

# “Ceria”

Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 8, No. 1, Juli 2018

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

---

## Upaya Meningkatkan Pengetahuan Tata Cara Berwudhu Melalui Media Puzzle pada Anak Usia 4 – 6 Tahun

*Shelviani Dewi<sup>1</sup>, Titi Rachmi<sup>2</sup>*

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Tangerang

e-mail: [shelvianidewi@gmail.com](mailto:shelvianidewi@gmail.com), [titirachmi1985@gmail.com](mailto:titirachmi1985@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan melakukan tindakan pengetahuan tata cara berwudhu anak usia 4-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2017 dengan subjek penelitian 15 anak terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki, pada kelompok A berusia 4-6 tahun di TK Daarunnisan Kecamatan Jatiuwung Kota Tangerang. Fokus penelitian ini adalah meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu melalui media puzzle pada anak usia 4-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan observasi dan wawancara. Sedangkan pengumpulan data pemantau tindakan menggunakan catatan lapangan dan dukumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil pada prasiklus : 33% hanya lima anak yang mulai berkembang. Pada siklus I adalah 60% meningkat menjadi 9 anak, pada siklus II adalah 73% meningkat menjadi 11 anak. Pada siklus III 93% meningkat menjadi 13 anak. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan atau penggunaan kegiatan bermain menggunakan media puzzle dapat meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu pada anak usia 4-6 tahun.

*Kata kunci* : Tata Cara Berwudhu, Media Puzzle, Anak Usia 4-6 Tahun

### Pengantar

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara etimologi disebut sebagai anak usia pra sekolah. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak. Para ahli menyebut sebagai masa *golden age*, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50%. Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian (Isjoni, 2014, h. 19).

Melihat karakteristik anak usia dini tersebut maka proses pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Peran aktif anak dalam berinisiatif dan mengeksplorasi beragam hal disekitarnya sangat diperlukan dalam melakukan proses pembelajaran. Bentuk layanan pendidikan yang dapat diberikan pada anak adalah terselenggaranya program pengembangan sebagai upaya untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak, terutama Pengetahuan pada agama dan moralnya. Peran pendidikan baik orang tua maupun guru di sekolah hendaknya benar-benar memahami akan pentingnya agama yang muncul pada anak, sehingga berbagai aktivitas yang disediakan untuk anak di rumah ataupun di sekolah harus dapat menstimulus nilai agama dan moral.

Faktanya yang terjadi di TK Daarunnisan, yaitu kurangnya stimulus yang diterima oleh anak tentang tata cara berwudhu yang benar. Sehingga anak-anak dalam kesehariannya masih belum bisa tata cara berwudhu yang baik dan benar. Pengetahuan tata cara berwudhu anak usia 4-6 tahun masih rendah, kebanyakan anak belum mampu menguasai tata cara berwudhu dengan baik dan benar. Sehingga menyebabkan kurangnya pengetahuan anak dalam tata cara berwudhu. Maka dengan sebab itulah pengetahuan anak dengan salah satu ibadah paling utama sangat kurang, tentang tata cara berwudhu yang baik dan benar sesuai dengan ajaran Islam.

Cara pengajaran yang kurang Islami seperti mengenalkan pentingnya berwudhu

sebelum melaksanakan ibadah, mengenalkan tata cara berwudhu secara baik dan benar. Sehingga yang seharusnya anak sudah bisa mengerjakan tata cara berwudhu dengan teratur namun sebaliknya anak belum bisa mengerjakan tata cara berwudhu dengan teratur, karena tanpa adanya pengembangan pengetahuan tentang agama dan moral. Seperti kurang tertibnya anak-anak saat kegiatan belajar, ketika melakukan wudhu anak-anak banyak yang mondar-mandir dan bermain air. Namun guru hanya membiarkan anak-anak tanpa adanya peneguran sama sekali. Guru hanya terpaku dalam pengajaran membaca, menulis, berhitung (calistung), setiap hari anak hanya diberi membaca, menulis, berhitung (calistung) tanpa adanya pembelajaran agama. Tuntutan orang tua membuat sekolah hanya mengajarkan yang diinginkan oleh orang tua yaitu anak mampu membaca, menulis, dan berhitung.

Dengan demikian menunjukkan betapa pentingnya stimulasi dalam meningkatkan agama dan moral pada anak usia dini dan bagaimana cara menerapkannya kepada anak agar bisa mengoptimalkan bagaimana tata cara berwudhu dengan media puzzle. Kelebihan media puzzle, gambar bersifat konkrit karena melalui gambar anak dapat melihat dengan jelas.

Gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Gambar dapat menarik minat atau perhatian siswa. Tujuan peneliti disini untuk mengetahui apakah dengan media puzzle dapat meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak Daarunnisan dan juga untuk mengetahui Pengetahuan tata cara berwudhu anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak Daarunnisan.

Pengetahuan seseorang dengan segenap apa yang kita ketahui tentang suatu objek tertentu. Pengetahuan menurut Natoatmodjo (2010, h.1) adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Jadi, bisa dikatakan pengetahuan merupakan suatu objek dimana dari yang tidak tahu menjadi tahu dengan hasil panca indera yang dimilikinya. Berdasarkan definisi pengetahuan diatas maka, peneliti sintesiskan bahwa pengetahuan adalah pengalaman seseorang yang diperoleh dari yang tidak tahu

menjadi tahu terhadap objek melalui panca inderanya.

Berwudhu salah satu syarat sah dalam melaksanakan shalat dalam menghilangkan hadast kecil. Wudhu menurut bahasa artinya bersih dan indah, sedangkan menurut syara' artinya membersihkan anggota wudhu untuk menghilangkan hadats kecil (Rifa'i, 2013, h. 16). Wudhu dapat diartikan membersihkan diri dari hadast kecil. Orang yang hendak mengerjakan shalat wajib berwudhu lebih dahulu, karena wudhu menjadi syarat-sahnya shalat. Sebelum berwudhu kita harus membersihkan dahulu najis-najis yang ada pada badan, kalau memang ada najis. Cara mengerjakan wudhu ialah: 1) Membaca "Bismillaahirrohmaanirrohiim", sambil mencuci kedua belah tangan sampai pergelangan tangan dengan bersih, 2) Selesai membersihkan tangan terus berkumur-kumur tiga kali, sambil membersihkan gigi, 3) Selesai berkumur-kumur terus mencuci lubang hidung tiga kali, 4) Selesai mencuci lubang hidung terus mencuci muka tiga kali, mulai dari tumbuhnya rambut kepala hingga bawah dagu, dan dari telinga kanan ke telinga kiri sambil niat wudhu, 5) Selesai membasuh muka (mencuci muka), lalu membasuh (mencuci) kedua tangan hingga siku-siku tiga kali, 6) Selesai mencuci kedua belah tangan, terus mengusap sebagian rambut kepala tiga kali, 7) Selesai mengusap sebagian kepala, terus mengusap kedua belah telinga tiga kali, 8) Dan yang terakhir membasuh kedua belah kaki sampai mata kaki tiga kali, (Rifa'i, 2013, h. 18-20). Dari kedelapan tata cara berwudhu diatas dapat di aplikasikan dalam melaksanakan ibadah.

Berdasarkan definis diatas peneliti sintesiskan pengetahuan tata cara berwudhu adalah suatu pemahaman anak tentang agama dan moral dalam mengetahui dan mengenal agama yang diantutnya, meniru gerakan dan mengerjakan ibadah dengan urutan yang benar.

Pengertian media dalam proses belajar sebagai alat-alat untuk menangkap dan menyusun suatu pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar,

2014, h. 3). Secara lebih khusus media dapat diartikan alat perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan untuk suatu pembelajaran.

Puzzle salah satu alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak. Puzzle adalah konsep dalam menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna, dan juga ukuran (Astuti, 2016, h. 52). Puzzle merupakan alat edukatif yang mempunyai konsep dalam menyusun suatu gambar dengan benar yang dilihat dari bentuk, warna, dan ukuran. Berdasarkan definisi diatas peneliti sintesiskan Media Puzzle adalah alat peranta untuk permainan konstruktif yang melalui kegiatan memasang atau menjodoh potongan-potongan yang dilihat dari bentuk, warna dan juga ukuran yang tidak berurutan menjadi bentuk yang sempurna dalam mengembangkan pengetahuan tata cara berwudu.

Aspek nilai agama dan moral pada anak yang mengacu pada kompetensi inti yaitu : Menerima ajaran yang dianutnya. Dengan kompetensi dasar sebagai berikut : 1) Mempercayai adanya tuhan melaluiciptaannya. 2) Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada tuhan (Buku Panduan Pendidikan Kurikulum 2013 PAUD Usia 4-5 Tahun, 2015, h. 10).

Dengan demikian, kegiatan media puzzle dapat membantu meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu anak usia 4-6 tahun. Anak-anak merasa lebih tertarik dan menyenangkan ketika melakukan kegiata tata cara berwudhu dengan media puzzle yang dibuat semenarik mungkin sehingga pengetahuan anak mengenai tata cara berwudhu dapat meningkat dan berkembang sesuai harapan.

### **Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian yaitu anak kelompok A (usia 4-6 tahun) di TK Daarunnisan Kec. Jatiuwung Kota Tangerang. Penelitian Tindakan Kelas (PTK ) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipasif dengan

tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Kusumah, 2012, h. 9). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2013, h. 130). Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, tindakan yang dilakukan adalah meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu melalui media puzzle pada anak usia 4-6 tahun, dengan fokus pada aspek-aspek agama dan moral antara lain pengetahuan, pengenalan, peniruan, dan pengerjaan, yaitu berupa kemampuan anak dalam mengetahui tata cara berwudhu, kemampuan anak dalam mengenal tata cara berwudhu, kemampuan anak dalam menirukan tata cara berwudhu, serta kemampuan anak dalam mengerjakan tata cara berwudhu yang baik dan benar.

Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Taggart, yaitu dilakukan dalam tiga siklus dan tiga tindakan/pertemuan pada setiap siklusnya. Tahapan dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar penilaian berupa daftar checklist, catatan wawancara, catatan lapangan serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

### **Hasil dan Pembahasan**

Peningkatan pengetahuan tata cara berwudhu anak dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan kegiatan tata cara berwudhu melalui media puzzle dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Pengetahuan tata cara berwudhu anak diukur berdasarkan empat indikator yaitu pengetahuan, pengenalan, peniruan dan pengerjaan.

Penerapan kegiatan montase yang dilakukan peneliti menggunakan alat media puzzle serta membahas tema yang berbeda pada setiap siklus. Pada siklus I tema yang dibahas adalah air dengan sub tema macam-macam air. Alat yang digunakan dalam penjelasan tata cara berwudhu yaitu dengan media puzzle tata cara berwudhu.

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan dari 15 anak ada 9 anak yang peningkatannya sudah mencapai indikator yang diinginkan. Adapula anak yang masih perlu dampingan oleh guru saat kegiatan berlangsung.

**Tabel 1**  
**Hasil Observasi Pengetahuan Tata Cara Berwudhu Anak Siklus I**

No	Nama Anak	Indikator								Jumlah		
		1	2	3	4	F*	%					
1	VRL	2	2	1	1	2	1	1	1	2	13	48,1
2	ZHR	2	1	2	1	2	2	1	1	2	14	51,9
3	MRH	3	1	2	2	2	2	2	2	2	18	66,7
4	OZ	3	1	2	2	2	2	1	1	2	16	59,2
5	RN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	33,3
6	UM	2	1	1	2	1	2	1	1	1	12	44,4
7	IND	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	33,3
8	NFL	2	1	2	1	1	2	1	1	2	13	48,1
9	NS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	33,3
10	BGA	2	1	2	1	1	2	1	1	2	13	48,1
11	AL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	33,3
12	SY	2	1	2	1	1	2	1	2	1	13	48,1
13	DR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	33,3
14	KNZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	33,3
15	ALF	2	2	1	1	2	1	1	1	2	13	48,1
<b>Jumlah</b>											179	

Berdasarkan tabel 1 di atas terlihat bahwa pengetahuan tata cara berwudhu anak pada siklus I telah mencapai persentase sebesar 60%, yaitu dari 15 anak ada 9 anak yang skor pengetahuan tata cara berwudhu telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Anak mengalami peningkatan pengetahuan tata cara berwudhu walaupun sebagian besar anak belum memenuhi kriteria dalam setiap indikator yang diukur.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II agar hasil yang dicapai dapat lebih optimal. Pada siklus II tema yang dibahas adalah api dengan sub tema kegunaan api. Alat yang digunakan dalam penjelasan tata cara berwudhu yaitu dengan media puzzle tata cara berwudhu.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus II, terlihat beberapa anak sudah

menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Namun masih ada anak yang dipandu. Ada pula anak yang pada saat memulai kegiatan masih harus dibantu oleh guru.

**Tabel 2**  
**Hasil Observasi Pengetahuan Tentang Cara Berwudhu Anak Siklus II**

No	Nama Anak	Indikator									Jumlah	
		1	2	3	4	F*	%					
1	VRL	3	3	2	2	2	2	2	2	2	20	74
2	ZHR	3	3	3	3	3	3	2	2	3	25	92,6
3	MRH	3	2	3	3	3	3	2	2	3	24	88,9
4	OZ	3	2	3	2	3	2	2	2	2	21	77,8
5	RN	2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	59,2
6	UM	3	2	2	3	2	3	2	2	2	21	77,8
7	IND	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	33,3
8	NFL	3	2	3	2	2	2	2	2	3	21	77,8
9	NS	3	3	3	3	2	2	2	2	2	22	81,4
10	BGA	3	3	3	3	2	2	2	2	3	23	85,1
11	AL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	33,3
12	SY	3	2	3	2	2	3	2	2	2	21	77,8
13	DR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	33,3
14	KNZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	33,3
15	ALF	3	3	2	2	3	2	2	2	3	22	81,4
<b>Jumlah</b>											<b>272</b>	

Dari data pada tabel 2 diketahui bahwa pada siklus II terjadi peningkatan persentase keberhasilan sebesar 73%, yaitu dari hasil pada siklus I sebesar 60% kemudian setelah diberi tindakan pada siklus II meningkat menjadi 73%. Dari 15 anak, ada 11 anak yang skor pengetahuan tata cara berwudhunya telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Artinya, anak mengalami peningkatan pengetahuan tata cara berwudhu walaupun beberapa anak belum memenuhi kriteria dalam setiap indikator yang diukur.

Berdasarkan temuan di atas, peneliti kembali melakukan perbaikan pada siklus III agar dapat mencapai hasil yang lebih baik. Pada siklus III tema yang dibahas adalah apidengan sub tema kegunaan api. Alat dan bahan yang digunakan masih sama seperti siklus I dan II yaitu menggunakan media puzzle.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus III, terlihat sebagian besar anak sudah mencapai indikator yang diinginkan. Secara keseluruhan anak juga sudah dapat mengetahui, mengenal, meniru, dan mengerjakan tata cara berwudhu dengan baik dan benar, meskipun masih ada satu anak yang harus dipandu guru dalam tata cara berwudhu.

**Tabel 3**  
**Hasil Observasi Pengetahuan Tentang Cara Berwudhu Anak Siklus III**

No	Nama Anak	Indikator								Jumlah		
		1	2	3	4	F*	%					
1	VRL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
2	ZHR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
3	MRH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
4	OZ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
5	RN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
6	UM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
7	IND	2	2	2	1	1	2	1	1	1	13	48,1
8	NFL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
9	NS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
10	BGA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
11	AL	2	2	2	1	1	2	1	1	1	13	48,1
12	SY	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
13	DR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
14	KNZ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
15	ALF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	100
<b>Jumlah</b>											377	

Dari data pada tabel 3 diketahui bahwa pengetahuan tata cara berwudhu anak pada siklus III telah meningkat dan mencapai indikator keberhasilan dengan persentase sebesar 93%. Dari 15 anak, sudah ada 14 anak yang skor pengetahuan tata cara berwudhunya telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Artinya, pengetahuan tata cara berwudhu anak mengalami peningkatan dan semakin baik walaupun masih ada anak yang belum memenuhi kriteria dalam indikator yang diukur. Dengan adanya peningkatan pada indikator tersebut, maka peneliti menganggap hasil dari siklus III ini telah sesuai dengan hipotesis yang diajukan.

Berdasarkan paparan hasil data terkait pengetahuan tata cara berwudhu anak di atas

dapat diketahui bahwa kegiatan melalui media puzzle memberikan kesempatan pada anak untuk meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu. Proses kegiatan pembelajaran melalui kegiatan media puzzle lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama tiga siklus dengan kegiatan melalui media puzzle untuk meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu pada anak usia dini, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan melalui media puzzle dapat meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu anak usia 4-6 tahun di TK Daarunnisan Kecamatan Jatiuwung Kota Tangerang. Peningkatan pengetahuan tata cara berwudhu anak dapat dilihat dari kondisi awal pengetahuan anak kelompok A yang belum berkembang dengan optimal, setelah diberi tindakan pada siklus I kemudian meningkat menjadi 60%. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 73%, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 93%. Pengetahuan tata cara berwudhu anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui media puzzle, menggunakan bahan-bahan yang sederhana, aman serta menarik bagi anak.

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa hal penting yang dapat ditindak lanjuti yaitu: 1) Bagi guru dan sekolah, hendaknya guru dan sekolah menerapkan pengetahuan tata cara berwudhu dengan media puzzle dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bervariasi; 2) Bagi orang tua, orang tua hendaknya memperhatikan setiap potensi yang dimiliki anak, tidak hanya potensi akademik yang harus selalu ditekankan dan; 3) Bagi peneliti selanjutnya, peneliti selanjutnya diharapkan memperhatikan dan melengkapi instrumen yang digunakan untuk mengukur aspek-aspek pengetahuan tata cara berwudhu agar mendapatkan hasil yang maksimal.

**Daftar Acuan**

Arikunto, (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Astuti, Yuli. (2016). *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Yogyakarta: Flash Books.

Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perss.

Buku Panduan Pendidikan Pendidikan Kurikulum 2013 PAUD Usia 4-5 tahun/Pusat Kurikulum dan Perbukuan –Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2015.

Kusuma, W & Dwitagama, D (2012).*Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:Indeks.

Rifa’i, Moh. (2013). *Risalah Tuntunan Shalat*. Semarang: Semarang: PT. Karya Toha Putra Semarang.