

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin *medium* yang bermakna perantara atau alat penghubung. Dalam konteks pendidikan, Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran.¹⁷ Sementara itu, *National Education Association* (NEA) memaknai media sebagai berbagai objek dan sarana yang dapat dimanipulasi, diamati, didengar, dibaca, maupun didiskusikan, serta dimanfaatkan secara tepat dalam kegiatan belajar mengajar sehingga berpengaruh terhadap efektivitas pelaksanaan program pembelajaran.¹⁸

Menurut Gegne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Semestara menurut Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat

¹⁷ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm 5

¹⁸ M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11

menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam Pendidikan¹⁹.

Menurut Kustandi media berperan untuk tujuan pendidikan dimana data yang terdapat dalam media itu wajib melibatkan peserta didik baik dalam bentuk kegiatan nyata sehingga pembelajaran bisa terjalin. Modul wajib dirancang lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar supaya bisa mempersiapkan instruksi yang efektif²⁰. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus bisa membagikan pengalaman yang menyenangkan serta memenuhi kebutuhan setiap individu peserta didik. Sebab setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memperjelas arti pesan yang di informasikan oleh guru sehingga tujuan Pendidikan bisa tercapai secara optimal. Melalui penggunaan media pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan

¹⁹ Kanti Rahayu, Tyas Alhim Mubarak, and Ahmad Saifudin, "Developing Interactive Ppt As Learning Media For Writing Skill In Eleventh Grade Mia Class At Ma Bustanul Mutaalimin," *PROJECT (Professional Journal of English Education)* 6, no. 3 (2023): 523–32, <https://doi.org/10.22460/project.v6i3.p523-532>.

²⁰ Alfina Diniyati, Nasywa Dinda Salma, and Oman Farhurauman, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Literasi Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2, no. 1 (2025): 97–110, <https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i1.672>.

karena informasi disajikan secara sistematis dan menarik²¹. Media pembelajaran yang diimplementasikan di sekolah formal berfungsi untuk membantu peserta didik yang sebelumnya belum mengetahui suatu konsep menjadi tahu dan mampu memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam²². Hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor lingkungan belajar, seperti peran guru, teman sebaya, orang tua, materi pelajaran, serta fasilitas belajar. Di antara faktor-faktor tersebut, kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Guru yang mampu menyajikan pembelajaran secara menarik, variatif, dan interaktif dapat menumbuhkan rasa senang pada diri peserta didik sehingga mereka lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran²³. Maksud dari guru kreatif yaitu guru yang mampu mengkondisikan kegiatan belajar baik dalam hal metode maupun dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Jadi guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

²¹ Bober Rindis Mahenda Zebua, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PPKN Di SMK Negeri 1 Lahomi," *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Keguruan* 4, no. 1 (2025): 85–98, <https://doi.org/10.57094/faguru.v4i1.1524>.

²² Kasumo Dwi Ayu Rindika Putri, Siti Nurhalizah, and Amiliah, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahapeserta didik* 3, no. 1 (2025): 541–50, <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.749>.

²³ Ni Kadek Ananda Kumara Shinta et al., "Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Suwug," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 32372–79, <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12295>.

Dari berbagai pengertian di atas, dapat dipahami bahwa media merupakan segala sesuatu yang bisa dijadikan perantara interaksi guru dan peserta didik dalam rangka proses pembelajaran, dengan catatan bahwa media tersebut dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran. Sedangkan pengertian media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dan untuk menarik minat belajar peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum adalah untuk memudahkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran²⁴. Kustandi menyatakan dalam bukunya manfaat media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan dan informasi sehingga mampu meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, menumbuhkan motivasi untuk belajar, dan menciptakan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya. Ini juga dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar secara mandiri sesuai keinginan dan kemampuan mereka.

²⁴ Rinoni Simamora, "Manfaat Media Pembelajaran," *FITK UIN-SU Medan* 1, no. 3 (2018): 84.

- 3) Media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu serta memberikan peserta didik pengalaman belajar yang serupa.
- 4) Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui kegiatan karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang²⁵.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Levie and Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual sangat penting untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik ke materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Pada awal pelajaran, peserta didik biasanya tidak tertarik dengan materi pelajaran atau merasa tidak tertarik dengan mata pelajaran itu sehingga mereka tidak memperhatikan²⁶.

Media gambar terutama gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector, dapat menenangkan mereka dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima.

²⁵ Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*, cet. ke-1 (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013).

²⁶ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA* 2, no. 1 (2019): 470–77, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>.

Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran meningkat.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenyamanan peserta didik ketika belajar membaca teks yang bergambar²⁷. Gambar atau lambang visual dapat memengaruhi perasaan dan sikap peserta didik, tentang informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Temuan penelitian menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar membantu memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar. Ini menunjukkan fungsi kognitif media visual.²⁸

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca mengatur informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.²⁹

²⁷ Yulita Pujilestari and Afni Susila, "Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan," *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi* 19, no. 2 (2020): 40–47, <https://doi.org/10.21009>.

²⁸ Nasron et al., "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 14043–57, <https://doi.org/10.31004>.

²⁹ Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi*, hlm 16

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru. Terdapat macam-macam media pembelajaran antara lain:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang digunakan indra penglihatan untuk menyampaikan informasi. Contohnya: gambar, foto, diagram, grafik, poster, peta dan lain sebagainya.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang menggunakan indra pendengaran. Makna yang disampaikan dapat dituangkan ke dalam media audio, antara lain: radio, rekaman suara, podcast, dan lain-lain.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual yaitu media yang menggabungkan antara audio dan visual. Contohnya: video, film, animasi, dan masih banyak lagi.

4. Media Interaktif

Media interaktif yaitu media yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan media tersebut. Contohnya: aplikasi edukatif, simulasi, permainan Pendidikan, dan lain-lain.

2. Media Pembelajaran *Educandy Game*

a. Pengertian *Educandy Game*

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan untuk membuat dan bermain kuis. Memiliki slogan “*Making Learning Sweete*” yang berarti “membuat belajar lebih manis”, dan tampilannya dipenuhi dengan warna warni yang manis sehingga memiliki kesan yang menarik dan ceria. Ada tiga fitur utama *Educandy* untuk permainan inti, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Namun, 3 fitur ini dapat diubah menjadi berbagai jenis permainan lainnya, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice*.³⁰

Selain memiliki 3 fitur permainan inti. Menurut³¹ *Educandy* juga dikemas dalam warna serta tampilan yang berwarna-warni sehingga dapat memikat peserta didik. Peserta didik khususnya pada jenjang sekolah menengah pertama, sangat tertarik dengan warna-warna yang beragam. Web atau aplikasi tersebut dapat menumbuhkan rasa penasaran peserta didik sehingga mereka akan lebih tertarik untuk belajar dan tidak mudah bosan. Peserta didik akan lebih mudah memahami suatu materi Apabila mereka sudah tertarik. Selain itu

³⁰ Maziyatul Ulya, “Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 10, no. 1 (2021): 55, <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>.

³¹ Agustin Kharisma Dewi et al., “*EDUCANDY* : Innovation of 21st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes,” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 6, no. 1 (2023): 250, <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71090>.

peserta didik akan lebih mengingat materi dan akan lebih tersimpan pada memori jangka panjang karena materi pembelajaran yang disampaikan dikemas melalui suatu permainan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sebagai seorang anak yaitu bermain.

Cara menggunakan *Educandy* baik untuk guru maupun peserta didik sangat lancar. *Educandy* sangat mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. Dengan desain *Educandy*, guru dapat mengumpulkan data yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran dan kemudian memasukkannya kedalam *Educandy* dengan langkah-langkah berikut: 1) masuk www.Educandy.com dan login menggunakan email 2) pilih fitur yang tersedia, 3) memasukkan pertanyaan yang telah disiapkan, 4) membagikan kode atau link permainan kepada peserta didik melalui whatsapp, email atau perangkat lainnya. Untuk menggunakan *Educandy*, siswa harus melakukan hal-hal berikut: 1) mengakses situs web www.Educandy.com atau bisa melalui Aplikasi *Educandy* dengan memasukkan kode yang diberikan oleh guru 2) menjawab pertanyaan sesuai dengan fitur yang di pilih pemain (peserta didik) dengan waktu 1 menit untuk menjawab setiap pertanyaan, 3) *screenshot* skor akhir yang muncul setelah menyelesaikan semua pertanyaan kemudian kirimkan kepada gurunya³².

³² Lubis and Harahap, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web *Educandy* Untuk Peserta didik SMP Cerdas Murni Tembung."

b. Manfaat Media *Educandy*

Educandy memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna bisa digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, antara lain:

1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Educandy akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik lebih semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.³³

2) Meningkatkan pemahaman peserta didik

Educandy dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep Fikih secara visual dan praktis. Peserta didik lebih mudah memahami pelajaran setelah menggunakan *Educandy*, karena materi yang disajikan dalam bentuk soal, kuis, atau permainan yang mudah dipahami dan diingat.³⁴

3) Membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik

Educandy menawarkan permainan dan kuis yang bervariasi, sehingga peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran.³⁵

4) Menyediakan beragam jenis permainan dan kuis

³³ Ilham Ifliadi et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Educandy* Di Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional Keguruan Dan Pendidikan (SNKP)* 2, no. 1 (2024): 95–101, <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/SNKP/hm>.

³⁴ Afifah Khairiah Dalimunthe and Icha Sa'ida Zahara, "Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis *Educandy* Dalam Pendidikan Islam," *Proceeding INSIS : Internasional Seminar Of Islamic Studies* 6, no. 1 (2025): 883–90, <https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.22513>.

³⁵ Yunus Abidin et al., "Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Educandy* Di Kelas V SD," *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2022): 1230–42, <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>.

Educandy menyediakan banyak jenis permainan kata dan kuis, sehingga guru dapat membuat latihan soal yang bervariasi dan menarik.³⁶

5) Meningkatkan jiwa kompetitif peserta didik

Menggunakan media *Educandy* tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga secara aktif menumbuhkan jiwa kompetitif yang sehat melalui pembelajaran yang menyenangkan³⁷

6) Memudahkan guru dalam penilaian

Media *Educandy* membantu guru dalam melakukan penelitian kapan saja dan dimana saja, media *Educandy* juga membantuk guru mendapatkan gambaran yang lebih akurat tentang kemampuan peserta didik.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Educandy*

Dalam media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti halnya *Educandy*:

1) Kelebihan *Educandy*

Educandy memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, sebagai berikut:

³⁶ Abidin et al.

³⁷ Gita, E. N. R., & Zaitun. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Educandy* Terhadap Keaktifan Peserta Didik Kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 17(2), 1821-1828.

- a. Terdapat petunjuk penggunaan: petunjuk ini membantu peserta didik dan pendidik menggunakan media dengan baik.³⁸
- b. Pembelajaran menyenangkan dan tidak monoton: *Educandy* mengubah proses evaluasi atau review materi menjadi permainan yang menarik, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan lebih termotivasi untuk belajar.³⁹
- c. Jenis permainan yang beragam: *Educandy* menyediakan beberapa fitur permainan seperti pencarian kata (*word search*), teka-teki silang (*crossword*), mencocokkan pasangan (*matching pairs*), anagram dan kuis. Variasi tersebut membuat pembelajaran lebih dinamis dan sesuai dengan preferensi belajar yang berbeda.⁴⁰
- d. Praktis dan efisien: media ini praktis dan efisien karena dapat digunakan melalui laptop, computer, dan handphone.⁴¹

2) Kekurangan *Educandy*

Educandy memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Ketergantungan internet: *Educandy* ini merupakan aplikasi berbasis online, sehingga memerlukan koneksi internet yang

³⁸ Dalimunthe, A. K., & Zahara, I. S. (2025). UTILIZATION OF *EDUCANDY* -BASED EDUCATIONAL. 6(1), 883-809.

³⁹ Ulya, M. (2021). Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63.

⁴⁰ Saputri, A. D., & Wahyuni, S. (2023). *Digital Game-Based Learning for Teaching Vocabulary: A Review on Teachers' Success & Challenges*. iTELL.

⁴¹ Dalimunthe, A. K., & Zahara, I. S. (2025). Utilization Of *Educandy* -Based Educational. 6(1), 883-809.

stabil untuk dapat diakses dan digunakan. Ini bisa menjadi kendala bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan akses internet.⁴²

- b. Keterbatasan fitur gratis: beberapa fitur mungkin terbatas pada versi gratis, sehingga untuk fungsionalitas yang lebih lengkap, pengguna mungkin perlu beralih ke versi berbayar.⁴³
- c. Keterbatasan skor: skor yang diberikan oleh *Educandy* hanya ditunjukkan untuk latihan permainan dan tidak dapat digunakan sebagai acuan untuk menilai kinerja peserta didik. Karena system penilaian di *Educandy* didasarkan pada kecepatan menjawab pertanyaan, bukan pada jumlah pertanyaan yang dijawab dengan benar. Semakin cepat peserta didik menjawab dengan benar, semakin pula banyak poin yang didapatkan. Oleh karena itu, untuk menilai pengetahuan peserta didik disarankan untuk tidak bergantung dengan skor dari *Educandy*.⁴⁴
- d. Kurang cocok untuk materi yang membutuhkan praktik/perhitungan: *Educandy* lebih cocok untuk permainan kata-kata atau kuis berbasis pilihan ganda/mencocokkan. Materi yang memerlukan praktik langsung, perhitungan, atau

⁴² Riska Ariyani, "Penggunaan Media *Educandy* Games Based E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Muhammadiyah Benteng," *Universitas Muhammadiyah Makassar* (Muhammadiyah Makassar University, 2024).

⁴³ (Motallip & Wachidah, 2024)

⁴⁴ Dalimunthe, A. K., & Zahara, I. S. (2025). Utilization Of *Educandy* -Based Educational. 6(1), 883-809.

pemecahan masalah yang kompleks mungkin kurang sesuai untuk dievaluasi menggunakan *Educandy*.⁴⁵

3. Materi Fikih

Menurut Bahasa, lafadz *faqiha-yafqohu-faqhan* mengikuti wazan keempat *faala yufailu* sama seperti lafadz *Fahima yafhamu* yang berarti mengerti/faham. Sedangkan Fikih menurut istilah yaitu mengetahui hukum-hukum syariat yang bersifat praktisi (berhubungan dengan tingkah laku seseorang) diambil dari dalil-dalil yang tafshili (terperinci).

Fikih mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk tata cara ibadah, muamalah (interaksi social dan ekonomi), dan perbuatan-perbuatan lain yang berkaitan dengan kewajiban dan larangan islam. Ilmu ini membagi hukum perbuatan manusia menjadi beberapa kategori, seperti wajib (*fardhu*), sunnah (*mandub*), mubah (*boleh*), makruh (*tidak disukai*), dan haram (*dilarang*).⁴⁶

Tujuan mempelajari ilmu Fikih yaitu untuk menyiapkan peserta didik agar dapat mengetahui, memahami, dan mengamalkan semua ajaran Islam, yang kemudian menjadi landasan cara pandang hidupnya melalui bimbingan, pengajaran, latihan terapan dan pengalaman.⁴⁷

Mempelajari Fikih harus mencakup aspek teori dan praktik, bukan hanya teori tentang pembelajaran bersifat alamiah. Belajar Fikih untuk

⁴⁵ Ulya, M. (2021). Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63.

⁴⁶ Masyhadi, “Implementasi Ilmu Ushul Fikih Dalam Pembelajaran Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah (MI).”

⁴⁷ Fauzi and Khosiah, “Peningkatan Pemahaman Mata Pelajaran Fikih Materi Puasa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif.”

diamalkan, jika berisi perintah, harus diikuti, dan jika berisikan larangan, maka dapat ditinggalkan. Oleh karena itu, Fikih bukan hanya digunakan untuk mendapatkan pengetahuan, akan tetapi diamalkan. Fikih sendiri adalah pemahaman atau hasil *ijtihad mujahid* dari syari'ah (al-Qur'an dan al-Hadits) sehingga ia dapat berubah dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman.⁴⁸

Pemahaman terhadap mata pelajaran Fikih sangat berpengaruh terhadap keaktifan beribadah peserta didik. Peserta didik yang memahami materi Fikih cenderung lebih aktif dalam mengamalkan ibadah, seperti zakat, karena mereka mengerti tata cara hukum-hukum yang berlaku dalam zakat. Pemahaman ini dapat dilihat sebagai hasil belajar yang menunjukkan perubahan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

a. Materi Sujud Syukur, Sujud Sahwi, Sujud Tilawah

Sujud adalah suatu bentuk kepasrahan dan penghambaan diri kepada Allah SWT. Hanya kepada Allah SWT sajalah manusia dapat bersujud. Adapun kepada sesama manusia kita diperintahkan untuk saling menghormati satu sama lain. Sujud sudah sangat umum dilakukan selama shalat, jika dihitung setiap satu rakaat dalam shalat fardlu ada dua sujud, maka dalam satu hari semalam kita melakukan sujud sebanyak 34 kali, belum termasuk shalat tathawwu' lainnya.

⁴⁸ Subur and Ahmad Baihaqi, "Implementasi Fikih Remaja Sebagai Upaya Pencegahan Kenakalan Remaja," *Community Empowerment* 4, no. 1 (2019): 26–33, <https://doi.org/10.31603/ce.v4i1.3122>.

Selain sujud dalam shalat dengan jumlah minimal kewajiban diatas terpenuhi, ada pula sujud yang bisa dilaksanakan baik di dalam shalat maupun di luar shalat, seperti: sujud syukur, sujud Sahwi dan sujud Tilawah. Sujud syukur dilakukan di luar shalat, tetapi sujud Sahwi dan Tilawah dapat dilakukan diantara keduanya.

A. Tata Cara Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah

a) Sujud Syukur

Sujud syukur adalah sujud yang dilakukan karena memperoleh sesuatu yang menggembirakan disebabkan telah dikaruniai nikmat (keberhasilan) yang besar dari hatinya, atau mensyukuri yang Allah SWT. Sujud syukur dilakukan sebagai reaksi spontan dari seseorang atas nikmat yang diberikan Allah kepadanya. Sujud syukur dilakukan sebagai tanda seseorang tunduk dan patuh kepada-Nya dan mensyukuri atas nikmat serta kegembiraan yang telah dianugerahkan-Nya atau terlepas dari bahaya (musibah) yang akan menimpanya, baik yang bersifat individu maupun yang bersifat umum (menimpa umat Islam).

Dasar hukum disunnahkannya sujud syukur karena dua kondisi; yakni Pertama, ketika adanya anugerah atau nikmat yang baru.

Sebagaimana perintah rasul yang diriwayatkan oleh Abu Bakrah dalam sebuah hadits riwayat Abu Dawud:

عَنْ بَكْرٍ بْنِ عَبْدِ الْعَزِيزِ بْنِ أَبِي بَكْرَةَ، عَنْ أَبِيهِ عَنْ أَبِي بَكْرَةَ "أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ

عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، كَانَ إِذَا جَاءَهُ أَمْرٌ يَسُرُّهُ حَرَّ سَاجِدًا شُكْرَ اللَّهِ (رواه ابو داود

Artinya: "Dari Abi Bakrah, sesungguhnya Nabi SAW. apabila mendapat sesuatu yang menyenangkan atau diberi kabar gembira segera tersungkur sujud sebagai tanda syukur kepada Allah. (HR. Abu Daud, Ibnu Majah serta Tirmidzi menganggapnya sebagai hadits hasan).

Kedua, tercegah atau terhindarnya musibah seperti selamat dari kecelakaan tenggelamnya kapal, jatuhnya pesawat atau selamat dari pembunuhan, dan lain-lain.

Mengenai kaifiyat (tata cara) sujud syukur dapat dilakukan tanpa wudlu, tidak perlu menghadap qiblat, di sembarang tempat, dan dilakukan sekali saja tanpa takbir dan salam, serta dilaksanakan di luar shalat. Begitu pula dengan do'a sujud syukur tidak harus sama dengan do'a sujud dalam bacaan shalat. Pada waktu sujud syukur dapat membaca tasbih, tahmid dan do'a

b) Sujud Sahwi

Sahwi secara bahasa memiliki makna yang sama dengan "nisyan" dan "ghaflah" yang bermakna lupa terhadap sesuatu atau lalainya hati dari suatu perkara (Ibnu Manzhur, Lisan al-'Arab, vol. 14, hal. 406). Sujud Sahwi merupakan sujud yang

dilakukan karena lupa mengerjakan salah satu rukun shalat, lupa menyempurnakan bilangan shalat, atau ragu-ragu atas jumlah bilangan shalat.

Adapun ketentuan dan tata cara sujud Sahwi sebagaimana yang telah dicontohkan oleh Rasulullah SAW antara lain:

- 1) Sujud Sahwi merupakan gerakan dua kali sujud, yang dilaksanakan sebelum atau sesudah salam
- 2) Jika ragu-ragu dalam jumlah rakaat, maka ambillah yang terkecil kemudian melaksanakan sujud Sahwi sebelum salam
- 3) Jika kelebihan dalam jumlah rakaat atau lupa mengerjakan salah satu bagian shalat (seperti tahiyat awal), maka langsung melakukan sujud Sahwi dua rakaat
- 4) Jika kekurangan dalam jumlah rakaat, maka disempurnakan bilangan rakaat yang tertinggal, kemudian sujud dua kali sebelum salam
- 5) Bacaan sujud Sahwi sama dengan bacaan sujud dalam shalat, yakni:

سُبْحَانَكَ اللَّهُمَّ رَبَّنَا وَبِحَمْدِكَ اللَّهُمَّ اغْفِرْ لِي 2x

c) Sujud Tilawah

Tilawah menurut bahasa berarti bacaan. Sujud Tilawah ialah sujud yang dikerjakan ketika membaca atau mendengar bacaan

ayat-ayat sajdah. Sujud Tilawah dapat dilakukan pada waktu shalat atau di luar waktu shalat, dan hukumnya sunnah. Dalil tentang disunnahkannya sujud Tilawah ini didasarkan pada hadits yang dikeluarkan oleh Imam Ahmad, Muslim dan Ibnu Majjah dari riwayat Abu Hurairah ra bahwa Rasulullah SAW bersabda: "Apabila seseorang membaca ayat sajdah lalu ia sujud, maka menyingkirlah syaithan dengan menangis berkata: Sungguh celaka, manusia diperintah sujud lalu ia sujud, maka baginya surga. Sedangkan aku diperintah sujud tetapi aku membangkang, maka bagiku neraka." Serta Bukhari dari riwayat Umar Ibnu Khattab, ia berkata: "Hai sekalian manusia, kita tidak diperintah untuk bersujud, barangsiapa yang bersujud ia mendapat pahala, dan barangsiapa yang tidak bersujud ia tidak berdosa".

Adapun tata cara sujud Tilawah antara lain:

1. Ketika membaca atau mendengarkan ayat sajdah diluar shalat, maka langsung takbir sambil mengangkat kedua telapak tangan (layaknya takbiratur ihram), kemudian kemudian melakukan sujud sekali
2. Sujud Tilawah yang dilakukan di luar shalat, hendaklah dalam keadaan suci, dan menghadap kiblat,
3. Jika sujud Tilawah dalam shalat, tergantung kepada imam pada saat membaca ayat sajdah. Jika imam sujud

makmum pun sujud, jika imam tidak sujud makmumpun tidak sujud

4. Ada lima belas ayat-ayat sajdah yang terdapat dalam al-Qur'an, antara lain:

- 1) Q.S al-A'araf [7]:206
- 2) Q.S ar-Ra'd [13]:15
- 3) Q.S an-Nahl [16]:49
- 4) Q.S al-Israa' [17]:107
- 5) Q.S Maryam [19]:58
- 6) Q.S al-Hajj [22]: 18
- 7) Q.S al-Hajj [22]: 77
- 8) Q.S al-Furqan [25]:60
- 9) Q.S an-Naml [27]:25
- 10) Q.S as-Sajdah [32]:15
- 11) Q.S Shad [38]:24
- 12) Q.S Fushishilat [41]:37
- 13) Q.S an-Najm [53]:62
- 14) Q.S al-Insyiqaq [84]:21
- 15) Q.S al-Alaq [96]:19

5. Pada waktu melakukan sujud tilawah membaca doa:

سَجْدًا وَجْهِي لِلَّذِي خَلَقَهُ وَصَوَّرَهُ وَسَقَى سَمْعَهُ وَبَصَرَهُ بِحَوْلِهِ

6. Setelah sujud tidak ada salam dan tidak ada tasyahud

B. Perilaku Tertib Sebagai Implementasi dari Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah

Perilaku tertib dan disiplin merupakan salah satu pintu meraih kesuksesan, karena perilaku ini didorong atas dasar kesesuaian dengan norma- norma atau aturan-aturan yang telah ditetapkan. Hal ini memberikan makna bahwa seorang yang berperilaku tertib telah mencerminkan pribadi yang memiliki ketaatan dan kepatuhan kepada peraturan atau tata tertib yang telah ditetapkan, baik dalam beragama maupun dalam berkehidupan sosial ekonomi.

Tidak heran bahwa Allah memerintahkan umat-Nya untuk membiasakan disiplin. Perintah itu, antara lain, tersirat dalam Alquran surat Al-Jumuah ayat 9-10:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا نُودِيَ لِلصَّلَاةِ مِنْ يَوْمِ الْجُمُعَةِ فَاسْعَوْا إِلَىٰ ذِكْرِ اللَّهِ وَذَرُوا الْبَيْعَ

ذَلِكُمْ خَيْرٌ لَكُمْ إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ *فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَانْتَشِرُوا فِي الْأَرْضِ وَابْتَغُوا

مِنْ فَضْلِ اللَّهِ وَادْكُرُوا اللَّهَ كَثِيرًا لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman, apabila kalian diseru Allah dan tinggalkanlah jual beli. Yang demikian itu lebih

baik bagi kalian, jika kalian mengetahui. [9] Apabila telah ditunaikan salat, maka bertebaranlah kalian di muka bumi dan carilah karunia Allah, dan ingatlah Allah banyak-banyak supaya kalian beruntung). [10] (QS Al-Jumuah [62]: 9-10

Pada ayat ini, firman Allah mengatakan bahwa keberuntungan akan datang pada waktunya dan akan kembali bekerja setelah melakukan ibadah. Kita dididik untuk memenuhi panggilan ibadah ketika datang. «Bukan hanya urusan dagang yang harus ditinggalkan ketika sudah ungkapan “tinggalkanlah jual beli” dalam ayat itu berlaku untuk semua tiba waktu salat, tetapi juga untuk semua kesibukan. Menurut para mufasir. kesibukan selain Allah. ujarnya.

Sujud syukur, Sahwi dan Tilawah melatih kita untuk tidak mengukufuri atas nikmat Allah yang telah diberikan kepada kita dengan cara menunjukkan setiap perilaku kita pada ketaatan dan kepatuhan atas segala sesuatu yang ditetapkan oleh Allah, baik dalam Ibadah maupun dalam kehidupan sosial keagamaan serta berbangsa dan bernegara. Berikut ini secara lebih detail manfaat dari pembentukan perilaku tertib dari pelaksanaan sujud syukur, Sahwi dan Tilawah.

C. Hikmah Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah

1. Hikmah Sujud Syukur

Salah satu hikmah dari sujud syukur ini adalah bahwa sebagai hamba Allah SWT. kita akan selalu mensyukuri nikmat Allah SWT. Jika kita mensyukurinya maka Allah SWT. akan menambah nikmat itu, sebagaimana Firman Allah dalam al Quran surat Ibrahim [14]:7:

وَإِذْ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِن شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ وَلَئِن كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ

Artinya: "Dan (ingatlah juga), tatkala Tuhanmu menyerukan, "Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (ni'mat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari (ni'mat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih."

(QS Ibrahim [14]: 7)

Dengan bantuan Allah SWT, kita dapat menyelesaikan tugas, mendapatkan nilai yang baik, menang dalam pertandingan, dan sebagainya.

2. Hikmah Sujud Sahwi

Hikmah melakukan sujud sahwi didalam shalat adalah:

- Kita menyadari bahwa manusia adalah tempatnya salah dan lupa. Hanya Allah SWT yang tidak pernah lupa. Sehingga manusia tidak boleh sombong dan angkuh.
- Selain itu, ketika kita salah, khilaf, atau lupa dalam shalat, segeralah memohon ampun kepada Allah SWT.

- Selain itu, ketikakita berbuat salah atau khilaf di luar shalat, kita harus segera membaca istghfar dan memohon ampun kepada Allah SWT. Demikian halnya ketika kita bersalah dengan orang tua, guru maupun teman harus segera meminta maaf kepada mereka.

3. Hikmah Sujud Tilawah

Hikmah melakukan sujud tilawah adalah:

- 1) Dijauhkan dari godaan syaitan
- 2) Lebih menghayati bacaan dan makna Al-Qur'an yang sedang dibaca
- 3) Mendekatkan diri kepada Allah SWT

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis oleh penulis yang memiliki keterkaitan dengan tema yang dibahas oleh penulis:

No.	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
1	Jurnal oleh Dyah Ayu dkk. (2024) berjudul <i>“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Educandy Match-Up pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Numerasi</i>	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada penggunaan platform <i>Educandy</i> sebagai media pembelajaran berbasis game interaktif serta penerapan model

No.	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
	<p><i>Peserta Didik Kelas IV</i>” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media interaktif berbasis <i>Educandy Match-Up</i> diujikan kepada peserta didik kelas IV dan memperoleh persentase skor 82,75% dengan kategori “Sangat Baik”. Oleh karena itu, media ini sangat cocok untuk membantu peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran matematika khususnya pecahan. Dengan demikian, pengembangan media interaktif berbasis <i>Educandy</i> ini berhasil dalam meningkat numerasi peserta didik pada kelas IV pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi Pecahan.</p>	<p>pengembangan ADDIE dalam proses pengembangan media. Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan numerasi peserta didik pada mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian sekarang berfokus pada pengembangan dan evaluasi media pembelajaran <i>Educandy Game</i> pada mata pelajaran Fikih, dengan penekanan pada kelayakan media dan respon pengguna (guru dan peserta didik), bukan pada pengukuran peningkatan hasil belajar atau pemahaman peserta didik.</p>
2	<p>Jurnal oleh Zulfahmi dan Yasmin. (2024) berjudul “<i>Pengembangan Media</i></p>	<p>Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada penggunaan</p>

No.	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
	<p><i>Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Educandy untuk Peserta didik SMP Cerdas Murni Tembung</i>” hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media web <i>Educandy</i> layak diterapkan sebagai media belajar bahasa Arab dan dapat digunakan dalam evaluasi penguasaan mufrodat. Dengan hasil validasi media ahli mendapatkan penilaian dengan persentase 85% dengan kategori sangat layak, Penggunaan media pendidikan juga mendapat reaksi yang “positif” dari 29 peserta didik kelas VII-3 SMP Cerdas Murni Tembung dengan persentase 90% yang menunjukkan peningkatan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Arab, dan</p>	<p>media pembelajaran berbasis <i>Educandy</i> sebagai media pembelajaran interaktif serta penerapan metode <i>Research and Development (R&D)</i> dalam proses pengembangan media. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menggunakan instrumen validasi ahli dan angket respon peserta didik untuk menilai kelayakan media pembelajaran, serta diterapkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab dengan penekanan pada minat, motivasi, dan penguasaan kosakata, sedangkan penelitian sekarang berfokus pada pengembangan dan evaluasi media pembelajaran <i>Educandy Game</i> pada</p>

No.	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
	<p>sebanyak 86% menunjukkan minat dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab peserta didik meningkat, Dengan begitu pemebelajaran media web <i>Educandy</i> ini sangat layak untuk digunakan dalam media pembelajaran bahasa arab.</p>	<p>mata pelajaran Fikih, dengan penekanan pada kelayakan media serta respon pengguna (guru dan peserta didik), tanpa mengukur peningkatan hasil belajar atau pemahaman peserta didik.</p>
3	<p>Jurnal Henny dan Liana (2024) berjudul "<i>Pemanfaatan Media Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Teks Puisi pada Peserta didik Kelas X DI SMA Negeri 1 Pamekasan</i>" hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media <i>Educandy</i> ini bermanfaat dalam evaluasi pembelajaran teks puisi, yang dpat diketahui bahwa akumulasi nilai akhir evaluasi pembelajaran teks puisi dengan memanfaatkan media <i>Educandy</i></p>	<p>Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada penggunaan media <i>Educandy</i> sebagai media pembelajaran digital interaktif yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Kedua penelitian sama-sama memanfaatkan media <i>Educandy</i> untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu diterapkan pada</p>

No.	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
	<p>ini yaitu 83% peserta didik mendapatkan nilai di atas rata-rata, tingkat keserigan memberikan latihan soal yaitu 80%, tingkat keserigan menggunakan permainan semacam <i>Educandy</i> yaitu 37%, dan tingkat kepuasan penggunaan <i>Educandy</i> sebesar 87%.</p>	<p>pembelajaran teks puisi di jenjang SMA dengan fokus pada pemanfaatan media <i>Educandy</i> dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, sedangkan penelitian sekarang diterapkan pada pembelajaran Fikih di jenjang SMP. Selain itu, penelitian sekarang berfokus pada pengembangan dan evaluasi media pembelajaran <i>Educandy Game</i>, dengan penekanan pada kelayakan media dan respon pengguna, bukan pada pengukuran peningkatan hasil belajar atau pemahaman peserta didik.</p>
4	<p>Jurnal Septia dkk. (2024) berjudul “<i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Peserta didik Kelas Iv Sd Negeri 228 Palembang</i>” hasil penelitian ini dapat disimpulkan</p>	<p>Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada penggunaan media <i>Educandy</i> sebagai media pembelajaran interaktif serta penerapan model pengembangan ADDIE dalam proses</p>

No.	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
	<p>bahwa dari aspek kevalidan berdasarkan lembar angket dari validator menunjukkan bahwa kualitas Game <i>Educandy</i> dalam kriteria sangat valid. Dan dari aspek kepraktisan yang diperoleh dari lembar angket respon peserta didik, menunjukkan bahwa kualitas Game <i>Educandy</i> dalam kategori sangat praktis. Dari kedua aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Game <i>Educandy</i> peserta didik kelas IV SD Negeri 228 Palembang yang telah dikembangkan valid dan praktis</p>	<p>pengembangan media. Selain itu, kedua penelitian sama-sama melibatkan validasi oleh ahli sebagai bagian dari evaluasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu diterapkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dan berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan penekanan pada aspek kevalidan dan kepraktisan media. Sementara itu, penelitian sekarang diterapkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan difokuskan pada pengembangan dan evaluasi media pembelajaran <i>Educandy Game</i> pada mata pelajaran Fikih, dengan penekanan pada kelayakan media serta respon pengguna (guru dan peserta didik), tanpa mengukur peningkatan hasil</p>

No.	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
		belajar atau pemahaman peserta didik.

