



## Pemanfaatan Media Powerpoint Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Wudu Pada Anak Usia Dini

<sup>\*1</sup>Laela Lutfiana Rachmah, <sup>2</sup>Annisa Mawaddah Mutiara Sari,

<sup>3</sup>Afifaturrahmi, <sup>4</sup>Zainul Arifin, <sup>5</sup>Dessy Farantika

<sup>1&5</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Islam Darul Ulum Lamongan, Indonesia

<sup>3</sup>Institut Agama Islam Qamarul Huda, Indonesia

<sup>4</sup>Universitas Negeri Malang, Indonesia

email: zainul.arifin.2401548@students.um.ac.id

### Abstract

*This study aims to determine the improvement in understanding of the procedures for performing wudu in early childhood through the use of interactive PowerPoint media. The study used a descriptive qualitative approach with young children in kindergarten as the subjects. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation during the learning process. The interactive PowerPoint media was designed by combining visual, audio, and animation elements, as well as simple activities tailored to the developmental characteristics of young children. The results showed that visualization plays an important role in learning fiqh, especially the material on wudu, because it helps children understand the concepts and sequence of wudu more concretely. Effective interactive PowerPoint media is characterized by attractive visuals, a gradual flow of material, and simple interactions that increase children's focus and participation. The implementation of this media in the learning process was able to create a fun and meaningful learning atmosphere. In addition, children's understanding of the concepts and sequence of wudu increased, as evidenced by their ability to practice the steps of wudu in a more orderly and accurate manner. This study has limitations in that the subject coverage is still limited to one early childhood education institution and the research approach is descriptive and qualitative, so the results cannot be generalized broadly. Therefore, further research is recommended to involve more diverse subjects and use quantitative or experimental research designs to obtain a more comprehensive picture of the effectiveness of interactive learning media in Islamic Religious Education for young children.*

**Keywords:** Islamic Religious Education Learning; Wudu; PowerPoint

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman tata cara berwudu pada anak usia dini melalui pemanfaatan media PowerPoint interaktif. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek anak usia dini di taman kanak-kanak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Media PowerPoint interaktif dirancang dengan memadukan unsur visual, audio, animasi, serta aktivitas sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa visualisasi memiliki peran penting dalam pembelajaran fikih, khususnya materi wudu, karena membantu anak memahami konsep dan urutan berwudu secara lebih konkret. Media PowerPoint interaktif yang efektif ditandai dengan tampilan visual yang menarik, alur materi bertahap, serta adanya interaksi sederhana yang meningkatkan fokus dan partisipasi anak. Implementasi media ini dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain*

itu, terdapat peningkatan pemahaman anak terhadap konsep dan urutan wudu, yang terlihat dari kemampuan anak menyebutkan dan mempraktikkan langkah-langkah wudu dengan lebih tertib dan tepat. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan subjek yang masih terbatas pada satu lembaga pendidikan anak usia dini serta pendekatan penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melibatkan subjek yang lebih beragam serta menggunakan desain penelitian kuantitatif atau eksperimen agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada anak usia dini.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Pendidikan Agama Islam; Wudu; PowerPoint

©IQRO: Journal of Islamic Education. This is an open access article under the [Creative Commons - Attribution-ShareAlike 4.0 International license \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) pada anak usia dini memiliki peran strategis dalam menanamkan dasar religiusitas sejak dini, salah satunya melalui pengenalan ibadah wudu. Pembelajaran PAI di taman kanak-kanak idealnya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang berada pada tahap praoperasional dan berpikir konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui media visual dan pengalaman langsung dibandingkan penjelasan verbal yang bersifat abstrak (Sri et al., 2025; Setyawati, 2024). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran tata cara wudu masih didominasi metode ceramah dan demonstrasi satu arah tanpa dukungan media interaktif, sehingga anak sering mengalami kesulitan memahami urutan wudu secara benar (Ardiansyah, et al., 2025; Sindi Priyatin, 2025; Hidayah et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori pembelajaran PAUD dan praktik pembelajaran PAI di TK.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji pembelajaran wudu pada anak usia dini melalui metode demonstrasi, pembiasaan, dan penggunaan media sederhana. Penelitian Rahmayanti Siregar, (2025) menunjukkan bahwa metode demonstrasi dapat meningkatkan kemampuan praktik wudu, namun pemahaman urutan masih terbatas. Studi oleh Setia et al., (2023) dan Riza Faishol, (2022) menemukan bahwa media gambar membantu pengenalan wudu, tetapi kurang efektif dalam mempertahankan perhatian dan pemahaman konseptual anak. Penelitian lain juga menegaskan bahwa media statis belum optimal dalam meningkatkan pemahaman ibadah pada anak usia dini (Purniawati & Zakiah, (2025); Yasmina Zulfida, 2023). Selain itu, pemanfaatan PowerPoint dalam pembelajaran PAI lebih banyak diterapkan pada jenjang sekolah dasar ke atas, sementara penggunaannya secara khusus untuk anak TK masih jarang dikaji secara mendalam.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, penelitian ini menempatkan penggunaan media PowerPoint interaktif sebagai fokus kajian dalam pembelajaran tata cara wudu pada anak usia dini. Kebaruan penelitian ini terletak pada perancangan PowerPoint interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, melalui integrasi animasi tahapan wudu, audio bacaan, visual berurutan, serta navigasi sederhana. Teori multimedia learning menyatakan bahwa kombinasi visual dan audio yang dirancang secara tepat mampu meningkatkan pemahaman dan retensi belajar anak (Marlina, 2025; Teguh Handoyo *et al.*, 2024). Sejalan dengan itu, penelitian Pen Liah Rosdiani Nasution, *et al.*, (2025) dan Maharani *et al.*, (2025) menunjukkan bahwa media interaktif lebih efektif dibandingkan media konvensional dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pemahaman tata cara wudu merupakan kompetensi dasar PAI yang penting karena menjadi landasan pelaksanaan ibadah salat dan pembiasaan nilai religius sejak dini. Media pembelajaran interaktif dinilai mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran keagamaan (Suri Asnita, 2021; Versanika *et al.*, 2025; Dimas Purnomo *et al.*, 2025). Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberi dampak positif terhadap hasil belajar anak usia dini (Nurjanah Eka N, 2021; Lutfi, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran tata cara wudu pada anak usia dini. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar Piaget dalam Bustomi *et al.*, (2024). Penelitian oleh Lisnawati *et al.*, (2025); Pramasela, (2025); dan Safitri *et al.*, (2023), membuktikan bahwa media interaktif meningkatkan pemahaman konsep pada anak usia dini secara signifikan. Secara khusus, penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) bagaimana peran visualisasi dalam pembelajaran wudu pada anak usia dini, (2) bagaimana karakteristik dan desain media PowerPoint interaktif yang efektif, dan (3) bagaimana peningkatan pemahaman konsep dan urutan wudu pada anak usia dini setelah pemanfaatan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran PAI.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain mix-method, yaitu menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena penelitian. Pendekatan kualitatif digunakan untuk

menggali proses pemanfaatan media PowerPoint interaktif, respons anak, serta pandangan guru terhadap pembelajaran wudu. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk melihat kecenderungan peningkatan pemahaman konsep dan urutan wudu pada anak usia dini. Penggunaan desain mix-method memungkinkan peneliti tidak hanya mengukur hasil pembelajaran, tetapi juga memahami proses dan konteks yang melatarbelakangi peningkatan pemahaman tersebut. Dengan demikian, desain ini dipandang tepat untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran dalam konteks pendidikan anak usia dini yang bersifat kompleks dan kontekstual.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Tana Tidung. Pemilihan lokasi didasarkan pada beberapa pertimbangan akademik dan praktis. Pertama, sekolah ini merupakan lembaga pendidikan formal anak usia dini yang telah menerapkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara terstruktur. Kedua, ketersediaan sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan penggunaan media PowerPoint interaktif dalam proses pembelajaran. Ketiga, guru di sekolah tersebut terbuka terhadap inovasi pembelajaran dan bersedia berkolaborasi dalam kegiatan penelitian. Dengan pertimbangan tersebut, TK Negeri Pembina Tana Tidung dinilai representatif sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman wudu pada anak usia dini.

Sumber informasi dalam penelitian ini terdiri atas responden, informan, dan teks. Responden penelitian adalah anak usia dini yang mengikuti pembelajaran wudu dengan menggunakan media PowerPoint interaktif. Informan penelitian meliputi guru kelas dan guru PAI yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, sumber data juga berasal dari teks berupa dokumen pembelajaran, manuskrip atau kitab fikih terkait wudu, serta sumber tertulis lain seperti artikel jurnal dan berita daring yang relevan dengan pembelajaran PAI anak usia dini. Penggunaan beragam sumber informasi ini bertujuan untuk memperkuat validitas data melalui triangulasi sumber.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik. Pertama, desk review digunakan untuk mengkaji literatur berupa dokumen kurikulum, buku teks fikih, dan hasil penelitian terdahulu. Kedua, observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran wudu menggunakan media PowerPoint interaktif dan respons anak selama kegiatan berlangsung. Ketiga, wawancara dilaksanakan secara terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara kepada guru kelas dan guru PAI guna memperoleh data mendalam terkait implementasi media. Keempat, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data pendukung tentang pemahaman anak secara

sederhana dan sesuai karakteristik usia dini. Kelima, FGD (Focus Group Discussion) dilakukan dengan guru untuk mendiskusikan hasil sementara penelitian dan memperoleh penguatan data.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah kondensasi data, yaitu proses reduksi dan pemilahan data yang relevan dengan fokus penelitian. Tahap kedua adalah display data, dengan menyajikan data dalam bentuk deskriptif naratif untuk memudahkan pemahaman. Tahap ketiga adalah verifikasi data, yaitu penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang muncul. Metode analisis yang digunakan meliputi analisis isi untuk mengkaji dokumen dan teks, analisis wacana untuk memahami narasi hasil wawancara dan FGD, serta analisis interpretatif untuk menafsirkan makna data dalam kaitannya dengan tujuan penelitian. Proses analisis ini dilakukan secara berulang dan triangulatif agar menghasilkan temuan yang valid dan kredibel.

## **Hasil dan Pembahasan**

### *Urgensi Visualisasi dalam Pembelajaran Fikih (Wudu) Anak Usia Dini*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa visualisasi memiliki peran yang sangat penting dalam membantu anak usia dini memahami konsep dan urutan wudu secara tepat. Temuan lapangan memperlihatkan bahwa ketika pembelajaran wudu disajikan melalui media PowerPoint interaktif yang memuat gambar berurutan, animasi tahapan wudu, serta audio pendukung, anak menunjukkan peningkatan fokus, keterlibatan, dan kemampuan mengingat urutan wudu. Anak tidak hanya mampu menyebutkan langkah-langkah wudu secara lisan, tetapi juga menirukan gerakan sesuai urutan yang benar. Sebaliknya, pada pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dan demonstrasi singkat, anak cenderung mengalami kebingungan dan mudah tertukar urutan.

Hasil wawancara dengan dua informan menunjukkan adanya kebutuhan kuat terhadap media visual dalam pembelajaran wudu

Informan pertama (Guru Kelas B) menyatakan:

“Anak-anak lebih cepat paham kalau ada gambar dan animasi, karena kalau hanya saya contohkan sekali, mereka suka lupa urutannya

.Informan kedua (Guru PAI) mengungkapkan:

“Dengan media PowerPoint, anak terlihat lebih fokus. Mereka bisa menyebutkan kembali langkah wudu karena melihat visualnya, bukan hanya mendengar.” Kedua

pernyataan ini menunjukkan bahwa visualisasi berperan penting dalam membantu anak memahami dan mengingat materi wudu. Wawancara juga mengungkap bahwa sebelum penggunaan media visual, anak sering tertukar urutan wudu, terutama antara membasuh tangan dan berkumur.

Temuan ini menegaskan bahwa visualisasi berfungsi sebagai jembatan kognitif antara materi fikih yang bersifat prosedural dengan cara berpikir anak usia dini yang masih konkret. Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, sehingga membutuhkan representasi visual untuk memahami konsep yang bersifat abstrak (Sri et al., 2025; Tyaningsih et al., 2025). Visualisasi membantu mengurangi beban kognitif anak dengan menyederhanakan informasi dan menyajikannya dalam bentuk yang mudah diproses. Temuan ini juga memperkuat pandangan bahwa pembelajaran fikih tanpa dukungan visual berpotensi menimbulkan miskonsepsi, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman urutan seperti wudu.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini memperluas temuan Rahmayanti Siregar, (2025) dan Setia et al., (2023) yang menunjukkan bahwa metode demonstrasi dan media gambar dapat meningkatkan kemampuan praktik wudu, namun belum optimal dalam membangun pemahaman urutan secara konsisten. Berbeda dari media statis yang digunakan dalam penelitian terdahulu (Riza Faishol, 2022; Purniawati & Zakiah, 2025), visualisasi interaktif dalam penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih berkelanjutan melalui animasi dan pengulangan visual, sehingga membantu anak membangun pemahaman yang lebih stabil terhadap tahapan wudu.

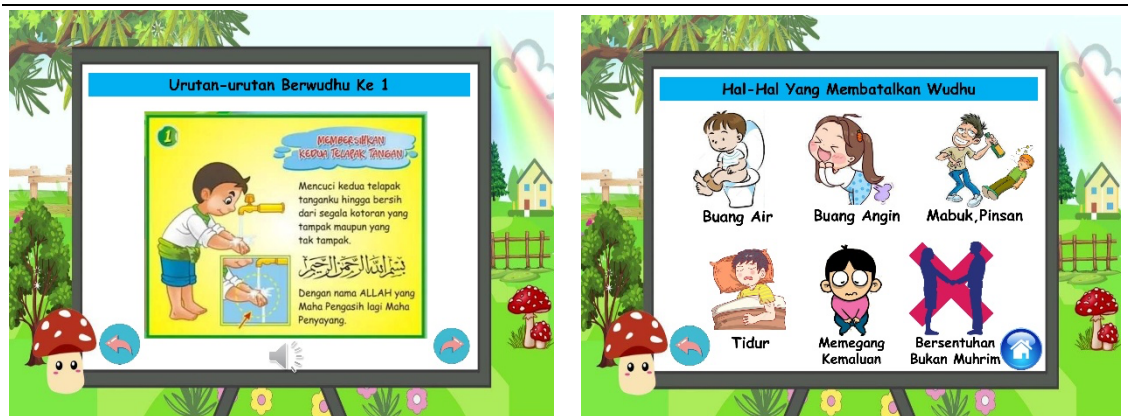
#### ***Karakteristik dan Desain Media PowerPoint Interaktif yang Efektif***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas media PowerPoint interaktif sangat ditentukan oleh kesesuaian desain dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media yang memiliki visual dominan, warna cerah, ilustrasi berukuran besar, animasi sederhana, serta navigasi yang mudah dioperasikan terbukti mampu meningkatkan fokus dan partisipasi anak dalam pembelajaran wudu. Anak tampak lebih antusias, aktif merespons pertanyaan, serta mampu mengikuti alur pembelajaran secara bertahap tanpa mengalami kebingungan. Sebaliknya, desain media yang terlalu padat teks atau animasi kompleks justru menurunkan perhatian anak dan menghambat pemahaman.

Hasil wawancara dengan dua informan menunjukkan bahwa desain media PowerPoint interaktif yang sederhana dan menarik menjadi kunci efektivitas pembelajaran. Informan pertama, guru kelas B, menyatakan bahwa media dengan tampilan gambar besar, warna cerah, dan animasi sederhana lebih mudah dipahami anak dan tidak menimbulkan kebingungan. Informan kedua, guru PAI, mengungkapkan bahwa keberadaan tombol navigasi dan audio pada media PowerPoint membantu anak memahami alur materi serta memperkuat ingatan terhadap tahapan wudu. Kedua informan juga menekankan bahwa media yang terlalu penuh teks atau animasi kompleks justru mengurangi fokus anak. Temuan wawancara ini mengindikasikan bahwa kesesuaian desain media dengan karakteristik anak usia dini menjadi prasyarat penting tercapainya pembelajaran yang efektif.

Secara teoretis, temuan ini selaras dengan teori multimedia learning yang menekankan bahwa penyajian visual dan audio yang terstruktur dan tidak berlebihan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik (Marlina, 2025; Teguh Handoyo et al., 2024; Atya Anindita, 2025). Anak usia dini memiliki kapasitas atensi dan memori kerja yang terbatas, sehingga desain media yang sederhana membantu mereka memfokuskan perhatian pada informasi inti. Dengan demikian, efektivitas media digital tidak terletak pada kecanggihan teknologinya, melainkan pada kualitas desain pedagogis yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Azzahra et al., (2024) dan Aziz et al., (2025) yang menyatakan bahwa desain media yang terlalu kompleks dapat menjadi sumber distraksi belajar. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan menunjukkan bahwa PowerPoint sebagai media yang relatif sederhana dapat menjadi sangat efektif apabila dirancang secara interaktif dan ramah anak. Hal ini membedakan penelitian ini dari studi sebelumnya yang cenderung memandang PowerPoint sebagai media pasif dalam pembelajaran PAI.



Adanya ikon volume untuk memutar penjelasan tentang gambar.

Memuat gambar-gambar yang menarik untuk mempermudah pemahaman anak



Adanya quiz interaktif untuk anak, sehingga anak dengan mudah memahami materi.



File diekspor ke presentasi PowerPoint show, sehingga mempermudah penggunaan melalui smart phone

Gambar 1. Desain Media PowerPoint Interaktif

### Implementasi Pemanfaatan Media dalam Proses Pembelajaran

Implementasi pemanfaatan media dalam proses pembelajaran pada penelitian ini didefinisikan sebagai bentuk penerapan media PowerPoint interaktif dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan agama Islam, khususnya pada materi tata cara wudu untuk anak usia dini. Secara operasional, implementasi mencakup tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan penggunaan media di kelas, serta respons anak selama proses berlangsung. Subtemuan ini diidentifikasi melalui cara guru mengintegrasikan media ke dalam kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, serta bagaimana media digunakan sebagai alat bantu utama dalam menjelaskan materi. Implementasi pemanfaatan media menjadi fokus penelitian karena keberhasilan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh desainnya, tetapi juga oleh cara penggunaannya dalam situasi pembelajaran nyata di kelas.



Hasil wawancara dengan dua informan menunjukkan bahwa pemanfaatan media PowerPoint interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi wudu secara lebih terstruktur. Informan pertama, guru kelas B, menyatakan bahwa penggunaan media memudahkan dalam mengarahkan perhatian anak sejak kegiatan awal pembelajaran, sehingga anak lebih siap menerima materi. Informan kedua, guru PAI, mengungkapkan bahwa media digunakan secara fleksibel, baik untuk menjelaskan tahapan wudu, memperkuat pemahaman, maupun sebagai alat evaluasi sederhana melalui tanya jawab. Kedua informan juga menyampaikan bahwa penggunaan media membuat proses pembelajaran lebih efisien karena anak tidak cepat bosan dan lebih mudah mengikuti instruksi. Temuan wawancara ini menunjukkan bahwa implementasi media berkontribusi positif terhadap kelancaran dan efektivitas pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang bermakna (Bustomi et al., 2024). Media PowerPoint interaktif berfungsi sebagai stimulus yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman visual dan audio yang berulang, sehingga memperkuat ingatan jangka panjang. Selain itu, hasil ini mendukung pandangan bahwa media pembelajaran akan efektif apabila digunakan secara sistematis dan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, bukan sekadar pelengkap (Fitria, Norma., 2023).

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan hasil praktik semata (Wahidin, 2025; Winduko Fudak & Mochamad, 2025), penelitian ini menegaskan bahwa pemahaman konseptual dan prosedural perlu dikembangkan secara bersamaan. Media PowerPoint interaktif tidak hanya membantu anak meniru gerakan wudu, tetapi juga membangun pemahaman runtut dan bermakna terhadap tahapan ibadah. Dengan demikian, pembelajaran fikih berbasis media interaktif berpotensi menjadi strategi yang lebih komprehensif dalam menanamkan pemahaman ibadah sejak dini.

#### ***Analisis Peningkatan Pemahaman Konsep dan Urutan Wudu***

Analisis peningkatan pemahaman konsep dan urutan wudu dalam penelitian ini didefinisikan sebagai perubahan tingkat kemampuan anak usia dini dalam mengenali makna wudu serta menyebutkan dan mempraktikkan urutan wudu secara benar setelah pemanfaatan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran. Secara operasional, pemahaman konsep wudu meliputi pengenalan tujuan wudu dan pengaitan wudu dengan ibadah salat, sedangkan pemahaman urutan wudu mencakup kemampuan anak menyebutkan langkah-langkah wudu secara runtut. Subtemuan ini diidentifikasi

melalui indikator kemampuan menjawab pertanyaan lisan, menirukan tahapan wudu, serta konsistensi anak dalam menyebutkan urutan secara benar. Analisis ini penting untuk melihat sejauh mana media yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman anak secara konseptual maupun prosedural dalam pembelajaran fikih.

Hasil wawancara dengan dua informan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep dan urutan wudu pada anak setelah penggunaan media pembelajaran. Informan pertama, guru kelas B, menyatakan bahwa anak lebih mudah memahami tujuan wudu dan dapat menyebutkan urutannya tanpa banyak arahan. Informan kedua, guru PAI, mengungkapkan bahwa anak yang sebelumnya sering tertukar urutan kini mampu menyebutkan langkah-langkah wudu secara lebih tepat setelah mengikuti pembelajaran dengan media PowerPoint interaktif. Kedua informan menegaskan bahwa peningkatan tersebut terlihat secara bertahap, terutama setelah anak memperoleh visualisasi berulang melalui media. Temuan wawancara ini menunjukkan bahwa media berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman anak terhadap konsep dan urutan wudu.

Secara teoretis, peningkatan pemahaman tersebut dapat dijelaskan melalui perspektif perkembangan kognitif anak usia dini yang menekankan pentingnya pengalaman belajar konkret dan berulang. Anak usia dini memiliki keterbatasan dalam berpikir abstrak sehingga membutuhkan dukungan media yang mampu merepresentasikan konsep secara visual dan kontekstual (Indriana Warih Windasari, 2023). Media PowerPoint interaktif menyediakan representasi visual berurutan yang membantu anak mengorganisasi informasi dan membangun skema berpikir yang lebih sistematis (Linawati, 2025). Dengan demikian, pemahaman konsep wudu tidak diperoleh melalui hafalan semata, tetapi melalui pemaknaan terhadap setiap tahapan ibadah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Nurjanah Eka Novita, (2021) dan Lutfi, (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman anak usia dini apabila disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka. Selain itu, penelitian Pramaseila, (2025) menunjukkan bahwa media berbasis teknologi interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep karena memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif. Namun, berbeda dengan penelitian tersebut yang menggunakan teknologi tingkat lanjut, penelitian ini menunjukkan bahwa media yang relatif sederhana seperti PowerPoint tetap efektif apabila dirancang secara interaktif dan pedagogis.

Lebih lanjut, peningkatan pemahaman urutan wudu dalam penelitian ini memperkuat temuan Setyawati, (2024) yang menegaskan bahwa media konkret dan visual membantu anak memahami konsep secara runtut dan mengurangi miskonsepsi. Anak tidak lagi memahami wudu sebagai rangkaian gerakan terpisah, melainkan sebagai proses ibadah yang terstruktur. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Yasmina Zulfida, (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran nilai agama dan moral pada anak usia dini akan lebih efektif apabila disajikan melalui media yang menarik dan mudah dipahami.

Dengan demikian, analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep dan urutan wudu pada anak usia dini. Media interaktif berfungsi sebagai alat bantu kognitif yang memperkuat pemahaman prosedural dan konseptual secara bersamaan. Oleh karena itu, pemanfaatan media presentasi interaktif dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran PAI yang efektif untuk menanamkan pemahaman ibadah secara runtut, bermakna, dan berkelanjutan sejak usia dini.

## **Kesimpulan**

Penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran fikih, khususnya materi wudu pada anak usia dini, memerlukan pendekatan yang konkret, visual, dan interaktif. Pemanfaatan media PowerPoint interaktif terbukti mampu membantu anak memahami konsep dan urutan wudu secara lebih bermakna, tidak hanya pada tataran praktik, tetapi juga pemahaman konseptual. Visualisasi dan interaksi sederhana berperan penting dalam meningkatkan fokus, daya ingat, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran ibadah, sehingga menciptakan pengalaman belajar PAI yang menyenangkan dan bermakna sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penguatan perspektif bahwa media presentasi sederhana seperti PowerPoint, apabila dikembangkan secara interaktif dan pedagogis, dapat menjadi alternatif media pembelajaran fikih yang efektif dan mudah diterapkan di taman kanak-kanak. Penelitian ini menempatkan pemahaman konsep dan urutan wudu sebagai aspek esensial dalam pembelajaran PAI anak usia dini, bukan sekadar kemampuan meniru gerakan ibadah. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup subjek yang terbatas serta pendekatan kualitatif deskriptif yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih beragam dan menggunakan desain penelitian kuantitatif atau eksperimen guna

memperoleh gambaran yang lebih komprehensif serta memperkuat generalisasi temuan dalam pengembangan pembelajaran PAI anak usia dini.

## Referensi

- Ardiansyah, Anisa, Fulora, Rika Arif, Sastrawaty, Wa Muli, Sitti Karmina, S. R. (2025). *Wudhu Itu Menyenangkan "Meningkatkan Kemampuan Berwudhu Anak dengan Metode Demonstrasi": Studi pada TK Negeri Pembina Baubau.*
- Atya Anindita Lukman Putri, A. L. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1555–1573.
- Aziz, M. N., Faroka, H., Ananda, R. S., Apriliani, M., & Asih, N. S. (2025). Inovasi Desain Pop-Up Book Dalam Pendidikan Visual: Tinjauan Literatur Terstruktur. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 829–832.
- Azzahra, A. S., Mulyana, A. R., & Hapsari, W. W. (2024). Perancangan Board Game Sebagai Media Alternatif Melatih Fokus Pada Anak Gejala ADHD (inatensi). *Program Studi Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 1–18.
- Bustomi, I., Sukardi Mardiah, & Astuti. (2024). Pemikiran Konstruktivisme dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget dan Vigotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 7899–7906.
- Dimas Purnomo, Muhammad Afif Marta, & Gusmaneli Gusmaneli. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(2), 64–77. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i2.2183>
- Fitria, Norma., D. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan. *Tarbiyah Islamiyah*, 12(2), 2239–2252. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i03.4660>
- Hidayah, R. N., Azis, A. A., & Rizal, A. S. (2025). Efektivitas Metode Contextual Teaching and Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Siswa di MTs Miftahul Ilmiah Mojowetan Blora. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(6), 11–23. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i6.2124>
- Indriana Warih Windasari, A. E. D. (2023). Studi Literatur Pembelajaran Media Geometri Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 4, 85–93.
- Liah Rosdiani Nasution, Ema Puspitasari, Siti Umayah, N. M. (2025). *Pemanfaatan Media Realia sebagai Pengganti Media Konvensional dalam Pembelajaran.* 17–23.
- Linawati, R. (2025). *Representasi Kognitif Anak Usia Dini Terhadap Konsep Bilangan Dalam Kegiatan Bermain Berbasis Alam : Studi Etnografi.* 6(3), 145–151.
- Lisnawati, R., Priyanti, N., & Yuliantina, I. (2025). *Pengembangan Media Tabung Angka Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini.* 8(3), 2023–2035.
- Lutfi. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299.
- Maharani, J. M., Novaliana, S., & Ni, W. (2025). *Studi Literatur : Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.* 1680–1687.
- Marlina, S. (2025). Model Pembelajaran Mikro ( Microlearning ) Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Retensi Materi di Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 8–14.
- Nurjanah Eka Novita. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.

- Pramasela, M. (2025). *Pemanfaatan Media Virtual Reality Untuk Meningkatkan*. 14(1), 108–117.
- Purniawati, S. S., & Zakiah, N. Q. (2025). Peningkatan Pemahaman Rukun Islam Melalui Media Lagu dan Gerak pada Siswa Kelas I MIS Baetul Amanah Kecamatan Leuwigoong Kabupaten Garut. *Jurnal Pendidikan Kritis Dan Kolaboratif*, 1(1), 140–143.
- Rahmayanti Siregar, R. (2025). Penggunaan Media Origami Islami untuk Meningkatkan Motorik Halus dan Pemahaman Konsep Ibadah Anak di RA Cempaka YMI Sinaksak. *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(2), 179–183.
- Riza Faishol, R. W. W. (2022). IMPLEMENTASI MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN FIQH MATERI WUDHU. *INCARE : International Journal of Educational Resources*, 02(05), 80–90.
- Safitri, N. D., Afifah, A., & Rahmah, K. (2023). Bagaimana konsep warna diperkenalkan dengan media Bunga Pelangi? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 62–69. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.221>
- Setia, M. N. A., M1, S. Y., & 1), N. A. M. D. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Berwudhu Anak Melalui Metode Demonstrasi di TK Dian Ekawati Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO.*, Vol. 6(3), hal. 226.
- Setyawati, D. E. (2024). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Proses Pembelajaran. *SEKAR: Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(1), 8–15. <https://press.kuninstitute.id/index.php/sekar>
- Sindi Priyatin, T. (2025). *Metode Pembelajaran Fiqih Ibadah Pada Anak Tunanetra Di SLB N Purbalingga*. 5(1), 6. <https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.html>
- Sri, M., Komara, E., Koswara, N., & Nusantara, U. I. (2025). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Penggunaan Media Edukognitif Blocks ( Studi Deskriptif Kualitatif pada TK Atraktif Bunda Tami Kabupaten Tasikmalaya ) *PENDAHULUAN Perkembangan kognitif pada anak usia dini , khususnya usia 5 – 6 t.* 12(2), 417–432.
- Suri Asnita. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III di UPTD SPF SD Negeri 1 Bukit Harapan*. 32(3), 167–186.
- Teguh Handoyo, I'anatul Ashriyah, & Rahmat Kamal. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230–250. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>
- Tyaningsih, R. Y., Salsabila, N. H., & Triutami, T. W. (2025). Studi Implementasi GeoGebra dan Blok Manipulatif sebagai Representasi Visual dan Konkret dalam Pembelajaran Pecahan. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 7(2), 987–998.
- Versanika, D. V., Nugraha, A. L., & Kartaputra, D. P. (2025). *Pengembangan dan Evaluasi Aplikasi Interaktif Berbasis Android untuk Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar*. 2236–2248. <https://doi.org/10.33364/algorithm/v.22-2.2923>
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
- Winduko Fudak, & Mochamad, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Pada Siswa Tuna Grahita Kelas IV Di SLB Banjarsari Wetan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 1116–1122.
- Yasmina Zulfida. (2023). Meningkatkan Motivasi, Aktivitas Dan Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Menggunakan Model Diraut Pada Anak Kelompok B. *Bussiness Law Binus*, 7(2), 33–48. <https://doi.org/10.20527/jikad.v3i2.9178>