
Hal : skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di  
Palopo

*Assalamu'alaikum wr.wb.*





Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Afif Zaidi Ahnaf  
NIM : 2002010036  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri Dalam Meningkatkan Pemahaman Fiqih Ibadah Di SD Muhammadiyah Wiwitan Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya

*wassalamu'alaikum wr. wb.*

1. Dr. Taqwa, M.Pd.I Penguji I	(  ) Tanggal:
2. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. Penguji II	(  ) Tanggal:
3. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I Pembimbing I/Penguji	(  ) Tanggal:
4. Pertwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II/Penguji	(  ) Tanggal:

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul : *“Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri Dalam Meningkatkan Pemahaman Fiqih Ibadah Di SD Muhammadiyah Wiwitan Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu”*.

Yang ditulis oleh:

Nama : Afif Zaidi Ahnaf  
Nim : 20 0201 0036  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disetujui untuk dilanjutkan untuk di seminar hasil.

Demikian untuk proses selanjutnya.

Palopo, 5 Maret 2025

Pembimbing I



**Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.**  
Tanggal :

Pembimbing II



**Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.**  
Tanggal :

## HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Dra. Hj. Nursyamsi., M.Pd.I.  
Pertivi Kamariah Hasis., S.Pd., M.Pd.

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp :-  
Hal : Skripsi  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di,  
Palopo

*Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi maka peserta didik tersebut di bawah ini:

Nama	: Afif Zaidi Ahnaf
NIM	: 20 0201 0036
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: "Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri Dalam Meningkatkan Pemahaman Fiqih Ibadah Di SD Muhammadiyah Wiwitan Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu"

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi *syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian seminar hasil penelitian.*

Demikain untuk diproses selanjutnya.

*Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I



Dra. Hj. Nursyamsi., M.Pd.I  
Tanggal :

Pembimbing II



Pertivi Kamariah Hasis., S.Pd., M.Pd.  
Tanggal :



## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا  
وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Swt yang telah memberikan kesehatan, perlindungan, kesempatan, semangat, dan pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri Dalam Meningkatkan Pemahaman Fiqih Ibadah Di SD Muhammadiyah Wiwitan Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar serjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa memerlukan bantuan orang lain untuk menjalani hidup dan kehidupannya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan mampu terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan yang baik ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, serta Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I UIN Palopo, Dr. Masruddin, S.S., M. Hum. selaku

Wakil Rektor II UIN Palopo, dan Dr. Takdir, S.H., MH. selaku Wakil Rektor III UIN Palopo.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo beserta Wakil Dekan I Bidang Akademik, Dr. Hj. Fauziah Zanuddin., M.Ag Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan Hj Nursaini., S.Ag., M.Pd. dan Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan, Dr. Taqwa S.Ag., M.Pd.I
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dra. Hj. Nursyamsi., M.Pd.I. selaku Dosen pembimbing I sekaligus Dosen Penasehat Akademik dan Pertiwi Kamariah Hasis., S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan peneliti dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Taqwa, M.Pd.I. selaku Penguji I dan Muh. Yamin., S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Seluruh dosen beserta staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.

7. Zainuddin S., S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta staf dalam ruang lingkup UIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi.
8. Murianto., S.Pd. selaku kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Wiwitan, Bapak Muh. Fajrul Hidayat., S.Pd. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian, serta seluruh siswa siswi kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan yang telah ikut berpartisipasi selama penelitian berlangsung.
9. Kepada orangtua peneliti, Bapak H. Mad Tohir., S.Pd dan Ibu Hj. Suharmiati., S.Pd yang selalu menjadi pendukung nomor satu anak-anaknya dalam melewati segala aspek kehidupan mereka, diucapkan terima kasih sebesar-besarnya. Berkat doa dan dukungannya, peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini .
10. Kepada seluruh keluarga besar peneliti, baik dari pihak Bapak ataupun Ibu, atas semangat yang sudah diberikan, serta dukungan secara mental yang akan selalu peneliti ingat.
11. Kepada semua teman-teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo angkatan 2020, khususnya kelas PAI B atas dukungan dan motivasi selama perkuliahan.
12. Kepada semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu, yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi.

Semoga Allah Swt, membalas segala jasa kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian studi. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam rangka kemajuan pendidikan khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI), dan semoga usaha peneliti bernilai ibadah di sisi Allah Swt.

Peneliti juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kekeliruan serta jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun selalu peneliti harapkan guna perbaikan penulisan skripsi ini.

Lamasi, 23 Januari 2025  
Peneliti,



Afif Zaidi Ahnaf  
NIM. 20 0201 0036

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab – Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	Ĥa	ĥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	Ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	Es dan ye
ص	Šad	š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ža	ž	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik



غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Qi
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ها	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

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

## 2. Vocal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut.

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
آ	<i>Fathah</i>	a	a
إ	<i>Kasrah</i>	i	i
أ	<i>Dammah</i>	u	u

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

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
آي	<i>Fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
أو	<i>Fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هُوْلٌ : *haula*

### 3. Maddah

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

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
...َاَ...ِى	<i>Fathah dan alif atau yā''</i>	ā	a dan garis di atas
بي	<i>Kasrah dan yā''</i>	ī	i dan garis di atas
نو	<i>Ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

يَات : *māta*

قِيل : *qīla*

رَمِي : *ramī*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### 4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk tā marbūtah ada dua yaitu tā marbūtah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].

Sedangkan tā marbūtah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā marbūtah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā marbūtah itu ditransliterasikan dengan ha [h].

رَوْضَةُ الْاِطْفَالِ : *rauḍah al- aṭfāl*

المدينة الفاضلة :al- madīnah al- fāḍilah

الحكمة : al- ḥikmah

## 5. Syaddah (Tasydīd)

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

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al- ḥaqq*

نَعْم : *nu'ima*

عَدُوّ : *'aduwwun*

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

Contoh:

علي : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عربي : 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*, kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata

sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشمس	: <i>al- syamsu</i> ( <i>bukan asy-syamsu</i> )
الزلزلة	: <i>al- zalzalah</i> ( <i>bukan az- zalzalah</i> )
الفلسفة	: <i>al-falsafah</i>
البلاد	: <i>al- bilādu</i>

## 7. Hamzah

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

Contoh :

تأمرون	: <i>ta’murūna</i>
النوع	: <i>al- nau’</i>
شيء	: <i>syai’un</i>
أمرت	: <i>umirtu</i>

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia

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

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

Contoh:

*Syarḥ al- Arba'in al- Nawāwī*

*Rīsālah fi ri'āyahā-Maslahah.*

#### 9. Lafz al-jalālah

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

Contoh:

دين الله : *dīnullah*

بالله : *billāh*

Adapun *tā marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafaz aljalālah*.

Ditranslitesai dengan huruf [t].

Contoh:

هم في رحمة الله : *hum fi raḥmatillāh*

#### 10. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all cops*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang,



tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihī al-Qur'ān*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Naṣr Ḥāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-Maṣlaḥah fī al-Ṭasyrī al-Islāmī*

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

Abū al- Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-

Walid Muḥammad (bukan: Rusyid, Abu al- Walid Muhammad Ibnu).

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan, Zaīd,

Naṣr Ḥamīd Abū)

## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>Subhanahu wa ta'ala</i>
Saw.	= <i>sallallahu 'alaihi wasallam</i>
QS	= al-Qu'an Surah
UIN	= Universitas Islam Negeri
SD	= Sekolah Dasar
PTK	= Penelitian Tindakan Kelas
PAI	= Pendidikan Agama Islam
KOKAMI	= Kotak Kartu Misteri

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS TIM PENGUJI</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>viii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>ix</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>DAFTAR HADIS</b> .....	<b>xxiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah .....	10
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan Penelitian .....	10
E. Kegunaan Penelitian .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Penelitian Relevan .....	12
B. Landasan Teori.....	16
1. Penerapan Media Kotak Kartu Misteri .....	16
2. Pemahaman Fiqih Ibadah.....	21
3. Indikator Pemahaman .....	28

C. Kerangka Pikir .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Desain Penelitian .....	33
C. Prosedur Penelitian .....	37
D. Sasaran Penelitian .....	40
E. Instrumen Penelitian .....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	47
2. Dekripsi Data Hasil Siklus I Dan Silus II .....	54
B. Pembahasan.....	86
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>90</b>
A. Simpulan .....	90
B. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR AYAT**

Kutipan Ayat QS At-Taubah/9:103.....	25
Kutipan Ayat QS Al-Bayyinah/98:5.....	25
Kutipan Ayat QS An-Nisa/4:103.....	26



## **DAFTAR HADIS**

Hadis Tentang Pendidikan .....	2
Hadis Tentang Pengertian Ibadah.....	24

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....	14
Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan.....	36
Tabel 3.2 Kriteria Penerapan Media dan Aktivitas Siswa.....	44
Tabel 3.3 Kriteria Hasil Tes Pemahaman .....	45
Tabel 4.1 Data Pendidik Dan Tenaga Pendidik .....	51
Tabel 4.2 Sarana SD Muhammadiyah Wiwitan.....	52
Tabel 4.3 Prasarana SD Muhammadiyah Wiwitan .....	53
Tabel 4.4 Data Siswa SD Muhammadiyah Wiwitan .....	53
Tabel 4.5 Hasil Observasi Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri (Kokami) Selama Siklus I.....	61
Tabel 4.6 Nilai Keberhasilan Observasi Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri (Kokami) .....	62
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Siklus I.....	63
Tabel 4.8 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	64
Tabel 4.9 Hasil Tes Pemahaman Siswa Siklus I.....	64
Tabel 4.10 Nilai Keberhasilan Pemahaman Siswa Siklus I.....	65
Tabel 4.11 Nilai Ketuntasan Tes Pemahaman Siswa Siklus I .....	66
Tabel 4.12 Hasil Observasi Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri (Kokami) Selama Siklus II .....	73
Tabel 4.13 Nilai Keberhasilan Observasi Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri (Kokami) Siklus II .....	75
Tabel 4.14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Siklus II.....	76
Tabel 4.15 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	77
Tabel 4.16 Hasil Tes Pemahaman Siswa Siklus II.....	77
Tabel 4.17 Nilai Keberhasilan Pemahaman Siswa Siklus II.....	78
Tabel 4.18 Nilai Ketuntasan Pemahaman Siswa Siklus II.....	79
Tabel 4.19 Nilai Perbandingan Hasil Tes Pemahaman Siswa Siklus I & II .....	80
Tabel 4.20 Persentase Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri .....	83
Tabel 4.21 Persentase Aktivitas Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan Kotak Kartu Misteri .....	84
Tabel 4.22 Persentase Hasil Tes Pemahaman Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan Kotak Kartu Misteri .....	85

## **DAFTAR GAMBAR**

Gamabr 2.1 Kerangka Pikir.....	32
Gambar 3.1 Siklus Model Kemis Mc Taggart .....	36
Gambar 4.1 Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri .....	83
Gambar 4.2 Aktivitas Siswa.....	84
Gambar 4.3 Hasil Tes Pemahaman Siswa.....	85

## ABSTRAK

**Afif Zaidi Ahnaf, 2025.** *“Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri dalam Meningkatkan Pemahaman Fiqih Ibadah di SD Muhammadiyah Wiwitan Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu.”* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Hj. Nursyamsi dan Pertiwi Kamariah Hasis.

Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Dasar tepatnya pada materi salat menunjukkan bahwa siswa kurang menguasai materi tersebut. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang berbeda-beda dan minimnya penggunaan media pembelajaran dan metode dalam pembelajaran sehingga siswa kurang dalam mengaplikasikan materi tersebut. Berdasarkan fakta dilapangan penggunaan media buku dan metode ceramah saja dapat menyebabkan siswa bosan serta monoton dan tidak fokusnya siswa terhadap mata pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga siswa banyak yang berkeliaran dari bangkunya dan mengganggu rekannya yang sedang fokus dalam pembelajaran, oleh karena itu media pembelajaran sangat dibutuhkan guna memberikan materi visual dan pengalaman yang baru kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk penerapan media permainan kotak kartu misteri dalam meningkatkan pemahaman fiqih ibadah di SD Muhammadiyah Wiwitan Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu. Metode peneliti ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan menggunakan desain penelitian Kemmis dan MC Tanggart. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan yang berjumlah 25 siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, analisis data observasi penerapan media permainan kotak kartu misteri dan analisis data tes pemahaman siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan Penerapan media permainan kotak kartu misteri dapat meningkatkan pemahaman siswa dan aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Hal ini berdasarkan perbedaan data yang ada pada siklus I dan siklus II, adapun rata-rata penerapan media permainan kotak kartu misteri pada siklus I yaitu 83,13% dan siklus II 91,88%, nilai rata-rata aktivitas siswa di siklus I 80% dan siklus II 90% dan rata-rata hasil tes pemahaman siswa di siklus I 62(44%) dan siklus II 82(80%). Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa penerapan media permainan kotak kartu misteri dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi fiqih ibadah salat.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, Kotak Kartu Misteri, Pemahaman Fiqih Ibadah

**Diverifikasi oleh UPB**

## ABSTRACT

**Afif Zaidi Ahnaf, 2025.** *“The Implementation of the Mystery Card Box Game Media in Enhancing Students’ Understanding of Worship Fiqh at SD Muhammadiyah Wiwitan, Lamasi District, Luwu Regency.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Hj. Nursyamsi and Pertiwi Kamariah Hasis.

In Islamic religious education at the elementary level, especially in the subject of prayer (salat), students were found to have a limited understanding of the material. This is largely due to the lack of engaging teaching methods and minimal use of learning media, which leads to reduced student ability in applying the lesson content. Field observations revealed that the use of textbooks and lecture-based methods alone caused student boredom, a monotonous classroom atmosphere, and a lack of focus, often resulting in students leaving their seats and disturbing their peers. Therefore, the use of educational media is essential to offer visual aids and new learning experiences. This study aims to examine the implementation of the Mystery Card Box game media in improving students’ understanding of worship fiqh at SD Muhammadiyah Wiwitan, Lamasi District, Luwu Regency. The study employed a quantitative approach using the Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model. The subjects were 25 third-grade students at SD Muhammadiyah Wiwitan. Data were collected through interviews, observation, tests, and documentation. The data analysis techniques included observation analysis of the media implementation and test analysis of students’ comprehension. The results indicate that the use of the Mystery Card Box game media significantly enhanced both student understanding and engagement in Islamic religious education. This is evident from the improvements between Cycle I and Cycle II: the average implementation of the media increased from 83.13% in Cycle I to 91.88% in Cycle II; student activity rose from 80% to 90%; and the average test score increased from 62 (44% proficiency) to 82 (80% proficiency). These findings demonstrate that the implementation of the Mystery Card Box game media effectively increased both student activity and understanding of worship fiqh, particularly in the topic of salat.

**Keywords:** Instructional media, Mystery Card Box, Understanding of Worship Fiqh

**Verified by UPB**



## الملخص

عفيف زايدي أحناف، ٢٠٢٥. "تطبيق وسيلة لعبة صندوق البطاقة الغامضة في تحسين فهم فقه العبادة في مدرسة محمدية ويويتان الابتدائية بناحية لماسي، محافظة لُوُو". بحث في شعبة تدريس التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة البوبو الإسلامية الحكومية. تحت إشراف: نورشمسي، وبرتوي كمارية حاسس.

أظهرت ملاحظة واقع تدريس مادة التربية الإسلامية في المرحلة الابتدائية، وخصوصاً في موضوع الصلاة، أن مستوى استيعاب التلاميذ لهذه المادة لا يزال ضعيفاً. ويعود ذلك إلى تنوع أساليب التدريس وقلة استخدام الوسائل التعليمية الفعّالة، مما يؤدي إلى عدم تفاعل التلاميذ بشكل جيد مع المحتوى التعليمي. كما أن الاعتماد على الكتاب المقرر والمحاضرات فقط يجعل الدروس مملة ورتيبة، مما يفقد التلاميذ تركيزهم ويؤدي إلى تشتيت انتباههم داخل الصف. وانطلاقاً من هذه المشكلة، تهدف هذه الدراسة إلى توظيف وسيلة لعبة "صندوق البطاقة الغامضة" لتحسين فهم التلاميذ لمادة فقه العبادة، وذلك في مدرسة محمدية ويويتان بناحية لماسي، محافظة لُوُو. وقد استخدمت الدراسة المنهج الكمي من نوع "البحث الإجمالي الصفي"، وفق تصميم كيمس وماك تاغارت. وبلغ عدد عينة الدراسة ٢٥ تلميذاً من الصف الثالث الابتدائي في المدرسة المذكورة. أما أدوات جمع البيانات فتمثلت في: المقابلة، والملاحظة، والاختبار، والتوثيق. وتم تحليل البيانات باستخدام تحليل ملاحظات تنفيذ الوسيلة التعليمية، وتحليل نتائج اختبارات الفهم لدى التلاميذ. وقد بيّنت نتائج الدراسة أن استخدام وسيلة لعبة صندوق البطاقات الغامضة ساهم بشكل ملحوظ في تحسين مستوى الفهم والأنشطة التعليمية لدى التلاميذ في مادة التربية الإسلامية. حيث ارتفعت نسبة تطبيق الوسيلة من ٨٣,١٣٪ في الدورة الأولى إلى ٩١,٨٨٪ في الدورة الثانية، كما زادت نسبة النشاط لدى التلاميذ من ٨٠٪ إلى ٩٠٪، وارتفع متوسط نتائج اختبارات الفهم من ٦٢ (٤٤٪) في الدورة الأولى إلى ٨٢ (٨٠٪) في الدورة الثانية. وبناءً على ما سبق، يتضح أن استخدام وسيلة لعبة صندوق البطاقات الغامضة يُعد فعّالاً في تنشيط العملية التعليمية وتعزيز فهم التلاميذ لموضوعات الفقه العبادي، وخصوصاً موضوع الصلاة.

**الكلمات المفتاحية:** الوسيلة التعليمية، صندوق البطاقة الغامضة، فهم فقه العبادة

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pengembangan ilmu pengetahuan menjadi suatu fokus utama bagi negara Indonesia. Pengembangan ilmu pengetahuan adalah upaya terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi siswa mengembangkan kekuatan spiritual, potensi diri, keterampilan, karakter mulia, kendali diri, serta kecerdasan yang mempunyai manfaat untuk masyarakat, diri sendiri, serta bangsa. Pendidikan yaitu proses berkelanjutan yang bertujuan untuk membentuk dan menyempurnakan karakter manusia sepanjang hidupnya. Pendidikan tidak sekadar terjadi di kelas, akan tetapi bisa dari luar lingkungan sekolah. Pendidikan tidak terbatas pada jalur formal saja, melainkan juga mencakup jalur nonformal. Secara substansial, Pendidikan tidak sekedar berorientasi kepada pengembangan kemampuan berpikir, melainkan juga kepada pembentukan karakter serta seluruh aspek diri manusia. Pendidikan adalah instrumen utama dalam mengembangkan potensi setiap individu.<sup>1</sup>

Esensi pengajaran agama islam dapat membentuk karakter yang Islami, yakni mengubah sikap dan tindakan sejalan dengan ajaran agama Islam. Pendidikan agama Islam pada hakikatnya merupakan pendidikan yang berupaya membentuk individu muslim yang menyeluruh (kaffah), dengan mengembangkan semua potensi manusia, baik fisik maupun spiritual. Pendidikan Islam merupakan sebuah

---

<sup>1</sup> MH, Dahwadin S. Sy, and Farhan Sifa Nugraha. *Motivasi Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Penerbit Mangku Bumi, 2019, h. 2.

upaya yang terorganisir serta terstruktur untuk mengembangkan potensi peserta didik, yang berlandaskan pada prinsip-prinsip ajaran Islam. Pendidikan Islam dirancang untuk mencapai pertumbuhan pribadi yang harmonis, melalui pengembangan aspek-aspek spiritual, kognitif, afektif, dan sensorik. Akhir dari pendidikan Islam yaitu menghasilkan insan yang mempunyai akhlak mulia serta memiliki keyakinan mendalam kepada Allah berdasarkan kepada petunjuk Hadis dan Al-Qur'an.<sup>2</sup>

Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama pada bagian yang membahas fiqih ibadah, Terencana untuk meningkatkan kualitas fisik dan psikis seorang muslim agar taat dalam beribadah. Ilmu fiqih mempunyai posisi sangat penting dikarenakan berperan dalam memperbaiki ibadah anak-anak, meningkatkan derajat mereka, dan membawa kebahagiaan dalam hidup. Oleh sebab itu, pendidikan agama islam, terutama fiqih, harus diawali sejak usia dini. Maka dari itu, pendidikan agama islam sebaiknya diberikan kepada anak dari kecil.

Dijelaskan hadis Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi Wassallam bersabda:

عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ قَالَ كُنْتُ خَلْفَ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَوْمًا فَقَالَ يَا عَلَّامُ إِنِّي  
 أُعَلِّمُكَ كَلِمَاتٍ أَحْفَظُ اللَّهُ يَحْفَظُكَ أَحْفَظُ اللَّهُ بِحَدِّهِ بُجَاهَكَ إِذَا سَأَلْتَ فَاسْأَلِ اللَّهَ وَإِذَا  
 اسْتَعْنَيْتَ فَاسْتَعِنْ بِاللَّهِ وَاعْلَمْ أَنَّ الْأُمَّةَ لَوِ اجْتَمَعَتْ عَلَىٰ أَنْ يَنْفَعُوكَ بِشَيْءٍ لَّمْ يَنْفَعُوكَ إِلَّا  
 بِشَيْءٍ قَدْ كَتَبَهُ اللَّهُ لَكَ وَلَوْ اجْتَمَعُوا عَلَىٰ أَنْ يَضُرُّوكَ بِشَيْءٍ لَّمْ يَضُرُّوكَ إِلَّا بِشَيْءٍ قَدْ كَتَبَهُ  
 اللَّهُ عَلَيْكَ رُفِعَتْ الْأَقْلَامُ وَجَفَّتِ الصُّحُفُ. (رواه الترمذي).

<sup>2</sup> Awwaliyah, Robiatul, and Hasan Baharun. "Pendidikan Islam dalam sistem pendidikan nasional (Telaah epistemologi terhadap problematika pendidikan Islam)." *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* 19.1 (2019), h 37. <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v19i1.4193>

Artinya:

“Dari Ibnu Abbas berkata: Aku pernah berada di belakang Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Salam pada suatu hari, beliau bersabda: Hai nak, sesungguhnya aku akan mengajarimu beberapa kalimat; jagalah Allah niscaya Ia menjagamu, jagalah Allah niscaya kau menemui-Nya dihadapanmu, bila kau meminta, mintalah pada Allah dan bila kau meminta pertolongan, mintalah kepada Allah, ketahuilah sesungguhnya seandainya ummat bersatu untuk memberimu manfaat, mereka tidak akan memberi manfaat apa pun selain yang telah ditakdirkan Allah untukmu dan seandainya bila mereka bersatu untuk membahayakanmu, mereka tidak akan membahayakanmu sama sekali kecuali yang telah ditakdirkan Allah padamu, pena-pena telah diangkat dan lembaran-lembaran telah kering. (maksudnya takdir telah ditetapkan)”.<sup>3</sup> (HR. At-Tirmidzi).

Hadis di atas dengan jelas menyatakan bahwa orang tua sebaiknya menanamkan pemahaman agama pada anak sejak usia muda. Pemahaman ini sangat penting sebagai bekal dalam menaati perintah Allah dan menghindari larangannya, yang pada akhirnya akan mendatangkan perlindungan dari Allah di dunia dan akhirat.<sup>4</sup>

Dalam konteks ini, kata “ibadah” mengacu pada “Rukun Islam” yang harus diikuti oleh setiap Muslim. Penting untuk digaris bawahi bahwa zakat hanya diwajibkan bagi Muslim yang telah mencapai waktu yang ditentukan (haul) dan memiliki uang (harta) melebihi ambang batas yang ditentukan (nisab). Lebih jauh, perjalanan haji hanya diwajibkan bagi Muslim yang memenuhi persyaratan kompetensi, yang meliputi unsur finansial, fisik, dan spiritual (kesehatan), dan yang dapat menjamin keamanan jalan mereka. Dalam pengertian yang lebih umum,

---

<sup>3</sup> Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Shifatu al-Qiyaamah, Juz. 4, No. 2524, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 1994), h. 231.

<sup>4</sup> Ashuri, Mizan, and Toni Damara. “Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Al-Qur’an Dan Hadist.” (2023).h.8.

ibadah adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang dimaksudkan untuk mendatangkan keridhaan Allah Swt. Misalnya, seorang suami yang berusaha memenuhi kebutuhan material dan spiritual keluarganya adalah melakukan ibadah, jika ia melakukannya dengan tujuan untuk menyenangkan Allah Swt dengan melakukan kewajiban agamanya untuk membantu keluarganya.<sup>5</sup>

Salat merupakan sebuah bentuk pelaksanaan ibadah kepada Allah dan dianggap sebagai Ibadah yang dianggap terpenting dalam ajaran Islam. Dia berfungsi sebagai induk dari berbagai jenis ibadah lainnya. Sementara itu, kewajiban ibadah lain seperti zakat, puasa, dan haji bisa saja tidak berlaku bagi seorang Muslim dalam situasi tertentu akibat udzur atau alasan lainnya. Pengecualian ini batal pada Pelaksanaan salat lima waktu. Salat tetap wajib ditunaikan selama segala situasi, dan apabila seseorang berhalangan, ia tetap berkewajiban untuk menggantinya (qadha) di kemudian waktu. Kecuali wanita dalam keadaan haid, seorang wanita tidak diwajibkan untuk mengganti seluruh salat yang ditinggalkan. Hanya salat yang terlewat awal serta selesainya siklus menstruasi yang harus diganti, setara dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Pemahaman dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan berpikir dan belajar. Pernyataan ini disampaikan karena untuk mencapai pengetahuan, diperlukan upaya aktivitas pembelajaran dan penalaran yang mendalam. Wawasan adalah tahapan, tindakan, beserta teknik untuk mencapai pengertian yang baik

---

<sup>5</sup> Ainun Nadlif. *Buku Ajar Mata Kuliah Elaborasi Pendidikan Islam: Konsep dan Kajian Islam* (Sidoarjo, UMSIDA Press, 2019) h, 66.

terhadap sesuatu. Pemahaman dapat didefinisikan keahlian personal untuk menginterpretasikan, menguraikan, mrngartikan, atau mengungkapkan mengenai cara uniknya seorang diri, berdasarkan informasi yang telah diperoleh.<sup>6</sup>

Indikator pemahaman, menurut Kaneth D. Moore, menangkap tingkat pemahaman seseorang terhadap suatu gagasan dan mencakup unsur-unsur berikut:<sup>7</sup>

- a. Mengulang kembali suatu gagasan
- b. Mengelompokkan item menurut atribut tertentu sesuai dengan konsepnya
- c. Memberikan contoh dan contoh non konsep
- d. Menyebarkan ide dalam berbagai cara
- e. Menciptakan kriteria yang diperlukan, baik yang perlu maupun yang cukup untuk suatu gagasan
- f. Menggunakan, menerapkan, dan memilih proses atau teknik tertentu
- g. Menggunakan konsep atau teknik untuk memecahkan masalah.

Dari penjelasan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pemahaman anak terbukti ketika ia mampu menyatakan, mengklasifikasikan, memberikan ilustrasi, dan menerapkan suatu rancangan untuk memecahkan isu yang dihadapi . Seseorang dapat dikatakan memahami suatu konsep jika ia mampu mnegartikan, memaknai, menunjukka, memusyawarahkan, menguraikan,

---

<sup>6</sup> Uno, Hamzah B., and Nurdin Mohamad. *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022. h 57

<sup>7</sup> Anggraini, R., Pitriana, P., & Nuryantini, A. Y. (2023). *Media Pembelajaran Fotonovela Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Getaran Harmonis*. *Wahana Pendidikan Fisika*, 8(2), h 149-154. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v8i2.43957>

merumuskan, mengindikasikan, menyortir, juga menegaskan konsep yang dimaksud, yang pada intinya mencerminkan kemampuan untuk mengaplikasikan konsep tersebut dalam berbagai cara.. Indikator tersebut menunjukkan bahwa pemahaman melibatkan tingkat kedalaman yang lebih tinggi dibandingkan dengan pengetahuan saja. Pemahaman konsep akan lebih mudah berkembang jika konsep umum diperkenalkan terlebih dahulu. Konsep umum ini akan menjadi jembatan yang menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan awal siswa. Penjelasan yang lebih rinci diperlukan untuk konsep umum, sehingga siswa dapat mengaitkan pengetahuan yang dimiliki melalui informasi yang baru diterima.

Tidak dapat dipungkiri lagi pentingnya membuat latihan kelas yang menarik. Latihan semacam ini berfungsi untuk mengurangi kebosanan siswa, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik. Guru harus menggunakan imajinasi dalam desain pembelajaran mereka jika mereka ingin mengatasi kesulitan ini. Menggunakan banyak media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk lebih memahami konten yang diajarkan merupakan sebuah pendekatan yang efisien untuk membuat pembelajaran lebih menarik.<sup>8</sup>

Bertindak sebagai penghubung antara materi pembelajaran dan siswa, media pembelajaran menyediakan sarana untuk menyajikan ide dan informasi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan kognitif, emosional, dan fisik siswa sehingga mendorong lingkungan belajar mengajar yang baik. Disisi lain,

---

<sup>8</sup> Nur Fakhrunnisaa, Rahmawati, "Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book," *Jurnal Konsepsi*, Vol.12, No. 2, 2023:h 234. <http://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/264>

media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk memperluas pengetahuan mereka, menyediakan data dengan cara yang menarik serta andal, memudahkan interpretasi data, serta menyederhanakan materi yang sulit.<sup>9</sup>

Guru yang biasanya bertindak sebagai perantara antara materi pelajaran dan penyampaiannya, menggunakan media pembelajaran supaya siswa bisa menyerap materi yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran sangat penting pada proses pembelajaran untuk mendorong keinginan serta minat baru, meningkatkan motivasi, dan dengan demikian memberikan dampak psikologis yang baik terhadap pembelajaran.<sup>10</sup> Pentingnya media pembelajaran dalam pembelajaran tidak dapat dipungkiri, sebab media tersebut memungkinkan proses belajar yang lebih efektif dan efisien.<sup>11</sup> Maka dari itu perlu bagi pendidik agar menyiapkan media yang menarik serta bervariasi dalam pengimplementasian metode pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran baik untuk guru maupun siswa.<sup>12</sup>

Media pembelajaran dimaksudkan guna memunculkan semangat belajar siswa sehingga bisa menggapai hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran sangat membantu pada proses pembelajaran dikarenakan memungkinkan

---

<sup>9</sup> Mustafa, Nur Alisa, Andi Arif Pamessangi, Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur *Jurnal Sinestesia*, Vol. 13, No. 1, (2023), h 253. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/319>

<sup>10</sup> Wulandari, Amelia Putri, et al. *Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education* 5.2 (2023): h 3929. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

<sup>11</sup> Hasriadi, Sudirman, Arifuddin, "Kontribusi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar," *Jurnal Konsepsi*, Vol. 10, No. 3, 2021: h 300

<sup>12</sup> Putri, Elma Sabrina, Muhammad Guntur, and Pertiwi Kamariah Hasis. "Pengembangan Media Kotak Pintar Menggunakan Bahan Bekas." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia* 1.2 (2024): h 80. <https://jurnalpaudindonesia.org/index.php/jpi/article/view/20>



tersampainya pesan dari sumber belajar, sehingga meningkatkan keberhasilan pembelajaran dan memudahkan siswa memahami materi yang dianalisis.<sup>13</sup> Perkembangan zaman telah memicu evolusi dalam model pembelajaran, menawarkan beragam pendekatan. Perubahan era ini secara signifikan memengaruhi beberapa aspek kehidupan, khususnya pada bidang pendidikan.<sup>14</sup> Salah satu contohnya adalah model pembelajaran yang menggunakan media Kokami (Kotak Kartu Misteri). Media ini menggabungkan unsur media dan permainan. Dalam model pembelajaran ini, digunakan kotak media yang berisi berbagai kartu. Kartu-kartu tersebut memuat pertanyaan, gambar, perintah, atau petunjuk yang selaras dengan materi yang telah diberikan. Model pembelajaran ini bisa saja dilakukan secara individu atau secara berkelompok.

Hasil observasi awal di SD Muhammadiyah Wiwitan, Kec. Lamasi, Kab. Luwu, pada tanggal 8-10 Januari 2024 menunjukkan bahwa siswa kurang menguasai materi Fiqih Ibadah dalam pembelajaran agama Islam, khususnya tentang salat. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang berbeda-beda dan minimnya media pembelajaran, sehingga siswa kurang mampu mengaplikasikan materi tersebut. Penggunaan media buku dan teknik ceramah saja dapat menyebabkan siswa bosan serta monoton untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karenanya, media pembelajaran sangat dibutuhkan guna memberi materi

---

<sup>13</sup> Sinar wulan, Muhammad Yamin, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di MI 01 Bonepute" *Jurnal Refleksi*, vol.12, No.4, (2024) h. 212. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/299>

<sup>14</sup> Putri rahmadani Andika, Nursyamsi, dan Nur fakharunnisaa. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Wordwall materi melaksanakan Pengurusan jenazah Untuk Kelas 11 SMA Negeri 12 Luwu Utara" *jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol.6 No. 4, (2024). h. 1835. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5362>

visual kepada siswa, khususnya dalam mata pelajaran Fiqih Ibadah termasuk salat, di mana siswa kurang tepat dalam menjawab pertanyaan atau soal yang guru berikan. Dilain sisi, siswa juga kurang paham tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebab kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang guru berikan.

Peneliti akan menerapkan media kotak kartu misteri (Kokami). Media kotak kartu misteri menjadi sebuah media dengan bentuk kotak. Penerepan media kotak kartu misteri juga sudah pernah diteliti pada mata pelajaran IPS kelas V oleh Eka Satya Yulanda dan materi penguasaan kosa kata Bahasa Arab oleh Annisa Zahratul Ain dan dinyatakan valid. Maka dengan itu, peneliti ingin menerapkan media pembelajaran kotak kartu misteri ini menjadi media pembelajaran yang akan memudahkan guru pendidikan agama islam untuk memberikan pembelajaran pada materi fiqih ibadah salat di kelas III SD Muhammadiyah wiwitan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, penulis terinspirasi untuk meneliti pengaruhnya dan menyajikannya dalam sebuah karya ilmiah berjudul *“Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri dalam Meningkatkan Pemahaman Fiqih Ibadah Di SD Muhammadiyah Wiwitan Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu”*

## **B. Batasan Masalah**

Mengingat kompleksitas masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, diperlukan batasan masalah agar penelitian ini fokus pada materi Pendidikan

Agama Islam fiqih ibadah salat, dengan menerapkan media permainan kotak kartu misteri di kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan, Kec. Lamasi, Kabupaten Luwu.

### **C. Rumusan Masalah**

Merujuk dari uraian dalam latar belakang, penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan media permainan kotak kartu misteri dalam meningkatkan pemahaman fiqih ibadah di SD Muhammadiyah Wiwitan?
2. Bagaimanakah hasil penerapan media permainan kotak kartu misteri dalam meningkatkan pemahaman fiqih ibadah di SD Muhammadiyah Wiwitan ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sederhananya penerapan media ini memiliki tujuan guna memenuhi suatu persyaratan studi. Disisi lain, tujuan dari penerapan media ini adalah:

1. Mengidentifikasi penerapan media permainan kotak kartu misteri untuk menaikkan tingkat pemahaman fiqih ibadah di SD Muhammadiyah Wiwitan.
2. Untuk mengetahui hasil penerapan media permainan kotak kartu misteri dalam meningkatkan pemahaman fiqih ibadah di SD Muhammadiyah Wiwitan.

### **E. Manfaat Penelitian**

Merujuk dari temuan penelitian, semoga bisa bermanfaat secara signifikan serta menyeluruh bagi peneliti, terutama bagi lembaga atau instansi terkait. Idealnya, berharap penelitian ini bisa memberikan manfaat dari berbagai aspek, di antaranya:

## 1. Manfaat teoritis

Berharap penelitian ini berguna dalam menyampaikan informasi mengenai penerapan dan pengaruh media permainan kotak kartu misteri yang diterapkan di bangku Sekolah dasar.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan bagi sekolah selaku referensi baru diantara Penggunaan alat bantu belajar.
- b. Bagi Pendidik Diharapkan menjadi inspirasi dalam meningkatkan kreatifitas pembelajaran dan menjadi pertimbangan pemilihan media pembelajaran.
- c. Bagi Peserta Didik Diharapkan dengan penerapan media pembelajaran, siswa lebih aktif dan mudah memahami materi.
- d. Bagi peneliti melatih peneliti untuk lebih kreatif dan menambah khazanah keilmuan mengenai penerapan media permainan kotak kartu mistei

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini akan memaparkan mengenai pemanfaatan Media Kotak Kartu Misteri untuk meningkatkan pemahaman Fiqih Ibadah di SD Muhammadiyah Wiwitan. Sebagai pembanding, berikut ini adalah hasil penelitian terkini yang relevan dengan topik ini.

1. Eka Satya Yulanda dengan judul “Penerapan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami)” Eka Satya Yulanda menerbitkan karya tulis berjudul “Penerapan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan di Kelas V SDN 001 Teratak, Kabupaten Kampar” (2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kokami sangat menaikkan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 001 Teratak, Kampar, pada topik peristiwa kehidupan. Sebelum menggunakan Kokami, hanya satu siswa (5,55%) yang menunjukkan kemampuan berpikir inovatif. Setelah menggunakan Kokami, terjadi peningkatan sebanyak 5 siswa (27,77%) pada siklus I dengan kategori “Cukup Kreatif” dan 14 siswa (77,77%) pada siklus II.<sup>1</sup>
2. Ahriani, berjudul "Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD I Kampung Parang Kabupaten Gowa

---

<sup>1</sup> Eka Satya Yulanda, *Penerapan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar, Skripsi*. (Kampar: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021), h 53.

"(2018) Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya penggunaan media Kokami memberikan dampak positif kepada hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Kampung Parang. Meningkatnya hasil belajar siswa ketika penerapan media Kokami sudah memperlihatkan bahwasanya media tersebut efektif. Hasil uji hipotesis memperlihatkan nilai  $t_{hitung}$  yaitu 9,99, > nilai  $t_{tabel}$  2,042, sehingga memperkuat simpulan tersebut.<sup>2</sup>

3. Miftakhul Munawaroh, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Permainan Kotak Kartu Misteri (Kokami) pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2019/2020" (2019). Penerapan media pembelajaran Kokami berkorelasi positif kepada peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo 2019/2020, sebagaimana yang diketahui dari hasil analisis data PTK. Nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 66 (tingkat ketuntasan 53%), sedangkan pada siklus II sebesar 73 (tingkat ketuntasan 81%). Kenaikan tersebut terlihat dari nilai rata-rata nilai siswa.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Ahriani, *Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Di Sd I Kampung Parang Kabupaten Gowa, Skripsi*. (Gowa: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018), h 45.

<sup>3</sup> Miftakhul Munawaroh, *Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2019/2020" Skripsi*. (Lampung Timur: Institut Islam Negri (IAIN) Metro, 2019), h 91.

**Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan**

<b>No</b>	<b>Nama Penulis</b>	<b>Judul Skripsi</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
1	Eka Satya Yulanda	Penerapan Media Penelitian ini Kotak Kartu Misteri sama-sama (Kokami) Untuk menggunkan lokasi Meningkatkan Media penelitian Kemampuan Bepikir Pembelajaran Kreatif Siswa Pada Kotak Kartu Tema Peristiwa Misteri Dalam Kehidupan Dikelas V SD Negeri 001Teratak Kampar		Subjek Penelitian dan lokasi penelitian
2	Ahriani	Pengaruh Media Penelitian ini Kokami (Kotak sama-sama Kartu Misteri) menggunkan lokasi Terhadap Hasil Media Belajar Ilmu Pembelajaran Pengetahuan Sosial Kotak Kartu Siswa Kelas V Di Misteri SD I Kampung parang kab gowa		Subjek Penelitian dan lokasi penelitian

---

	Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Kartu (Kokami) Pada Mat Pelajaran IPA Kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2019/2020	Penelitian ini sama-sama menggunakan Media Pembelajaran Kotak Kartu Misteri	Subjek Penelitian dan lokasi penelitian
3	Miftakhul Munawaroh		

---

## B. Landasan Teori

### 1. Penerapan Media Kotak Kartu Misteri

#### a. Definisi Media Kotak Kartu Misteri

Media pembelajaran merupakan teknologi yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari instruktur kepada siswa. Beberapa pesan ini bisa digunakan untuk meningkatkan daya kognitif, emosi, perhatian, dan minat siswa, yang pada akhirnya berpuncak pada proses pembelajaran.<sup>4</sup> Alat bantu pembelajaran juga dikenal sebagai media pembelajaran. Tujuan dari media pembelajaran yaitu untuk berfungsi sebagai alat perantara yang digunakan guru untuk meningkatkan

---

<sup>4</sup> Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, Nurul Aswar, "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Konsepsi*, Vol. 12, No. 4, (2023), h53. <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>



efisiensi dan keberhasilan proses penyampaian informasi kepada siswa.<sup>5</sup> Ada hubungan yang substansial antara efisiensi penggunaan materi pembelajaran dan kualitas proses serta hasil pembelajaran yang dicapai.<sup>6</sup> Implementasi media pembelajaran memiliki potensi untuk mengoptimalkan pemahaman siswa, menyajikan data faktual secara atraktif dan valid, mempermudah proses interpretasi data, serta mengkonsolidasikan informasi.<sup>7</sup>

Implementasi media atau alat bantu dalam pendidikan berkontribusi signifikan terhadap efektivitas kegiatan pembelajaran, khususnya dalam upaya menaikkan tingkat capaian hasil belajar siswa terkait pemahaman konsep. Pengetahuan dan pemahaman guru tentang media pembelajaran memungkinkan mereka untuk berkreasi dan berinovasi dalam pengajaran di kelas. Disamping itu, media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyajikan materi pelajaran secara teratur dan mudah dipahami.

Pemanfaatan media pembelajaran di dalam proses edukasi dapat memberikan efek positif dalam bentuk peningkatan minat dan motivasi peserta didik, serta memberikan pengaruh psikologis yang signifikan.<sup>8</sup> Selain itu, media

---

<sup>5</sup> Nur Fakhrunnisaa, Rahmawati, "Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book," *Jurnal Konsepsi*, Vol.12, No. 2, 2023: h 2. <http://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/264>

<sup>6</sup> Nurfadhilla, Septy, et al. " *Penerapan media audio visual berbasis video pembelajaran pada siswa kelas iv di Sdn cengklong 3.*" *Pandawa* 3.2 (2021): h 397

<sup>7</sup> Mustafa, Nur Alisa, Andi Arif Pamessangi, Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur *Jurnal Sinestesia*, Vol. 13, No. 1, (2023), h 253. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/319>

pembelajaran bisa memudahkan dalam mengukur serta memantau kemajuan yang dicapai siswa dalam pembelajarannya, serta membuat lingkungan pembelajaran lebih teratur dan terstruktur.<sup>9</sup> Penggunaan media kotak kartu misteri (juga dikenal sebagai Kokami) merupakan salah satu media pembelajaran yang berpotensi untuk merangsang keinginan serta motivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu variasi permainan yang memanfaatkan kotak dan kartu sebagai alat bantu disebut Kokami. Istilah "media kokami" mengacu pada media yang menggabungkan aspek-aspek permainan. Kokami merupakan media berbasis permainan yang dapat berfungsi sebagai alternatif yang dapat meningkatkan tingkat aktivitas dalam kegiatan pendidikan dan mengalihkan perhatian siswa yang sedang mengalami kebosanan.

Kokami merupakan singkatan dari *Mysterious Card Box*. Media 3D ini mengintegrasikan komponen media dengan permainan. Kokami merupakan media edukasi yang memadukan fitur permainan dengan penggunaan bahasa. Dalam pelaksanaan kokami, semua siswa terlibat, bahkan mereka yang sering menunjukkan perilaku pasif dan aktif. Dengan demikian, media Kokami disarankan untuk diterapkan dalam kelas heterogen, yang dicirikan oleh atribut siswa yang beragam. Media Kokami memiliki kemampuan untuk berfungsi sebagai metode

---

<sup>8</sup> Majid, Adam, Ahmad Hafas Rasyidi, and Dassucik Dassucik. "Penerapan Media Pembelajaran Melalui Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas VIII Semester Genap Di Smp Nurul Huda Situbondo." *Consilium: Education and Counseling Journal* 2.2 (2022): h 211. <https://doi.org/10.36841/consilium.v2i2.2154>

<sup>9</sup> Naidin Syamsuddin, Andi Arif Pamessangi, Kartini, Mustafa, Mawardi, Mardi Takwim, Urmila Rahmadani, Nirwana Nurdjan, "Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab di Pondok Pesantren As'adiyah Pengkondakan Luwu Utara," *Madaniya*, Vol. 4, No. 2, (2023): h 540. <https://doi.org/10.53696/27214834.427>

alternatif yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada siswa, sekaligus menarik minat dan perhatian mereka. Media Kokami, sebuah inovasi pendidikan, pertama kali diciptakan oleh Abdul Kadir di tahun 2003. Seorang guru bahasa Inggris dari SMPN 15 Mataram, NTB, memenangkan juara kedua dalam Kompetisi Kreativitas Guru SMP 2003 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) dengan menggunakan media kokami.<sup>10</sup>

#### b. Prosedur Penggunaan Media Permainan Kokami

Adapun prosedur dalam penyelenggaraan media pembelajaran Kokami sebagai berikut:

1. Para siswa terbagi jadi beberapa kelompok yang berisi 6 hingga 8 orang. Setiap kelompok kemudian menempati posisi duduk yang menghadap langsung ke papan tulis. Di bagian depan kelas, tepatnya di atas meja yang terletak di depan papan tulis, tersedia media Kokami dan segala perlengkapan yang dibutuhkan. Sementara itu, di papan tulis, guru telah membuat tabel skor sebagai bagian dari persiapan.
2. Tiap kelompok diwakili oleh ketua yang terpilih dari hasil musyawarah antara guru dan siswa.
3. Sepanjang jalannya pertandingan, ketua mendapatkan bantuan penuh dari para anggota.

---

<sup>10</sup> Awallia. *Pelajaran dengan Permainan Kokami*. Diambil dari <http://cephynet.blogspot.com/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>, di akses pada 20 Maret 2024

4. Selain mengambil kartu Kokami secara acak tanpa melihatnya, ketua kelompok juga wajib membacakan pertanyaan di kartu tersebut dengan lantang, dan semua anggota kelompok harus menyelesaikan pertanyaan itu.
5. Tiap anggota kelompok memikul tanggung jawab atas penyelesaian kartu tersebut.
6. Jika suatu kelompok tidak dapat menyelesaikan tugas, kelompok lain memiliki hak untuk mengambil alih dan menyelesaikannya.
7. Untuk menentukan pemenang, digunakan sistem penilaian skor tertinggi. Pemenang dengan skor tertinggi akan menerima bonus berupa kartu stiker senyum..
8. Untuk menentukan pemenang, digunakan sistem penilaian skor tertinggi. Pemenang dengan skor tertinggi akan menerima bonus berupa kartu stiker senyum.
8. Jika suatu kelompok hanya memperoleh lima puluh persen atau kurang dari total skor yang ditetapkan pada setiap kartu pesan, kelompok tersebut akan menghadapi hukuman. Denda yang dijatuhkan terdiri dari kartu stiker dengan gambar wajah sedih disertai dengan kalimat penyemangat.<sup>11</sup>

c. Analisis Keunggulan dan Kelemahan Media Permainan Kokami

Media Kokami tergolong sebagai pengalaman multimedia, mengingat penyajiannya dalam gaya permainan yang meningkatkan keterlibatan siswa secara

---

<sup>11</sup> Annia Zahratul Ain, *Penarapan Media Permainan Koatak Kartu Misteri Dalam Pembelajaran Mufrdat (Studi Kasus di MI Muhammadiyah 8 Maccini) Tahun Pelajaran 2020/2021*, Skripsi pada Universitas Hasanuddin, 2020, h 16.

aktif. Media yang disampaikan dalam gaya permainan memiliki banyak manfaat, termasuk:

1. Pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan siswa untuk menyerap pengetahuan pelajaran dengan lebih baik.
2. Menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk berpikir secara mandiri, berimajinasi kreatif, menyampaikan ide-ide orisinal, dan mengembangkan keterampilan motorik.
- 3 Peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan karakter yang bertanggung jawab, toleran, mandiri, dan menjunjung tinggi nilai-nilai saling menghormati.
4. Melalui keterlibatan yang aktif, peserta didik mampu mengidentifikasi eksistensi diri baik sebagai entitas individual maupun komponen komunal.
5. Permainan memberi siswa ruang yang aman dan bebas untuk mengembangkan diri, tanpa tekanan, sehingga mereka bisa berprestasi dan berkreasi.
6. Pemberian kartu misterius oleh guru menimbulkan dorongan kompetitif di antara peserta didik.<sup>12</sup>

Tidak hanya memiliki keunggulan, media yang diberikan sebagai permainan ini pun mempunyai sisi negatif, yakni:

---

<sup>12</sup> Hutagaol, Kiswa. *Pengaruh Penggunaan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sd Negeri 067246 Medan Tp 2022/2023*. Diss. Universitas Quality, 2023, h 17-18.

1. Fokus peserta didik lebih condong pada aspek permainan, mengesampingkan hasil yang diharapkan.
2. Siswa sangat fokus pada permainan, sehingga mereka mengabaikan waktu.
3. Memerlukan banyak persiapan.

## **2. Pemahaman Fiqih Ibadah**

### **a. Pengertian Pemahaman Fiqih Ibadah**

Pemahaman tersebut dimaksudkan sebagai instrumen pendukung dalam rangka pengembangan potensi yang dimiliki, maupun sebagai solusi atas problematika yang dihadapi. Sudirman menjelaskan pemahaman sebagai proses aktif di mana seseorang mengubah pengetahuan yang diterima menjadi sesuatu yang bermakna bagi diri mereka sendiri melalui interpretasi dan ekspresi pribadi. Suharsimi memperluas definisi ini dengan menguraikan keterampilan-keterampilan spesifik yang terlibat dalam pemahaman, seperti kemampuan untuk membandingkan, mengklasifikasikan, dan mengaplikasikan pengetahuan. Siswa diminta untuk mendemonstrasikan pemahaman mereka dengan membuktikan korelasi dasar antara fakta atau konsep.<sup>13</sup>

Ngalim Purwanto mengemukakan bahwa pemahaman merupakan suatu tingkatan kemampuan kognitif yang mengindikasikan kapasitas individu dalam mengerti makna dari konsep, permasalahan, ataupun fakta yang dipaparkan. Manifestasi operasional dari pemahaman tersebut mencakup kemampuan untuk

---

<sup>13</sup> Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara, 2021 h 64.

melakukan diferensiasi, modifikasi, penjelasan, dan pengambilan keputusan. Ranah kognitif mencakup tingkat keterampilan yang berkembang dari tahap dasar ke tahap lanjutan. Akibatnya, kapasitas pemahaman menunjukkan kompleksitas yang lebih tinggi daripada kapasitas pengetahuan. Menurut perspektif yang disebutkan di atas, tanda-tanda pemahaman dasar mencakup kapasitas individu untuk menerjemahkan, menafsirkan, mendeskripsikan, mempertimbangkan, menjelaskan, merumuskan, mendemonstrasikan, memutuskan, dan mengekspresikan. Dari poin-poin tersebut, jelas terlihat yakni wawasan memiliki cakupan yang jauh lebih luas dibandingkan sekadar pengetahuan. Akuisisi pengetahuan tidak serta merta berimplikasi pada pemahaman. Pemahaman merupakan kapasitas yang lebih komprehensif, mencakup kemampuan untuk melakukan interpretasi, elaborasi, dan definisi, sehingga melampaui batas-batas pengetahuan semata. Pengetahuan bersifat deskriptif, sedangkan pemahaman bersifat analitis. Pengetahuan memberikan gambaran tentang apa, sedangkan pemahaman memberikan penjelasan tentang mengapa dan bagaimana. Dalam kajian ini, pemahaman kognitif didefinisikan sebagai kemampuan peserta didik untuk mengidentifikasi, membedakan, mengilustrasikan, dan mengaplikasikan konsep-konsep dalam konteks pemecahan masalah.

Makna fiqh secara bahasa mencakup 'al-Ilm', yang berarti ilmu, dan 'al-fahm', yang berarti pemahaman. Jadi secara etimologis, fiqh merujuk pada ilmu yang memiliki kedalaman pemahaman. Secara terminologis, fiqh yaitu disiplin ilmu yang menjelaskan beberapa hukum syar'i terkait perbuatan mukalaf, yang digali dari dalil-dalil yang terperinci. Definisi mukalaf merujuk pada individu yang

dipandang cakap dalam menjalankan kewajiban agama, dengan syarat utama adalah kemampuan berpikir rasional. Salah satu tanda dari orang tersebut adalah memiliki kesadaran dalam membedakan perbuatan yang buruk serta baik. Kriteria kedua adalah baligh, yang merujuk pada pencapaian tahap perkembangan biologis. Ini ditandai dengan ikhtilam pada laki-laki dan menstruasi pada perempuan.

Secara etimologi, kata 'ibadah' dalam bahasa Arab dari kata *عبادة-عبدت-عبدة* yang mengandung arti ketaatan, kepatuhan, ketundukan, kerendahan diri, dan kehinaan. Setiap pengertian itu mempunyai makna yang saling berkaitan. Abid, atau orang yang beribadah, adalah individu yang menunjukkan kerendahan hati, kepatuhan, dan ketundukan di hadapan yang disembah. Kata 'abd' (عبد) digunakan untuk menyebut budak, yang mencerminkan kewajiban mereka untuk tunduk, patuh, dan merendahkan diri kepada majikan. Selain itu, pemahaman tentang ibadah juga dapat ditinjau dari sudut pandang objeknya. Apabila obyek dari sebuah ketaatan itu berbentuk nyata, misalnya seorang penguasa, maka hal tersebut tidak dapat digolongkan sebagai Bentuk pengabdian dan penghormatan kepada Allah Swt. Tetapi, ketika subjeknya adalah bagian maha agung yang tidak memungkinkan dirasakan dengan indra manusia, maka hal itu dapat dikategorikan sebagai ibadah.

Berdasarkan ajaran Islam, makna ibadah tidak terkurung dalam amalan ritual seperti salat, puasa, zakat, dan haji. Akan tetapi, ia merangkul seluruh etika dan tanggung jawab yang menjadi beban setiap individu dalam menjalani kehidupannya, termasuk bagaimana ia berinteraksi dengan diri sendiri, keluarga, dan sesama, sebagaimana ditegaskan oleh Nabi Saw:



الْعِبَادَةُ عَشْرَةَ أَجْزَاءَ، فَتِسْعَةٌ مِنْهَا فِي طَلَبِ الْحَلَالِ. (رَوَاهُ أَبُو مَنْصُورٍ الدَيْلَمِيُّ مِنْ حَدِيثِ أَنَسٍ).

Artinya: “Ibadah itu Sepuluh bagian, sembilan bagian daripadanya terletak dalam mencari harta yang halal”.<sup>14</sup>

Menurut ahli tasawuf, ibadah memiliki tiga bentuk. Bentuk pertama adalah ibadah kepada Allah Swt yang didasari oleh harapan besar untuk memperoleh imbalan dari-Nya atau rasa khawatir terhadap azab-Nya. Bentuk kedua adalah Menghambakan diri kepada Allah Swt dilakukan atas dasar pandangan bahwa ibadah adalah suatu tindakan yang memuliakan jiwa. Bentuk ketiga adalah beribadah kepada Allah Swt atas dasar kesadaran Allah Swt merupakan satu-satunya yang pantas disembah, tanpa memikirkan peristiwa apa yang akan didapatkan sebagai balasannya.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa fiqih ibadah merupakan pemahaman atas beberapa hukum yang mempunyai kaitan pada tata cara ibadah kepada Allah Swt. Contohnya ibadah khusus meliputi bersuci (thaharah), salat, zakat, puasa (shaum), haji, kurban, aqiqah, dan seterusnya. Semua ibadah ini dilakukan sebagai wujud kepatuhan dan harapan untuk meraih ridha Allah Swt.

#### b. Pengertian Salat

Secara bahasa, salat bermakna doa. Makna ini dicantumkan pada QS. At-Taubah/9:103

<sup>14</sup> Abu al-Fadhl Zainuddin ‘Abdurrahim bin al-Husain bin ‘Abdurrahman bin Abu Bakar bin Ibrahim Al-‘Iraqiy, *Kitab Takhrij Ahaadiits al-Ihya’ Al-Mughniy ‘an Hamalil Asfar*, Cet. 1, (Beirut-Libanon: Dar Ibnu Hazm, 2005), h. 536.

...وَصَلِّ عَلَيْهِمْ إِنَّ صَلَاتَكَ سَكَنٌ لَهُمْ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ

Terjemahnya:

“..... Sesungguhnya doa kamu itu (menjadi) ketenteraman jiwa bagi mereka. dan Allah Maha mendengar lagi Maha mengetahui.”<sup>15</sup>

M. Quraish Shihab, pada QS At-Taubah ayat 103, menjelaskan bahwa ayat ini menganjurkan untuk mendoakan mereka sebagai ungkapan niat baik Anda terhadap mereka, sambil mencari keselamatan dan keberhasilan mereka. Doa Anda akan memberi penghiburan untuk beberapa orang yang terbebani oleh pelanggaran mereka.<sup>16</sup>

Salat menurut definisi, adalah cara beribadah yang mencakup kata-kata serta tindakan tertentu, diawali takbir dan diakhiri salam. Doa diwajibkan pada malam Isra' Mi'raj. Hukumnya wajib untuk setiap Muslim yang bertanggung jawab, mengacu pada kesepakatan para ulama. Beberapa ayat dalam Al-Qur'an yang memuat arahan atau penjelasan tentang doa meliputi:

QS Al- Bayyinah: 98:5

وَمَا أُمِرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ حُنَفَاءَ وَيُقِيمُوا الصَّلَاةَ وَيُؤْتُوا الزَّكَاةَ وَذَلِكَ دِينُ الْقِيَمَةِ

Terjemahnya:

“Padahal mereka tidak disuruh kecuali supaya menyembah Allah dengan memurnikan ketaatan kepada-Nya dalam (menjalankan) agama yang

<sup>15</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, Jakarta: PT. Lajnah Pentashihan, 2019), h. 203

<sup>16</sup> Haeruddin Zohri, *Implementasi Al-Qur'an Surah At-Taubah [9]: 103 Pada Lembaga Unit Pengumpul Zakat Kelurahan Semayan Kecamatan Praya Kabupaten Lombok Tengah Ntb (Living Al-Qur'an)*. Skripsi pada Universitas Negeri Islam Mataram, 2022, h.79.

lurus, dan supaya mereka mendirikan salat dan menunaikan zakat; dan yang demikian Itulah agama yang lurus.”<sup>17</sup>

Dalam QS Al-Bayyinah ayat 5, M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa ayat tersebut menerangkan bahwa mereka (umat Islam) tidak dibebani tugas lain kecuali:

- a. Beribadah kepada Allah semata-mata dengan ikhlas.
- b. Menjauhi segala bentuk kebatilan.
- c. Beristiqamah dalam kebenaran.
- d. Sentiasa mendirikan solat dan menunaikan zakat.

M. Quraish Shihab menyatakan bahwa amalan-amalan tersebutlah yang membentuk agama yang lurus.<sup>18</sup>

Setiap perintah Allah menyimpan hikmah yang mendalam. Surah An-Nisa ayat 103 mengajarkan bahwa selain kewajiban salat tepat waktu, kita juga ditekankan untuk senantiasa berzikir kepada Allah dalam segala kondisi. Sebagaimana yang ditetapkan dalam QS An-Nisa': 4:103

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَامًا وَرُكُوعًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ فَإِذَا اطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ ۗ  
 إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا

<sup>17</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, Jakarta: PT. Lajnah Pentashihan, 2019), h. 598

<sup>18</sup> Adinda, Putri Maharani. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembayaran Zakat Menggunakan Go-Pay (Studi Pada Pengguna Aplikasi Go-Jek Di Perumahan Bumi Raya Kecamatan Bumi Waras Bandar Lampung)*. Diss. Uin Raden Intan Lampung, 2023, h. 30.

Terjemahnya:

“Selanjutnya, apabila kamu telah menyelesaikan salat(mu), ingatlah Allah ketika kamu berdiri, pada waktu duduk dan ketika berbaring. Kemudian, apabila kamu telah merasa aman, maka laksanakanlah salat itu (sebagaimana biasa).”<sup>19</sup>

M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa ayat tersebut menggaris bawahi perlunya keberanian yang berkelanjutan saat menghadapi orang kafir yang telah bersumpah memusuhi serta terus berupaya menumbangkan kita dari beberapa sisi. Peperangan jelas merupakan penyebab penderitaan. Jika Anda menderita kesusahan akibat sisa-sisa konflik, berbahagialah dengan pengetahuan bahwa musuh Anda mengalami penderitaan yang sama. Namun, perbedaannya terletak pada kurangnya keterlibatan mereka dalam konflik untuk mengejar kebenaran atau mengharapkan balasan surgawi. Sebaliknya, orang-orang beriman, terlibatlah dalam pertempuran demi kebenaran, mencari pertolongan Allah dan kegembiraan abadi di surga. Allah memiliki kesadaran yang komprehensif atas aktivitas kita dan aktivitas mereka, menggunakan kebijaksanaan-Nya dalam memberi pahala kepada setiap orang sesuai dengan perilaku mereka.

Konsensus *ijma'* menunjukkan bahwa umat Islam, baik secara historis maupun saat ini, sepakat tentang wajib perlunya melaksanakan salat lima waktu *sethari semalam*. Tidak terdapat satupun umat Islam yang menolak kewajiban ini. Salat-salat lainnya hukumnya *sunnah*, kecuali yang telah diikrarkan. Oleh karena

---

<sup>19</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, Jakarta: PT. Lajnah Pentashihan, 2019), h. 95

itu, salat merupakan pilar dasar Islam, dan menurut pendapat para ulama, seseorang yang mengingkari kewajiban ini dapat dianggap keluar dari ajaran agama islam.

### 3. Indikator Pemahaman

Indikator Pemahaman dalam Taksonomi Bloom mencakup kemampuan untuk memodifikasi, menjelaskan, mempertahankan, meringkas, memberikan contoh, mengantisipasi, menggeneralisasi, mereplikasi, menyimpulkan, dan memperluas. Sub-indikator pemahaman ini mencakup kemampuan untuk mendefinisikan, mendeskripsikan, mendemonstrasikan, mengidentifikasi, menamai, menghitung, memilih, mengartikulasikan, dan membangun suatu kerangka kerja.<sup>20</sup>

#### a. Tingkatan indikator atau pemahaman

Proses pembelajaran mencakup target atau tujuan yang diorganisasikan ke dalam berbagai tingkatan, dimulai dari tujuan spesifik serta terukur, seperti tujuan pembelajaran yang tepat, dan meluas ke tujuan yang lebih luas, termasuk tujuan pembelajaran umum, kurikulum, nasional, dan universal. Sudut pandang instruktur atau siswa terhadap hasil pembelajaran akhir akan memengaruhi persepsi mereka terhadap tujuan yang lebih kecil di dalam kegiatan tersebut.

Agar tujuan pendidikan tercapai, guru harus memahami berbagai aspek pribadi siswa. Pemahaman ini mencakup kecerdasan, prestasi, kesehatan, emosi,

---

<sup>20</sup> Dwi, Putri Anugrah. *Pemahaman Mata Pelajaran Fiqih Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Jauharottun Naqiyyah (Mian) Bandar Lampung*. Diss. Uin Raden Intan Lampung, 2021, h. 28.

minat, cita-cita, kebiasaan belajar, hobi, dan kesulitan belajar. Dengan pemahaman ini, guru dapat menjalankan perannya sebagai pengajar, pembimbing, dan penghubung dengan lebih efektif.

b. Indikator yang dipakai untuk mengevaluasi pemahaman siswa

Berikut ini adalah indikator-indikator keberhasilan yang digunakan sebagai ukuran untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi:

a. Materi pelajaran yang diberikan berhasil diterima secara baik oleh siswa, menghasilkan prestasi yang memuaskan, baik ketika mereka belajar sendiri maupun dalam kelompok.

b. Tujuan pengajaran (kompetensi dasar) yang telah digariskan, telah berhasil digapai oleh para siswa, baik dalam kegiatan kelompok maupun individu.<sup>21</sup>

Pemahaman serta keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa elemen penting dalam pendidikan, yaitu target pembelajaran, kualitas pengajar, karakteristik pelajar, aktivitas belajar, sumber belajar, alat penilaian, dan kondisi lingkungan belajar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, terdapat berbagai faktor yang berperan, yaitu faktor-faktor pendukung serta menghambat. Ketidاكلancaran pada kegiatan belajar seringkali terjadi, dan akar dari permasalahan ini dapat dikelompokkan menjadi dua faktor utama:

---

<sup>21</sup> Rasyidi, Rasyidi, Nuril Huda, and Dina Hermina. "Evaluasi Model Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Kajian Kitab Kuning Dan Tahfiz Al-Qur'an." *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman* 9.3 (2022): h. 316. <https://doi.org/10.31102/alulum.9.3.2022.308-321>

#### a) Faktor Teknis

Pemahaman siswa yang lemah terhadap materi pelajaran, misalnya kesulitan berkonsentrasi saat guru menjelaskan dan sulit memahami bacaan, berpengaruh besar pada kegiatan belajar mereka. Hal ini sering kali membuat siswa tidak menyukai mata pelajaran tertentu karena mereka tidak mengerti materinya. Akibatnya, siswa menjadi enggan mengerjakan soal latihan serta membuat catatan belajar karena kurangnya pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari.

#### b) Faktor Non Teknis

Pada proses pembelajaran, terdapat tantangan dari dalam diri siswa, yang tidak berkaitan langsung dengan materi. Tantangan ini seringkali bersifat psikologis, seperti perasaan tidak suka terhadap guru ataupun lingkungan belajar tidak nyaman. Perasaan-perasaan ini dapat mengganggu konsentrasi dan minat belajar, sehingga menghambat pemahaman materi.

Beberapa faktor pendukung pada proses pembelajaran bisa diklasifikasikan jadi 2 kategori, faktor internal yang bersumber dari diri individu serta faktor eksternal dari luar individu:

#### a) Faktor Internal

Faktor internal yaitu sebuah aspek yang memengaruhi proses serta hasil belajar siswa. Faktor internal ini merujuk pada kondisi yang bersumber dari diri siswa, baik itu fisik maupun mental.

#### b) Faktor Eksternal

Selain beberapa faktor yang berasal dari dalam diri siswa, hasil pembelajaran juga diakibatkan dari beberapa faktor eksternal. Pengaruh eksternal ini meliputi lingkungan sekitar, baik lingkungan alam maupun konteks sosial budaya, serta fasilitas yang diberikan oleh sekolah.

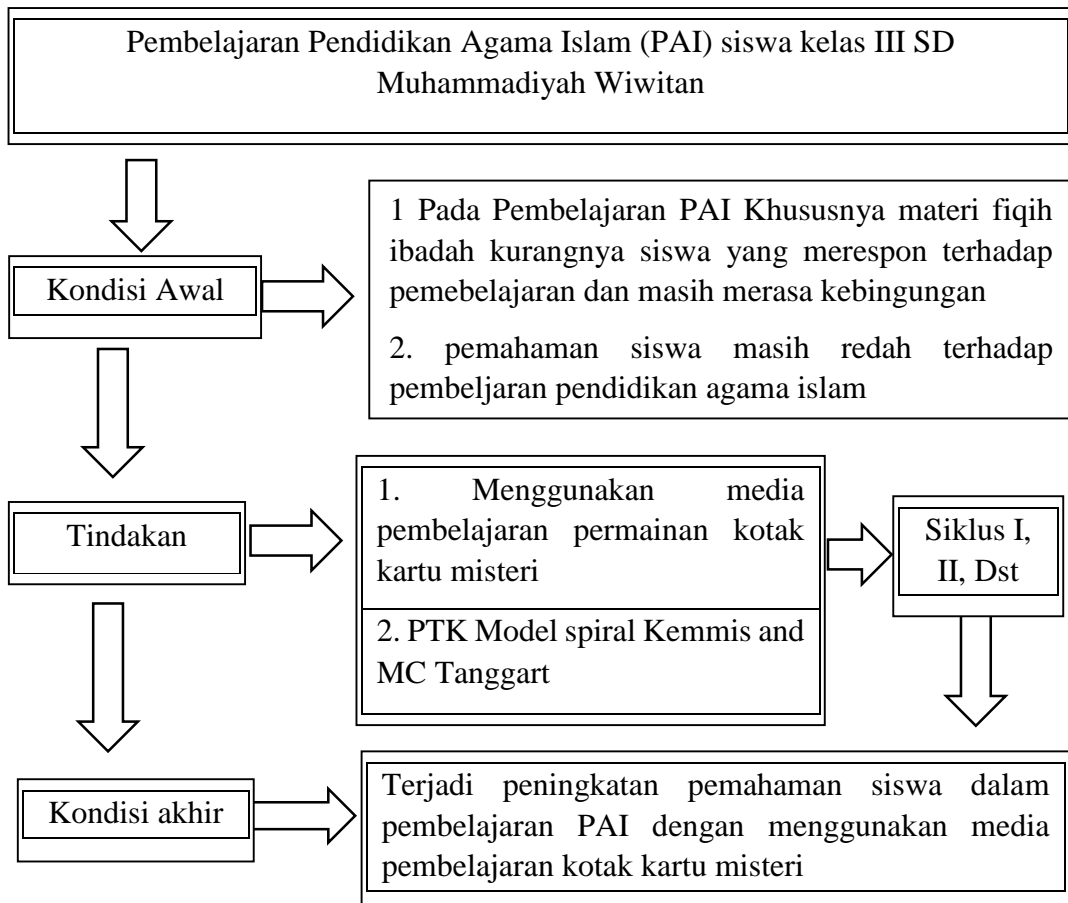
### **C. Kerangka Pikir**

Proses pembelajaran yang berhasil ditentukan oleh kapasitasnya untuk melibatkan siswa secara aktif, yang memungkinkan mereka untuk mengambil alih kepemimpinan dalam upaya pendidikan mereka. Keterlibatan aktif sangat penting, karena menjamin bahwa siswa tetap terlibat selama proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap subjek yang diberikan.

Penggunaan materi pembelajaran Kokami yaitu pendekatan yang efektif dalam menaikkan tingkat pemahaman siswa. Kokami menggabungkan komponen media dan permainan untuk meningkatkan pemahaman dan menarik perhatian siswa. Instrumen pendidikan ini menggunakan kotak dan kartu dengan pertanyaan yang relevan dengan topik. Elemen kejutan, yang berasal dari ketidaktahuan siswa terhadap pertanyaan pada kartu yang mereka ambil dari kotak, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Kerangka pikir dalam proposal penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mempunyai peran penting untuk menaikkan tingkat kualitas pendidikan. Dalam konteks ini, instruktur yang terlibat dalam PTK secara aktif mengidentifikasi dan memecahkan kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran melalui serangkaian langkah strategis yang dianggap dapat memberikan solusi. Selanjutnya, pendidik melakukan observasi untuk menilai keberhasilan langkah yang dilakukan.<sup>1</sup>

Kurt Lewin menemukan gagasan penelitian tindakan kelas pada tahun 1946, yang meliputi 4 tahap: pelaksanaan, perencanaan, refleksi, serta observasi.<sup>2</sup> PTK yaitu sebuah metodologi penelitian yang dilaksanakan oleh pendidik di dalam kelas mereka, menggunakan kerangka kerja kolaboratif. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru untuk menaikkan tingkat kualitas pengajaran serta capaian belajar siswa, yang mencakup domain akademis dan non-akademis, melalui siklus praktik reflektif.

### **B. Desain Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metodologi penelitian tindakan kelas (PTK), berdasarkan kerangka kerja yang ditetapkan oleh Kemmis dan McTaggart. David Hopkins, Kemmis, dan McTaggart menegaskan bahwasanya penelitian tindakan

---

<sup>1</sup> Arikunto, Suharsimi. *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara, 2021, h. 23.

<sup>2</sup> Purwanto Eko Sigit. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2023. h. 1.

kelas yaitu sebuah metodologi yang diterapkan oleh para pendidik untuk memeriksa dan menyelesaikan tantangan pedagogis melalui tindakan konkret yang dilaksanakan secara berulang dalam kerangka kerja penelitian siklus.<sup>3</sup>

Kemmis dan McTaggart menggambarkan bahwa penelitian tindakan kelas dijalankan secara dinamis serta saling memperkuat, termasuk empat langkah mendasar:<sup>4</sup>

#### 1. Perencanaan

Perencanaan merupakan proses pembuatan rencana aksi yang dievaluasi secara cermat, dengan tujuan untuk mengoptimalkan hasil dari apa yang sudah berlangsung.

#### 2. Tindakan

Yang dimaksud dengan tindakan merupakan kegiatan yang dilaksanakan dengan penuh kesadaran dan kontrol, yang termasuk ragam praktik yang telah dipikirkan secara matang-matang.

---

<sup>3</sup> Intan, Intan, Eliyah Eliyah, and Zuri Astari. "Meningkatkan Kemampuan Mencuci Tangan Dengan Benar Melalui Gerak Dan Lagu Di Kelas B Kelompok Bermain Cerdas Terpadu Desa Perigi Limus Kecamatan Sejangkung Tahun Pelajaran 2022-2023." *Lunggi Journal* 1.4 (2023); h. 650. <https://doi.org/10.32832/jpg.v3i3.7874>

<sup>4</sup> Lasoma, Izran. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah dan Peran Tokoh Ulama Penyebar Ajaran Islam di Indonesia Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti." *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)* 4.2 (2023). h. 193. <https://doi.org/10.58176/edu.v4i2.981>

### 3. Observasi

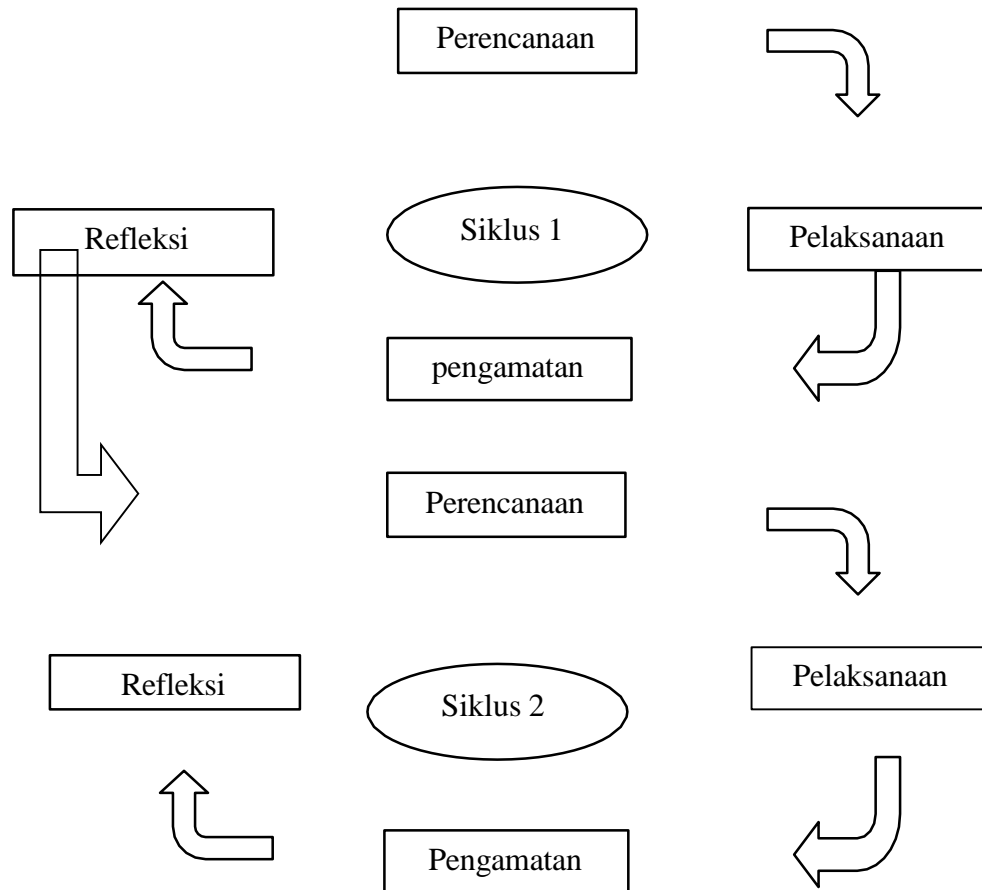
Fungsi observasi yaitu untuk mendokumentasikan dampak dari tindakan yang dilakukan. yang menjadi objek observasi ialah keseluruhan proses tindakan yang dilakukan, pengaruh dari tindakan tersebut, keadaan dan kendala yang muncul dari tindakan yang direncanakan beserta pengaruhnya.

### 4. Refleksi

Refleksi merupakan proses merenungkan serta mengingat sebuah tindakan sesuai dengan catatan observasi. Refleksi melibatkan pertimbangan berbagai perspektif yang ada pada suatu situasi untuk memahami masalah dan konteks di mana masalah itu muncul

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dijalankan dalam serangkaian putaran atau siklus yang berulang, yang mencakup pelaksanaan, perencanaan, refleksi, serta pengamatan. Setiap akhir siklus, hasil refleksi digunakan untuk menyusun perencanaan siklus berikutnya. Proses ini diulang hingga target keberhasilan tercapai. Alur ini sering digunakan oleh pendidik dalam PTK, yang biasanya digambarkan dalam bentuk bagan.

**Gambar 3.1 Siklus Model Kemis Mc Taggart**



### C. Prosedur Penelitian

#### 1. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan 25 siswa dari kelas III di SD Muhammadiyah Wiwitan, yang terletak di Kecamatan Lamasi, Kabupaten Luwu. Dari jumlah tersebut, 12 di antaranya adalah siswi perempuan dan 13 adalah siswa laki-laki..

**Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan**

Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
13	12	25

## 2. Waktu dan Lamanya Tindakan

Proses penelitian akan berlangsung selama satu bulan pada tahun ajaran 2024/2025.

## 3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dijalankan di SD Muhammadiyah Kec. Lamasi Kab. Luwu.

## 4. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menilai efektivitas permainan Kotami untuk menaikkan tingkat pemahaman materi Fiqih Ibadah pada siswa kelas tiga SD Muhammadiyah. Penelitian ini mempergunakan kerangka siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahapan utama: pelaksanaan, perencanaan, refleksi, serta observasi. Langkah-langkah ini akan diulang dalam setiap siklus penelitian. Penelitian ini diselenggarakan dalam 2 siklus, yang disebut sebagai Siklus I serta II, yang meliputi 3 pertemuan dari tiap siklusnya. Berikut ini adalah rincian tahapan yang dilaksanakan:

### 1. Siklus I

#### a. Tahap perencanaan

Dalam tahap ini, peneliti mengembangkan rencana tindakan dan program yang dirancang untuk kegiatan pembelajaran. Tahapan yang termasuk dalam proses perencanaan meliputi:

- a) Mengadakan pertemuan dengan guru wali kelas.
- b) Pengamatan pertama dilakukan untuk menemukan letak permasalahan.

- c) Membuat rancangan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan saat menerapkan media permainan kotak kartu misteri.
- d) Mempersiapkan media untuk mendukung pembelajaran.
- e) Membuat soal-soal tes guna mengevaluasi pengetahuan siswa.

b. Tahap pelaksanaan

Penggunaan isi rancangan dalam penelitian ini, atau yang disebut pelaksanaan tindakan, dimulai dari tahap persiapan:

- a) Mewujudkan lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi peserta didik.
- b) Pengajar memaparkan sasaran pembelajaran yang harus diraih oleh peserta didik.
- c) Pengajaran mempergunakan media permainan kotak kartu misteri, dan semua tahapan kegiatan dilakukan selaras dengan RPP.

c. Tahap Pengamatan

- a) Selama sesi pembelajaran, guru dan peneliti menjalankan observasi terhadap aktivitas peserta didik.
- b) Respons siswa selama pembelajaran diamati oleh peneliti, terutama setelah pemberian motivasi.
- c) Peneliti mengamati siswa yang berperan serta secara aktif dalam pembelajaran, termasuk siswa yang berani menjawab pertanyaan.

d. Tahap Refleksi

- a) Melakukan analisis terhadap data pengamatan guna menarik simpulan sementara tentang proses pengajaran di siklus I.
- b) Meninjau hasil analisis dan merencanakan langkah-langkah perbaikan dalam proses belajar mengajar.

Apabila siklus pertama tidak membuahkan hasil yang diharapkan, maka akan dilanjutkan ke siklus kedua. Pada siklus kedua, program pembelajaran akan disusun berdasarkan analisis dari siklus pertama, dengan harapan dapat mencapai tujuan penelitian. Proses pembelajaran di siklus pertama akan dievaluasi dan hasil evaluasi tersebut dijadikan bahan pertimbangan dalam siklus kedua.

## 2. Siklus II

Siklus II dilakukan dengan prinsip yang sama seperti Siklus I, namun dengan beberapa revisi berdasarkan hasil evaluasi siklus pertama, di antaranya:

### a. Tahap perencanaan

Setelah meninjau hasil dari pelaksanaan tindakan pada Siklus I, peneliti dengan guru menyusun langkah-langkah untuk pelaksanaan siklus kedua.

### b. Tahap Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan mengacu pada hasil refleksi dan perbaikan dari Siklus I.

### c. Tahap pengamatan

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru selama berlangsungnya pembelajaran untuk memantau proses yang sedang dijalankan.



#### d. Tahap Refleksi

- a) Guru dan peneliti mengevaluasi hasil dari tindakan yang sudah dijalankan.
- b) Berdasarkan hasil evaluasi dari siklus yang berjalan, apabila nilai hasil evaluasi tersebut sudah memuaskan, maka penelitian dapat dihentikan.

### **D. Sasaran Penelitian**

Sasaran penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu. Melalui kegiatan penelitian ini dapat membantu mengembangkan terciptanya suasana akademik yang literat dan mampu membantu pihak sekolah untuk memberi pengajaran kepada peserta didik dengan model media permainan kotak kartu misteri (Kokami).

### **E. Instrumen Penelitian**

Pada penelitian ini, berbagai instrument digunakan untuk mencari data yang sesuai pada topik yang dikaji. Instrumen tersebut mencakup lembar observasi, lembar tes pemahaman siswa, serta perangkat dokumentasi seperti kamera ponsel.

### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data berperan penting untuk menjelaskan cara peneliti memperoleh informasi. Dalam studi ini, metode yang diterapkan dalam mengumpulkan data mencakup:

#### 1. Wawancara

Wawancara yakni metode di mana pewawancara berinteraksi langsung dengan responden melalui sesi tanya jawab dalam memperoleh informasi yang

diperlukan.

Wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang sulit didapatkan hanya dari tulisan. Melalui interaksi langsung dengan guru atau siswa, dengan menerapkan pendekatan wawancara semi-terstruktur, kita berupaya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan menemukan akar permasalahan.

## 2. Observasi

Untuk memperoleh data, observasi digunakan dengan cara mengamati langsung kepada objek yang bisa berupa benda ataupun peristiwa, yang kemudian di lanjutkan dengan pencatatan yang dilakukan dengan sangat teliti. Dalam pelaksanaan observasi, harus memperhatikan beberapa kriteria, seperti jenis data, indikator yang sesuai, cara pencatatan data yang relevan, serta kemungkinan penggunaan data dalam refleksi dan analisis.

Untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai kondisi di SD Muhammadiyah Wiwitan, peneliti melibatkan diri langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui observasi partisipatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang nantinya dimanfaatkan oleh sekolah.

## 3. Tes

Tes terdiri dari serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada siswa, yang dapat berupa penilaian lisan melalui dialog langsung atau format tertulis. Pada penelitian ini, peneliti mempergunakan tes tertulis untuk menilai pemahaman siswa. Penilaian ini mencakup berbagai pertanyaan yang dirumuskan oleh peneliti untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa setelah penerapan penelitian tindakan

kelas. Selain itu, tes ini dimaksudkan untuk mengevaluasi pertumbuhan pemahaman siswa selama siklus penelitian dan diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur kemajuan yang dicapai.

#### 4. Dokumentasi

Dalam penelitian, dokumentasi berperan sebagai sumber data tambahan yang mencakup berbagai bentuk, seperti tulisan, gambar (foto), dan karya-karya penting, yang semuanya memberikan informasi penting untuk mendukung proses penelitian.

Untuk memvalidasi penelitian ini, diperlukan dokumentasi berupa foto atau video yang merekam jalannya proses pembelajaran.

### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data melibatkan prosedur sistematis yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengatur, dan menafsirkan data yang dikumpulkan dari catatan lapangan, wawancara, serta sumber yang lain. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pemahaman data dan menyampaikan hasilnya kepada orang lain secara efektif. Patton, sebagaimana dirujuk oleh Moleong, menegaskan bahwa analisis data memerlukan pengorganisasian data secara metadis, mengklasifikasikannya ke dalam pola, kategori, dan unit penting.<sup>5</sup> Proyek ini akan menggunakan metodologi kuantitatif untuk analisis data.

---

<sup>5</sup> Supiani, Supiani, et al. "Manajemen Sumber Daya Manusia pada UPT Perpustakaan Universitas Tadulako Palu." *Jurnal Integrasi Manajemen Pendidikan* 1.2 (2022);, h. 19. <https://doi.org/10.24239/jimpe.v1i2.1216>

## 1. Lembar Observasi

### a. Analisis data observasi penerapan media permainan kotak kartu misteri

Pemeriksaan data observasi tentang penggunaan media bertujuan untuk menunjukkan sejauh mana pembelajaran telah berhasil difasilitasi oleh media permainan Kotak Kartu Misteri (Kokami). Penilaian aplikasi media ini dapat diukur menggunakan rumus yang diusulkan oleh Sudjana, sebagaimana dikutip dalam Pitria:<sup>6</sup>

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase aktivitas

F = Frekuensi skor yang diperoleh

N = Jumlah skor keseluruhan

### b. Analisis data aktivitas siswa

Untuk memperoleh data mengenai aktivitas belajar siswa, dilakukan observasi terhadap perilaku siswa selama pembelajaran PAI yang menggunakan media pembelajaran kotak kartu misteri. Dalam menganalisis data hasil observasi

---

<sup>6</sup> Pitria, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Materi Keadaan Alam Negara-negara di Dunia melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe JIGSAW Siswa Kelas IX.5 SMPN 1 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 9, No. 1 (Maret, 2022), h. 55

tersebut, perhitungan persentase dilakukan dengan menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Sudjana yang dikutip oleh Pitria:<sup>7</sup>

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Penjelasan:

P = Angka persentase aktivitas

F = Frekuensi skor yang diperoleh

N = Jumlah skor keseluruhan

**Tabel 3.2 Kriteria Penerapan Media dan Aktivitas siswa**

Persentase	Kriteria
$90 \leq - \leq 100$	Amat baik
$80 \leq - < 90$	Baik
$70 \leq - < 80$	Cukup
$< 70$	Kurang

Sumber: Arikunto (Pitria, 2022)

## 2. Tes Pemahaman siswa

Tingkat pemahaman siswa dievaluasi melalui tes individual. Siswa dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai minimal 70, yang merupakan batas KKM untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Wiwitan. Rumus

<sup>7</sup> Pitria, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Materi Keadaan Alam Negara-negara di Dunia melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe JIGSAW Siswa Kelas IX.5 SMPN 1 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 9, No. 1 (Maret, 2022), h. 55

yang digunakan untuk menentukan ketuntasan individu mengacu pada metode yang dipaparkan oleh Kunandar dalam referensi Dwi Silva:<sup>8</sup>

$$\text{Nilai individu siswa} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Setelah memperoleh hasil tes pemahaman siswa, langkah berikutnya yaitu menghitung nilai rata-rata siswa. Dalam menentukan rata-rata nilai, menggunakan rumus berikut.

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Penjelasan:

- X = Rata-rata nilai yang dicari
- $\sum X$  = Jumlah seluruh skor
- $\sum N$  = Banyaknya siswa dalam kelas

Nilai hasil tes pemahaman siswa yang didapat disetiap siklus nya selanjutnya dikalsifikasikan sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kriteria Hasil Tes Pemahaman**

Skor Nilai	Kriteria
$80 < - \leq 100$	Sangat tinggi
$60 < - \leq 80$	Tinggi
$40 < - \leq 60$	Sedang
$20 < - \leq 40$	Rendah
$0 < - \leq 20$	Sangat rendah

<sup>8</sup> Dwi Silvia Indahwati, dan M. Husni Abdullah, "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *JPGSD* 7, No. 6 (2019), h. 3546

Sumber: Rahayu (Dwi, 2020)

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Dalam menilai tingkat keberhasilan pemahaman siswa, digunakan rumus dari Aqib, yang dapat ditemukan dalam referensi Dwi Silvia:<sup>9</sup>

Penelitian ini dianggap berhasil jika 70% siswa memperoleh nilai minimal 70, yang tepat pada KKM dalam matapelajaran PAI. Jika hasil belajar siswa melebihi ambang batas tersebut, maka penelitian ini dipandang telah mencapai tujuannya.

---

<sup>9</sup> Dwi Silvia Indahwati, dan M. Husni Abdullah, "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *JPGSD* 7, No. 6 (2019), h. 3546.

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**  
**A. Hasil Penelitian**

**1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

a. Sejarah Singkat

SD Muhammadiyah Wiwitan merupakan lembaga pendidikan dasar swasta yang memiliki kontribusi penting dalam penyelenggaraan pendidikan di Kecamatan Lamasi, Kabupaten Luwu, khususnya di Desa Wiwitan Timur. Berdiri sejak 7 Januari 2003, sekolah ini diresmikan berdasarkan Surat Keputusan Pendirian 02/SK-PCM/III.A/2.b/2003, di atas lahan seluas 2.560 meter persegi. Berdasarkan hasil akreditasi yang diberikan dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M) pada tahun 2021, SD Muhammadiyah Wiwitan mendapatkan peringkat C dengan nilai 80. Di bawah pimpinan Murianto, S.Pd. sebagai kepala sekolah dan Lukman, S.Ag. yang menjabat sebagai ketua Pimpinan Cabang Muhammadiyah Lamasi sekaligus penanggung jawab pendirian, sekolah ini berkembang pesat menjadi salah satu institusi pendidikan unggulan di Kab. Luwu, dikenal dengan reputasi yang sangat baik.

Bapak Buntoro selaku Sekretaris Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kab. Luwu menjelaskan bahwasanya SD Muhammadiyah Wiwitan telah menjadi sekolah yang sangat dihormati. Pada masa kepemimpinan Bapak Sarkowi (1990-1997), sekolah ini berhasil meningkatkan statusnya menjadi SMA dan sempat memperoleh posisi yang sangat disegani di kalangan masyarakat Lamasi. Namun, setelah beralih menjadi Madrasah Aliyah di bawah pimpinan almarhum Bapak



Badaruddin, kualitas pendidikan mulai menurun tajam. Kurangnya manajemen yang efektif menyebabkan sekolah ini akhirnya ditutup. Pada tahun 2002, sekelompok tokoh Muhammadiyah, pemerintah, dan masyarakat mengambil inisiatif untuk merestorasi sekolah ini, mengubah statusnya kembali menjadi SD Muhammadiyah Wiwitan.

b. Data Umum SD Muhammadiyah wiwitan

- |                         |  |
|-------------------------|--|
| a) Nama Sekolah         | : SD Muhammadiyah Wiwitan                    |
| b) NPSN                 | : 40310718                                   |
| c) Jenjang Pendidikan   | : SD   |
| c) Status Sekolah       | : Swasta                                     |
| d) Alamat Sekolah       | : Kompleks Masjid Nurul Muhajirin<br>Sentral |
| e) Kode Pos             | : 91952                                      |
| f) Desa/Kelurahan       | : Wiwitan Timur                              |
| g) Kecamatan            | : Lamasi                                     |
| h) Kabupaten/Kota       | : Luwu                                       |
| i) Provinsi             | : Sulawesi Selatan                           |
| j) Negara               | : Indonesia                                  |
| k) Kategori Sekolah     | : Imbas                                      |
| l) SK Pendirian Sekolah | : 02/SK-PCM/III.A/2.b/2003                   |

m) Kurikulum yang digunakan : Merdeka

n) Posisi Geografis : -2,7214 (Lintang)  
119,9491 (Bujur)

o) Status Tanah : Waqaf

p) Luas Tanah : 2.560m<sup>2</sup>

q) Luas Bangunan : 519m<sup>2</sup>

c. Visi, Misi, Dan Tujuan SD Muhammadiyah Wiwitan

#### 1. Visi

Mewujudkan Generasi Yang Qur'ani Dengan Karakter Islami, Cerdas, Terampil, Menguasai Life Skill Dan Berwawasan Global.

#### 2. Misi

1. Menerapkan metode hafalan yang efektif dan menyenangkan sehingga siswa mampu menghafal Al-Qur'an dengan baik dan benar.
2. Memadukan nilai-nilai Islam dalam pembelajaran akademik agar siswa mempunyai pengetahuan yang seimbang antara ilmu agama serta ilmu umum.
3. Menumbuhkan pengamalan serta penghayatan ajaran Agama yang di anut dan menjadikan kearifan dalam bertindak.
4. Membentuk karakter siswa melalui pembiasaan ibadah, pengembangan akhlak mulia, dan penerapan nilai-nilai Qur'ani dalam kehidupan sehari-hari.

5. Mengembangkan potensi siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler dan pembelajaran berbasis proyek yang menumbuhkan kreativitas dan kemandirian.
6. Memberikan pelatihan dan pengembangan kepada guru agar memiliki kompetensi dan kemampuan dalam mendidik serta membimbing siswa menuju pencapaian visi sekolah.
7. Menciptakan suasana belajar yang nyaman, aman, dan kondusif bagi perkembangan akademik dan spiritual siswa.
8. Menjalin kerjasama dengan orang tua dan komunitas untuk mendukung dan memperkuat proses pendidikan di sekolah.

### 3. Tujuan

1. Membimbing siswa untuk menggapai target hafalan Al-Qur'an yang optimal.
2. Menanamkan beberapa nilai Islam dalam setiap aspek kehidupan siswa, sehingga bisa jadi pribadi yang mempunyai akhlak mulia serta bertanggung jawab.
3. Memastikan siswa mencapai prestasi akademik yang unggul melalui pembelajaran yang terpadu dan berstandar tinggi.
4. Mengembangkan kemampuan kemandirian dan kreativitas siswa melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan proyek pembelajaran.
5. Menanamkan sikap empati dan kepedulian sosial pada siswa sebagai bagian dari implementasi nilai-nilai Islami dan Muhammadiyah.

6. Membekali siswa dengan keterampilan kepemimpinan dan kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi tantangan di masa depan.

d. Keadaan Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidik

**Tabel 4.1 Data Pendidik dan Tenaga kependidikan**

Pendidik				JML	Tenaga Kependidikan				JML
PNS		Non PNS			PNS		Non PNS		
L	P	L	P		L	P	L	P	
0	0	4	11	15	0	0	1	0	1

Sumber: operator SD Muhammadiyah Wiwitan

## e. Sarana dan Prasarana

## a) Sarana

**Tabel 4.2 Sarana SD Muhammadiyah**

No	Jenis Barang	Jumlah
1	Meja/Kursi Belajar Siswa	131
2	Meja/Kursi Guru	6
3	Meja/Kursi Kepala Sekolah	1
4	Lemari Inventaris	1
5	Kursi Sofa Kayu	3
6	Meja Kecil	1
7	Internet	1
8	Komputer	1
9	Laptop	1
10	Printer	1
11	Tape Recorder	1
12	Salon/Speaker	1
13	Kotak P3K	1
14	Papan Tulis	6
15	Lemari Buku Kelas	6

## b) Pra Sarana

**Tabel 4.3 Prasarana SD Muhammadiyah Wiwitan**

No	Jenis Barang	Jumlah
1	Ruang Belajar	6
2	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Guru	1
4	Ruang Operator	1
5	Masjid	1
6	WC	1
7	Lapangan Olahraga/Upacara	1

## f. Peserta Didik

**Tabel 4.4 Data Siswa SD Muhammadiyah Wiwitan T.A 2024/2025**

No	Tingkat Kelas	Rombongan	Jumlah Peserta didik		Total
			L	P	
1.	I	1	10	14	24
2.	II	1	13	11	24
3.	III	1	13	12	25
4.	IV	1	11	13	24
5.	V	1	8	7	15
6.	VI	1	9	10	19
Jumlah		6	64	67	131

Sumber: operator SD Muhammadiyah Wiwitan

## **2. Deskripsi Data Hasil Siklus I dan Siklus II**

### **a. Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri**

Penerapan media permainan kotak kartu misteri sudah dilaksanakan dengan menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK), yang berlokasi di SD Muhammadiyah Wiwitan, Kec. Lamasi, Kab. Luwu, dengan objek penelitian yaitu siswa kelas III. Penelitian ini bertujuan untuk menaikkan tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan penggunaan permainan edukatif yang dinamakan 'Kokami'. Penelitian ini dijalankan dalam 2 siklus, dimana tiap siklus mencakup 3 pertemuan yang masing-masing berdurasi 60 menit.

#### **a. Kondisi Awal**

Kondisi awal sebelum implementasi Kokami di kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan memperlihatkan bahwasanya mayoritas siswa mengalami kendala untuk memahami materi pembelajaran, yang diindikasikan oleh perilaku bermain selama pelajaran dan tingkat pemahaman yang rendah.

#### **b. Pelaksanaan Siklus 1**

Siklus pertama dilaksanakan dalam tiga sesi pertemuan, dengan dua sesi difokuskan pada pembelajaran menggunakan permainan kotak kartu misteri, dan satu sesi digunakan untuk tes di akhir siklus. Pertemuan pertama dilakukan pada 02 November 2024, pertemuan kedua pada 09 November 2024, dan pertemuan ketiga pada 16 November 2024, dengan rincian sebagai berikut:

1) Untuk siklus pertama, rencana yang disusun melibatkan penerapan permainan kotak kartu misteri (Kokami) dalam pelajaran PAI untuk siswa kelas III di SD

Muhammadiyah Wiwitan. Beberapa langkah perencanaan yang dirancang antara lain:

- a) Waktu pelaksanaan PTK ditentukan pada semester ganjil.
- b) Topik dan subtopik penelitian ini dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan standar kompetensi serta kompetensi dasar yang digariskan pada silabus serta RPP.
- c) Merumuskan kriteria keberhasilan yang menunjukkan sejauh mana siswa memahami topik-topik yang telah dipelajari.
- d) Penyusunan dokumen-dokumen pengajaran, termasuk RPP dan silabus.
- e) Membuat alat bantu belajar berupa kotak yang diisi dengan kartu-kartu pertanyaan untuk keperluan penelitian ini.
- f) Menyusun pedoman evaluasi soal dan lembar pengamatan yang ditujukan kepada peserta didik dan tenaga pendidik.
- g) Mempersiapkan kamera sebagai media untuk mendokumentasikan jalannya kegiatan pembelajaran.

## 2) Pelaksanaan Tindakan

Rencana pembelajaran yang telah disusun kemudian diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Pelaksanaan rencana pembelajaran di siklus pertama dijalankan sebanyak tiga kali pertemuan.

### a) Pertemuan pertama

Hari Sabtu, 2 November 2024, pukul 11.00-12.00 WITA, akan diselenggarakan pertemuan pertama. Pertemuan ini, yang berdurasi 1 x 60 menit,



akan fokus pada materi "Ayo Kita Salat" dengan serangkaian kegiatan yang telah direncanakan:

(1) Kegiatan awal

Pembelajaran dimulai dengan interaksi salam antara guru serta siswa, diikuti dengan ketua kelas yang memimpin persiapan kelas. Guru kemudian menanyakan kondisi siswa dan memeriksa kehadiran. Sebelum materi inti dimulai, guru memberikan motivasi, mereview materi yang telah dipelajari, mengaitkannya dengan materi yang nantinya diajarkan, serta memberi penjelasan terkait tujuan kegiatan belajar yang ingin dicapai.

(2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan mengenai materi ayo kita salat. Untuk membangkitkan semangat belajar, guru mengajak siswa untuk bermain tepuk semangat. Selanjutnya, pendidik menerangkan kembali materi yang telah disampaikan serta memberikan peluang bagi peserta didik untuk memberi pertanyaan apabila terdapat bagian yang masih belum dipahami. Siswa selanjutnya terbagi jadi lima kelompok berisikan anggota yang beragam. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa kotak misteri yang berisi kartu pertanyaan. Setiap ketua kelompok mengambil satu kartu dari kotak misteri dan kemudian kelompok tersebut mendiskusikan jawabannya. Setiap kelompok kemudian memaparkan hasil diskusi mereka, serta guru memberi apresiasi kepada siswa atas partisipasi mereka.

Pada pertemuan pertama dikegiatan inti pada siklus satu setelah memaparkan hasil diskusi peserta didik diberikan pertanyaan tentang jenis-jenis

dari hukum salat, dalam jenis-jenis hukum salat terbagi menjadi tiga yaitu fardu ain, fardu kifayah, dan sunnah, saat pertemuan pertama peserta didik masih kebingungan dalam menyebutkan dan menjelaskan dari contoh hukum-hukum salat tersebut, adapun contoh dari hukum-hukum salat yaitu fardu ain (wajib) salat yang wajib dilakukan oleh setiap muslim yang sudah balig contoh yaitu salat lima waktu, sedangkan hukum salat fardu kifayah yaitu salat yang wajib dikerjakan sebagian muslim dan jika sudah ada yang mengerjakan maka kewajiban tersebut telah gugur contohnya yaitu salat jenazah dan hukum salat sunah yaitu yang dilaksanakan dapat pahala dan jika tidak dikerjakan tidak papa contoh dari salat sunah yaitu salat idul fitri, salat tarawih, salat rawatib dan salat sunah lainnya pada bagian ini ada tiga kelompok yang belum dapat menjelaskan dan menyebutkan dari hukum ibadah salat tersebut. dan dua kelompok lagi sudah bisa menyebutkan dan menjelaskan tentang jenis-jenis hukum salat akan tapi masih belum lengkap dalam menjelaskan dari jenis hukum salat.

### (3) Kegiatan penutup

Diakhir pelajaran, siswa dan guru bersama-sama merangkum poin-poin penting yang telah dipelajari. Guru kemudian memberikan kata-kata penyemangat kepada siswa. Sebelum pulang, pelajaran ditutup dengan salam dan doa bersama.

### b) Pertemuan kedua

Sesi kedua pada siklus pertama berlangsung pada 9 November 2024, antara pukul 11.00-12.00 WITA. Materi yang diajarkan adalah kelanjutan dari topik tata cara salat, menggunakan permainan kartu misteri sebagai media pembelajaran.

### (1) Kegiatan awal

Pembelajaran dimulai dengan salam antara guru serta siswa. Selanjutnya, guru menginstruksikan ketua kelas untuk mengatur ketertiban kelas. Setelah itu, guru memeriksa kondisi siswa serta mencatat kehadiran. Sebelum memberikan materi, guru memberikan dorongan motivasi kepada siswa, misalnya dengan kutipan yang menekankan pentingnya belajar untuk masa depan, dan diakhiri dengan penjelasan tujuan pembelajaran yang nantinya akan dicapai dalam pertemuan itu.

### (2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang ayo kita salat dan kemudian membuka sesi tanya jawab untuk memberi kesempatan untuk siswa mengklarifikasi beberapa hal yang belum dipahami. Dalam pertemuan kedua ini, terlihat peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa yang sebelumnya kurang aktif dan fokus, mulai menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi meskipun sesekali masih terganggu oleh interaksi dengan teman. Kemudian, siswa dibagi jadi 5 kelompok, serta menyiapkan kotak berisi kartu pertanyaan, yang dikenal dengan nama 'kotak kartu misteri'. Ketua kelompok diminta untuk mengambil satu kartu dan menjawab pertanyaan yang ada. Setelah itu, setiap kelompok memaparkan hasil diskusi mereka, guru memberi pujian untuk kelompok yang dapat memberi jawaban yang tepat.

Setelah diskusi selesai peserta didik diberikan pertanyaan tentang rukun-rukun salat, dari beberapa kelompok yang sudah dibagi masih ada tiga kelompok

yang kurang memberikan jawaban dari pertanyaan tentang rukun salat dan ada beberapa kelompok yang bisa menyebutkan dari rukun-rukun salat tapi masih teracak dan tidak berurutan dalam menyebutkan rukun-rukun salat tersebut, ada pun rukun-rukun salat ada tiga belas yaitu niat, takbiratul ihram, berdiri bagi yang mampu, membaca surah al fatihah, rukuk, i'tidal, sujud, duduk diantara dua sujud, thuma'ninah, tasyahud akhir, membaca salawat nabi, dan salam, setelah dijelaskan ulang lagi peserta didik sedikit lebih memahami dari rukun-rukun salat tersebut.

Setelah selesai peserta didik juga diberikan pertanyaan tentang syarat sah dalam salat pertanyaan ini ada beberapa peserta didik yang sudah paham tentang syarat sah salat contoh seperti suci dari hadats kecil dan besar, suci dari najis, menutup aurat, menghadap kiblat, telah masuk waktu salat, dan niat salat dalam pertanyaan ini rata-rata siswa sudah mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru walaupun masih harus dibantu sedikit-sedikit.

### (3) Kegiatan Penutup

Di akhir sesi, siswa serta guru merangkum hal-hal penting dari materi yang sudah diajarkan. Guru juga memberi semangat tambahan kepada siswa, mengingatkan mereka tentang ujian yang akan datang, lalu menutup pertemuan dengan doa serta salam sebelum para siswa meninggalkan kelas.

### c) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dijadwalkan pada Sabtu, 16 November 2024, dari pukul 11.00 hingga 12.00 Wita. Seperti sesi sebelumnya, sesi ini akan berlangsung selama 60 menit dan mencakup kegiatan sebagai berikut:

### (1) Kegiatan awal

Pada awal pertemuan ketiga, guru membuka dengan salam yang dijawab siswa. Sebelum postes dimulai, ketua kelas diminta untuk menertibkan kelas. Setelah menanyakan kabar dan mengecek kehadiran, guru memotivasi siswa supaya tetap semangat mengerjakan postes, maupun menjelaskan tujuan dari postes tersebut.

### (2) Kegiatan Inti

Guru membuka kegiatan dengan menjelaskan tata cara mengerjakan soal postes yang berisi 25 pertanyaan pilihan ganda. Setelah itu, guru membagikan soal kepada siswa serta membantu mereka yang kesulitan untuk memahami soal-soal tersebut.

### (3) Kegiatan penutup

Pada akhir kegiatan, guru memberikan motivasi kepada murid-muridnya supaya mereka lebih bersemangat dalam pelajaran selanjutnya, dan mengakhiri sesi pelajaran dengan mengucapkan salam dan doa sebelum pulang.

### 3) Pengamatan

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi untuk memantau jalannya proses pembelajaran. Data yang terkumpul didapatkan dari lembar observasi, yang memfokuskan pada dua aspek: pertama, bagaimana penggunaan media permainan kotak kartu misteri diterapkan, dan kedua, bagaimana interaksi serta partisipasi siswa selama pembelajaran.

(a) Hasil Observasi Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri Siklus I

**Tabel 4.5 Hasil Observasi Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri (Kokami) Selama Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1	Guru datang tepat waktu di kelas	4	4	8
2	Guru memberi salam serta mengajak siswa untuk berdoa bersama	4	4	8
3	Guru mengecek kehadiran siswa	4	4	8
4	Mengkondisikan suasana kelas	2	3	5
5	Menyampaikan kompetensi (tujuan) pembelajaran	3	3	6
6	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai.	3	4	7
7	Guru mengatur waktu pembelajaran sesuai dengan alokasi yang sudah direncanakan	3	3	6
8	Guru memastikan penguasaan materi pembelajaran oleh siswa.	3	3	6
9	Guru menerapkan model pembelajaran dengan permainan kotak kartu misteri seperti yang telah direncanakan.	3	3	6
10	Guru membagi beberapa kelompok secara heterogen	3	3	6
11	Guru menyiapkan kotak kartu misteri yang berisi kartu pertanyaan	4	4	8
12	Guru menyampaikan bahwa tugas kelompok adalah berdiskusi untuk mencari solusi dari setiap pertanyaan.	3	3	6
13	Guru memberitahukan siswa untuk berbagi pendapat dan menyelidiki jawaban bersama dalam kelompok mereka.	2	3	5
14	Guru memberi peluang kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan apabila ada hal yang belum jelas.	3	3	6
15	Guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pembahasan mereka di depan kelas.	3	4	7
16	Guru memberikan penghargaan berupa pujian untuk mendorong semangat belajar siswa.	3	3	6
17	Guru memperbaiki pemahaman siswa yang masih kurang tepat.	3	3	6

18	Guru menjelaskan kembali atau memberi ulasan terkait materi yang belum sepenuhnya dipahami siswa.	4	4	8
19	Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dengan melibatkan siswa dalam diskusi.	3	4	7
20	Guru menutup sesi pelajaran dengan doa, salam, dan memberitahukan bahwa ujian akhir (posttest) akan dilaksanakan pada pertemuan mendatang.	4	4	8
Jumlah		64	69	133

Menurut analisis data dalam tabel 4.5, terlihat bahwa media permainan Kokami efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada siklus I. Pada pertemuan pertama, terdapat dominasi penilaian 'baik' pada aspek-aspek yang diamati, dengan beberapa aspek yang dinilai 'cukup'. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan signifikan dengan seluruh aspek mendapatkan penilaian 'baik'. Tabel tersebut memberikan gambaran lengkap mengenai hasil pengamatan penerapan media Kokami dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

**Tabel 4.6 Nilai keberhasilan Observasi Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri (Kokami) Siklus I**

Pertemuan	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Kategori
I	64	80	Baik
II	69	86,25	Baik
Rata-rata	66,5	83,13	Baik

Tabel 4.6 memperlihatkan hasil observasi penerapan media permainan kotak kartu misteri pada siklus pertama. Pada pertemuan pertama, nilai yang diperoleh adalah 64, setara dengan 80%, yang dikategorikan sebagai "baik". Peningkatan terjadi pada pertemuan kedua dengan nilai 69 (86,25%), yang juga termasuk dalam kategori "baik". Secara keseluruhan, rata-rata nilai siklus pertama

adalah 67 dengan persentase 83,13%, yang menunjukkan kategori "baik".

(b) Hasil observasi terhadap aktivitas siswa

#### 4.7 Hasil Observasi Aktivitas siswa selama siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1	Siswa membalas salam serta berdoa sebelum pelajaran dimulai.	4	4	8
2	Duduk dengan tenang serta fokus mengikuti penjelasan dari guru.	3	4	7
3	Menjawab pertanyaan pengantar yang diajukan oleh guru.	3	3	6
4	Memperhatikan dengan seksama saat guru menjelaskan prosedur pembelajaran menggunakan model permainan kotak kartu misteri (Kokami).	4	4	8
5	Bekerja sama dalam kelompok.	3	3	6
6	Mengajukan pertanyaan untuk memperjelas materi yang belum dimengerti.	2	3	5
7	Mengungkapkan pendapat atau opini.	2	3	5
8	Menghargai pandangan teman yang berbeda.	3	4	7
9	Memberi solusi atas permasalahan yang sedang didiskusikan.	3	3	6
10	Memilih solusi terbaik dalam menuntaskan persoalan yang ada.	3	3	6
Jumlah		30	34	64

Berdasarkan data pada Tabel 4.7, terlihat bahwa model pembelajaran Kokami efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa selama siklus I. Pada pertemuan pertama, terdapat variasi kategori aktivitas siswa, namun pada pertemuan kedua terjadi peningkatan di mana mayoritas aspek berada berkategori baik serta sangat baik. Rincian pengamatan aktivitas siswa diperlihatkan di tabel berikut.



**Tabel 4.8 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Siswa Siklus I**

Pertemuan	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Kategori
I	30	75	cukup
II	34	85	Baik
Rata-rata	32	80	Baik

Tabel 4.8 menyajikan hasil observasi aktivitas siswa selama siklus pertama pembelajaran menerapkan model permainan kotak kartu misteri. Pada pertemuan pertama, siswa memperoleh nilai 30, yang setara dengan 75% dan dikategorikan "cukup". Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan signifikan dengan nilai 34, setara dengan 85% dan dikategorikan "baik". Keseluruhannya, rata-rata siswa dalam siklus ini adalah 32, pada persentase 80% dan berkategori "baik".

(c) Hasil Tes Pemahaman Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan

Uji coba siklus pertama dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 November 2024, hari Sabtu, dari jam 11 pagi hingga 12 siang. Hasil dari uji coba tersebut, yang menggunakan media pembelajaran Kokami, menunjukkan data sebagai berikut.

**Tabel 4.9 Hasil Tes Pemahaman Siswa Siklus I**

No	Nama	Nilai Siswa	Kategori
1.	Abid Zaki Maulana	72	Tuntas
2.	Ahmad Fahri	72	Tuntas
3.	Aimar Radhika	48	Tidak Tuntas
4.	Akkrom Taufik	32	Tidak Tuntas
5.	Azkarya Yasna Malaka	40	Tidak Tuntas
6.	Bilal	40	Tidak Tuntas
7.	Daffa Azhar Rabbani	56	Tidak Tuntas
8.	Difa Mumtazah	76	Tuntas

9.	Fajar Nur Aiman	92	Tuntas
10	Maryam	44	Tidak Tuntas
11	Nada Aisyah Fika	48	Tidak Tuntas
12	Neyfa Dhinara Samsidar	84	Tuntas
13	Nida Hasna Arifah	72	Tuntas
14	Nizamuddin Elhaq	80	Tuntas
15	Nur Aulia Azifah	68	Tidak Tuntas
16	Nur Najauta	40	Tidak Tuntas
17	Rasyid Al Karimah	88	Tuntas
18	Rizqi Fitriani	44	Tidak Tuntas
19	Sahid Ibrahim Gani	48	Tidak Tuntas
20	Safiq Mu'afa	72	Tuntas
21	Tsuawiyah Hanin	76	Tuntas
22	Athar Yudistira	68	Tidak Tuntas
23	Rifqi Al Muttaqin	80	Tuntas
24	Jacinda Farafishah Rahman	68	Tidak Tuntas
25	M Hafiz Tahir	56	Tidak Tuntas
Jumlah		1564	
Rata-rata		62	

Merujuk dari Tabel 4.9, rata-rata pemahaman siswa adalah 62. Nilai-nilai ini kemudian dikelompokkan oleh peneliti ke dalam tingkatan keberhasilan yang ditunjukkan pada tabel selanjutnya:

**Tabel 4.10 Nilai Keberhasilan Pemahaman Siswa Siklus I**

Skor nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
$80 < - \leq 100$	Sangat Tinggi	4	16%
$60 < - \leq 80$	Tinggi	10	40%
$40 < - \leq 60$	Sedang	7	28%

$20 < - \leq 40$	Rendah	4	16%
$0 < - \leq 20$	Sangat Rendah	-	-
Jumlah		25	100%

Tabel 4.10 memperlihatkan distribusi nilai tes pemahaman siswa di siklus I. Dari 25 siswa, 4 siswa (16%) meraih kategori sangat tinggi, 10 siswa (40%) berkategori tinggi, 7 siswa (28%) berkategori sedang, dan 4 siswa (16%) berkategori rendah. Dengan KKM 70 yang berlaku di SD Muhammadiyah Wiwitan, tabel selanjutnya akan menggambarkan tingkat keberhasilan klasikal siswa untuk memahami materi PAI yang diberikan melalui model pembelajaran permainan kotak kartu misteri (Kokami).

**Tabel 4.11 Nilai Ketuntasan Tes Pemahaman Siswa Siklus I**

Tingkat Kategori	Predikat Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
Nilai $\geq 70$	Tuntas	11	44%
Nilai $< 70$	Tidak Tuntas	14	56%

Berdasarkan Tabel 4.11, dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai standar ketuntasan pada mata pelajaran PAI di siklus I masih rendah. Hanya sebagian kecil, yaitu 44%, yang berhasil mencapai nilai 70 ke atas. Sebaliknya, lebih dari setengah siswa (56%) belum berhasil. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut di siklus II untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai target ketuntasan klasikal yang diharapkan.

#### 4) Refleksi

Untuk mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran, refleksi dilakukan setelah perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan. Dalam siklus pertama, hasil tes pemahaman siswa kepada pelajaran PAI belum memuaskan. Dengan demikian, peneliti dan guru PAI berkolaborasi untuk menganalisis data serta merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Analisis data hasil pembelajaran dan tes pada siklus I memperlihatkan bahwasanya dari 25 siswa, 11 siswa (44%) mencapai KKM mata pelajaran PAI, sementara 14 siswa (56%) belum mencapai KKM. Prosentase pencapaian KKM ini masih berada di bawah target peneliti, yaitu 70%.

Proses pembelajaran di siklus I masih menghadapi beberapa tantangan. Dari hasil pengamatan, diketahui bahwa siswa kurang berani bertanya dan mengemukakan pendapat saat pembelajaran menggunakan metode permainan *Kokami*. Peneliti juga perlu meningkatkan kemampuan dalam mengelola kelas serta membimbing siswa agar lebih aktif dalam bertanya dan berpendapat.

Untuk menanggulangi masalah yang muncul di siklus I, peneliti melanjutkan ke siklus II dengan melakukan sejumlah peningkatan. Langkah-langkahnya antara lain mengoptimalkan kondisi kelas dan lebih intensif membimbing siswa agar berani bertanya dan berpendapat, yang diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif mereka selama pelajaran.

### c. Pelaksanaan siklus II

Rangkaian proses pembelajaran pada siklus II terdiri dari tiga sesi. Dua sesi pertama, yaitu di tanggal 23 serta 30 November 2024, difokuskan pada penyampaian materi pembelajaran. Sesi ketiga, yang dilaksanakan pada tanggal 7 Desember 2024, digunakan untuk evaluasi melalui tes siklus II:

#### 1) Tahap perencanaan

Dalam siklus II penelitian ini, tahap perencanaan melibatkan penggunaan permainan kotak kartu Misteri (Kokami) pada pembelajaran PAI untuk siswa kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan. Rencana ini mencakup beberapa langkah penting:

- a) Merancang RPP dengan menggunakan silabus sebagai acuan, yang materinya adalah tentang ayo kita salat.
- b) Membuat tolok ukur untuk menilai seberapa jauh siswa memahami materi pelajaran yang diajarkan.
- c) Menyusun bahan-bahan penelitian, yang terdiri dari kotak dan kartu-kartu berisi soal.
- d) Menyusun matriks soal dan instrumen observasi untuk siswa dan pengajar
- e) Penyediaan perangkat dokumentasi, dalam hal ini kamera, untuk merekam seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran.

#### 2) Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini, rancangan pembelajaran yang sudah disiapkan akan digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Siklus II dari perencanaan

pembelajaran ini akan dijalankan sebanyak tiga kali, dengan dua sesi untuk kegiatan belajar serta satu sesi untuk tes siklus.

a) Pertemuan pertama

Sesi perdana dilaksanakan pada Sabtu, 23 November 2024, dari pukul 11.00 hingga 12.00 WITA. Dalam pertemuan berdurasi 60 menit ini, materi yang akan dibahas adalah tentang tata cara salat, dengan fokus pada praktik 'ayo kita salat'. Rangkaian kegiatan yang akan dijalankan pada sesi ini yaitu:

(1) Kegiatan awal

Awal kegiatan belajar mengajar ditandai dengan interaksi salam antara guru dan siswa, diikuti persiapan kelas yang dipimpin ketua kelas. Guru kemudian bertanya mengenai kondisi siswa serta memeriksa kehadiran. Untuk membangkitkan semangat belajar, guru memotivasi siswa sebelum dimulainya pelajaran. Guru juga membahas kembali materi sebelumnya, menghubungkannya dengan materi yang akan diajarkan, serta menjelaskan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan inti

Dalam sesi inti, guru menjelaskan materi mengenai pentingnya salat, diikuti dengan permainan penyemangat berupa tepuk tangan. Selanjutnya, guru melanjutkan penjelasannya serta memberi kesempatan untuk siswa bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami. Kemudian, siswa dibagi jadi lima kelompok yang beragam. Setelah itu, guru menyiapkan media pembelajaran berupa kotak kartu misteri yang berisi pertanyaan-pertanyaan menarik. Guru menginstruksikan setiap ketua kelompok untuk mengambil satu kartu dari kotak

misteri tersebut, lalu mempersilakan mereka untuk memaparkan hasil diskusi kelompok. Terakhir, guru memberi apresiasi berupa pujian kepada siswa.

Setelah selesai nya diskusi kelompok guru kembali menanyakan lagi pertanyaan tentang apa saja hukum-hukum dari salat, dari pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik hampir seluruh siswa bisa menjawab pertanyaan yang diberikan kepada guru yang sebelumnya pada pertemuan pertama pada siklus satu hanya sebagian saja siswa yang bisa menjawab pertanyaan tersebut walaupun pada siklus dua pertemuan pertama ini masih ada siswa yang masih dibantu oleh guru dalam menjawab pertanyaan hukum-hukum dari ibadah salat tersebut.

### (3) Kegiatan penutup

Sebagai penutup kegiatan pembelajaran, guru dan siswa merangkum poin-poin penting yang sudah dipelajari. Guru juga memberi dorongan semangat untuk siswa. Setelah itu, pembelajaran diakhiri dengan salam dan doa sebelum siswa pulang.

#### b) Pertemuan kedua

Pertemuan yang kedua pada siklus ke II dilaksanakan di tanggal 30 November 2024 dari 11.00 - 12.00 WITA, dengan materi yang di gunakan adalah kelanjutan dari materi ayo kita salat, dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan kotak kartu misteri:

### (1) Kegiatan awal

Guru mengawali pembelajaran dengan bertukar salam dengan siswa. Setelah itu, ketua kelas membantu menciptakan suasana kelas yang tertib. Guru kemudian menanyakan kondisi siswa dan memeriksa kehadiran. Untuk memotivasi siswa, guru menyampaikan kata-kata bijak, misalnya 'pembelajar sejati adalah pemilik masa depan'. Langkah ini bertujuan guna menaikkan semangat belajar siswa sebelum guru memberikan materi pelajarannya.

### (2) Kegiatan inti

Dalam kegiatan pembelajaran ini, guru menyampaikan materi mengenai ayo kita salat, kemudian membuka sesi tanya jawab untuk peserta didik yang masih memiliki pertanyaan. Pada pertemuan kedua di siklus kedua, terlihat peningkatan antusiasme peserta didik pada pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya pasif dan kurang fokus, kini mulai berpartisipasi aktif, meskipun sesekali masih teralihkan oleh interaksi dengan teman sebangku. Selanjutnya, siswa dibagi jadi 5 kelompok. Guru juga menyiapkan kotak berisi kartu pertanyaan misteri, dan meminta ketua kelompok untuk mengambil kartu tersebut. Berikutnya, tiap kelompok memaparkan hasil diskusi mereka, dan guru memberikan apresiasi berupa pujian bagi kelompok yang berhasil jawab secara benar.

Setelah selesai diskusi guru memberikan pertanyaan tentang rukun-rukun salat dan syarat sah salat, pada pertemuan kedua pada siklus satu peserta didik sudah bisa menjawab pertanyaan namun tidak berurutan dalam menyampaikan dari



rukun salat dan syarat sah salat, pada pertemuan ini peserta didik sudah bisa menyampaikan rukun-rukun salat dan syarat sah salat secara berurutan.

### (3) Kegiatan penutup

Sebagai bagian dari kegiatan penutup, siswa bersama guru menyimpulkan poin-poin penting dari materi pelajaran. Guru juga memberikan dorongan motivasi kepada siswa, mengumumkan rencana tes di pertemuan selanjutnya, serta mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa bersama.

### c) Pertemuan Ketiga

Pertemuan yang ketiga telah dijadwalkan untuk dijalankan di hari Sabtu, 7 Desember 2024, dari jam 11.00 hingga 12.00 Wita. Sesi pembelajaran yang kedua akan berlangsung selama 1 x 60 menit. Rangkaian kegiatan yang akan dijalankan dalam pertemuan ini yaitu:

#### (1) Kegiatan awal

Guru membuka pertemuan ketiga dengan salam, yang kemudian dijawab oleh para siswa. Sebelum memulai post-test, guru menginstruksikan ketua kelas untuk mempersiapkan kelas agar tertib. Setelah menanyakan kabar siswa dan melakukan absensi, guru memotivasi siswanya dalam mengerjakan post-test. Terakhir, guru menjelaskan tujuan dari pelaksanaan post-test tersebut.

#### (2) Kegiatan inti

Dalam kegiatan ini, instruktur memberikan penjelasan mengenai tata cara menjawab soal-soal postes. Soal-soal postes ini terdiri dari 25 pertanyaan pilihan ganda. Selanjutnya, instruktur membagikan soal-soal postes dan mengawasi peserta

didik, serta siap membantu jika ada pertanyaan mengenai soal-soal yang kurang dipahami.

### (3) Kegiatan penutup

Saat kegiatan pembelajaran berakhir, guru menyemangati siswa supaya lebih giat belajar di pertemuan yang akan datang, lalu menutup pelajaran dengan salam dan doa sebelum pulang.

### 3) Pengamatan

Selama kegiatan belajar mengajar, peneliti mencatat dan mengamati. Data yang didapat berasal dari lembar observasi, yang berfokus pada penggunaan media permainan kotak kartu misteri dan keaktifan siswa.

#### (a) Hasil Observasi Ketrlaksanaan Pembelajaran Siklus II

**Tabel 4.12 Hasil Observasi Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri (Kokami) Selama Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1	Guru datang tepat waktu di kelas	4	4	8
2	Guru memberi salam serta mengajak siswa untu berdoa bersama	4	4	8
3	Guru mengecek kehadiran siswa	4	4	8
4	Mengkondisikan suasana kelas	3	4	7
5	Menyampaikan kompetensi (tujuan) pembelajaran	4	4	8
6	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai.	3	4	7
7	Guru mengatur waktu pembelajaran sesuai dengan alokasi yang sudah direncanakan	3	4	7
8	Guru memastikan penguasaan materi pembelajaran oleh siswa.	3	4	7

9	Guru menerapkan model pembelajaran dengan permainan kotak kartu misteri seperti yang telah direncanakan.	3	4	7
10	Guru membagi beberapa kelompok secara heterogen	4	4	8
11	Guru menyiapkan kotak kartu misteri yang berisi kartu pertanyaan	4	4	8
12	Guru menyampaikan bahwa tugas kelompok adalah berdiskusi untuk mencari solusi dari setiap pertanyaan.	3	3	6
13	Guru memberitahukan siswa untuk berbagi pendapat dan menyelidiki jawaban bersama dalam kelompok mereka.	3	3	6
14	Guru memberi peluang kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan apabila ada hal yang belum jelas.	4	4	8
15	Guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pembahasan mereka di depan kelas.	4	4	8
16	Guru memberikan penghargaan berupa pujian untuk mendorong semangat belajar siswa.	3	4	7
17	Guru memperbaiki pemahaman siswa yang masih kurang tepat.	3	4	7
18	Guru menjelaskan kembali atau memberi ulasan terkait materi yang belum sepenuhnya dipahami siswa.	4	4	8
19	Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dengan melibatkan siswa dalam diskusi.	3	3	6
20	Guru menutup sesi pelajaran dengan doa, salam, dan memberitahukan bahwa ujian akhir (posttest) akan dilaksanakan pada pertemuan mendatang.	4	4	8
Jumlah		70	77	147

Data dari tabel 4.12 menunjukkan efektivitas penggunaan media Kokami pada pembelajaran siklus II. Secara rinci, pada pertemuan pertama, sebagian besar aspek dinilai cukup, namun pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan signifikan dengan mayoritas aspek dinilai sangat baik. Rincian hasil pengamatan ini tercantum dalam tabel berikut.

**Tabel 4.13 Nilai keberhasilan Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri (Kokami) Siklus II**

Pertemuan	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Kategori
I	70	87,50	Baik
II	77	96,25	Amat Baik
Rata-rata	73,5	91,88	Amat Baik

Pada siklus II, penerapan media permainan kotak kartu misteri diobservasi dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama menghasilkan nilai 70 (87,50%) termasuk kategori "Baik" dan pertemuan kedua 77 (96,25%), masuk kategori "amat baik". Rata-rata nilai dari kedua pertemuan tersebut adalah 83 (91,88%), juga berkategori "amat baik".

(b) Hasil observasi terhadap aktivitas siswa

#### 4.14 Hasil Observasi Aktivitas siswa selama siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1	Siswa membalas salam dan berdoa sebelum pembelajaran Dimulai.	4	4	8
2	Duduk dengan tenang serta fokus mengikuti penjelasan dari guru.	4	4	8
3	Menjawab pertanyaan pengantar yang diajukan oleh guru.	3	3	6
4	Memperhatikan dengan seksama saat guru menjelaskan prosedur pembelajaran menggunakan model permainan kotak kartu misteri (Kokami).	4	4	8
5	Bekerja sama dalam kelompok.	3	4	7
6	Mengajukan pertanyaan untuk memperjelas materi yang belum dimengerti.	3	3	6
7	Mengungkapkan pendapat atau opini.	3	4	7
8	Menghargai pendapat teman yang berbeda	3	4	7
9	Memberikan solusi atas permasalahan yang sedang didiskusikan.	3	4	7
10	Memilih solusi terbaik dalam menuntaskan persoalan yang ada.	4	4	8
Jumlah		34	38	72

Hasil analisis Tabel 4.14 mengindikasikan terdapat peningkatan yang signifikan dalam aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan model permainan kotak kartu misteri (Kokami) pada siklus II. Pada pertemuan pertama, enam aspek berada dalam kategori baik, sedangkan empat aspek lainnya berada dalam kategori sangat baik. Di pertemuan kedua, delapan aspek tercatat dalam kategori sangat baik, dan dua aspek lainnya berkategori baik. Informasi lengkap mengenai pengamatan aktivitas siswa diperlihatkan di tabel tersebut.

**Tabel 4.15 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

Pertemuan	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Kategori
I	34	85	Baik
II	38	95	Amat Baik
Rata-rata	36	90	Amat Baik

Berdasarkan Tabel 4.15, dapat dilihat bahwasanya penerapan model pembelajaran permainan kotak kartu misteri pada siklus II berhasil meningkatkan aktivitas siswa. Pada pertemuan pertama, siswa mencapai nilai 34 (85%, kategori baik), dan pada pertemuan kedua, nilai tersebut meningkat menjadi 38 (95%, kategori amat baik). Secara keseluruhan, rata-rata aktivitas siswa mencapai nilai 36 (90%, kategori amat baik).

(c) Hasil Tes Pemahaman Siswa Kelas III SD Muhamammadiyah Wiwitan

Tes siklus II dilakukan oleh peneliti pada hari Sabtu, 7 Desember 2024, antara pukul 11.00 hingga 12.00 WITA. Data yang diperoleh dari evaluasi siklus II setelah penerapan model pembelajaran permainan kotak kartu misteri adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.16 Hasil Tes Pemahaman Siswa Siklus II**

No	Nama	Nilai Siswa	Kategori
1.	Abid Zaki Maulana	80	Tuntas
2.	Ahmad Fahri	84	Tuntas
3.	Aimar Radhika	60	Tidak Tuntas
4.	Akkrom Taufik	72	Tuntas
5.	Azkarya Yasna Malaka	72	Tuntas
6.	Bilal	68	Tidak Tuntas
7.	Daffa Azhar Rabbani	72	Tuntas
8.	Difa Mumtazah	80	Tuntas

9.	Fajar Nur Aiman	96	Tuntas
10	Maryam	68	Tidak Tuntas
11	Nada Aisyah Fika	72	Tuntas
12	Neyfa Dhinara Samsidar	88	Tuntas
13	Nida Hasna Arifah	80	Tuntas
14	Nizamuddin Elhaq	88	Tuntas
15	Nur Aulia Azifah	76	Tuntas
16	Nur Najauta	72	Tuntas
17	Rasyid Al Karimah	92	Tuntas
18	Rizqi Fitriani	72	Tuntas
19	Sahid Ibrahim Gani	60	Tidak Tuntas
20	Safiq Mu'afa	88	Tuntas
21	Tsuawiyah Hanin	80	Tuntas
22	Athar Yudistira	76	Tuntas
23	Rifqi Al Muttaqin	84	Tuntas
24	Jacinda Farafishah Rahman	72	Tuntas
25	M Hafiz Tahir	64	Tidak Tuntas
Jumlah		2052	
Rata-rata		82	

Dari Tabel 4.16, diketahui bahwa nilai rata-rata tes pemahaman siswa kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan adalah 82. Kemudian, nilai-nilai tersebut diatur oleh peneliti menjadi beberapa tingkatan keberhasilan, yang dijelaskan dalam tabel selanjutnya:

**Tabel 4.17 Nilai Keberhasilan Pemahaman Siswa Siklus II**

Skor nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
$80 < - \leq 100$	Sangat Tinggi	7	28%
$60 < - \leq 80$	Tinggi	16	64%

$40 < - \leq 60$	Sedang	2	8%
$20 < - \leq 40$	Rendah	-	-
$0 < - \leq 20$	Sangat Rendah	-	-
Jumlah		25	100%

Berdasarkan Tabel 4.17, dapat diamati adanya kemajuan dalam pemahaman siswa setelah penerapan model pembelajaran permainan kotak kartu misteri pada siklus II. Mayoritas siswa, yaitu 64%, meraih kategori tinggi, diikuti oleh 28% yang mencapai kategori sangat tinggi, dan hanya sebagian kecil, 8%, yang masih berada di kategori sedang.

Dengan standar ketuntasan minimal (KKM) 70, tabel ini menyajikan data mengenai tingkat keberhasilan siswa SD Muhammadiyah Wiwitan dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam (PAI) setelah mengikuti pembelajaran dengan model permainan kotak kartu misteri.

Tingkat Kategori	Predikat Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
Nilai $\geq 70$	Tuntas	20	80%
Nilai $< 70$	Tidak Tuntas	5	20%

**Tabel 4.18 Nilai Ketuntasan Tes Pemahaman Siswa Siklus II**

Merujuk dari data pada Tabel 4.18, mayoritas siswa Kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan, yaitu 20 siswa atau 80%, berhasil mencapai nilai minimal 70 yang ditetapkan sebagai standar ketuntasan. Sebaliknya, terdapat 5 siswa atau 20% yang belum mencapai standar tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan pemahaman siswa secara klasikal telah meningkat dan



memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan. Data lengkap mengenai perkembangan skor tes pemahaman siswa dari siklus I hingga siklus II bisa diamati di tabel berikut ini.

**Tabel 4.19 Nilai Perbandingan Hasil Tes Pemahaman Siswa  
Siklus I dan Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1	Abid Zaki Maulana	72	80	Meningkat
2	Ahmad Fahri	72	84	Meningkat
3	Aimar Radhika	48	60	Meningkat
4	Akkrom Taufik	32	72	Meningkat
5	Azkarya Yasna Malaka	40	72	Meningkat
6	Bilal	40	68	Meningkat
7	Daffa Azhar Rabbani	56	72	Meningkat
8	Difa Mumtazah	76	80	Meningkat
9	Fajar Nur Aiman	92	96	Meningkat
10	Maryam	44	68	Meningkat
11	Nada Aisyah Fika	48	72	Meningkat
12	Neyfa Dhinara Samsidar	84	88	Meningkat
13	Nida Hasna Arifah	72	80	Meningkat
14	Nizamuddin Elhaq	80	88	Meningkat
15	Nur Aulia Azifah	68	76	Meningkat
16	Nur Najauta	40	72	Meningkat
17	Rasyid Al Karimah	88	92	Meningkat
18	Rizqi Fitriani	44	72	Meningkat
19	Sahid Ibrahim Gani	48	60	Meningkat
20	Safiq Mu'afa	72	88	Meningkat
21	Tsuawiyah Hanin	76	80	Meningkat
22	Athar Yudistira	68	76	Meningkat
23	Rifqi Al Muttaqin	80	84	Meningkat

24	Jacinda Farafishah Rahman	68	72	Meningkat
25	M Hafiz Tahir	56	62	Meningkat
Jumlah		1564	2052	
Rata-rata		62	82	

Berdasarkan Tabel 4.19, terlihat adanya perkembangan yang signifikan dalam pemahaman siswa antara siklus I serta II. Rata-rata tes pada siklus I tercatat 62, dengan tingkatan ketuntasan mencapai 44%. Di lain sisi, siklus II, nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 82, dan tingkat ketuntasan melonjak menjadi 80%. Hal ini menandakan bahwa baik secara individu maupun kelompok, siswa telah berhasil melebihi ambang batas 70%, yang menunjukkan persentase nilai siswa 70 bahkan lebih.

#### 4) Refleksi

Penggunaan model pembelajaran permainan kotak kartu misteri dalam Pendidikan Agama Islam di setiap tahapan pembelajaran telah berhasil diterapkan. Seluruh tahapan serta beberapa langkah pembelajaran terselenggara secara baik, terbukti dari hasil pengamatan yang tercatat dalam lembar observasi. Hasil tes pemahaman siswa kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan pada siklus II memperlihatkan kenaikan secara signifikan serta memenuhi standar keberhasilan yang ditentukan.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan permainan kotak kartu misteri sebagai pendekatan pembelajaran telah efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap Pendidikan Agama Islam. Oleh karenanya, tujuan dari PTK ini sudah terpenuhi serta tidak diperlukan siklus penelitian lagi.

#### d. Analisis Data

Setelah seluruh data berhasil dikumpulkan, proses analisis dilakukan. Data yang diperoleh mencakup observasi penerapan media permainan kotak kartu misteri, aktivitas siswa, dan hasil tes pemahaman siswa. Berikut adalah temuan analisis data berdasarkan pengumpulan informasi menggunakan teknik observasi:

a) Ada peningkatan yang signifikan dalam tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI, khususnya dimateri fiqih ibadah, setelah penggunaan media permainan kotak kartu misteri. Peningkatan ini diperlihatkan dari perubahan rata-rata persentase aktivitas siswa, yang berkembang dari 83,13% disiklus I jadi 91,88% disiklus II. Pemanfaatan media permainan kotak kartu misteri dalam proses pembelajaran PAI terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan siswa. Hal ini terlihat jelas dengan kenaikan rata-rata persentase aktivitas siswa yang naik dari 80% pada siklus I jadi 90% disiklus II.

c) Penggunaan media permainan kotak kartu misteri dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak positif kepada peningkatan pemahaman siswa di mata pelajaran pendidikan agama islam. Hal ini tercermin dari kenaikan rata-rata nilai tes pemahaman siswa, yang melesat dari 62 dengan tingkat ketuntasan 44% disiklus I jadi 82 dengan tingkat ketuntasan 80% disiklus II.

#### e. Interpretasi Hasil Data

Berdasarkan data yang terkumpul pada siklus I, peneliti menemukan bahwasanya tingkat pemahaman siswa masih belum optimal. Akan tetapi, ketika

sudah dilakukannya perbaikan disiklus II, terpantau adanya peningkatan yang signifikan. Berikut adalah data yang didapat:

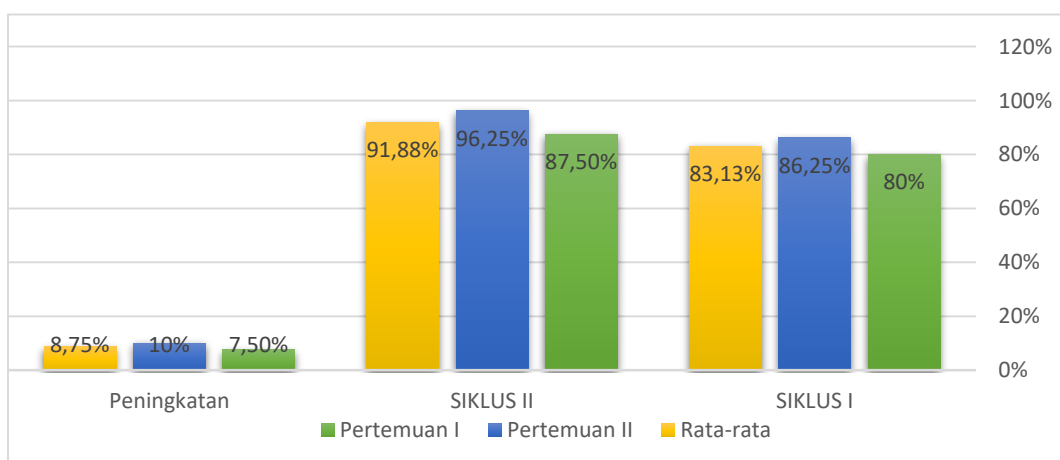
a) Lembar Observasi

Tujuan penggunaan lembar observasi yakni untuk memantau dan mengevaluasi sejauh mana proses pembelajaran yang dijalankan sudah sesuai dengan rencana yang dirancang sebelumnya.

**Tabel 4.20 Persentase Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri**

Siklus	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata
I	80%	86,25%	83,13%
II	87,5%	96,25%	91,88%
Peningkatan	7,50%	10%	8,75%

Data dalam tabel 4.20 menunjukkan bahwa penggunaan permainan kotak kartu misteri dalam pembelajaran PAI membantu guru menaikkan tingkat kemampuan mereka dalam mengajar, sehingga pemahaman siswa kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan meningkat, Adapun perbandingan antara siklus I dan siklus II dapat



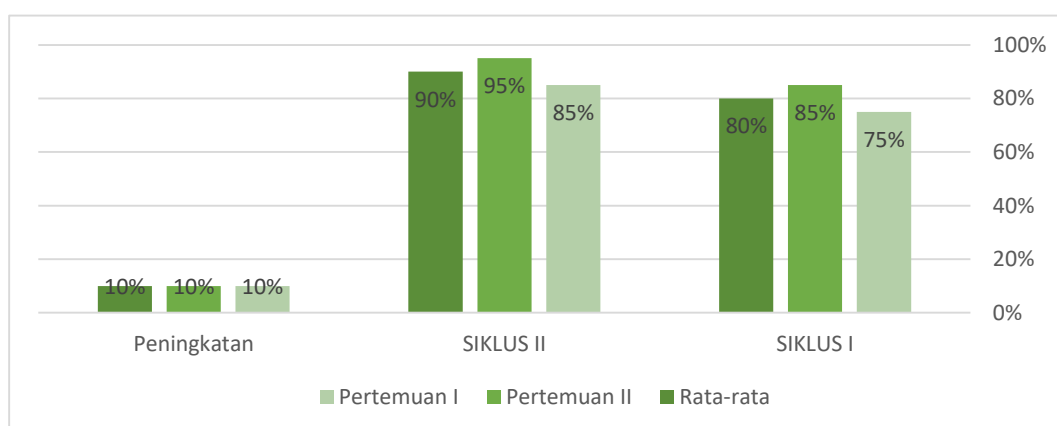
**Gambar 4.1 Penerapan Media permainan Kotak Kartu Misteri**

Dapat dilihat dari gambar 4.1 adanya peningkatan yang sangat signifikan terhadap siklus I dan siklus II setelah penerapan media permainan kotak kartu misteri yang telah dilaksanakan di SD Muhammadiyah Wiwitan.

**Tabel 4.21 Persentase Aktivitas Siswa Menggunakan Media Permainan Kotak Kartu Misteri**

Siklus	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata
I	75%	85%	80%
II	85%	95%	90%
Peningkatan	10%	10%	10%

Melalui analisis data yang tercantum dalam tabel 4.21, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya penerapan permainan kokami sebagai media pembelajaran efektif untuk menaikkan tingkat keterlibatan siswa kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan pada mata pelajaran PAI, terutama dalam materi fiqih ibadah. Peningkatan ini terlihat jelas dari perbedaan aktivitas siswa yang lebih tinggi pada siklus II dibandingkan siklus I.



**Gambar 4.2 Aktivitas Siswa**

Dapat kita lihat pada gambar diatas adanya peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II, pada observasi awal aktivitas siswa terlihat tidak aktif dan

pasif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran kurang efektif, setelah diterapkan media permainan kotak kartu misteri aktivitas siswa meningkat yang sebelum pasif menjadi aktif kembali dalam pembelajaran.

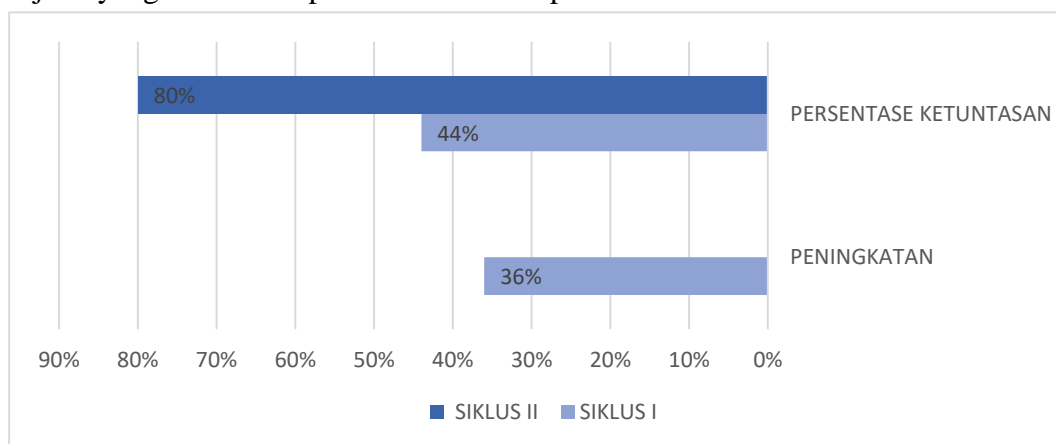
#### b) Hasil Tes

Tes berfungsi sebagai alat untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi setelah pembelajaran, serta untuk mengukur peningkatan prestasi mereka setelah serangkaian tindakan pembelajaran.

**Tabel 4.22 Persentase Hasil Tes Pemahaman Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan Kotak Kartu Misteri**

Siklus	Rata-rata	Persentase Ketuntasan	Kriteria
I	62	44%	Tidak Tuntas
II	82	80%	Tuntas

Tabel 4.22 memperlihatkan peningkatan sebesar 36% dalam hasil tes pemahaman siswa antara siklus I serta II. Peningkatan tersebut menandakan bahwa tujuan yang telah ditetapkan berhasil tercapai.



**Gambar 4.3 Hasil Tes Pemahaman Siswa**

Pada gambar 4.3 dapat kita lihat peningkatan hasil pemahaman fiqih ibadah salat antara siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil tes pemahaman fiqih ibadah salat di SD Muhammadiyah Wiwitan

## **B. Pembahasan**

Kegiatan ini dicapai melalui penerapan media permainan permainan kotak kartu misteri dalam meningkatkan pemahaman fiqih ibadah. Penelitian ini berlangsung dalam 2 siklus, yaitu siklus I serta II. Setiap siklus mencakup tiga pertemuan, yang terdiri atas dua pertemuan untuk proses pembelajaran serta satu pertemuan yang difokuskan untuk evaluasi melalui tes. Dalam pelaksanaannya, setiap siklus berlangsung dengan mengikuti tahapan yang sama, yaitu tahap perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Siklus kedua berfungsi sebagai perbaikan dari siklus pertama berdasarkan hasil evaluasi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi untuk menilai implementasi media permainan kotak kartu misteri, lembar aktivitas siswa untuk mencatat tingkat partisipasi mereka, serta tes pemahaman untuk mengevaluasi hasil pemahaman siswa.

### **1. Penerapan Media permainan Kotak Kartu Misteri**

Penerapan media permainan kotak kartu misteri dalam meningkatkan pemahaman fiqih ibadah dikelas III SD Muhammadiyah, pada pertemuan pertama di siklus satu setelah selesai pembelajaran dengan media permainan kotak kartu misteri peserta didik di berikan pertanyaan tentang hukum-hukum ibadah salat dari pertanyaan ini peserta didik rata-rata belum bisa menjawab pertanyaan yang

diberikan oleh guru kepada peserta didik seperti belum bisa menyampaikan dari hukum ibadah salat dan belum bisa menyampaikan dari contoh-contoh hukum ibadah salat dan ada juga siswa yang sudah bisa menjawab pertanyaan dari hukum ibadah salat tersebut, pada pertemuan kedua di siklus satu setelah selesai pembelajaran peserta didik juga di berikan pertanyaan yang berkaitan dengan rukun salat dan syarat sah salat dalam pertanyaan ini peserta didik sudah ada yang bisa menjawab pertanyaan ini namun tidak berurutan dalam menyampaikan rukun salat dan syarat sah salat. Pada pertemuan pertama disiklus dua peserta didik sudah bisa menjelaskan hukum-hukum ibadah salat dan juga sudah bisa memberikan contoh dari hukum-hukum ibadah salat tersebut. Pertemuan kedua pada siklus kedua peserta didik sudah bisa mengurutkan rukun-rukun salat dan syarat sah salat tanpa bantuan oleh guru yang sebelumnya peserta didik masih tidak berurutan dalam menyampaikan rukun-rukun salat dan syarat sah salat.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Eka Satya Yulanda yang di mana media permainan kotak kartu misteri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 001 Teratak pada topik peristiwa kehidupan yang dimana sebelum menggunakan media kotak kartu misteri hanya satu siswa yang menunjukkan berpikir inovatif. Setelah menggunakan media kotak kartu misteri meningkat menjadi lima siswa.<sup>1</sup> Dapat kita sampaikan bahwa penerapan media permainan kotak kartu misteri dapat meningkatkan pemahaman terhadap siswa yang

---

<sup>1</sup> Eka Satya Yulanda, *Penerapan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar, Skripsi*. (Kampar: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021), h. 53



sebelumnya pada siklus satu belum bisa menjelaskan secara rinci dan pada siklus kedua sudah bisa menjelaskan dan menyampaikan secara rinci.

## 2. Hasil Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri Dalam Meningkatkan Pemahaman Fiqih Ibadah Salat

Adapun hasil dari Penerapan media permainan kotak kartu misteri dalam kegiatan pembelajaran menghasilkan efektivitas yang terukur, yang ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, tingkat aktivitas siswa tercatat sebesar 80%, dan menunjukkan peningkatan menjadi 90% pada siklus kedua. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah penerapan media permainan kotak kartu misteri. Pada siklus pertama, persentase keberhasilan dalam menggunakan media permainan kotak kartu misteri mencapai 83,13%, lalu meningkat menjadi 91,88% pada siklus kedua. Selama proses pembelajaran di kelas, aktivitas siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, ditandai dengan partisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan penerapan media pembelajaran permainan kotak kartu misteri dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam, karena terbukti meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Adapun hasil dari tes pemahaman siswa antara siklus I dan II dapat dikatakan meningkat dan dapat kita lihat dari interpretasi hasil data tes pemahaman siswa kelas III SD Muhammadiyah wiwitan data yang disajikan menunjukkan di siklus satu siswa yang tuntas terhadap hasil tes pemahaman yaitu 40% dan belum mencapai standar KKM yang ada di SD Muhammadiyah Wiwitan sedangkan di siklus dua meningkat menjadi 80% dapat dilihat bahwa di siklus dua adanya

peningkatan hasil tes pemahaman siswa antara siklus I dan siklus II, adapun peningkatan antara siklus I dan II sebesar 36% dan dapat dikatakan bahwa penerapan media permainan kotak kartu misteri dalam meningkatkan pemahaman fiqih ibadah salat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah salat di SD Muhammadiyah Wiwitan.

Maka dapat dikatakan pembelajaran menggunakan media permainan kotak kartu misteri dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman terhadap siswa kelas III SD Muhammadiyah Wiwitan. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Ahriani yang menyatakan, bahwa penggunaan media permainan kotak kartu misteri dengan menyajikan kartu misteri sebagai sumber belajar siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dalam pembelajaran menggunakan media Kokami siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi dan tidak mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang ada dikartu misteri tersebut.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Ahriani, *Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Di Sd I Kampung Parang Kabupaten Gowa, Skripsi*. (Gowa: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018), h. 53

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Dari studi yang dilaksanakan, menunjukkan pemahaman siswa SD Muhammadiyah Wiwitan terhadap fiqih ibadah salat mengalami kemajuan yang signifikan melalui penggunaan media permainan Kokami pada pelajaran pendidikan agama islam. Peningkatan ini bisa diamati dari berbagai aspek sebagai berikut:

1. Penerapan media permainan kotak kartu misteri dalam meningkatkan pemahaman pemahaman fiqih ibadah dilakukan dengan menggunakan model PTK Kemmis MC Taggart yaitu dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus satu dan siklus dua setiap siklus terdiri empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.
2. Hasil penerapan media permainan kotak kartu misteri dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Wiwitan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 62 dengan tingkat ketuntasan sebesar 44%, di mana terdapat 14 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 82 dengan tingkat ketuntasan mencapai 80%, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum memenuhi standar KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Secara keseluruhan, peningkatan pemahaman siswa dari siklus I ke siklus II mencapai 36%.

## **B. Saran**

Setelah melaksanakan studi di SD Muhammadiyah Wiwitan, peneliti mengusulkan sejumlah saran berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berupa permainan Kokami bisa dipertimbangkan sebagai pilihan alternatif yang menarik dalam pembelajaran.
2. Untuk para guru, diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini dapat mendorong penerapan media pembelajaran kotak kartu misteri dalam matapelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap fiqih ibadah.
3. Penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman fiqih ibadah di kalangan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Shifatu al-Qiyaamah, Juz. 4, No. 2524, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 1994),
- Ahriani, *Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Di SD I Kampung Parang Kabupaten Gowa, Skripsi*. Gowa: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.
- Ainun Nadlif. *Buku Ajar Mata Kuliah "Elaborasi Pendidikan Islam: Konsep dan Kajian Islam"* (Sidoarjo, UMSIDA Press, 2019)
- Alisa Nur, Mustafa, Andi Arif Pamessangi, "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur" *Jurnal Sinestesia*, Vol. 13, No. 1, 2023. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/319>
- Alisa Nur, Mustafa, Andi Arif Pamessangi, "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur" *Jurnal Sinestesia*, Vol. 13, No. 1, 2023. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/319>
- Andika Rahmadani Putri, Nursyamsi, dan Nur fakharunnisaa. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Wordwall materi melaksanakan Pengurusan jenazah Untuk Kelas 11 SMA Negeri 12 Luwu Utara" *jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol.6 No. 4, oktober 2024.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara, 2021.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara, 2021.
- Awallia. *Pelajaran dengan Permainan Kokami*. Diambil dari <http://cephynet.blogspot.com/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>, di akses 20 Maret 2024.
- DWI, Putri Anugrah. *Pemahaman Mata Pelajaran Fiqih Terhadap Pelaksanaan Ibadah Salat Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Jauharottun Naqiyah (Mian) Bandar Lampung*. 2021. PhD Thesis. UIN Raden Intan Lampung.
- Eko Sigit Purwanto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2023.
- Fakhrunnisaa, Nur, dan Rahmawati. "Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book," *Jurnal Konsepsi* Vol. 12, No. 2, (2023) <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/264>
- Hasriadi, Sudirman, dan Arifuddin, "Kontribusi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar," *Jurnal Konsepsi* Vol. 10, No. 3 ,(2021)

- Indahwati, Dwi Silvia, dan M. Husni Abdullah, "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *JPGSD* 7, No. 6 (2019).
- Intan, Intan, Eliyah Eliyah, and Zuri Astari. "Meningkatkan Kemampuan Mencuci Tangan Dengan Benar Melalui Gerak Dan Lagu Di Kelas B Kelompok Bermain Cerdas Terpadu Desa Perigi Limus Kecamatan Sejangkung Tahun Pelajaran 2022-2023." *Lunggi Journal* 1.4(2023).  
<https://doi.org/10.32832/jpg.v3i3.7874>
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, Jakarta: PT. Lajnah Pentashihan, 2019).
- Kiswa, Hutagaol. *Pengaruh Penggunaan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sd Negeri 067246 Medan Tp 2022/2023*. Diss. Universitas Quality, 2023.
- Lasoma, Izran. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah dan Peran Tokoh Ulama Penyebar Ajaran Islam di Indonesia Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti." *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)* 4.2 (2023).  
<https://doi.org/10.58176/edu.v4i2.981>
- Majid, Adam, Ahmad Hafas Rasyidi, and Dassucik Dassucik. "Penerapan Media Pembelajaran Melalui Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas VIII Semester Genap Di Smp Nurul Huda Situbondo." *Consilium: Education and Counseling Journal* 2.2 (2022):  
<https://doi.org/10.36841/consilium.v2i2.2154>.
- Marga K M. Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018, *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika* Vol 4(2) (2018):  
<https://doi.org/10.31764/orbita.v4i2.573>.
- MH, Dahwadin S. Sy, and Farhan Sifa Nugraha. *Motivasi Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Penerbit Mangku Bumi, 2019.
- Mizan, Ashuri, and Toni Damara. "Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Al-Qur'an Dan Hadist." (2023).
- Mujtahidah Nurul, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, Nurul Aswar, "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Konsepsi*, Vol. 12, No. 4, 2023.  
<https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>
- Nurfadhillah, Septy, et al. "Penerapan media audio visual berbasis video pembelajaran pada siswa kelas iv di sdn cengklong 3." *Pandawa* 3.2 (2021):.

- Pamessangi, Andi Arif. *Media dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab*. Gowa: Aksara Timur, 2021.
- Parnawi, Afi. *Penelitian tindakan kelas (classroom action research)*. Deepublish, 2020.
- Putri Maharani, Adinda. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembayaran Zakat Menggunakan Go-Pay (Studi Pada Pengguna Aplikasi Go-Jek Di Perumahan Bumi Raya Kecamatan Bumi Waras Bandar Lampung)*. Diss. Uin Raden Intan Lampung, 2023.
- Putri, Elma Sabrina, Muhammad Guntur, and Pertiwi Kamariah Hasis. "Pengembangan Media Kotak Pintar Menggunakan Bahan Bekas." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia* 1.2 (2024).  
<https://jurnalpaudindonesia.org/index.php/jpi/article/view/20>
- R Anggrai, R, P, Pitriana, & A. Y Nuryanti. (2023). *Media Pembelajaran Fotonovela Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Getaran Harmonis*. Wahana Pendidikan Fisika, 8(2). <https://doi.org/10.17509/wapfi.v8i2.43957>
- Rasyidi, Rasyidi, Nuril Huda, and Dina Hermina. "Evaluasi Model Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Kajian Kitab Kuning Dan Tahfiz Al-Qur'an." *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman* 9.3 (2022). <https://doi.org/10.31102/alulum.9.3.2022.308-321>
- Rifki Muhammad, *Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ips Di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im, Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- Robiatul, Awwaliyah, and Hasan Baharun. "Pendidikan Islam dalam sistem pendidikan nasional (Telaah epistemologi terhadap problematika pendidikan Islam)." *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* 19.1 (2019), <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v19i1.4193>
- Supiani, Supiani, et al. "Manajemen Sumber Daya Manusia pada UPT Perpustakaan Universitas Tadulako Palu." *Jurnal Integrasi Manajemen Pendidikan* 1.2 (2022):. <https://doi.org/10.24239/jimpe.v1i2.1216>
- Syamsuddin, Naidin, Andi Arif Pamessangi, Kartini, Mustafa, Mawardi, Mardi Takwim, Urmila Rahmadani, dan Nirwana Nurdjan. "Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab di Pondok Pesantren As'adiyah Pengkendekan Luwu Utara," *Madaniya* Vol. 4, No. 2 (2023) <https://doi.org/10.53696/27214834.427>
- Uno, Hamzah B., and Nurdin Mohamad. *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022.

- Wulan Sinar, Muhammad Yamin, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di MI 01 Bonepute" *Jurnal Refleksi*, vol.12, No.4, 2024  
<https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/299>
- Wulandari, Amelia Putri, et al. "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Journal on Education* 5.2 (2023)  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yulanda Eka Satya, *Penerapan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar, Skripsi*. Kampar: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021.
- Zahratul Ain Annia, *Penarapan Media Permainan Koatak Kartu Misteri Dalam Pembelajaran Mufradat (Studi Kasus di MI Muhammadiyah 8 Maccini) Tahun Pelajaran 2020/2021, Skripsi* pada Universitas Hasanuddin, 2020.
- Zainuddin Abu al-Fadhl 'Abdurrahim bin al-Husain bin 'Abdurrahman bin Abu Bakar bin Ibrahim Al-'Iraqiy, *Kitab Takhrij Ahaadiits al-Ihya' Al-Mughniy 'an Hamalil Asfar*, Cet. 1, (Beirut-Libanon: Dar Ibnu Hazm, 2005).
- Zohri Haeruddin, *Implementasi Al-Qur'an Surah At-Taubah [9]: 103 Pada Lembaga Unit Pengumpul Zakat Kelurahan Semayan Kecamatan Praya Kabupaten Lombok Tengah Ntb (Living Al-Qur'an)*.Skripsi pada Universitas Negeri Islam Mataram,2022.



# LAMPIRAN

## Lampiran I Daftar tenaga pendidik SD Muhammadiyah Wiwitan

Sumber: Operator SD Muhammadiyah Wiwitan

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>GELAR</b>	<b>JABATAN</b>
1.	Murianto, S.Pd.	SI	Kepala Sekolah
2.	Dewi Zumrotin Nadhiroh, S.Pd.	SI	Wali Kelas I
3.	Indariyani, S.Pd.	SI	Wali Kelas II
4.	Poniseh, S.Pd.	SI	Wali Kelas III
5.	Hj. Suharmiati, S.Pd.	SI	Wali Kelas IV
6.	Isnaeni, S.Pd.	SI	Wali Kelas V
7.	Musdalifah, S.Pd.	SI	Wali Kelas VI
8.	Abadi, S.Pd.	SI	Guru PAI
9.	Vitha, S.Pd.	SI	Guru Bahasa Inggris
10.	Awaluddin, A. Ma.Pd.OR	D2	Guru Olahraga
11.	Wiwie Agustina, S.Ag.	SI	Guru Hadits
12.	Muh. Fajrul Hidayat, S.Pd.	SI	Guru PAI
13.	Nur Alfisah, S.Si.	SI	Guru Kemuhammadiyah
14.	Rafidah Nur Qalbi, S.Pd.	SI	Guru Bahasa Arab
15.	Nurul Ita Dewi, S.Pd.	SI	Guru Bahasa Inggris

## Lampiran II Lembar Observasi Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri Pembelajaran Siklus I

Nama sekolah: SD Muhammadiyah Wiwitan

Kelas/Semester: III/I(Ganjil)

Hari/Tanggal: Sabtu, 02 November 2024

Pertemuan: 1

Petunjuk:

Berikanlah tanda (✓) pada kolom skor dibawah ini berdasarkan penilaian berikut

4= Sangat Baik

3= Baik

2= Cukup

1= Kurang

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru datang tepat waktu di kelas				✓
2	Guru memberi salam serta mengajak siswa untu berdoa bersama				✓
3	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
4	Mengkondisikan suasana kelas		✓		
5	Menyampaikan kompetensi (tujuan) pembelajaran			✓	
6	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai.			✓	
7	Guru mengatur waktu pembelajaran sesuai dengan alokasi yang sudah direncanakan			✓	
8	Guru memastikan penguasaan materi pembelajaran oleh siswa.			✓	
9	Guru menerapkan model pembelajaran dengan permainan kotak kartu misteri seperti yang telah direncanakan.			✓	
10	Guru membagi beberapa kelompok secara heterogen			✓	

11	Guru menyiapkan kotak kartu misteri yang berisi kartu pertanyaan				✓
12	Guru menyampaikan bahwa tugas kelompok adalah berdiskusi untuk mencari solusi dari setiap pertanyaan.			✓	
13	Guru memberitahukan siswa untuk berbagi pendapat dan menyelidiki jawaban bersama dalam kelompok mereka.		✓		
14	Guru memberi peluang kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan apabila ada hal yang belum jelas.			✓	
15	Guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pembahasan mereka di depan kelas.			✓	
16	Guru memberikan penghargaan berupa pujian untuk mendorong semangat belajar siswa.			✓	
17	Guru memperbaiki pemahaman siswa yang masih kurang tepat.			✓	
18	Guru menjelaskan kembali atau memberi ulasan terkait materi yang belum sepenuhnya dipahami siswa.				✓
19	Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dengan melibatkan siswa dalam diskusi.			✓	
20	Guru menutup sesi pelajaran dengan doa, salam, dan memberitahukan bahwa ujian akhir (posttest) akan dilaksanakan pada pertemuan mendatang.				✓

Lamasi, 02 November 2024

Observer

**Muh. Fajrul Hidayat, S.Pd**

## Lembar Observasi Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri Pembelajaran Siklus I

Nama sekolah: SD Muhammadiyah Wiwitan

Kelas/Semester: III/I(Ganjil)

Hari/Tanggal: Sabtu, 09 November 2024

Pertemuan: 2

Petunjuk:

Berikanlah tanda (✓) pada kolom skor dibawah ini berdasarkan penilaian berikut

4= Sangat Baik

3= Baik

2= Cukup

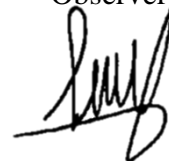
1= Kurang

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru datang tepat waktu di kelas				✓
2	Guru memberi salam serta mengajak siswa untu berdoa bersama				✓
3	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
4	Mengkondisikan suasana kelas			✓	
5	Menyampaikan kompetensi (tujuan) pembelajaran			✓	
6	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai.				✓
7	Guru mengatur waktu pembelajaran sesuai dengan alokasi yang sudah direncanakan			✓	
8	Guru memastikan penguasaan materi pembelajaran oleh siswa.			✓	
9	Guru menerapkan model pembelajaran dengan permainan kotak kartu misteri seperti yang telah direncanakan.			✓	
10	Guru membagi beberapa kelompok secara heterogen			✓	

11	Guru menyiapkan kotak kartu misteri yang berisi kartu pertanyaan				✓
12	Guru menyampaikan bahwa tugas kelompok adalah berdiskusi untuk mencari solusi dari setiap pertanyaan.			✓	
13	Guru memberitahukan siswa untuk berbagi pendapat dan menyelidiki jawaban bersama dalam kelompok mereka.			✓	
14	Guru memberi peluang kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan apabila ada hal yang belum jelas.			✓	
15	Guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pembahasan mereka di depan kelas.				✓
16	Guru memberikan penghargaan berupa pujian untuk mendorong semangat belajar siswa.			✓	
17	Guru memperbaiki pemahaman siswa yang masih kurang tepat.			✓	
18	Guru menjelaskan kembali atau memberi ulasan terkait materi yang belum sepenuhnya dipahami siswa.				✓
19	Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dengan melibatkan siswa dalam diskusi.				✓
20	Guru menutup sesi pelajaran dengan doa, salam, dan memberitahukan bahwa ujian akhir (posttest) akan dilaksanakan pada pertemuan mendatang.				✓

Lamasi, 09 November 2024

Observer



**Muh. Fajrul Hidayat, S.Pd**

## Lembar Observasi Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri Siklus II

Nama sekolah: SD Muhammadiyah Wiwitan

Kelas/Semester: III/I(Ganjil)

Hari/Tanggal: Sabtu, 23 November 2024

Pertemuan: 1

Petunjuk:

Berikanlah tanda (✓) pada kolom skor dibawah ini berdasarkan penilaian berikut

4= Sangat Baik

3= Baik

2= Cukup

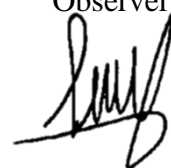
1= Kurang

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru datang tepat waktu di kelas				✓
2	Guru memberi salam serta mengajak siswa untu berdoa bersama				✓
3	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
4	Mengkondisikan suasana kelas			✓	
5	Menyampaikan kompetensi (tujuan) pembelajaran				✓
6	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai.			✓	
7	Guru mengatur waktu pembelajaran sesuai dengan alokasi yang sudah direncanakan			✓	
8	Guru memastikan penguasaan materi pembelajaran oleh siswa.			✓	
9	Guru menerapkan model pembelajaran dengan permainan kotak kartu misteri seperti yang telah direncanakan.			✓	
10	Guru membagi beberapa kelompok secara heterogen				✓

11	Guru menyiapkan kotak kartu misteri yang berisi kartu pertanyaan				✓
12	Guru menyampaikan bahwa tugas kelompok adalah berdiskusi untuk mencari solusi dari setiap pertanyaan.				✓
13	Guru memberitahukan siswa untuk berbagi pendapat dan menyelidiki jawaban bersama dalam kelompok mereka.			✓	
14	Guru memberi peluang kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan apabila ada hal yang belum jelas.				✓
15	Guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pembahasan mereka di depan kelas.				✓
16	Guru memberikan penghargaan berupa pujian untuk mendorong semangat belajar siswa.			✓	
17	Guru memperbaiki pemahaman siswa yang masih kurang tepat.			✓	
18	Guru menjelaskan kembali atau memberi ulasan terkait materi yang belum sepenuhnya dipahami siswa.				✓
19	Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dengan melibatkan siswa dalam diskusi.			✓	
20	Guru menutup sesi pelajaran dengan doa, salam, dan memberitahukan bahwa ujian akhir (posttest) akan dilaksanakan pada pertemuan mendatang.				✓

Lamasi, 23 November 2024

Observer



**Muh. Fajrul Hidayat, S.Pd**



## Lembar Observasi Penerapan Media Permainan Koatak Kartu Misteri Siklus II

Nama sekolah: SD Muhammadiyah Wiwitan

Kelas/Semester: III/I(Ganjil)

Hari/Tanggal: Sabtu, 30 November 2024

Pertemuan: 2

Petunjuk:

Berikanlah tanda (✓) pada kolom skor dibawah ini berdasarkan penilaian berikut

4= Sangat Baik

3= Baik

2= Cukup

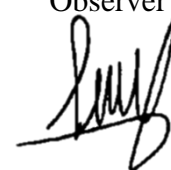
1= Kurang

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru datang tepat waktu di kelas				✓
2	Guru memberi salam serta mengajak siswa untu berdoa bersama				✓
3	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
4	Mengkondisikan suasana kelas				✓
5	Menyampaikan kompetensi (tujuan) pembelajaran				✓
6	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai.				✓
7	Guru mengatur waktu pembelajaran sesuai dengan alokasi yang sudah direncanakan				✓
8	Guru memastikan penguasaan materi pembelajaran oleh siswa.				✓
9	Guru menerapkan model pembelajaran dengan permainan kotak kartu misteri seperti yang telah direncanakan.				✓
10	Guru membagi beberapa kelompok secara heterogen				✓

11	Guru menyiapkan kotak kartu misteri yang berisi kartu pertanyaan				✓
12	Guru menyampaikan bahwa tugas kelompok adalah berdiskusi untuk mencari solusi dari setiap pertanyaan.			✓	
13	Guru memberitahukan siswa untuk berbagi pendapat dan menyelidiki jawaban bersama dalam kelompok mereka.			✓	
14	Guru memberi peluang kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan apabila ada hal yang belum jelas.				✓
15	Guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pembahasan mereka di depan kelas.				✓
16	Guru memberikan penghargaan berupa pujian untuk mendorong semangat belajar siswa.				✓
17	Guru memperbaiki pemahaman siswa yang masih kurang tepat.				✓
18	Guru menjelaskan kembali atau memberi ulasan terkait materi yang belum sepenuhnya dipahami siswa.				✓
19	Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dengan melibatkan siswa dalam diskusi.			✓	
20	Guru menutup sesi pelajaran dengan doa, salam, dan memberitahukan bahwa ujian akhir (posttest) akan dilaksanakan pada pertemuan mendatang.				✓

Lamasi, 30 November 2024

Observer



**Muh. Fajrul Hidayat, S.Pd**

### Lampiran III Lembar Observasi Aktivitas Siswa Keseluruhan Siklus I

Nama sekolah: SD Muhammadiyah Wiwitan

Kelas/Semester: III/I(Ganjil)

Hari/Tanggal: Sabtu, 02 November 2024

Pertemuan: 1

Petunjuk:

Berikanlah tanda (✓) pada kolom skor dibawah ini berdasarkan penilaian berikut

4= Sangat Baik

3= Baik

2= Cukup

1= Kurang

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum pembelajaran berlangsung				✓
2	Duduk tenang dan memperhatikan penjelasan guru			✓	
3	Menjawab apersepsi guru			✓	
4	Memperhatikan saat guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran permainan kotak kartu misteri (Kokami)				✓
5	Kerjasama			✓	
6	Mengajukan pertanyaan		✓		
7	Memberikan pendapat		✓		
8	Menghargai pendapat teman yang berbeda			✓	
9	Memberikan solusi tentang masalah yang didiskusikan			✓	
10	Memilih solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah			✓	

Lamasi, 02 November 2024

Observer



**Afif Zaidi Ahnaf**

**NIM. 2002010036**

### Lampiran III Lembar Observasi Aktivitas Siswa Keseluruhan Siklus I

Nama sekolah: SD Muhammadiyah Wiwitan

Kelas/Semester: III/I(Ganjil)

Hari/Tanggal: Sabtu, 09 November 2024

Pertemuan: 2

Petunjuk:

Berikanlah tanda (✓) pada kolom skor dibawah ini berdasarkan penilaian berikut

4= Sangat Baik

3= Baik

2= Cukup

1= Kurang

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum pembelajaran berlangsung				✓
2	Duduk tenang dan memperhatikan penjelasan guru				✓
3	Menjawab apersepsi guru			✓	
4	Memperhatikan saat guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran permainan kotak kartu misteri (Kokami)				✓
5	Kerjasama			✓	
6	Mengajukan pertanyaan			✓	
7	Memberikan pendapat			✓	
8	Menghargai pendapat teman yang berbeda				✓
9	Memberikan solusi tentang masalah yang didiskusikan			✓	
10	Memilih solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah			✓	

Lamasi, 09 November 2024

Observer



**Afif Zaidi Ahnaf**

**NIM. 2002010036**

## Lembar Observasi Aktivitas Siswa Keseluruhan Siklus II

Nama sekolah: SD Muhammadiyah Wiwitan

Kelas/Semester: III/I(Ganjil)

Hari/Tanggal: Sabtu, 23 November 2024

Pertemuan: 1

Petunjuk:

Berikanlah tanda (✓) pada kolom skor dibawah ini berdasarkan penilaian berikut

4= Sangat Baik

3= Baik

2= Cukup

1= Kurang

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum pembelajaran berlangsung				✓
2	Duduk tenang dan memperhatikan penjelasan guru				✓
3	Menjawab apersepsi guru			✓	
4	Memperhatikan saat guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran permainan kotak kartu misteri (Kokami)				✓
5	Kerjasama			✓	
6	Mengajukan pertanyaan			✓	
7	Memberikan pendapat			✓	
8	Menghargai pendapat teman yang berbeda			✓	
9	Memberikan solusi tentang masalah yang didiskusikan			✓	
10	Memilih solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah				✓

Lamasi, 23 November 2024

Observer



**Afif Zaidi Ahnaf**

**NIM. 2002010036**

## Lembar Observasi Aktivitas Siswa Keseluruhan Siklus II

Nama sekolah: SD Muhammadiyah Wiwitan

Kelas/Semester: III/I(Ganjil)

Hari/Tanggal: Sabtu, 30 November 2024

Pertemuan: 2

Petunjuk:

Berikanlah tanda (✓) pada kolom skor dibawah ini berdasarkan penilaian berikut

4= Sangat Baik

3= Baik

2= Cukup

1= Kurang

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum pembelajaran berlangsung				✓
2	Duduk tenang dan memperhatikan penjelasan guru				✓
3	Menjawab apersepsi guru			✓	
4	Memperhatikan saat guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran Permainan Kotak kartu misteri ( Kokami)				✓
5	Kerjasama				✓
6	Mengajukan pertanyaan			✓	
7	Memberikan pendapat				✓
8	Menghargai pendapat teman yang berbeda				✓
9	Memberikan solusi tentang masalah yang didiskusikan				✓
10	Memilih solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah				✓

Lamasi, 30 November 2024

Observer



**Afif Zaidi Ahnaf**

**NIM. 2002010036**

#### Lampiran IV Soal Tes Pemahaman Siswa

Nama :

kelas :

Hari/tanggal:

petunjuk pengerjaan:

1. Berdoalah Sebelum Mengerjakan Soal
2. Tulislah Nama, Kelas, Hari Dan Tanggal Pada Kolom Yang Di Sediakan
3. Pahami Soal-Soal Ini Dengan Teliti Sbelum Mengerjakannya
4. Berilah Tanda (X) Pada Pilihan Ganda Yang Sudah Disediakan
5. Periksa Kembali Jawaban Anda Sebelum Di Kumpul

1. Salat secara bahasa mempunyai arti .....

- |             |              |
|-------------|--------------|
| a. bersujud | b. bertakbir |
| c. doa      | d. menyembah |

2. Dalam melaksanakan salat dimulai dengan membaca ....

- |           |                     |
|-----------|---------------------|
| a. Tasbih | b. takbrratul ihram |
| c. tarji  | d. talbiyah         |

3. Pengertian salat menurut istilah adalah . . . .

- |   |   |
|---|---|
| a. Ibadah yang dilakukan oleh semua agama | b. Melantunkan ayat suci Al-Qur'an  |
| c. Berdiri bagi yang mampu                | d. Serangkaian ucapan dan gerakan tertentu yang diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam |

4. Barangsiapa meninggalkan salat berarti meruntuhkan .....
- a. Agama
  - b. Hidup
  - c. Rezeki
  - d. Nabi
5. Dibawah ini yang termasuk salat fardhu(Wajib) adalah...
- a. Isya'
  - b. Tahajud
  - c. Tarawih
  - d. Duha
6. Salat Maghrib terdiri atas .... rakaat
- a. 3
  - b. 2
  - c. 4
  - d. 8
7. Sebelum melaksanakan ibadah salat, seseorang diwajibkan...
- a. Mencuci muka
  - b. Mandi
  - c. Wudhu
  - d) Mandi besar
8. Salat merupakan rukun Islam yang ke-...
- a. 2
  - b. 3
  - c. 4
  - d. 1



9. Salat harus menghadap ke arah...
- a. Utara
  - b. Timur
  - c. Barat
  - d. Kiblat
10. Dalam melaksanakan salat dimulai dengan....dan diakhiri dengan....
- a. Takbiratul Ihram dan salam b. takbiratul ihram dan tasyahut akhir
  - c. Takbiratul ihram dan tasbih d. Salam dan Takbiratul ihram
11. alasan mengapa kita melaksanakan salat adalah . . .
- a. Karena ingin mendapat uang jajan
  - b. karena perintah Allah
  - c. karena salat adalah tiang agama yang ditimbang hari kiamat
  - d. karena salat adalah amal
12. Bagi siapakah orang yang diwajibkan salat . . .
- a. Orang kafir b. Orang Islam yang balig berakal
  - c. orang yang bukan beragama Islam d. Orang Islam yang masih kecil
13. Ada berapa salat fardhu(Wajib) dalam sehari semalam . . .
- a. 4 kali
  - b. 5 kali
  - c. 3 kali
  - d. 2 kali

14. Ada berapa jumlah rakaat salat dalam sehari semalam . . .

a. 50

b. 10

c. 17

d. 5

15. Perhatikan gambar berikut.



gerakan yang ada pada pada gambar diatas merupakan gerakan salat.....

a. Sujud

b. Duduk diantara dua sujud

c) Rukuk

d. Tasyahud awal

16. 4 Perintah salat berkaitan dengan peristiwa yang dialami Rosulullah Saw, Peristiwa tersebut yaitu...

a. Isro Mi'roj

b. Puasa

c. Perang badar

d. Hijrah ke madinah

17. Salat harus dilakukan dengan....

a. bermain

b. santai

c. tertawa

d. Khusyu

18. Contoh salat fardhu(Wajib)...

- a. subuh
- b. tahajjud
- c. magrib
- d. dzuhur

19. Mendirikan salat menjauhkan diri dari perbuatan

- a. keji dan mungkar
- b. rajin dan sholih
- c. malas dan kikir
- d. baik dan jujur

20. Salat merupakan bentuk pengabdian diri kepada

- a. maliakat
- b. allah Swt
- c. manusia
- d. rasul

21. melaksanakan salat juga menunjukkan sikap.....atas nukmat allah Swt

- a. tekun
- b. jujur
- c. hemat
- d. syukur

22. perintah salat dijelaskan dalam Al-quran surah Al-kausar ayat

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

23. perhatikan gambar berikut



gambar diatas merupakan gerakan salat....

a. rukuk

b. duduk

c. sujud

d. berdiri

24. amal ibadah yang pertama kali dihisab oleh Allah Swt pada hari akhir yaitu.....

a. haji

b. salat

c. puasa

d. zakat

25. orang yang memimpin salat berjama'ah disebut.....

a. imam

b. makmum

c. khatib

d. jama'ah

## Lampiran V Dokumentasi



Siswa sedang berdiskusi dengan teman kelompoknya terhadap pertanyaan yang ada dikartu misteri





**Siswa sedang mempresentasikan atau membacakan hasil dari diskusi kelompok**



**Pelaksanaan pembelajaran Media permainan kotak kartu misteri**



## Lampiran VI Lembar Validasi Ahli Media

### LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK KARTU MISTERI PADA MATERI FIQIH IBADAH KELAS III SD MUHAMMADIYAH WIWITAN

Nama Mahasiswa : Afif Zaidi Ahnaf  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam  
 Nama Validator : Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd  
 Bidang Validator : Ahli Media

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Kotak kartu misteri pada materi Fiqih Ibadah sesuai dengan kriteria yang ada dalam instrumen penilaian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:  
1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi tanda centang (√) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada media pembelajaran kotak kartu misteri pada materi fiqih ibadah
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi komentar atau saran pada halaman yang tersedia.
5. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

#### B. PERTANYAAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Media				
	a. Kemenarikan media			✓	
	b. Media tidak mudah rusak			✓	
	c. Media dapat digunakan berulang-ulang			✓	
2	Kegunaan/Manfaat Media				
	a. Meningkatkan pemahaman peserta didik			✓	
	b. Dapat digunakan secara berkelompok				✓
	c. Mudah digunakan saat menjelaskan materi			✓	
	d. Dapat meminimalisir kejenuhan peserta didik di kelas			✓	
	e. Meningkatkan minat belajar peserta didik			✓	

### C. KESIMPULAN

Media pembelajaran Kotak kartu misteri pada materi fiqih ibadah ini dinyatakan:

	Dapat digunakan tanpa revisi
✓	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Layak digunakan dengan revisi besar
	Tidak layak digunakan

Komentar/saran:

1. Perbesar ~~ukuran~~ font pada kartu
2. Buatlah kartu yang lebih menarik
3. Buatlah kartu perhiasan penggunaan.
4. Sesuai kan besar kotak k banyaknya kartu

Palopo,

2024

**Nur Fakhrunnisa, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19930409 202012 2 019



## Lampiran VII Lembar Validasi Ahli Materi

### LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK KARTU MISTERI PADA MATERI FIQIH IBADAH KELAS III SD MUHAMMADIYAH WIWITAN

Nama Mahasiswa : Afif Zaidi Ahnaf  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam  
 Nama Validator : Muh. Agil Amin, S.Pd.I, M.Pd  
 Bidang Validator : Ahli Materi

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran kotak kartu misteri pada materi fiqh ibadah sesuai dengan kriteria yang ada dalam instrumen penilaian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:  
1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi tanda centang (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada media pembelajaran kotak kartu misteri pada fiqh ibadah
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi komentar atau saran pada halaman yang tersedia.
5. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

#### B. PERTANYAAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Isi				
	a. Kesesuaian materi dengan KI, KD kurikulum Merdeka			✓	
	b. Materi mudah dipahami				✓
	c. Penyajian materi dapat menunjang pembelajaran			✓	
	d. Contoh yang diberikan sesuai dengan materi			✓	
2	Kegunaan/Manfaat				
	a. Meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
	b. Dapat membuat siswa belajar secara mandiri			✓	
	c. Meningkatkan pemahaman peserta didik				✓

**C. KESIMPULAN**

Media pembelajaran Kotak kartu misteri pada materi fiqih ibadah ini dinyatakan:

<input type="checkbox"/>	Dapat digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Dapat digunakan dengan revisi kecil
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi besar
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan

Komentar/saran:

.....  
.....  
.....  
.....

Palopo,

2024



**Muh. Agil Amin, S.Pd.I, M.Pd**

**NIP. 19851128 202012 1 005**

Lampiran VIII RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pelajaran Ke 5 : Salat Kewajibanku

Sekolah	: SD MUHAMMADIYAH WIWITAN	Kelas/Semester	: 3 / 1 (Ganjil)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam (PAI)	Alokasi Waktu	: 60 MENIT
Materi Pokok Ke-1 : Inti Ibadah Salat			

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menyebutkan arti salat dengan benar.
- Menjelaskan pentingnya melaksanan salat dengan benar.
- Mengidentifikasi contoh inti ibadah salat dengan benar.
- Menunjukkan contoh inti ibadah salat dengan benar
- **Karakter siswa yang diharapkan** : Religius, Nasionalis , Mandiri, Gotong Royong, Integritas

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan / Sintaks	Deskripsi Kegiatan
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. <b>Religius</b></li> <li>2. Memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>3. Menyapa peserta didik dengan memperkenalkan diri kepada peserta didik. <b>Communication</b> Menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ol>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semua peserta didik mencermati bacaan teks “Inti Ibadah Salat”,kemudian membacanya. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara individu maupun berkelompok, peserta didikmelakukan diskusi untuk menanggapi dan menjawab beberapapertanyaan.</li> <li>• Proses mendapatkan tanggapan dan jawaban atau pelaksanaandiskusi difasilitasi oleh guru sehingga berjalan dengan baik.</li> <li>• Guru memberikan penjelasan awal jika diperlukan terkait denganilustrasi yang telah didiskusikan. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan tugas kelompok berupa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik dikelompokkan dengan jumlah empat sampai limaanak per kelompok. Masing- masing memilih ketua kelompok.</li> <li>- Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan teks “inti ibadahsalat”. Ketua kelompok menunjuk seorang anggota untukmencatat hasil diskusi.</li> <li>- Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya. Kelompokyang lain menyimak dan memberi tanggapan. Hasil diskusikelompok diserahkan kepada guru.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Guru meminta peserta didik bersama-samameresapi kalimat “Dengan rajin menjalankan salat, aku akanmenjadi orang baik karena salat dapat mencegah perbuatanperbuatanburuk”. Peserta didik bernyanyi sambilmenghayati lagu “Salat Kewajibanku”, dibimbing oleh guru.</li> <li>• Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru.</li> </ul> <p>Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.</p> </li></ul>

	<b>Kegiatan Bersama Orang Tua</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran</li> </ul>
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>3. Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>4. Membaca do'a sesudah belajar dengan benar (disiplin)</li> </ol>

**PENILAIAN**

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung

Penilaian Pengetahuan :

Penilaian Keterampilan :



## Lampiran IX Surat Izin Meneliti



### PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpon : (0471) 3314115

Nomor : 0700/PENELITIAN/21.03/DPMTSP/X/2024  
Lamp : -  
Sifat : Biasa  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Ka. SD Muhammadiyah Wiwitan  
di -  
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B 2956/In.19/FTIK/HM.01/10/2024 tanggal 14 Oktober 2024 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Afif Zaidi Ahnaf  
Tempat/Tgl Lahir : Wiwitan / 28 Juli 2002  
Nim : 2002010036  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Dsn. Gerumbul II  
Desa Wiwitan Timur  
Kecamatan Lamasi

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

#### PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KOTAK KARTU MISTERI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN FIQH IBADAH DI SD MUHAMMADIYAH WIWITAN KECAMATAN LAMASI KABUPATEN LUWU

Yang akan dilaksanakan di SD MUHAMMADIYAH WIWITAN, pada tanggal 22 Oktober 2024 s/d 22 November 2024

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



1 2 0 2 4 1 9 3 1 5 0 0 0 5 3 8



Diterbitkan di Kabupaten Luwu  
Pada tanggal : 22 Oktober 2024  
Kepala Dinas



**Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si**  
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c  
NIP : 19740411 199302 1 002

#### Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Afif Zaidi Ahnaf;
5. Arsip.

## Lampiran X Surat Keterangan Telah Meneliti



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH**  
**PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH LAMASI**  
**SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH WIWITAN**  
**NPSN: 40310718**

Alamat : Kompleks Masjid Nurul Muhajirin Sentral Lamasi, Desa Wiwitan Timur, Kec. Lamasi, Kab. Luwu, Sul-Sel, Kode Pos 91952  
CP: 082290374527/FB: Sd Muhammadiyah wiwitan, IG/Wabalar: https://sdmuhammadiyahwiwitan.sch.id



### SURAT KETERANGAN

Nomor : 035/SDMU/IV.4.AU.F/XII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Murianto, S.Pd  
NIP :-  
Pangkat/Gol.Ruang :-  
NBM : 1235001  
Jabatan : Kepala SD Muhammadiyah Wiwitan, Kec lamasi

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : Afif Zaidi Ahnaf  
NIM : 2002010036  
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan penelitian di SD Muhammadiyah Wiwitan mulai November sampai Desember 2024 untuk memperoleh data guna penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul **"Penerapan Media Permainan Kotak Kartu Misteri Dalam Meningkatkan Pemahaman Fiqih Ibadah Di SD Muhammadiyah wiwitan Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu"**.

Demikian Surat ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wiwitan Timur, 09 Desember 2024

Kepala Sekolah

SD Muhammadiyah Wiwitan



## RIWAYAT HIDUP



**Afif Zaidi Ahnaf** lahir di Wiwitan pada tanggal 28 Juli 2002.

Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara oleh pasangan H. Mad Tohir, S.Pd dan Hj. Suharmiati, S.Pd. Saat ini peneliti bertempat tinggal di Jln. Gerumbul II, Kabupaten

Luwu Kecamatan Lamasi. Peneliti memulai pendidikan di SD Muhammadiyah Wiwitan dan selesai pada tahun 2014. Kemudian, ditahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di MTS No 32 Lamasi dan selesai pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan pendidikan ditahun yang sama di MAN Kota Palopo. Setelah lulus dari jenjang SMA, peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi, tepatnya di Institut Agama Islam Negeri Palopo pada program studi Pendidikan Agama Islam.

*Contact Person* Peneliti : [azaafif174@gmail.com](mailto:azaafif174@gmail.com)