

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan secara etimologi berasal dari kata *kembang* yang berarti menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, fikiran, pengetahuan dan sebagainya). Pengembangan berarti proses, cara, dan perbuatan.<sup>9</sup> Secara istilah pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan.<sup>10</sup>

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media merupakan وَسَائِل (perantara) pesan.<sup>11</sup> Media adalah alat bantu atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

---

<sup>9</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2008), 679.

<sup>10</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), 277.

<sup>11</sup> Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktek)*, (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2018), 106.

perhatian dan minat siswa dalam proses belajar sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif.

Istilah pembelajaran lebih berfokus pada proses belajar, karena esensi dari pembelajaran merupakan pendampingan yang dilakukan pendidik kepada peserta didiknya. Oleh karena itu, secara sederhana pembelajaran dapat dimaknai proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk membantu peserta didik mendapatkan pembelajaran dan mampu memahami bahan pembelajaran yang diberikan. Dalam proses pembelajaran guru harus mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didiknya, meliputi motivasinya, latar belakang akademisnya, ekonominya, dan lain sebagainya.<sup>12</sup>

Media pembelajaran merupakan alat dan bahan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran.<sup>13</sup>

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang dipakai dalam mengembangkan sebuah produk dengan memberikan stimulus kepada

---

<sup>12</sup> Ramen A. Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 26.

<sup>13</sup> Santrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 5.

siswa dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu atau komponen untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan informasi berupa materi pelajaran yang mampu merangsang pikiran pembelajar agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan murid di dalam menyampaikan materi yang diajarkan agar dalam proses pembelajaran terkesan menarik dan tidak membosankan. Komunikasi yang baik antara guru dan murid dibutuhkan di dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang optimal agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan efektif. Pembelajaran bermedia dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi.

## b. Dalil tentang Media Pembelajaran

Rasulullah SAW., bersabda:

خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مَرَبِّعًا وَخَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطَطًا صَغِيرًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، فَقَالَ: هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطًا بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصَّغِيرُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا

*Artinya: "Nabi SAW., membuat gambar persegi panjang, ditengah-tengah ditarik suatu garis sampai keluar. Kemudian*

*beliau membuat garis yang ditengah-tengah seraya bersabda: “ini adalah manusia, dan persegi panjang yang mengelilinginya adalah ajal. Garis yang diluar ini adalah cita-citanya, serta garis yang pendek-pendek adalah hambatan-hambatannya. Apabila ia dapat menghadapi hambatan yang satu, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain. Dan apabila ia dapat mengatasi hambatan yang lain, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain lagi.” (HR. Bukhari)<sup>14</sup>*

Hadits ini menunjukkan kepada kita bahwa Rasulullah SAW., seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.

Dari penjelasan tersebut isi kandungan hadits tersebut, yaitu dikisahkan tentang Rasulullah SAW., menggambar persegi empat dan membuat garis-garis lurus ketika beliau menyampaikan ajarannya kepada sahabat-sahabatnya. Hal ini berarti Rasulullah SAW., menggunakan sarana gambar-gambar tersebut untuk memberi perumpamaan dan mempermudah dalam menyampaikan isi materi yang diajarkannya. Jika kita hubungkan dengan dunia pendidikan, hadits tersebut berkaitan dengan salah satu komponen dalam pendidikan, yakni media pembelajaran.

---

<sup>14</sup> Ahmad Sunarto, *Terjemah Riyadhus Shalihin*, (Jakarta: Pustaka Amani, 1999), 549.

### c. Jenis Media Pembelajaran

Banyak sekali jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para praktisi pendidikan. Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yakni sebagai berikut:

- 1) Media Visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya, seperti buku, jurnal, poster, globe bumi, peta, foto, alam sekitar dan sebagainya.
- 2) Media Audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- 3) Media AudioVisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer.<sup>15</sup>

### d. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Pada hakekatnya, pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Adanya

---

<sup>15</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018), 30

bantuan media, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk bisa mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati yang pada akhirnya siswa akan memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar. Beberapa peran media pembelajaran menurut Umar, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar
- 2) Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik agar dapat mendorong kegiatan belajar sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna
- 3) Membangkitkan keinginan dan minat belajar peserta didik sehingga perhatiannya dapat terpusat pada bahan pelajaran yang diberikan guru
- 4) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar sehingga membuat pelajaran lebih lama diingat
- 5) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri dikalangan peserta didik.<sup>16</sup>

Adapun fungsi dari media pembelajaran, yaitu:

- a) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
- b) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret)
- c) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
- d) Semua indera siswa dapat diaktifkan
- e) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar
- f) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Ramen A. Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 34.

<sup>17</sup> Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), 29

### **e. Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan dari media pembelajaran adalah memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, menumbuhkan sikap senang untuk belajar, membantu konsentrasi peserta didik, memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan dalam pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar mengajar dan meningkatkan efisiensi belajar mengajar.<sup>18</sup>

### **f. Urgensi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat penting dipersiapkan untuk digunakan guru dalam pembelajaran guna mempermudah proses pembelajaran. Bila guru tidak menggunakan media pembelajaran maka proses belajar mengajar di kelas tidak akan dapat terlaksana dengan optimal. Seperti yang dikemukakan Tafanao bahwa bila guru tidak menggunakan media pembelajaran, maka yang akan terjadi adalah:

- 1) Mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan peserta didik merasa bosan dengan apa yang diajar oleh pendidik,

---

<sup>18</sup> Ramen A. Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 30.

- 2) Peserta didik sulit mengerti dan memahami materi pembelajaran,
- 3) Peserta didik susah menangkap penjelasan dari guru,
- 4) Peserta didik merasa bosan dengan materi tersebut,
- 5) Peserta didik susah berfikir.<sup>19</sup>

Untuk itu, media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu bila dibutuhkan, namun media pembelajaran sangat penting sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran yang menjadi pendukung tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah dan akan memberikan dampak dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Kemp dan Dayton mengemukakan hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari media pembelajaran sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, sebagai berikut: Penyampaian pelajaran tidak kaku; Pembelajaran biasanya lebih menarik; Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena adanya partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan; Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena hanya mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkan dapat diserap oleh siswa lebih besar; Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat

---

<sup>19</sup> Ramen A. Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 31.



mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas; Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja; Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.<sup>20</sup>

#### **g. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Penggunaan media harus sesuai dengan karakteristik siswa dengan menyesuaikan bahan apa yang sekiranya dapat mencuri perhatian siswa. Tiap-tiap media mempunyai karakteristik yang perlu dipahami oleh pemakainya. Pengenalan jenis media dan karakteristiknya merupakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Rusman berpendapat bahwa dalam menentukan ataupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran, yakni:

##### 1) Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.

---

<sup>20</sup> Ramen A. Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 32.

## 2) Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia.

## 3) Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah dan hemat biaya, tetapi juga dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud. Persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

## 4) Berguna

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 5) Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa.<sup>21</sup>

Selain berdasarkan prinsip di atas, untuk memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut:

---

<sup>21</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: KENCANA, 2017), 221.

- a) Media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapainya tujuan pengajaran
- b) Media yang dipilih hendaknya selalu disesuaikan dengan kemampuan dan daya nalar siswa
- c) Media yang digunakan hendaknya bisa digunakan sesuai fungsinya
- d) Media yang dipilih hendaknya memang tersedia, artinya alat/bahannya memang tersedia, baik dilihat dari waktu untuk mempersiapkan maupun untuk menggunakannya
- e) Media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru dan siswa
- f) Persiapan dan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedia
- g) Kondisi fisik lingkungan kelas harus mendukung. Oleh karena itu, perlu diperhatikan baik-baik kondisi lingkungan pada saat merencanakan penggunaan media.<sup>22</sup>

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media merupakan komponen di dalam pembelajaran yang manfaat serta fungsinya sangat dirasakan oleh peserta didik maupun tenaga pendidik. Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar siswa ditentukan bagaimana kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan. Guru dalam pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa aspek sebagai berikut:

(1) Variabel Tugas

Guru harus menentukan jenis kemampuan yang diharapkan dari pembelajar sebagai hasil pembelajaran. Disarankan untuk menentukan jenis stimulus yang diinginkan sebelum melakukan pemilihan media.

---

<sup>22</sup> Muhammad Anwar, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), 122

## (2) Variabel Pembelajaran

Karakteristik pembelajar di sini memang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, walaupun belum ada kesepakatan karakteristik mana yang penting. Namun, guru menyadari bahwa para pembelajar mempunyai gaya belajar yang berbeda.

## (3) Lingkungan Belajar

Pertimbangan disini lebih bersifat administrative. Berbagai hal yang termasuk di dalamnya adalah besarnya biaya sekolah, ukuran ruangan kelas, kemampuan mengembangkan materi baru, ketersediaan perlengkapan lainnya, kemampuan guru dan ketersediaan usaha-usaha mendesain pembelajaran, ketersediaan bahan-bahan buku ajar untuk pembelajaran individual, dan juga sikap pemimpin sekolah maupun guru terhadap inovasi arsitektural sekolah.

## (4) Lingkungan Pengembangan

Sumber-sumber pendukung pengembangan untuk bisa mempengaruhi keberhasilan penyajian. Misalnya ketersediaan waktu, pengembangan personil.

## (5) Ekonomi dan Budaya

Pemilihan media sangat perlu untuk mempertimbangkan penerimaan si pemakai dan disesuaikan dengan sumber dana serta

peralatan yang tersedia. Selain itu sikap terhadap berbagai media mungkin berbeda antara penduduk kota dengan desa, antar subkelompok bangsa dan sosial ekonomi.

(6) Faktor-Faktor Praktis

- (a) Besarnya kelompok yang dapat ditampung dalam satu ruangan
- (b) Jarak antara penglihatan dan pendengaran untuk penggunaan media.
- (c) Seberapa jauh media dapat mempengaruhi respon pembelajar atau kegiatan lain untuk kelengkapan umpan balik.
- (d) Adakah penyajian itu sesuai dengan respon pembelajar.
- (e) Apakah stimulus pembelajaran menuntut gerak, warna, gambar, kata-kata lisan, atau tertulis.
- (f) Apakah media yang dipakai mempunyai urutan yang pasti.
- (g) Media manakah yang paling mendukung kondisi belajar untuk pencapaian tujuan
- (h) Media manakah yang lebih lengkap untuk maksud peristiwa-peristiwa pembelajaran tersebut.
- (i) Media yang dipandang kemungkinan lebih efektif bagi pembelajar perlu ditentukan apakah perangkat lunak dapat disimpan dan bernilai.
- (j) Apakah guru memerlukan *training* tambahan.<sup>23</sup>

(7) Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran

(a) Penyusunan rancangan

Dalam pembuatan media perlu persiapan dan perencanaan yang teliti dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Setelah analisis

---

<sup>23</sup> Hamidulloh Ibd, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)*, (Semarang, CV. Pilar Nusantara, 2019), 8.

dilakukan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arahan tindakan yang akan dilakukan. Adapun tujuan tersebut meliputi tujuan instruksional yang berorientasi pada siswa dan tujuan yang dinyatakan dengan kata kerja operasional. Untuk dapat mengembangkan bahan instruksional yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang telah dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

(b) Penulisan

Dalam pokok-pokok materi instruksional yang telah ada, untuk penyajiannya dapat disampaikan melalui media yang dituangkan dalam tulisan dan gambar yang disebut dengan naskah program media.

Sebelum penulisan dilakukan, perlu menuliskan treatmentnya terlebih dahulu agar bisa mempunyai gambaran tentang urutan visual yang akan nampak pada media, setelah treatment dilakukan barulah penulisan dilakukan.

(c) Produksi media

Setelah penulisan dilakukan, maka selanjutnya yakni memproduksi media yang telah dirancang dan siap disajikan kepada siswa.

(d) Evaluasi media

Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak.<sup>24</sup>

## 2. Permainan Monopoli

### a. Pengertian Permainan Monopoli

Permainan (games) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain)
- 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan-aturan main
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Nur Azizah, Skripsi: *“Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang”*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), 21.

Permainan dalam pembelajaran dapat mengembangkan motivasi kegiatan belajar aktif dengan alasan sebagai berikut:

- a) Permainan mampu menembus kebosanan,
- b) Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira,
- c) Permainan menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat,
- d) Permainan dapat membantu peserta didik yang lamban dan kurang motivasi,
- e) Permainan menggalakkan guru untuk kreatif.<sup>26</sup>

Peran media permainan dapat membuat siswa seolah-olah mereka sedang bermain sehingga rasa tegang dan jenuh dalam diri siswa dapat dikurangi. Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan lancar dan optimal.

Permainan monopoli merupakan sistem ekonomi yang disederhanakan dan terdapat transaksi pembelian, penyewaan maupun pertukaran properti. Berbagai komponen dalam monopoli dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehingga monopoli dapat menjadi media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan.<sup>27</sup> Permainan monopoli dapat dijadikan sebagai media pembelajaran agama Islam terutama materi tentang zakat, hanya saja

---

<sup>25</sup> Ria Sartikaningrum, Skripsi: *“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel”*, (Yogyakarta: UNY, 2013), 36.

<sup>26</sup> Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 131.

<sup>27</sup> Annisa Nur Isnaini, Skripsi: *“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”*, (Yogyakarta: UNY, 2016), 30.



sistemnya berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya, namun di dalamnya tetap ada transaksi yang dilakukan oleh pemain, dan juga jika permainan monopoli biasa pemain yang paling banyak mengumpulkan kekayaan, pemain tersebut yang menang, namun jika permainan monopoli yang akan peneliti kembangkan, yaitu pemain yang memenangkan permainan adalah pemain yang paling banyak menzakatkan hartanya.

### **b. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran**

Permainan monopoli dalam hal ini bukan berarti peserta didik disuruh untuk bermain monopoli seperti yang ada di pasaran. Namun, permainan ini telah dimodifikasi menjadi sebuah *games* simulasi untuk mempelajari materi tertentu.<sup>28</sup> Media Pembelajaran Permainan Monopoli Materi Zakat berupa simulasi atau penyederhanaan realita dari cara membayar zakat di kehidupan nyata. Media ini menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya *setting*, pemain, aturan, tujuan, dan penyajian model situasi sebenarnya.

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa media permainan monopoli yang disesuaikan dengan bahan ajar

---

<sup>28</sup> Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 134.

yang terdapat dalam mata pelajaran fiqih kelas X materi Zakat. Uraian mengenai spesifikasi produk di antaranya:

- 1) Papan monopoli berupa media visual berbentuk kotak persegi berukuran 50 x 50 cm terbuat dari kertas karton dan komponen lainnya.
- 2) Papan monopoli berisikan materi fiqih MA kelas X tentang zakat.
- 3) Dadu pada permainan monopoli ini berjumlah 1
- 4) Papan monopoli berisikan kotak berjumlah 36 petak yang dibebberapa petak terdapat macam-macam bangunan, seperti toko burger, toko kosmetik, toko sembako dan lain sebagainya beserta harganya. Pemain dapat membelanjakan uangnya untuk membeli beberapa diantara semua itu ketika berada di petak tersebut, dan juga terdapat petak untuk pemain bersedekah sesuai keinginan pemain. Pemain akan mendapatkan gaji sesuai dengan profesinya masing-masing jika pemain melewati atau berada tepat di petak *start*. Dan juga ketika melewati *start*, pemain harus membayar zakat mal. *Start* pada permainan monopoli ini juga menunjukkan bahwasanya harta yang dimiliki pemain telah mencapai haul. Dan untuk pembayaran

zakat fitrah, apabila pemain telah melewati petak berwarna hijau atau bidaknya tepat berada di petak berwarna hijau.

- 5) Terdapat beberapa bagian petak berwarna biru yaitu kartu IQ 1 yang isinya pernyataan dan kartu IQ 2 yang isinya pertanyaan. Jika pemain berada di petak berwarna biru, berarti pemain mendapatkan 1 kartu IQ 1 terlebih dahulu yang nantinya pernyataan yang tertera di kartu tersebut akan dibacakan muwazzaf dan pemain tersebut harus menjawab benar atau salah, jika jawaban pemain tepat maka pemain akan diberikan imbalan bisa berupa uang, hewan ternak, emas, maupun yang lainnya. Selanjutnya, jika kartu IQ 1 sudah berhasil semuanya dijawab oleh pemain, maka pemain dapat mengambil kartu IQ 2 yang isinya pertanyaan. Pertanyaan yang tertera di kartu tersebut akan dibacakan muwazzaf dan pemain tersebut harus menjawab dengan tepat, jika jawaban pemain tepat maka pemain akan diberikan imbalan bisa berupa uang, hewan ternak, emas, maupun yang lainnya yang lebih besar jumlahnya.
- 6) Dipilih 1 orang untuk membagikan uang, dan membacakan kartu IQ 1 dan IQ 2 yang disebut muwazzaf, serta 1 orang untuk menghitung jumlah zakat yang harus dikeluarkan yang

disebut amil zakat, dan juga terdapat 4 orang pemain untuk menjalankan masing-masing bidak.

- 7) Di dalam monopoli ini terdapat 4 bidak profesi (profesi sebagai arsitek, guru, chef, dan polisi), peserta didik bebas memilih bidak mana yang ingin dijalankan. Masing-masing bidak profesi akan mendapat gaji sesuai dengan jenis pekerjaannya.
- 8) Pemain mengawali permainan pada garis *start* dan masing-masing pemain akan mendapatkan gaji pertama sesuai dengan profesinya masing-masing. Pemain harus terlebih dahulu mengocok dadu, dadu yang angkanya paling besar akan terlebih dahulu memulai permainan.
- 9) Permainan berakhir jika pemain telah menjawab semua pernyataan dan pertanyaan yang terdapat di dalam kartu IQ 1 dan IQ 2. Pemain yang memenangkan game zakat ini adalah pemain yang banyak mengeluarkan zakat.

Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Permainan Monopoli Zakat:

- a) Pelajaran dibuka dengan *brainstorming* (curah gagasan) tentang materi yang telah dipelajari oleh peserta didik sebelumnya. Dalam menjalankan permainan, siswa dibagi menjadi 4

- kelompok dan setiap kelompok mendapatkan seperangkat permainan monopoli;
- b) Masing-masing kelompok hanya memainkan 1 bidak profesi;
  - c) Dipilih 1 orang siswa/kelompok untuk menjadi muwazzaf (orang yang membacakan kartu IQ 1 dan IQ 2) dan guru berperan menjadi amil zakat (orang yang akan menghitung jumlah zakat yang harus dikeluarkan pemain).
  - d) Setiap kelompok harus memainkan permainan monopoli tersebut sesuai langkah-langkah yang terdapat di petunjuk cara permainan monopoli zakat;
  - e) Selama kegiatan berlangsung guru berkeliling ke setiap kelompok untuk mengetahui kemampuan anak secara kelompok dan individu;
  - f) Setelah semua peserta didik melakukan kegiatan sesuai waktu yang dibutuhkan, dilanjutkan membuat kesimpulan sebagai laporan kelompok;

### **3. Motivasi Belajar**

#### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi dapat diartikan daya penggerak yang telah aktif pada saat-saat tertentu terutama apabila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan mendesak.

Henson menjelaskan bahwa motivasi adalah satu dari banyak karakter manusia yang mempengaruhi perilaku siswa dan motivasi berkaitan dengan karakteristik lain yang ada pada siswa yaitu *keingintahuan, konsep diri dan nilai*. Ada juga yang berpendapat bahwa *Motivasi* adalah alasan mengapa orang bersikap dengan cara yang mereka lakukan. Motivasi ialah proses memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.

Woolfolk mendefinisikan motivasi sebagai sesuatu yang memberi energi dan mengarahkan perilaku. Baron (1992) dan Schuncck (1990) dalam Parsons mengatakan bahwa motivasi adalah tenaga yang memberikan kekuatan dan mengarahkan tingkah laku pada suatu tujuan. Arends mengatakan bahwa motivasi biasanya didefinisikan sebagai proses yang merangsang perilaku kita atau yang menggerakkan kita untuk bertindak. Itulah yang membuat kita bertindak dengan cara kita. Ball (1982) dalam Henson mengatakan motivasi adalah cara menjelaskan orang digerakkan oleh suatu peristiwa, bagaimana mereka mengarahkan perilaku mereka ke arah peristiwa itu dan bagaimana mereka berhasil mempertahankan perilaku tersebut pada jangka waktu yang lama. Dengan kata lain motivasi

berkaitan dengan mengapa individu tertarik dan bereaksi terhadap peristiwa yang menarik perhatian mereka.<sup>29</sup>

## **b. Perspektif tentang Motivasi Belajar**

Motivasi dapat dilihat dari berbagai perspektif, ibarat sebuah bangunan yang dapat dilihat dari berbagai penjuru. Tentunya setiap perspektif mempunyai titik fokus sendiri. Demikian pula halnya dengan motivasi. Berikut ini merupakan uraian dari beberapa perspektif mengenai motivasi, di antaranya:<sup>30</sup>

### 1) Perspektif Behavioral

Menurut Woolfolk, psikologi behavioral mengembangkan konsep kontiguitas, penguatan, *hukuman* dan pemberian model untuk menjelaskan mengapa manusia bertindak seperti yang mereka lakukan.

Menurut pandangan ini, perilaku diawali oleh stimulan internal atau eksternal. Lalu pembelajaran atau kebiasaan sebelumnya menentukan arah mana perilaku yang diambil. Hensen mengemukakan bahwa perspektif pembelajaran behavioral dan sosial menekankan pada konsep-konsep seperti penguatan, pengkondisian, dan alternatif hukuman.

---

<sup>29</sup> Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2019), 134.

<sup>30</sup> Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2019), 141.

Penggunaan penguatan untuk meningkatkan perilaku dan menghilangkan penguatan untuk menghilangkan perilaku dapat juga diterapkan pada motivasi. Ahli behaviorisme menyarankan bahwa motivasi dapat ditingkatkan, dikurangi, dipertahankan dan dihilangkan sebagai konsekuensi eksternal. Orang-orang yang termotivasi untuk bekerja keras atau berupaya untuk mendapatkan penguatan atau menghindari hukuman.

Sedangkan menurut Santrock, perspektif behavioral menekankan imbalan dan hukuman eksternal sebagai kunci dalam menentukan motivasi murid. Pendekatan behavioristik sering diidentifikasi dengan motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik ini tergantung pada penghargaan eksternal.

Insentif adalah peristiwa atau stimuli positif atau negatif yang dapat memotivasi perilaku murid. Pendukung penggunaan insentif menekankan bahwa insentif dapat menambah minat atau kesenangan pada peajaran, dan mengarahkan perhatian pada perilaku yang tepat dan menjauhkan mereka dari perilaku yang tidak tepat. Insentif yang dipakai guru di kelas antara lain nilai yang baik, yang memberikan indikasi tentang kualitas pekerjaan murid, dan tanda bintang atau pujian jika mereka menyelesaikan tugas dengan baik. Insentif lainnya antara lain memberi penghargaan atau



pengakuan pada murid. Tipe insentif lainnya difokuskan pada pemberian izin kepada murid untuk melakukan sesuatu yang spesial, seperti aktivitas yang mereka inginkan, sebagai ganjaran atas hasil mereka yang baik.<sup>31</sup>

## 2) Perspektif Humanistik

Pendekatan humanistik dan pendekatan kognitif memfokuskan pada motivasi intrinsik atau motivasi internal. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan mengerjakan test dengan baik disebabkan minat, kepuasan untuk melakukan dengan baik, guna/rasa, perasaan akan berprestasi, faktor-faktor lain yang berkaitan dengan tugas itu sendiri atau faktor-faktor lain dalam diri siswa.

Perspektif humanistis menekankan pada kapasitas murid untuk mengembangkan kepribadian, kebebasan untuk memilih nasib dan kualitas positif diri mereka sendiri, seperti peka terhadap orang lain. Hal yang hampir senada juga dikemukakan oleh Henson, bahwa pendekatan humanistis menekankan sisi kemanusiaan dalam belajar dan kebutuhan guru untuk mempertimbangkan pilihan-pilihan, kebutuhan dan pertumbuhan siswa.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2019), 142.

<sup>32</sup> Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2019), 143.

Dalam perspektif Islam, motivasi belajar merupakan yang sangat diperhatikan dan diperlukan guna meningkatkan ilmu pengetahuan umat Islam, hal ini dianjurkan dan diperintahkan oleh Rasulullah Muhammad SAW., karena dengan berilmu pengetahuan Islam akan menjadi kuat dan bermartabat baik di dunia maupun di akhirat, oleh karena itu peserta didik harus memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Firman Allah SWT:

وَأذْ قَالِ مُوسَىٰ لِفَتَاهُ لَا أَبْرَحُ حَتَّىٰ أَبْلُغَ مَجْمَعَ الْبَحْرَيْنِ أَوْ أَمْضِيَ حُقُبًا

*Artinya: "Dan (ingatlah) ketika Musa berkata kepada muridnya: "Aku tidak akan berhenti (berjalan) sebelum sampai ke pertemuan dua buah lautan; atau aku akan berjalan sampai bertahun-tahun." (Q.S. Al-Kahf [18]: 60)<sup>33</sup>*

### c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Banyak faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik, di antaranya yaitu:<sup>34</sup>

#### 1) Faktor Intern

Faktor dari dalam peserta didik itu sendiri merupakan faktor yang paling besar dalam menentukan motivasi belajar. Terkadang dalam satu kelas kita temui peserta didik yang memang mempunyai

---

<sup>33</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah dan Tajwid*, (Bandung: Sygma, 2014), 300.

<sup>34</sup> Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 29.

kemauan keras dan minat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Namun demikian, tidak jarang peserta didik yang memiliki kemampuan rendah bahkan tidak berminat sama sekali dengan pembelajaran yang disajikan. Padahal, lingkungan belajar dan guru mereka sama.

a) Sifat, Kebiasaan, dan Kecerdasan

Berbagai karakter peserta didik tersebut sangat dipengaruhi oleh sifat, kebiasaan, dan kecerdasan mereka masing-masing. Peserta didik yang mempunyai tingkat kecerdasan rata-rata atas atau tinggi, biasanya akan memiliki motivasi belajar yang tinggi pula. Namun sebaliknya, peserta didik yang mempunyai tingkat kecerdasan rata-rata bawah atau bahkan rendah, biasanya mempunyai motivasi belajar yang rendah pula.

Kecerdasan dalam hal ini meliputi kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosi (EQ), dan kecerdasan spiritual (SQ). Meskipun dalam hal ini, banyak orang masih beranggapan bahwa kecerdasan intelektuallah yang menjadi ukuran seseorang dikatakan cerdas atau tidak secara keseluruhan.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 30.

b) Kondisi Fisik dan Psikologis

Kondisi fisik dalam hal ini meliputi postur tubuh, kondisi kesehatan, dan penampilan. Kondisi fisik akan berpengaruh pada psikologis peserta didik. Kondisi psikologis peserta didik seperti rasa percaya diri, perasaan gembira atau bahkan takut dan tertekan juga sangat berpengaruh pada motivasi belajar. Peserta didik yang mempunyai rasa percaya tinggi biasanya biasanya akan selalu antusias dalam mengikuti kegiatan apapun karena selalu merasa bahwa dia bisa untuk melakukannya.<sup>36</sup>

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar. Beberapa faktor luar yang berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

a) Guru

Guru yang profesional akan mampu menciptakan pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk menjawab rasa ingin tahu mereka dan mengantarnya pada penguasaan kompetensi tertentu. Oleh karena itu, guru merupakan faktor penentu peserta didik dalam meraih keberhasilan pendidikannya.

---

<sup>36</sup> Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 31.

Menurut Rudi Hartono, dalam proses pembelajaran, motivasi menjadi aspek penting yang harus dilakukan oleh guru. Tidak semua peserta didik di dalam suatu kelas memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti jam pelajaran.

Semua guru menginginkan peserta didiknya mempunyai motivasi yang kuat dalam belajar. Karena pada prinsipnya, motivasi mempunyai korelasi positif dengan prestasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru harus selalu memberikan motivasi yang kuat terhadap peserta didik. Motivasi erat kaitannya dengan kebutuhan. Peserta didik akan bertindak dengan cepat apabila dalam dirinya ada kebutuhan.

Sikap guru, baik di dalam kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran pun akan tetap berpengaruh pada peserta didik. Sikap yang hangat, penuh perhatian, dan kasih sayang akan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang disajikannya.

Selain sikap guru, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan menambah minat peserta didik dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik di kelas. Media pembelajaran dapat membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih riil atau nyata di mata peserta didik sehingga mudah dipahami. Apalagi dengan melihat media yang mungkin masih asing bagi peserta didik akan membangkitkan rasa ingin tahu tentang media tersebut.<sup>37</sup>

b) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar yang kondusif akan mendorong peserta didik untuk selalu termotivasi dalam belajar. Lingkungan belajar secara fisik seperti bangunan yang memadai, kebersihan yang terjaga, dan penataan berbagai sarana yang rapi akan menyebabkan peserta didik betah dan *enjoy* dalam belajar.<sup>38</sup>

c) Sarana Prasarana

Sekolah yang memiliki sarana prasarana memadai akan mendorong peserta didik untuk selalu termotivasi dalam belajar. Peserta didik akan merasa senang dan lebih muda mempelajari materi pelajaran karena berbagai sarana dan

---

<sup>37</sup> Erwin Widiaworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 33.

<sup>38</sup> Erwin Widiaworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 35.

prasarana yang mendukung setiap kegiatan pembelajaran, tersedia dengan baik.<sup>39</sup>

#### **d. Hubungan Motivasi dan Pembelajaran**

Secara khas konsep motivasi diaplikasikan ketika seseorang diorganisir untuk memuaskan beberapa kebutuhan dan keinginan. Seseorang akan ikut serta atau tertarik terhadap kegiatan-kegiatan yang dirasa memiliki potensi untuk dapat memenuhi kebutuhan atau keinginan. Karena kegiatan-kegiatan yang nampak adalah guna memuaskan “kebutuhan yang belum terpenuhi akan nampak menarik dan menggoda, guru perlu mengamati siswa yang tidak termotivasi yang ada di kelas yang kebutuhannya tidak terpenuhi”. Saat aktivitas kelas memungkinkan untuk memuaskan kebutuhan siswa, bahkan siswa yang tidak termotivasi ini akan terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar.

Ketika siswa memulai suatu pelajaran, mereka datang dengan sikap dan kebutuhan tertentu. Selama pelajaran (berlangsung) stimulasi aktivitas dan efeksi siswa atau perasaan mengenai pengalaman itu sendiri memiliki efek yang besar bagi motivasi. Salah satu peran guru sebagai pengambil keputusan adalah menemukan cara untuk

---

<sup>39</sup> Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 36.

meningkatkan motivasi siswa yang nampaknya memiliki sedikit ketertarikan terhadap terhadap pelajaran dan aktivitas dalam kelas.<sup>40</sup>

Elliott memaparkan bahwa motivasi adalah bangunan psikologi yang penting yang memengaruhi belajar dan prestasi sekurang-kurangnya dalam empat cara, yaitu:

- 1) Motivasi meningkatkan energi dan tingkatan aktivitas individu. Motivasi mempengaruhi pengembangan aktifitas yang dilakukan dengan intensif atau yang dilakukan dengan setengah hati.
  - a) Motivasi mengarahkan seorang individu pada tujuan-tujuan tertentu.
  - b) Motivasi meningkatkan inisiatif terhadap aktivitas tertentu dan ketekunan dalam suatu kegiatan. Motivasi meningkatkan kemungkinan orang untuk memulai sesuatu, tahan menghadapi kesulitan, dan memulai kembali melaksanakan tugas setelah melewati suatu gangguan.
  - c) Motivasi mempengaruhi strategi belajar dan proses kognitif individu. Motivasi meningkatkan kemungkinan bahwa orang akan memperhatikan sesuatu, mengkaji dan mempraktekannya, serta mencoba untuk mempelajarinya dalam suatu gaya yang berarti. Motivasi juga meningkatkan kemungkinan mereka mencari bantuan ketika mereka menghadapi kesulitan.<sup>41</sup>

Dalam kaitannya dengan pengaruh motivasi terhadap perilaku dan belajar siswa, Ormrod mengemukakan pendapat sebagai berikut:

---

<sup>40</sup> Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2019), 137.

<sup>41</sup> Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2019), 139.



- (1) Motivasi memimpin perilaku pada tujuan tertentu
- (2) Motivasi meningkatkan usaha dan energi
- (3) Motivasi meningkatkan inisiasi dan ketekunan dalam beraktivitas
- (4) Motivasi meningkatkan proses kognitif
- (5) Motivasi menentukan konsekuensi apa yang akan meningkat
- (6) Motivasi mengarah pada perbaikan kinerja.<sup>42</sup>

#### 4. Materi Zakat

##### a. Pengertian Zakat

Kata zakat dalam bahasa arab memiliki beberapa makna, yaitu berkembang, berkah, banyaknya kebaikan, menyucikan dan memuji. Sedangkan dalam istilah fiqih, zakat memiliki arti sejumlah harta tertentu yang diambil dari harta tertentu dan wajib diserahkan kepada golongan tertentu (*mustahiqqin*). Mengeluarkan zakat termasuk salah satu dari rukun Islam. Zakat pertama kali diwajibkan pada Bulan Sya'ban, tahun kedua Hijriyah dan diberlakukan secara umum kepada seluruh kaum Muslimin yang mampu dan memenuhi syarat-syaratnya. Zakat dijadikan nama untuk harta yang diserahkan tersebut, karena harta yang dizakati akan berkembang dikarenakan berkah membayar zakat dan doa orang yang menerima.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2019), 140.

<sup>43</sup> M. As'ary, dkk., *Fikih Kelas X MA Peminatan Keagamaan*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 112.

## b. Dalil Zakat

وَمَا آتَيْتُمْ مِنْ رَبًّا لِيَرْبُوَ فِي أَمْوَالِ النَّاسِ فَلَا يَرْبُو عِنْدَ اللَّهِ وَمَا آتَيْتُمْ مِنْ زَكَاةٍ تُرِيدُونَ  
وَجْهَ اللَّهِ فَأُولَئِكَ هُمُ الْمُضْعِفُونَ

Artinya: “Dan sesuatu riba (tambahan) yang kamu berikan agar dia bertambah pada harta manusia, maka riba itu tidak menambah pada sisi Allah. Dan apa yang kamu berikan berupa zakat yang kamu maksudkan untuk mencapai keridhaan Allah, maka (yang berbuat demikian) itulah orang-orang yang melipat gandakan (pahalanya).” (Q.S. Ar-Rum: 39)<sup>44</sup>

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَمَا تُقَدِّمُوا لِأَنْفُسِكُمْ مِنْ خَيْرٍ تَجِدُوهُ عِنْدَ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ بِمَا  
تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ

Artinya: “Dan dirikanlah shalat dan tunaikanlah zakat. Dan kebaikan apa saja yang kamu usahakan bagi dirimu, tentu kamu akan mendapat pahalanya pada sisi Allah. Sesungguhnya Allah Maha Melihat apa-apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Baqarah: 110)<sup>45</sup>

عَنْ أَبِي عَبْدِ الرَّحْمَنِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ بْنِ الْخَطَّابِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ  
اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: بُنِيَ الْإِسْلَامُ عَلَى خَمْسٍ: شَهَادَةٌ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ  
مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ وَإِقَامَةُ الصَّلَاةِ وَإِيتَاءُ الزَّكَاةِ وَحُجُّ الْبَيْتِ وَصَوْمُ رَمَضَانَ. (رواه  
البخاري)

Artinya: “Dari Abi Abdurrahman, Abdullah ibn Umar ibnul Khattab ra, ia berkata, ‘Saya mendengar Rasulullah SAW., bersabda, ‘Islam didirikan dengan lima perkara, kesaksian bahwa tiada tuhan selain Allah dan Nabi Muhammad SAW., adalah utusan Allah, mendirikan shalat, membayar zakat, haji ke Baitullah, dan berpuasa di Bulan Ramadhan.’” (HR. Bukhari).<sup>46</sup>

<sup>44</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah dan Tajwid*, (Bandung: Sygma, 2014), 309.

<sup>45</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah dan Tajwid*, (Bandung: Sygma, 2014), 17.

<sup>46</sup> As'ary, dkk., *Fikih Kelas X MA Peminatan Keagamaan*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 113.

### c. Macam-Macam Zakat

#### 1) Zakat Nafs atau Zakat Fitrah

Zakat Fitrah menurut istilah syara' merupakan zakat yang wajib dikeluarkan oleh setiap muslim yang menemui sebagian atau keseluruhan bulan ramadhan dan bulan syawal yang berupa makanan pokok sesuai dengan kadar yang telah ditentukan oleh syara', baik zakat tersebut dikeluarkan oleh dirinya sendiri atau orang lain yang menanggung nafkah/fitrahnya.

Rasulullah SAW., bersabda:

أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَرَضَ زَكَاةَ الْفِطْرِ صَاعًا مِنْ شَعِيرٍ عَلَى كُلِّ حُرٍّ  
أَوْ عَبْدٍ ذَكَرٍ أَوْ أَنْثَى مِنَ الْمُسْلِمِينَ. (رواه البخاري)

*Artinya: “Baginda Rasulullah SAW., mewajibkan zakat fitrah di bulan Ramadhan kepada manusia yaitu satu sha’ dari kurma atau satu sha’ dari gandum kepada setiap orang merdeka, budak laki-laki atau orang perempuan dari kaum Muslimin.” (HR. Bukhari)<sup>47</sup>*

Dengan demikian, zakat fitrah ditunaikan dalam bentuk bahan makanan pokok di daerah setempat. Dalam konteks Indonesia, satu sha’ setara dengan sekitar dua setengah kilogram beras per orang (ada yang berpendapat 2,7 kilogram).<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> As'ary, dkk., *Fikih Kelas X MA Peminatan Keagamaan*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 113.

<sup>48</sup> M. As'ary, dkk., *Fikih Kelas X MA Peminatan Keagamaan*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 113.

## 2) Zakat Mal

Secara umum zakat mal ini ada delapan jenis harta, yaitu emas, perak, hasil pertanian (bahan makanan pokok), kurma, anggur, unta, sapi, kambing. Sedangkan aset perdagangan dikembalikan pada golongan emas dan perak karena zakatnya terkait dengan kalkulasinya. Namun kemudian menurut beberapa ulama kontemporer, aset zakat juga memasukkan uang (bank note/al-auraq al-maliyah), hasil profesi, atau hadiah yang diterima oleh seseorang sebagaimana dijelaskan oleh Syekh Wahbah az-Zuhaili di dalam *al-Fiqh al-Islami*, Syekh Yusuf al-Qardawi di dalam *Fiqhuz Zakah*, Syekh Abdurrahman al-Juzairi di dalam *al-Fiqh 'ala al-Madzahib al-Arba'ah*, dan yang lainnya.

Rasulullah SAW., bersabda:

عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ فِي الرَّجُلِ يَسْتَفِيدُ الْمَالَ قَالَ يُزَكِّيهِ حِينَ يَسْتَفِيدُ. (رواه أحمد ابن حنبل)

*Artinya: "Diriwayatkan dari Ibn 'Abbas tentang seseorang yang memperoleh harta, (lalu) Ibn 'Abbas berkata: '(Hendaknya) ia menzakatinya pada saat memperolehnya.'" (HR. Ahmad ibn Hanbal)*

عَنْ هَبِيرَةَ بِنِ يَرِيمَ قَالَ: كَانَ عَبْدُ اللَّهِ ابْنُ مَسْعُودٍ يُعْطِينَا الْعَطَاءَ فِي زُبُلٍ صِغَارٍ ثُمَّ يَأْخُذُ مِنْهَا زَكَاةً

*Artinya: "Diriwayatkan dari Habirah ibn Yarim, ia berkata: 'Abdullah ibn Mas'ud memberi kami suatu pemberian di dalam keranjang kecil, kemudian beliau mengambil zakat dari pemberian-pemberian tersebut.'" (HR. Abu Ishaq dan Sufyan ats-Tsauri).*

#### d. Syarat-Syarat Harta Yang Wajib Dikeluarkan Zakatnya

- 1) Harta tersebut harus didapat dengan cara yang baik dan halal.
- 2) Harta tersebut berkembang dan berpotensi untuk dikembangkan, misal melalui kegiatan usaha perdagangan dan lain-lain.
- 3) Milik penuh, harta tersebut di bawah kontrol kekuasaan pemilikinya, dan tidak tersangkut dengan hak orang lain.
- 4) Mencapai nisab, yaitu jumlah minimal yang menyebabkan harta terkena kewajiban zakat, misal nisab zakat emas 93,6 gr, nisab zakat hewan ternak kambing adalah 40 ekor dan sebagainya.
- 5) Sudah mencapai 1 tahun kepemilikan.
- 6) Sudah terpenuhi kebutuhan pokok. Yang dikeluarkan zakat adalah kelebihannya.<sup>49</sup>

#### e. Harta Yang Wajib Dizakati

- 1) Emas dan Perak

**Tabel 2.1**

##### Nisab Emas dan Perak

No.	Jenis Harta	Nisab	Waktu	Kadar Zakat
1.	Emas	93,6 Gram	1 Tahun	2,5 %
2.	Perak	624 Gram	1 Tahun	2,5 %

- 2) Binatang Ternak (Zakat *An'am*)

- a) Unta

**Tabel 2.2**

##### Nisab Unta

No.	Nisab	Waktu	Kadar Zakat
1.	5 Ekor	1 Tahun	1 Ekor kambing umur 2 tahun atau 1 Ekor domba umur 1 tahun

<sup>49</sup> M. As'ary, dkk., *Fikih Kelas X MA Peminatan Keagamaan*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 115.

2.	10 Ekor	1 Tahun	2 Ekor kambing umur 2 tahun atau 2 Ekor domba umur 1 tahun
3.	15 Ekor	1 Tahun	2 Ekor kambing umur 2 tahun atau 3 Ekor domba umur 1 tahun
4.	20 Ekor	1 Tahun	2 Ekor kambing umur 2 tahun atau 4 Ekor domba umur 1 tahun
5.	25 Ekor	1 Tahun	1 Ekor unta betina umur 1 tahun
6.	36 Ekor	1 Tahun	1 Ekor unta betina umur 2 tahun
7.	46 Ekor	1 Tahun	1 Ekor unta betina umur 3 tahun
8.	61 Ekor	1 Tahun	1 Ekor unta betina umur 4 tahun
9.	76 Ekor	1 Tahun	2 Ekor unta betina umur 2 tahun
10.	91 Ekor	1 Tahun	2 Ekor unta betina umur 3 tahun
11.	121 Ekor	1 Tahun	3 Ekor unta betina umur 2 tahun

Contoh cara menghitung ukuran zakatnya:

- (1) Aset 140 ekor, zakatnya adalah 2 ekor unta betina umur 3 tahun dan 1 ekor unta betina umur 2 tahun. Sebab, 140 ekor terdiri dari 50 ekor x 2, dan 40 ekor x 1.
- (2) Aset 150 ekor, zakatnya adalah 3 ekor unta betina umur 3 tahun. Sebab, 150 ekor terdiri dari 50 ekor x 3.
- (3) Aset 160 ekor, zakatnya adalah 4 ekor unta betina umur 2 tahun. Sebab, 160 ekor terdiri dari 40 ekor x 4.

## b) Sapi atau Kerbau

**Tabel 2.3****Nishab Sapi atau Kerbau**

No.	Nishab	Kadar Zakat
1.	30 Ekor	1 Ekor sapi umur 1 tahun
2.	40 Ekor	1 Ekor sapi umur 2 tahun

## c) Kambing atau Domba

**Tabel 2.4****Nishab Kambing atau Domba**

No.	Nishab	Kadar Zakat
1.	40 Ekor	1 Ekor kambing umur 2 tahun, atau 1 ekor domba umur 1 tahun
2.	121 Ekor	2 Ekor kambing umur 2 tahun, atau 2 ekor domba umur 1 tahun
3.	201 Ekor	3 Ekor kambing umur 2 tahun, atau 3 ekor domba umur 1 tahun
4.	400 Ekor	4 Ekor kambing umur 2 tahun, atau 4 ekor domba umur 1 tahun

Contoh cara menghitung ukuran zakatnya:

- (1) Aset 500 ekor, zakatnya adalah 5 ekor kambing umur 2 tahun atau 5 ekor domba umur 1 tahun.
- (2) Aset 600 ekor, zakatnya adalah 6 ekor kambing umur 2 tahun atau 6 ekor domba umur 1 tahun.

Khusus di dalam zakat binatang ternak dikenal istilah waqs, yaitu jumlah binatang yang berada di antara nishab dengan nishab di atasnya, semisal 130 ekor kambing yang berada di antara 121 ekor dengan 201 ekor. Pertambahan waqs ini tidak merubah ukuran zakat yang wajib dibayarkan kecuali telah mencapai nishab yang telah ditentukan.

Menurut mazhab Syafi'i, zakat binatang ternak tidak boleh dibayarkan dalam bentuk uang. Namun menurut pendapat mazhab Hanafi, satu pendapat dalam mazhab Maliki dan satu riwayat dalam mazhab Hanbali, zakat ternak boleh dibayarkan dalam bentuk nominal uang sesuai dengan standar harga ukuran zakatnya.<sup>50</sup>

### 3) Tumbuh-Tumbuhan

**Tabel 2.5**  
**Nishab Tumbuh-Tumbuhan**

No	Jenis Tanaman	Nishab	Haul	Kadar		
				Dengan Hujan	Tanpa Hujan	Gabungan
1.	Padi	1350 Kg Gabah/ 750 Kg	Setiap Panen	10 %	5 %	7,5 %

<sup>50</sup> M. As'ary, dkk., *Fikih Kelas X MA Peminatan Keagamaan*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 117.



		Beras				
2.	Biji-Bijian	750 Kg Beras	Setiap Panen	10 %	5 %	7,5 %
3.	Kacang- Kacangan	750 Kg Beras	Setiap Panen	10 %	5 %	7,5 %
4.	Umbi- Umbian	750 Kg Beras	Setiap Panen	10 %	5 %	7,5 %
5.	Buah- Buahan	750 Kg Beras	Setiap Panen	10 %	5 %	7,5 %
6.	Sayur- Sayuran	750 Kg Beras	Setiap Panen	10 %	5 %	7,5 %
7.	Rumput- Rumputan	750 Kg Beras	Setiap Panen	10 %	5 %	7,5 %

Keterangan:

- a) Apabila pada irigasi pertanian atau perkebunan airnya alami (tadah hujan) atau sumber yang didapatkan dengan tidak mengeluarkan biaya maka zakatnya 10 %.
- b) Apabila pada irigasi pertanian atau perkebunan memerlukan biaya untuk mendapatkan air dan tanpa mengandalkan hujan, maka zakat yang harus dikeluarkan adalah 5 %.

- c) Apabila pengairan pertanian atau perkebunan bersumber dari hujan dan juga dibantu air lain (dengan adanya biaya) maka zakatnya 7,5 %.<sup>51</sup>

4) Zakat Penghasilan atau Profesi

Zakat penghasilan atau zakat profesi (*al-mal al-mustafad*) adalah zakat yang dikenakan pada setiap pekerjaan atau keahlian profesional tertentu, baik yang dilakukan sendirian maupun bersama dengan orang/lembaga lain, yang mendatangkan penghasilan (uang) halal yang memenuhi *nisab* (batas minimum wajib zakat). Contohnya adalah pejabat, pegawai negeri atau swasta, dokter, konsultan, advokat, dosen, makelar, seniman dan sejenisnya.

Hukum zakat penghasilan berbeda pendapat antar ulama fiqih. Mayoritas ulama mazhab empat tidak mewajibkan zakat penghasilan pada saat menerima kecuali sudah mencapai nisab dan sudah sampai setahun (*haul*). Namun jika seseorang mengikuti pendapat ulama yang mewajibkan zakat penghasilan, lalu ada beberapa cara mengeluarkan zakatnya, yaitu dikeluarkan penghasilan kotor (bruto) atau penghasilan bersih (netto). Ada tiga wacana tentang bruto atau netto, seperti berikut ini:

---

<sup>51</sup> M. As'ary, dkk., *Fikih Kelas X MA Peminatan Keagamaan*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 118.

- a) Pengeluaran bruto, yaitu mengeluarkan zakat penghasilan kotor. Artinya, zakat penghasilan yang mencapai nisab 93,6 gram emas dalam jumlah setahun, dikeluarkan 2,5 % langsung ketika menerima sebelum dikurangi apapun. Jadi kalau dapat gaji atau honor dan penghasilan lainnya dalam sebulan mencapai 2 juta rupiah x 12 bulan = 24 juta, berarti dikeluarkan langsung 2,5 % dari 2 juta tiap bulan = 50 ribu atau dibayar di akhir tahun = 600 ribu. Hal ini juga berdasarkan pendapat Az-Zuhri dan 'Auza'i, beliau menjelaskan: "Bila seorang memperoleh penghasilan dan ingin membelanjakannya sebelum bulan wajib zakat datang, maka hendaknya ia segera mengeluarkan zakat itu terlebih dahulu dari membelanjakannya". Dan juga mengqiyaskan dengan beberapa harta zakat yang langsung dikeluarkan tanpa dikurangi apapun, seperti zakat ternak, emas perak, *ma'dzan* dan *rikaz*.
- b) Dipotong operasional kerja, yaitu setelah menerima penghasilan gaji atau honor yang mencapai nisab, maka dipotong dahulu dengan biaya operasional kerja. Contohnya, seorang yang mendapat gaji 2 juta rupiah sebulan, dikurangi biaya transport dan konsumsi harian di

tempat kerja sebanyak 500 ribu, sisanya 1.500.000 maka zakatnya dikeluarkan 2,5 % dari 1.500.000 = 37.500. Hal ini dianalogikan dengan zakat hasil bumi dan kurma serta sejenisnya. Bahwa biaya dikeluarkan lebih dahulu baru zakat dikeluarkan dari sisanya. Itu adalah pendapat Imam Atho' dan lain-lain dari itu zakat hasil bumi ada perbedaan presentase zakat antara yang diairi dengan hujan yaitu 10 % dan melalui irigasi 5 %.

- c) Pengeluaran netto atau zakat bersih, yaitu mengeluarkan zakat dari harta yang masih mencapai nisab setelah dikurangi untuk kebutuhan pokok sehari-hari, baik pangan, papan, hutang dan kebutuhan pokok lainnya untuk keperluan dirinya, keluarga dan yang menjadi tanggungannya. Jika penghasilan setelah dikurangi kebutuhan pokok masih mencapai nisab, maka wajib zakat, akan tetapi kalau tidak mencapai nisab maka tidak wajib zakat, karena dia bukan termasuk *muzakki* (orang yang wajib zakat) bahkan *mustahiq* (orang yang berhak menerima zakat) karena sudah mencapai miskin dengan tidak cukupnya penghasilan terhadap kebutuhan pokok sehari-hari. Seorang yang mendapatkan penghasilan halal

dan mencapai nisab (93,6 gram emas) wajib mengeluarkan zakat 2,5 % boleh dikeluarkan setiap bulan atau di akhir tahun. Sebaiknya zakat di keluarkan dari penghasilan kotor sebelum dikurangi kebutuhan yang lain. Ini lebih *afdlal* (utama) karena khawatir ada harta yang wajib zakat tapi tidak dizakati, tentu akan mendapatkan adzab Allah baik di dunia dan di akhirat. Penjelasan Ibnu Rusd bahwa zakat itu *ta'abbudi* (pengabdian kepada Allah Swt.) bukan hanya sekedar hak *mustahiq*, tapi ada juga sebagian pendapat ulama membolehkan sebelum dikeluarkan zakat dikurangi dahulu biaya operasional kerja atau kebutuhan pokok sehari-hari.<sup>52</sup>

#### 5) Unggas

Untuk ketentuan zakat unggas ini disamakan dengan batas nisab emas yaitu 93,6 gram. Jika harga emas Rp. 65.000/gram maka emas 93,6 gr x Rp. 65.000 = Rp. 6.084.000,00 maka yang bersangkutan telah wajib membayar zakat 2,5 % dari total keuntungan selama 1 tahun.

---

<sup>52</sup> M. As'ary, dkk., *Fikih Kelas X MA Peminatan Keagamaan*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 119.

Contoh:

Pak Irfan memiliki usaha ayam potong 4.000 ekor. Setiap penjualan memiliki keuntungan rata-rata Rp. 2.000.000. dalam 1 tahun dapat menjual sebanyak 8 kali. Jadi total keuntungan dalam 1 tahun Rp. 16.000.000. Zakat yang dikeluarkan adalah  $\text{Rp.}16.000.000 \times 2,5 \% = \text{Rp.} 400.000$ .

6) Barang Temuan (Zakat *Rikaz*)

Yang dimaksud barang temuan/rikaz adalah barang-barang berharga yang terpendam peninggalan orang-orang terdahulu. Adapun jumlah nisabnya seharga emas 93,6 gram. Bagi seseorang yang menemukan emas maka minimal nisabnya adalah 93,6 gram dan dizakati 20 % dari nilai emas tersebut.

Contoh:

Pak Arman menemukan arca mini emas seberat 200 gram, maka zakat yang harus dikeluarkan adalah  $200 \text{ gram} \times 20 \% = 40 \text{ gram}$ . Bila yang ditemukan perak maka nisabnya seberat 624 gram dan nilai zakatnya sama dengan emas yaitu 20 %.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> M. As'ary, dkk., *Fikih Kelas X MA Peminatan Keagamaan*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 120.

## f. Golongan Penerima Zakat

Firman Allah SWT:

إِنَّمَا الصَّدَقَاتُ لِلْفُقَرَاءِ وَالْمَسْكِينِ وَالْعَامِلِينَ عَلَيْهَا وَالْمَوْلَّاتِ قُلُوبُهُمْ وَفِي الرِّقَابِ  
وَالْغَارِمِينَ وَفِي سَبِيلِ اللَّهِ وَابْنِ السَّبِيلِ قَرِيضَةً مِّنَ اللَّهِ وَاللَّهُ عَلِيمٌ حَكِيمٌ

*Artinya: "Sesungguhnya zakat-zakat itu, hanyalah untuk orang-orang fakir, orang-orang miskin, pengurus-pengurus zakat, para mu'allaf yang dibujuk hatinya, untuk (memerdekakan) budak, orang-orang yang berhutang, untuk jalan Allah dan untuk mereka yang sedang dalam perjalanan, sebagai suatu ketetapan yang diwajibkan Allah, dan Allah Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana." (QS. At-Taubah: 60)<sup>54</sup>*

Dari ayat di atas dapat diketahui bahwa orang yang berhak menerima zakat ada 8 golongan, yaitu:

- 1) *Faqir* adalah orang yang tidak memiliki harta benda dan tidak memiliki pekerjaan untuk mencarinya.
- 2) *Miskin* adalah orang yang memiliki harta tetapi hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.
- 3) *Amil* adalah orang yang mengelola pengumpulan dan pembagian zakat.
- 4) *Muallaf* adalah orang yang masih lemah imannya karena baru mengenal dan menyatakan masuk Islam.
- 5) *Budak* yaitu budak sahaya yang memiliki kesempatan untuk merdeka tetapi tidak memiliki harta benda untuk menebusnya.
- 6) *Garim* yaitu orang yang memiliki hutang banyak sedangkan dia tidak bisa melunasinya.
- 7) *Fisabilillah* adalah orang-orang yang berjuang di jalan Allah Swt. sedangkan dalam perjuangannya tidak mendapatkan gaji dari siapapun.
- 8) *Ibnu Sabil* yaitu orang yang kehabisan bekal dalam perjalanan, sehingga sangat membutuhkan bantuan.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah dan Tajwid*, (Bandung: Sygma, 2014), 196.

<sup>55</sup> M. As'ary, dkk., *Fikih Kelas X MA Peminatan Keagamaan*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 121.

### **g. Contoh Pengelolaan Zakat**

Dalam rangka meningkatkan kualitas umat Islam Indonesia, pemerintah telah membuat peraturan perundang-undangan pengelolaan zakat, yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2011 tentang Pengelolaan Zakat. Undang-Undang ini merupakan pengganti Undang-Undang Nomor 38 Tahun 1999.

Berdasarkan undang-undang tersebut, maka zakat harus dikelola oleh negara melalui suatu badan yang diberi nama Badan Amil Zakat (BAZ) atau Lembaga Amil Zakat (LAZ). Oleh sebab itu, kaum muslimin yang berkewajiban membayar zakat hendaknya dapat menitipkannya melalui badan atau lembaga zakat yang ada di daerahnya masing-masing.

Contohnya setiap tahun seorang muslim mengeluarkan zakat fitrah. Zakat fitrah sebagiannya dititipkan pada Unit Pengumpul Zakat (UPZ) tingkat desa. Oleh UPZ desa, disampaikan kepada BAZ Kecamatan, kemudian disampaikan ke BAZ Kabupaten. Oleh BAZ Kabupaten, kemudian dana zakat tersebut didistribusikan kepada para mustahiq yang sangat membutuhkan dana atau digunakan untuk kegiatan produktif yang sangat menyerap banyak tenaga kerja, misalnya membantu para pengusaha kecil dan menengah. Dengan



demikian, dana zakat dapat dikelola dengan baik dan tepat sasaran sesuai dengan fungsi dan tujuan.

Dalam Undang-Undang Zakat tersebut terdapat kewajiban membayar zakat bagi orang yang telah memenuhi persyaratan tertentu yang dinamakan muzakki (pemberi zakat). Begitu pula, terdapat hak-hak bagi mereka yang memenuhi persyaratan tersebut untuk menerimanya yang dinamakan mustahiq penerima zakat). Muzakki, BAZ dan mustahiq terikat oleh peraturan perundang-undangan tentang zakat tersebut. Jika ada salah satu pihak yang melanggar ketentuan dalam Undang-Undang harus dikenai sanksi dan hukuman sesuai peraturan yang tercantum dalam Undang-Undang tersebut.<sup>56</sup>

#### **h. Hikmah Berzakat**

- 1) Membersihkan jiwa seorang mukmin dari bahaya yang ditimbulkan, dosa dan kesalahan-kesalahan serta dampak buruk di dalam hati.
- 2) Meringankan beban orang muslim yang memiliki hutang, dengan cara menutup hutang serta kewajiban yang mesti ditunaikan dari hutang.
- 3) Menghimpun hati yang tercerai berai di atas keimanan Islam.
- 4) Membantu dan menutupi kebutuhan serta kesusahan orang-orang miskin yang terhimpit hutang.
- 5) Membersihkan harta dan mengembangkan serta menjaga dan melindunginya dari berbagai musibah dengan berkah ketaatan kepada Allah Swt.
- 6) Menegakkan kemaslahatan umum menjadi tiang tegaknya kebahagiaan dan kehidupan masyarakat.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> M. As'ary, dkk., *Fikih Kelas X MA Peminatan Keagamaan*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 124.

<sup>57</sup> M. As'ary, dkk., *Fikih Kelas X MA Peminatan Keagamaan*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020), 126.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul yang penulis tulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

**Tabel 2.6**

### Penelitian Terdahulu

No	Nama Dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Ria Sartikaningrum (Skripsi, 2013) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel	Kelayakan aspek rekayasa media menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 34,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 16,40 dengan kategori “Sangat Baik” dan uji coba lapangan sebesar 17,80 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan

		<p>aspek komunikasi visual menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 54,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 42,60 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 44,19 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 44,78 dengan kategori “Sangat Baik”.</p> <p>Kelayakan aspek pembelajaran menurut penilaian ahli materi memperoleh rerata skor 82,00 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba perorangan sebesar 26,80 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 26,20 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 26,67 dengan</p>
--	--	--

		<p>kategori “Sangat Baik”. Selain itu, media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 3,22 yang masuk kategori “Cukup” dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang termasuk kategori “Sangat Tinggi”.</p>
2.	<p>Arsyad Harahap (Tesis, 2016) Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Kelas X SMA Negeri 1 Padang Sidinpuan</p>	<p>Berdasarkan hasil perhitungan variabel motivasi diperoleh <math>t_{hitung}</math> 15,55 dan <math>t_{tabel}</math> 2,000 berarti <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel}</math> menunjukkan bahwa <math>H_a</math> diterima dan <math>H_o</math> ditolak, dan hasil perhitungan variabel hasil belajar diperoleh <math>t' = 20,22</math> dan <math>t_{tabel}</math> 2,000 berarti <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel}</math> menunjukkan</p>

		<p>bahwa <math>H_a</math> diterima dan <math>H_o</math> ditolak, maka disimpulkan bahwa rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa kelas diberi perlakuan lebih baik dari pada kelas tanpa perlakuan.</p>
3.	<p>Entin Suwartin (Skripsi, 2017) Pengaruh Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> Media Studio Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi Zakat Fitrah dan Zakat Mal Kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dikategorikan sedang. Hal ini dapat kita lihat dari hasil penyebaran angket pada 40 orang siswa, siswa yang dikategorikan memiliki motivasi “tinggi” berjumlah 7 orang (17,5%), yang dikategorikan “sedang” berjumlah 27 orang (67,5%), dan yang dikategorikan “rendah” berjumlah 6 orang</p>

		<p>(15%).</p> <p>Sedangkan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dikategorikan sedang. Hal ini dapat dilihat dari hasil penyebaran angket pada 40 orang siswa yang dikategorikan memiliki motivasi belajar “tinggi” berjumlah 7 orang (17,5%), yang dikategorikan “sedang” berjumlah 23 orang (57,5%), dan yang dikategorikan “rendah” berjumlah 10 orang (25%).</p> <p>Setelah dilakukan analisa data, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa kelas kontrol.</p> <p>Hasil analisis data penyebaran</p>
--	--	--

		<p>angket dengan menggunakan rumus Uji-t menunjukkan bahwa <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel}</math> yaitu <math>(1,99 &lt; 7,8 &gt; 2,64)</math>. Oleh karena itu, <math>H_a</math> diterima dan <math>H_o</math> ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh media pembelajaran <i>Autoplay Media Studio</i> terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi zakat fitrah dan zakat mal kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang.</p>
--	--	---

Dari paparan penelitian diatas, terdapat persamaan yaitu dalam penelitian yang dilakukan sama-sama membahas dan meneliti tentang media pembelajaran permainan monopoli dan dari beberapa penelitian diatas sama-sama untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa pada materi zakat. Dan tentunya terdapat perbedaan pada subjek yang diteliti dan media pembelajaran yang digunakan, yaitu pada penelitian yang sebelumnya menggunakan media pembelajaran permainan monopoli untuk mengukur motivasi belajar siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1

Tempel pada materi akuntansi. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran monopoli untuk mengukur motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi zakat di Kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang.

### **C. Kerangka Berfikir**

Salah satu faktor penting dalam membangun pendidikan yang baik yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Guru harus terus mengembangkan kemampuan yang dimiliki, agar mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Dengan meningkatnya motivasi belajar, diharapkan siswa dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana belajar menyenangkan yang merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Maka, guru harus mampu menyajikan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Guru dapat mengembangkan beragam media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satunya adalah media permainan monopoli. Media permainan monopoli ini akan dikembangkan dengan inovasi lain yang



di dalamnya termuat isi materi tentang zakat. Media permainan monopoli yang dikembangkan adalah media visual berbentuk kotak persegi yang dimainkan oleh 4 orang pemain. Pemain mengawali permainan pada garis *start*, namun pemain harus terlebih dahulu mengocok dadu, dadu yang angkanya paling besar akan terlebih dahulu memulai permainan. Di dalam papan monopoli ini terdapat banyak petak yang masing-masing isinya beraneka ragam, seperti pemain dapat membeli bangunan-bangunan, membayar sedekah, dan lain sebagainya. Dan juga di beberapa petak pada permainan monopoli ini menyiapkan kartu berisi beberapa pernyataan dan pertanyaan yang dapat memberikan edukasi terkait materi zakat. Dipertandingan monopoli ini pun pemain akan belajar caranya membayar zakat mal maupun fitrah. Pemain yang memenangkan permainan ini adalah pemain yang lebih banyak mengeluarkan zakat.

Media pembelajaran permainan monopoli ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang mengusung konsep belajar sambil bermain. Media ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan baik dari aspek ukuran media, konsep permainan, dan nilai edukasi yang dihadirkan dalam media permainan monopoli ini. Diharapkan dengan adanya media ini dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga akan meningkatkan motivasi siswa dan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

#### **D. Hipotesis Produk**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>58</sup> Maka hipotesis peneliti didalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran permainan monopoli efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi zakat mata pelajaran fiqih di kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang.
2. Motivasi belajar siswa kelas X MA Al-Fathaniyyah mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada materi zakat mata pelajaran Fiqih.

---

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 96.