

Pengembangan Media Pembelajaran MOZAIK “Monopoli Zakat Interaktif” Dalam Memvisualisasikan Konsep dan Simulasi Hitung Zakat Maal

Oleh:

Isna Meilinda,

Anita Puji Astutik

Progam Studi Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2026



Latar Belakang Masalah

- Urgensi materi zakat maal dalam implementasi di masyarakat
- Kesulitan peserta didik dalam memahami konsep dan perhitungan zakat maal
- Belum tersedianya media interaktif yang dapat memvisualisasikan konsep dan perhitungan zakat maal

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana media pembelajaran MOZAIK “Monopoli Zakat Interaktif” ini mampu dalam memvisualisasikan konsep dan simulasi hitung zakat maal?

Tujuan Penelitian

Menghasilkan kebaruan media pembelajaran interaktif berbasis monopoli yang dapat memudahkan peserta didik dalam memvisualisasikan konsep dan simulasi hitung materi zakat maal

Penelitian Terdahulu

- [9] dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Dalam Fiqih Islam Materi Pokok Sholat Dan Zakat” pada jenjang VIII SMP
- [13] dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP” SMPN 2 Batu Hampar.
- [14] dengan judul “Gamifikasi dalam Pendidikan Islam Berasaskan Global Zakat Game: Bijak Zakat Versi 1.0 (GZG)”

Kebaruan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengupayakan agar siswa dapat belajar konsep dan simulasi hitung zakat maal secara langsung melalui media pembelajaran **MOZAIK “Monopoli Zakat Interaktif”** yang dirancang secara khusus untuk mempelajari zakat maal.

Media pembelajaran MOZAIK “Monopoli Zakat Interaktif” ini menyajikan bentuk pengalaman bermain monopoli yang menarik dan interaktif, dimana siswa bukan hanya sekedar memahami materi atau berlatih soal tetapi juga ikut terlibat langsung dalam penyelesaian persoalan hitung zakat maal

Metode

Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Thiagarajan (1974) dengan langkah-langkah 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*)



1. Define (Pendefinisian)
2. Design (Perancangan)
3. Development (Pengembangan)
4. Dissemination (Penyebaran)

Desain Media

A. Desain Papan Monopoli



B. Desain Kartu Properti

PERKEBUNAN KOPI	PERKEBUNAN KACANG
Harga Kopi 200 kg : Rp. 10.550.000 400 kg : Rp. 21.100.000 600 kg : Rp. 31.650.000 800 kg : Rp. 42.200.000 1 ton : Rp. 52.750.000 Dengan Irigasi : 10%	Harga Kacang 200 kg : Rp. 2.000.000 400 kg : Rp. 4.000.000 600 kg : Rp. 6.000.000 800 kg : Rp. 8.000.000 1 ton : Rp. 10.000.000 Dengan Irigasi : 10%
Harga Sewa : 2,5 % Harga Hipotek : 1 % Pendapatan	Harga Sewa : 2,5 % Harga Hipotek : 1 % Pendapatan
Haul : 1 tahun (saat panen) Nisab : 635 kg Kategori zakat : Zakat Kebun/Tani	Haul : 1 tahun (saat panen) Nisab : 635 kg Kategori zakat : Zakat Kebun/Tani
PETERNAKAN KAMBING	PETERNAKAN DOMBA
Harga Kambing 10 ekor : Rp. 35.000.000 20 ekor : Rp. 70.000.000 30 ekor : Rp. 105.000.000 40 ekor : Rp. 140.000.000 50 ekor : Rp. 175.000.000 Dengan Kandang : Rp. 5.000.000	Harga Domba 10 ekor : Rp. 32.000.000 20 ekor : Rp. 64.000.000 30 ekor : Rp. 96.000.000 40 ekor : Rp. 128.000.000 50 ekor : Rp. 160.000.000 Dengan Kandang : Rp. 5.000.000
Harga Sewa : 2,5 % Harga Hipotek : 1 % Pendapatan	Harga Sewa : 2,5 % Harga Hipotek : 1 % Pendapatan
Haul : 1 tahun Nisab : 40 ekor kambing Kategori zakat : Zakat Peternakan	Haul : 1 tahun Nisab : 40 ekor domba Kategori zakat : Zakat Peternakan

C. Desain Kartu Kesempatan dan Dana Umum



Hasil Validasi Media

A. Validasi Ahli Media

Validator	Indikator Penilaian	Nilai
Desain Visual	Tata letak elemen-elemen media sesuai dengan materi	4
	Desain permainan, pemilihan warna, dan teks	3
Interaktivitas	Kejelasan panduan bermain, langkah-langkah, dan pemenang permainan	4
	Kemampuan media dalam menumbuhkan interaktivitas pemain	5
Konsep Monopoli	Kesesuaian adaptasi elemen permainan dengan monopoli konvensional	4
	Kemampuan menyajikan perhitungan jual-beli zakat	5
Rata-rata		25

Dari tabel di atas memiliki indikator penilaian sejumlah 3 aspek dengan 6 butir pertanyaan penilaian. Adapun perhitungan skor rata-rata validasi media bernilai 25 sehingga dapat dihitung dalam presentase sebagai berikut:

$$\frac{25}{30} \times 100\% = 83,3\%$$

Jadi, dari skor di atas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berdasarkan validasi ahli media dikategorikan sangat layak dengan skor sebesar 83,3%.

B. Validasi Ahli Materi

Validator	Indikator Penilaian	Nilai
Ketepatan Penyajian Konsep Materi	Ketepatan penyajian konsep dasar zakat mal	4
	Ketepatan informasi mengenai jenis-jenis zakat yang dikenakan wajib zakat	5
	Ketepatan penjelasan komponen hitung zakat (haul, nisab, kadar)	4
Kemudahan Pemahaman Materi	Kemudahan siswa dalam memahami konsep dasar zakat mal	5
	Kemudahan siswa dalam memahami materi melalui papan monopoli	4
	Kemampuan media dalam menyajikan simulasi pembayaran dan pengumpulan zakat	4
	Kesesuaian materi yang disajikan dengan materi yang ada dalam kurikulum	5
Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran	Kesesuaian target peserta didik dalam permainan	4
	Kemampuan media dalam membantu siswa memenuhi standart kompetensi dasar materi zakat mal	4
Rata-rata		39

Dari tabel di atas memiliki indikator penilaian sejumlah 3 aspek dengan 9 butir penilaian. Adapun perhitungan skor rata-rata validasi ahli materi bernilai 39 sehingga dapat dihitung dalam presentase sebagai berikut:

$$39/45 \times 100\% = 86,6\%$$

Jadi, dari skor di atas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi dikategorikan sangat layak dengan perolehan skor sebesar 86,6%.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran MOZAIK “Monopoli Zakat Interaktif” dengan adaptasi permainan monopoli memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan penilaian uji validitas materi dan uji validitas media. Hal ini tampak dari hasil uji validitas media yang menunjukkan presentase sebesar 83,3% dan hasil uji validitas materi yang menunjukkan presentase sebesar 86,6%. Berdasarkan hasil penelitian mengemukakan bahwa media pembelajaran MOZAIK “Monopoli Zakat Interaktif” sebagai media pembelajaran untuk materi zakat mal di jenjang SMP dapat digunakan guru dalam pembelajaran dengan mudah, efektif, dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat diterapkan pada semua jenjang Sekolah Menengah secara menyeluruh sebagai kebaruan media dalam mendukung proses belajar-mengajar. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar media pembelajaran MOZAIK dapat diterapkan secara langsung untuk menguji keberhasilan dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Referensi

- [1] H. N. Alim, "Analisis Makna Zakat dalam Al-Quran: Kajian Teks dan Konteks," *Akad. J. Mhs. Humanis*, vol. 3, no. 3, pp. 161–169, 2023, doi: 10.37481/jmh.v3i3.617.
- [2] M. Saleh and S. Lubis, "Pengaruh Kesadaran Masyarakat Terhadap Kepatuhan Membayar Zakat Mal," *J. Ekon. dan Keuang. Syariah*, vol. 1, no. 1, pp. 26–34, 2022.
- [3] D. Suhendro, "Optimalisasi Pendistribusian Zakat Produktif dalam Upaya Membantu Perekonomian Masyarakat untuk Pengentasan Kemiskinan," *El-Mal J. Kaji. Ekon. Bisnis Islam*, vol. 3, no. 5, pp. 794–809, 2022, doi: 10.47467/elmal.v3i5.1093.
- [4] A. N. Aeni, P. Patmawati, R. N. Rizqiana, and S. Ratih Aulia, "Penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 1, pp. 4340–4350, 2023, doi: 10.31004/jptam.v7i1.5926.
- [5] R. Japar, M. Yusuf, and A. Mujahid, "Peran Zakat Maal dalam Pembangunan Ekonomi Menurut Al- Qur'an," *Anal. Accounting, Manag. Econ. Bus.*, vol. 2, no. 3, pp. 245–264, 2024, doi: 10.56855/analysis.v2i3.1201.
- [6] Lailatul Zannah, Maslahah Maslahah, Mieke Maylinda, M. Rafi saputra, and Mohammad Ridwan, "Analisis Macam-Macam Zakat Dan Wakaf Dalam Manajemen Filantropi," *J. Manaj. dan Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 5, pp. 140–153, 2024, doi: 10.61132/jmpai.v2i5.507.
- [7] W. Winatri, N. Alhidayatillah, and P. Perdamaian, "Zakat Maal, Masjid, dan Kesejahteraan: Lembaga Pengelola Zakat Masjid Nurul Iman, Ukui, Indonesia," *Idarotuna*, vol. 5, no. 1, p. 30, 2023, doi: 10.24014/idarotuna.v5i1.21838.
- [8] K. Sasmita and A. Kurniati, "Penerapan Metode Ceramah dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Zakat Fitrah dan Zakat Mal di SMPN II Kuta Baharu dan SMPN II Singkohor," *J. Penelit. Nusantara*, vol. 1, no. 3, pp. 60–68, 2025, doi: 10.59435/menulis.v1i3.66.
- [9] S. N. Alim, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash dalam Fiqih Islam Materi Pokok Sholat dan Zakat," *Munaddhomah J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 38–59, 2021, doi: 10.31538/munaddhomah.v2i1.66.
- [10] S. Susanti, F. Aminah, I. M. Assa'idah, M. W. Aulia, and T. Angelika, "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Pedagog. J. Pendidik. dan Ris.*, vol. 2, no. 2, pp. 86–93, 2024, [Online]. Available: <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10044/pdf>

Referensi

- [11] Paradita, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Early Child. Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 73–85, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ECIEJ>
- [12] I. Magdalena, R. O. Prabandani, E. S. Rini, M. A. Fitriani, and A. A. Putri, "Analisis Pengembangan Bahan Ajar," *J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 2, pp. 170–187, 2020.
- [13] E. Lazuardi and M. Botifar, "Penerapan Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP," *Hamalatul Qur'an J. Ilmu Ilmu Alqur'an*, vol. 5, no. 2, pp. 373–381, 2024, doi: 10.37985/hq.v5i2.226.
- [14] Azman Ab Rahman, Ibrahim Hussin Ibrahim, Tengku Mansur Tengku Zainal Abidin, and Ahmad Anis Muhd Fauzi, "Gamifikasi Dalam Pendidikan Islam Berasaskan Global Zakat Game: Bijak Zakat Versi 1.0 (Gzg)," *Int. J. Islam. Stud.*, vol. 6, no. 1, pp. 2289–9944, 2017, [Online]. Available: <http://myjms.mohe.gov.my/index.php/alqanatir>
- [15] A. Fathoni, H. D. Surjono, A. Mustadi, and W. Kurniawati, "Peran Multimedia Interaktif Bagi Keberhasilan Pembelajaran Sistem Peredaran Darah," *J. Kependidikan Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 147–157, 2021, doi: 10.21831/jk.v5i2.33931.
- [16] A. M. Diana Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Pendidik. Dasar Dan Sos. Hum.*, vol. 2, no. 2, p. 367, 2022, doi: 10.53625/jpdsh.v2i2.4290.
- [17] A. P. Astutik, R. S. Untari, and A. M. Putri, "Penggunaan Media Animasi 'Muroja'ah for Kids' untuk Meningkatkan Hafalan Anak," *Community Empower.*, vol. 6, no. 4, pp. 682–687, 2021, doi: 10.31603/ce.4579.
- [18] A. R. Farida and A. P. Astutik, "Efektivitas game komunikata pada mata pelajaran PAIBP di SMP At-Tibyan Pasuruan," *Ta'dibuna J. Pendidik. Islam*, vol. 10, no. 2, p. 255, 2021, doi: 10.32832/tadibuna.v10i2.4858.
- [19] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, 5th ed. Bandung: ALFABETA, 2022.
- [20] S. R. Rindrayani, Rustiyana, L. Judijanto, G. Abdullah, and A. D. Ardiyanti, *Metode Penelitian dan Pengembangan: R&D Research and Development*, 1st ed. Jambi: Penerbit Buku Sonpedia, 2025.

Referensi

- [21] S. Y. Sudikan, T. Indarti, and Faizin, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang, 2023.
- [22] S. Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2021.
- [23] A. K. Ulfah et al., *Ragam Analisa Data Penelitian (Sastra, Riset, dan Pengembangan)*, 1st ed. Pamekasan: IAIN Madura Press, 2022.
- [24] A. Rahmadani, A. Ariyanto, N. N. Shofia Rohmah, Y. Maftuhah Hidayati, and A. Desstya, "Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. Citra Bakti*, vol. 10, no. 1, pp. 127–141, 2023, doi: 10.38048/jipcb.v10i1.1415.
- [25] M. Ashari, M. Jaya Adi Putra, and E. Astuti Mulyani, "Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Permainan Monopoli Mauliza," *IJEDR Indones. J. Educ. Dev. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 177–181, 2024, doi: <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1661>.
- [26] M. Isnaini et al., "Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Untuk Siswa SMP," *J. Ilmu Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 04, no. 01, pp. 1–12, 2025, doi: <https://doi.org/10.58706/jipp>.
- [27] L. Affandi et al., "Penggunaan Alat Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran dalam Kegiatan Bermain sambil Belajar," *Glob. Educ. J.*, vol. 1, no. 3, pp. 141–149, 2023, doi: 10.59525/gej.v1i3.152.
- [28] E. Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn," *Pedagog. J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2021, doi: 10.56393/pedagogi.v1i1.74.
- [29] Samirah, H. Dalimunthe, and L. Puji, "Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Zakat pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 7 Tanjung Medan," *J. 21st Century ...*, vol. 1, no. 2006, pp. 228–232, 2025, [Online]. Available: <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/j21cl/article/download/98/97>

