AL-DYAS
Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat

p-ISSN : 2964-4992
e-ISSN : 2964-4984

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/aldyas.v4i3.7632

PENDAMPINGAN PEMAHAMAN MATERI TAYAMUM MELALUI MEDIA *FLIP BOTTLE* DAN *PUZZLE* DI MTs DARUL ULUM

Assistance in Understanding *Tayamum* Material Through Flip Bottle and Puzzle Media at MTs Darul Ulum

Cahya Noormila[1], Gito Supriadi[2], Nor Latifah[3]
[1,2]UIN Palangka Raya; [3]MTs Darul Ulum Palangka Raya
cahya2211110049@uin-palangkaraya.ac.id; gito.supriadi@uin-palangkaraya.id.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 7, 2025	Sep 28, 2025	Oct 10, 2025	Oct 15, 2025

Abstract

The limited availability of adequate online media and the low utilization of creative learning tools in religious practices, particularly in teaching *tayamum* serve as the background of this study, given their significant impact on the effectiveness of *Fikih* learning in *madrasahs*. This study aims to analyze the effectiveness of guided instruction in enhancing students' understanding of *tayamum* through the use of *flip bottle* and puzzle media as interactive and contextual learning tools. A descriptive qualitative method was employed, involving a sample of 28 students from MTs Darul Ulum Palangka Raya, selected through purposive sampling based on their initial comprehension of the *tayamum* topic. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, while thematic analysis was used to identify patterns of improvement in understanding and student engagement. The results demonstrate that the use of *flip bottle* and puzzle media significantly increased students' learning interest, active participation, and conceptual understanding of the procedures and rules of *tayamum*. These findings support constructivist learning theory, which emphasizes active student

Al-DYAS is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

involvement in constructing meaningful knowledge through direct experience. The main conclusion of this study is that creative media-based guidance plays a strategic role in enhancing the effectiveness of religious instruction in *madrasahs*. The implications include strengthening the literature on *Fikih* instructional media innovation and offering practical recommendations for teachers to develop interactive learning models that promote enjoyable and applicable learning experiences. This study also paves the way for future research on other ritual topics such as *wudu* and *shalat*.

Keywords: Guided Instruction; *Tayamum*; Flip Bottle; Puzzle; Interactive Learning Media

Abstrak: Terbatasnya media online yang memadai dan rendahnya penggunaan media pembelajaran kreatif dalam materi ibadah, khususnya tayamum, menjadi latar belakang penelitian ini, mengingat dampaknya yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran Fikih di madrasah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pendampingan dalam meningkatkan pemahaman materi tayamum melalui penggunaan media *flip bottle* dan *puzzle* sebagai sarana pembelajaran interaktif dan kontekstual. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan sampel sebanyak 28 siswa MTs Darul Ulum Palangka Raya yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan tingkat pemahaman awal terhadap materi tayamum. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi pola peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flip bottle* dan *puzzle* secara signifikan meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman konseptual siswa terhadap prosedur dan ketentuan tayamum. Temuan ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan bermakna melalui pengalaman langsung. Simpulan utama dari penelitian ini adalah bahwa pendampingan berbasis media kreatif memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ibadah di madrasah. Implikasi penelitian ini mencakup penguatan literatur inovasi media pembelajaran Fikih serta rekomendasi praktis bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran interaktif yang mendorong pengalaman belajar yang menyenangkan dan aplikatif. Penelitian ini juga membuka ruang bagi studi lanjutan pada materi ibadah lainnya seperti wudhu dan shalat.

Kata Kunci: Pendampingan; Tayamum; *Flip Bottle*; *Puzzle*; Media Pembelajaran Interaktif.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Fikih di sekolah dan madrasah memiliki peran penting dalam membentuk karakter religius peserta didik serta membekali mereka dengan pemahaman dan keterampilan ibadah yang benar (Johan, 2024). Namun, dalam praktiknya, pemahaman siswa terhadap materi ibadah seperti tayamum masih tergolong rendah. Kondisi ini sering disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang konvensional dan kurang interaktif (Assaury & Sarifah, 2025). Di era modern, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih

media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa agar materi keagamaan dapat disampaikan secara menyenangkan dan bermakna (Suseno & Ritonga, 2021). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya studi mengenai penggunaan media inovatif dalam pembelajaran tayamum, padahal fenomena ini memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAI di tingkat madrasah (Elviyana et al., 2024).

Berdasarkan teori konstruktivisme Piaget pada tahun 1977, proses belajar akan lebih efektif jika peserta didik berperan aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman langsung (Nurhayati et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media kreatif seperti *flip bottle* dan *puzzle* dianggap mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi tayamum. Menurut Lidyana et al., (2024), pembelajaran yang memadukan unsur permainan *game-based learning* terbukti meningkatkan motivasi dan retensi pengetahuan siswa. Dengan demikian, fenomena ini perlu dikaji lebih mendalam agar guru fikih memiliki alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Beberapa penelitian terdahulu telah menyoroti efektivitas media pembelajaran interaktif dalam konteks Fikih. Misalnya, Rachmawati et al., (2024) meneliti penggunaan media video tutorial untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap wudhu, sedangkan Putri & Anggapuspa, (2023) mengembangkan media kartu bergambar untuk pembelajaran rukun islam. Namun, studi-studi tersebut belum menyentuh aspek pendampingan pembelajaran tayamum melalui media permainan yang bersifat kolaboratif dan aplikatif. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa perlu adanya penelitian yang menggabungkan metode pendampingan dengan media kreatif untuk memperkuat pemahaman konsep ibadah secara menyeluruh.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan dua jenis media pembelajaran yang digabungkan, yaitu *flip bottle* dan *puzzle*, dalam konteks pendampingan pemahaman materi tayamum. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga menekankan pengalaman psikomotorik dan sosial siswa selama proses belajar. Kajian ini didasarkan pada teori konstruktivistik Vygotsky, 1978 yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan aktivitas langsung dalam membangun makna pembelajaran (Azzahra et al., 2025). Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam mengembangkan model pembelajaran PAI yang kreatif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman konkret.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini difokuskan pada upaya pendampingan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tayamum dengan

menggunakan media *flip bottle* dan *puzzle*. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas dan dampak penggunaan kedua media tersebut dalam meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman konseptual siswa terhadap tata cara dan ketentuan tayamum di MTs Darul Ulum Palangka Raya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses pendampingan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tayamum menggunakan media *flip bottle* dan *puzzle* (Rohmatul, 2021). Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami fenomena pembelajaran secara kontekstual dan natural tanpa manipulasi variabel (Lumahu et al., 2025). Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus lapangan *field study*. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengamati langsung kegiatan pembelajaran di lingkungan madrasah, khususnya proses pendampingan dan interaksi peserta didik selama kegiatan berlangsung. Melalui pendekatan ini, data yang diperoleh bersifat mendalam dan holistik mengenai efektivitas media *flip bottle* dan *puzzle* dalam pembelajaran tayamum (Mulk et al., 2025).

Partisipan dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas VII MTs Darul Ulum Palangka Raya yang mengikuti kegiatan pendampingan pembelajaran tayamum. Pemilihan partisipan dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria tertentu seperti tingkat pemahaman awal yang masih rendah terhadap tata cara tayamum dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Enga, 2023). Selain siswa, guru Fikih juga dilibatkan sebagai informan pendukung untuk memperoleh perspektif tambahan mengenai pelaksanaan dan hasil kegiatan pendampingan.

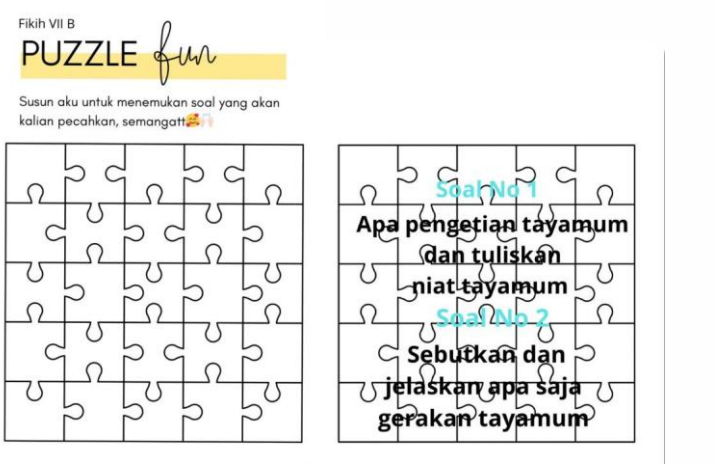
Pada penrlitian ini lembar observasi, dibutuhkan untuk mencatat aktivitas siswa, interaksi, serta respon terhadap penggunaan media *flip bottle* dan *puzzle*; Panduan wawancara semi-terstruktur, digunakan untuk menggali persepsi siswa dan guru terkait efektivitas media dalam membantu pemahaman tayamum, serta dokumentasi, berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan hasil kerja siswa selama proses pendampingan berlangsung. Pengumpulan data dilakukan secara bertahap selama tiga kali pertemuan, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pendampingan (Safitri & Mustofa, 2024). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis tematik, yaitu dengan cara mengidentifikasi,

mengelompokkan, dan menafsirkan tema-tema utama yang muncul dari hasil observasi dan wawancara (Zulkifli et al., 2021). Proses analisis meliputi tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan Miles & Huberman. Validitas data divalidasi melalui triangulasi sumber dan teknik, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan keabsahan temuan penelitian (Zulfirman, 2022).

HASIL

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan pendampingan pembelajaran tayamum di MTs Darul Ulum Palangka Raya. Kegiatan pendampingan dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap ini, peneliti bersama guru mata pelajaran fikih menyusun rancangan kegiatan pendampingan dan menyiapkan media pembelajaran berupa *flip bottle* dan desain *puzzle*. Media *flip bottle* digunakan untuk melatih fokus siswa sebelum masuk pada tahap berikutnya, sedangkan *puzzle* berfungsi untuk memperkuat pemahaman konsep melalui kegiatan penyusunan yang didalam *puzzel* tersebut terdapat soal soal tentang tayamum yang akan dipecahkan secara berkelompok.



Gambar 1. Desain Puzzel berisi soal

Kegiatan pendampingan berlangsung selama tiga kali pertemuan dengan durasi 2 × 40 menit setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa dikenalkan kembali pada konsep tayamum, dari gerakan tayamum dan tata caranya. Pada pertemuan kedua, siswa

berpartisipasi aktif dalam permainan *flip bottle*, di mana focus siswa dilatih sebelum memasang *puzzel*, siswa bekerja sama dalam menyusun *puzzle* yang berisikan soal, setelah *puzzel* selesai dipasang dilanjukan dengan menjawab soal yang sudah dipecahkan.

Hasil observasi yang dilakukan pada hari kedua menunjukkan bahwa 80% siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, seperti menjawab pertanyaan guru, mengikuti instruksi permainan, dan mampu menjelaskan kembali langkah tayamum dengan urutan yang tepat.



Gambar 2. Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran

Pada hari ketiga berdasarkan hasil wawancara, dilakukannya evaluasi siswa mengaku lebih mudah memahami konsep tayamum karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat. Guru mata pelajaran fikih juga menyatakan bahwa media *flip bottle* dan *puzzle* sangat membantu dalam menjelaskan materi yang biasanya dianggap sulit dipahami hanya melalui ceramah.

Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konseptual tentang tayamum di MTs Darul Ulum Palangka Raya.



Gambar 3. Evaluasi bersama siswa

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flip bottle* dan *puzzle* dalam kegiatan pendampingan berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tayamum. Peningkatan ini terlihat dari keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung dan kemampuan mereka menjelaskan kembali langkah-langkah tayamum dengan urutan yang benar. Temuan ini mendukung tujuan penelitian, yaitu untuk menganalisis efektivitas pendampingan berbasis media kreatif terhadap peningkatan pemahaman materi ibadah. Dengan keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas bermain dan diskusi, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Widiana, (2022) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan *game-based learning* dapat meningkatkan retensi pengetahuan dan motivasi belajar siswa. Selain itu, temuan ini juga mendukung teori konstruktivistik Vygotsky, 1978, yang menekankan bahwa pemahaman akan terbentuk melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Muzakka et al., 2025). Namun, penelitian ini berbeda dari temuan Trisusanto et al., (2024), yang hanya menggunakan media video pembelajaran dalam menjelaskan materi shalat. Dalam penelitian ini, penggunaan *flip bottle* dan *puzzle* tidak hanya memberikan informasi visual, tetapi juga melibatkan siswa secara fisik dan emosional, sehingga pemahaman mereka terhadap materi tayamum menjadi lebih mendalam.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran kreatif dapat menjadi alat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih, khususnya pada materi praktik ibadah. Secara praktis, hasil penelitian memberikan rekomendasi bagi guru Fikih untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi, misalnya dengan mengembangkan media sederhana seperti *flip bottle* dan *puzzle*. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah partisipan yang terbatas 28 siswa membuat hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi ke seluruh madrasah. Kedua, penelitian hanya berfokus pada satu materi, yaitu tayamum, sehingga efektivitas media ini pada materi ibadah lain seperti wudhu atau shalat masih perlu dikaji lebih lanjut. Ketiga, durasi pendampingan yang relatif singkat dapat memengaruhi kestabilan hasil belajar jangka panjang. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting

sebagai dasar pengembangan model pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan keagamaan di madrasah.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa pendampingan pembelajaran menggunakan media *flip bottle* dan *puzzle* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tayamum di MTs Darul Ulum Palangka Raya. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar, partisipasi aktif, serta kemampuan siswa menjelaskan urutan dan ketentuan tayamum secara benar, sebagaimana ditujukan dalam rumusan tujuan penelitian. Proses pendampingan yang melibatkan kegiatan interaktif berbasis permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk terlibat secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Temuan ini konsisten dengan teori konstruktivistik Vygotsky, 1978 yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung dan pengalaman belajar yang bermakna dalam membangun pemahaman konsep keagamaan.

Studi ini memberikan kontribusi utama terhadap pengembangan keilmuan, khususnya dalam bidang inovasi media pembelajaran: Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran kreatif dapat menjadi alat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih, khususnya pada materi praktik ibadah. Secara praktis, hasil penelitian memberikan rekomendasi bagi guru Fikih untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi, misalnya dengan mengembangkan media sederhana seperti *flip bottle* dan *puzzle*. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Guru disarankan terus mengembangkan media pembelajaran inovatif seperti *flip bottle* dan *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Siswa diharapkan lebih aktif dalam kegiatan praktik agar pembelajaran menjadi bermakna. Sekolah perlu mendukung kreativitas guru melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan media edukatif. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji efektivitas media ini dengan pendekatan berbeda atau mengembangkan versi digitalnya agar lebih adaptif terhadap kemajuan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Assaury, S., & Sarifah, S. (2025). Penerapan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Partisipasi Siswa pada Materi Thaharah di MA Lubbul Labib. *Journal of 21st Century Learning*, *1*(1), 2025. https://ojs.jurnalstuditindakan.id/j21cl

Azzahra, N. T., Septa Nur Laila Ali, & M Yunus Abu Bakar. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, *2*(2), 64–75. https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762

Elviyana, Salamah, U., & Tarmizi. (2024). *Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Tayamum melalui Pembelajaran Berbasis Praktik di SDN 005 Sungai Daun*. *1*(1), 374–380. https://doi.org/https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v4i1.320

Enga, D. (2023). Peningkatan Keterampilan Praktik Tayamum Dengan Penerapan Metode Demonstrasi Di Kelas 2 SD Inpres Suwaan. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(1), 179–194.

Johan, M. (2024). Mengukur Keberhasilan Penyampaian Materi Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah : Review Kepustakaan. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi Dan Teknologi*, *1*(6), 737–745. https://doi.org/https://doi.org/10.37567/cosmos.v1i6.278

Lidyana, L., Rahmawati, I. K., Handoko, Y., & Wahyuni, T. (2024). The Influence of Learning Contents, Virtual Class Interaction, and Game-Based Learning Platform on Distance Learning Participants' Satisfaction. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, *6*(2), 111–124. https://doi.org/10.32585/ijimm.v6i2.6043

Lumahu, A., Anetha L. F. Tilaar, & Santje M. Salajang. (2025). Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika: Studi Eksperimentasi PMRI di Kelas VII SMP Negeri 3 Tondano. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *3*(4), 4546–4556. https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1245

Mulk, M. T., Ulfainna, N., Nurizza, A., Satriani, Abira, A., & Madjid, T. (2025). Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *5*(1), 540–548. https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2789

Muzakka, M. N., Aulia, N., Putri, S. A., & Zulfahmi, M. N. (2025). Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *3*(1), 249–256. https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1562

Nurhayati, T., Zulysa, D., Dhori, M., & Adelia, N. (2025). Analisis Teori Belajar Kontruktivisme. *Jurnal Ilmiah PGMI STAI Al-Amin Gersik*, *4*(1), 161–175. https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pgmi

Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, *4*(2), 227–241. https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jdkv.v4i2.50760

Rachmawati, I., Purnamasari, H., & Wahyuningtyas, S. (2024). JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara Inovasi Media Pembelajaran Video Dalam Meningkatkan Keterampilan Berwudhu Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sd Dahlanudin Surabaya Video Learning Media Innovation In Improving Wudhu Skills And Learning Outcome. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, *01*(2), 2485–2494. https://doi.org/https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i1.14211

Rohmatul, A. (2021). *Upaya Guru Fikih Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Wudu & Tayamum Melalui Metode Pembelajaran Demonstrasi Pada Kelas VII Mts Nurul'Ula Jamsaren* (Vol. 1, Issue 1).

Safitri, A. O., & Mustofa, T. A. (2024). Strategi Pembelajaran Efektif Guru PAI dalam Mengatasi Kesulitan Belajar di SMPN 3 Grogol. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *10*(1), 254–262. https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1276

Suseno, & Ritonga, S. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *10*(2), 34–45. https://doi.org/https://doi.org/10.34125/jmp.v10i2.542

Trisusanto, R., Rianti, I., Mulyani, Y., Muntia, I., Dwifa, H., & Ikram, M. (2024). Implementasi Media Video Tutorial Dalam Pembelajaran Fiqih Pada Materi Shalat. *Urnal Islamic Education Studies*, *7*(2), 43–56.

Widiana I, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, *10*(1), 1–10. https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925

Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *3*(2), 147–153. https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758

Zulkifli, Muzakki, M., & Fadila, A. (2021). Analisis Pembelajaran Agama Islam Berbasis Diferensiasi di MI Al-Kautsar Kota Sorong. *Jurnal PAIDA*, *4*(1), 167–186.