

# Artikel MOZAIK Isna Meilinda.docx

*by* Cek Turnitin

---

**Submission date:** 02-Nov-2025 04:01AM (UTC+0300)

**Submission ID:** 2800084412

**File name:** Artikel\_MOZAIK\_Isna\_Meilinda.docx (4.9M)

**Word count:** 4519

**Character count:** 28851

## Pengembangan Media Pembelajaran MOZAIK “Monopoli Zakat Interaktif” dalam Memvisualisasikan Konsep dan Simulasi Hitung Zakat Mal

Isna Meilinda<sup>1)</sup>, Anita Puji Astutik<sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
[\\*anitapujiaastutik@umsida.ac.id](mailto:anitapujiaastutik@umsida.ac.id)

**Abstract.** *The purpose of this study is to develop interactive monopoly-based learning media for Junior High School level in facilitating the understanding of the concept material and simulation of calculating zakat mal. The development model used follows the 4D development model (Define, Design, Development, and Dissemination). The steps include defining, designing, developing, and disseminating. Based on the validation of media experts and material experts, the results of the study indicate that the MOZAIK learning media product has a very feasible value. With a percentage of 83.3% based on the results of the media expert test, and 86.6% based on the results of the material expert test. From this assessment, it can be said that this learning media can be used as an appropriate, effective, and interactive media in teaching and learning activities. The advantages and superiority of this MOZAIK learning media product are seen from its attractive design and concept so that it can increase the interactivity of teachers and students in learning. The weakness of this study lies in the dissemination stage that has not been carried out to measure the success of the learning media in improving student learning outcomes.*

**Keywords** - Zakat Mal, Zakat Monopoly, Interactive Media

**Abstrak.** *Tujuan penelitian ini adalah untuk pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli interaktif untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama dalam mempermudah pemahaman materi konsep dan simulasi hitung zakat mal. Model pengembangan yang digunakan dengan mengikuti model pengembangan 4D (Define, Design, Development, and Dissemination). Langkah-langkahnya meliputi pendefinisian, pembuatan desain, pengembangan, dan penyebaran. Berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi, maka hasil penelitian menunjukkan adanya produk media pembelajaran MOZAIK memiliki nilai sangat layak. Dengan presentase sebesar 83,3% berdasarkan dari hasil uji ahli media, dan 86,6% berdasarkan dari hasil uji ahli materi. Dari penilaian tersebut sehingga dapat dikatakan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media yang tepat, efektif, dan interaktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Kelebihan dan keunggulan produk media pembelajaran MOZAIK ini terlihat dari desain dan konsep yang menarik sehingga mampu meningkatkan interaktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Kelemahan penelitian ini terletak pada tahapan penyebaran yang belum dilakukan untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.*

**Kata Kunci** – Zakat Mal, Monopoli Zakat, Media Interaktif

### I. PENDAHULUAN

Zakat merupakan salah satu unsur penting dalam agama Islam sebagai kewajiban yang harus ditunaikan oleh umat Islam [1]. Kewajiban membayar zakat telah menjadi aturan agama yang dapat membawa kepatuhan yang besar kepada masyarakat untuk melaksanakannya [2]. Dengan adanya zakat sendiri mempunyai fungsi sosial yang dapat membantu meringankan kebutuhan sesama umat muslim serta bernilai ibadah bagi pemberi zakat [3]. Begitu pentingnya mengetahui kewajiban umat Islam dalam membayar zakat sehingga materi zakat menjadi salah satu materi wajib yang diberikan di jenjang sekolah untuk mendidik anak mengenai kepatuhan membayar zakat, terutamanya sendiri dalam perhitungan zakat mal [4].

Zakat mal sendiri diartikan sebagai sebagian harta benda yang wajib dikeluarkan oleh umat islam yang telah memenuhi nisab dan haul kepemilikan harta dan sesuai dengan kriteria wajib zakat [5]. Dengan beberapa jenis harta benda yang wajib dikenakan zakat, yakni emas dan perak, zakat pertanian, zakat penghasilan, zakat perniagaan, dan zakat hasil ternak [6]. Bentuk zakat mal ini diperuntukkan bagi umat islam yang memiliki kelebihan kekayaan yang digunakan untuk kesejahteraan umum, khususnya untuk membantu sesama umat islam lainnya [7].

Pembelajaran mengenai zakat mal telah diberikan kepada peserta didik di jenjang Sekolah Menengah Pertama untuk dapat memberikan pelajaran mengenai kepatuhan membayar sejak dini. Namun dalam kenyataannya, masih banyak peserta didik yang kurang mampu dalam memahami materi zakat mal secara keseluruhan [8]. Kesulitan siswa dalam memahami materi zakat mal terletak pada pemahaman materi yang rumit dengan banyaknya istilah-istilah Arab yang asing, ditambah lagi dengan adanya perhitungan zakat yang banyak dan juga kompleks. Kebanyakan dari mereka cenderung menganggap materi zakat maal sebagai salah satu materi yang sulit dipahami karena terdapat banyak perhitungan yang mengharuskan untuk menghafal besarnya [9].

Kondisi yang dialami ini disebabkan karena beberapa faktor yang mempengaruhi, yakni tidak tersedianya media pembelajaran yang mendukung, metode pembelajaran hanya berbasis ceramah, dan kurangnya motivasi belajar siswa [10]. Dilihat dari segi pemenuhan kebutuhan media pembelajaran sendiri, pada dasarnya media pembelajaran mengambil peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran [11]. Dalam mendukung terlaksananya pembelajaran yang interaktif, guru membutuhkan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukan hanya sebagai perantara saja, tetapi juga dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam memahami pembelajaran [12].

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [9] dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Dalam Fiqh Islam Materi Pokok Sholat Dan Zakat” pada jenjang VIII SMP menunjukkan respon positif peserta didik dengan kategori kelayakan media baik atau valid. Dalam penelitian lain yang serupa dilakukan oleh [13] dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP” pada materi zakat menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMPN 2 Batu Hampar. Penelitian lainnya mengenai media pembelajaran juga dilakukan oleh [14] dengan judul “Gamifikasi dalam Pendidikan Islam Berasaskan Global Zakat Game: Bijak Zakat Versi 1.0 (GZG)” yang menunjukkan hasil bahwa pengaplikasian elemen permainan dalam pembelajaran merupakan salah satu alternatif baru yang dapat diterapkan dalam sistem pendidikan. Gamifikasi mampu meringankan proses penyampaian ilmu-ilmu islam dengan inovasi baru yang dikenalkan dalam bentuk permainan.

Namun, dalam pengembangan media yang telah dilakukan sebelumnya, masih belum terdapat media interaktif terkhususnya yang memungkinkan siswa secara langsung dapat belajar memvisualisasikan konsep dan simulasi hitung zakat maal melalui percobaan langsung. Dalam pembelajaran di kelas sendiri dibutuhkan adanya media interaktif untuk dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran [15]. Penggunaan media dalam pembelajaran dinilai dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang luar biasa bagi siswa dan juga guru dalam mempermudah jalannya kegiatan pembelajaran [16]. Jenis media pembelajaran yang dipilih dalam menyampaikan materi menjadi salah satu faktor yang penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran [17]. Selain media pembelajaran, tentunya harus didampingi oleh guru sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran serta adanya interaksi timbal balik dari peserta didik yang mampu menghidupkan pembelajaran [18].

Untuk itu, dalam penelitian yang dilakukan ini 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. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran MOZAIK “Monopoli Zakat Interaktif” bertujuan untuk menghadirkan sebuah inovasi baru dalam ranah pendidikan, khususnya dalam materi pembelajaran zakat maal. Melalui media pembelajaran yang dirancang secara cermat ini, diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan mempermudah dalam pemahaman materi dengan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau yang biasa disebut penelitian pengembangan. Metode penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan dalam meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji validitas produk yang telah dibuat sebelumnya [19]. Peneliti dalam hal ini melakukan sebuah penelitian untuk menciptakan produk baru dan menguji keefektifan produk yang telah dibuat. Model penelitian yang digunakan adalah model Thiagarajan (1974) dengan langkah-langkah 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) [20].

Pada tahapan model 4D ini meliputi beberapa langkah-langkah yang dilakukan, diantaranya:

1. *Define*, tahapan analisis kebutuhan dilakukan melalui kegiatan observasi dan studi literatur terkait kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran Fiqih di jenjang SMP. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk memahami kebutuhan peserta didik sehingga dapat secara efektif digunakan [21].
2. *Design*, tahapan desain ini dimulai dengan membuat rancangan media pembelajaran yang akan digunakan. Monopoli sebagai sebuah media yang menjadi adaptasi dalam media pembelajaran ini dipilih karena memiliki kesamaan dalam konsep dan adanya perhitungan jual beli, sehingga memudahkan dalam menyederhanakannya ke dalam konsep zakat maal.
3. *Development*, tahapan pengembangan dilakukan setelah melalui tahapan perancangan produk media pembelajaran. Proses pengembangan media dilakukan dengan mengadaptasi konsep permainan monopoli konvensional ke dalam monopoli zakat maal. Pengembangan ini dimulai dengan membuat papan permainan,

kartu kepemilikan properti, kartu kesempatan, kartu dana umum, hingga pedoman permainan. Dilanjutkan dengan uji validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media.

4. *Dissemination*, tahapan penyebaran dilakukan dengan memproduksi produk yang siap pakai untuk dapat dijangkau oleh kalangan siswa, guru, maupun lembaga pendidikan.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran MOZAIK ini adalah metode analisis data deskriptif kualitatif dan metode analisis data deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif digunakan dalam memperoleh kesimpulan dari data yang telah disajikan berupa masukan, saran, dan kritik dalam revisi produk media pembelajaran [22]. Sedangkan metode analisis data deskriptif kuantitatif digunakan dalam pengolahan data secara sistematis dalam bentuk angka untuk memperoleh suatu kesimpulan secara umum berdasarkan dari hasil uji ahli media dan ahli materi [23]. Data yang diperoleh dari penilaian tersebut kemudian dikonversi dalam data kualitatif dengan bentuk interval menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P = Persentase validasi

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$  = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100 = Konstanta

Perhitungan nilai dalam angket validasi dilakukan dengan mengacu pada pedoman skor penilaian validasi ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian**

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Hasil dari perhitungan yang diperoleh kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran dengan mengacu pada tabel kategori kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 2. Tingkat Kelayakan Media**

Tingkat Kelayakan	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	≤ 20%

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4D, dengan tahapan yang dilaksanakan secara berurutan dan menggunakan data-data yang relevan.

Pertama dimulai dari tahapan pendefinisian, pada tahapan ini akan dilakukan analisis untuk mengetahui permasalahan, dengan beberapa analisis yaitu (1) analisis ujung depan, ditemukan bahwa: metode pengajaran yang dilakukan terlalu sulit untuk dipahami, serta belum terdapat media pembelajaran yang memadai dalam materi zakat mal. (2) analisis siswa, ditemukan bahwa: sebagian besar siswa kesulitan dalam memahami materi zakat mal dikarenakan banyaknya istilah arab yang asing disertai dengan perhitungan besaran zakat yang rumit dengan berbagai macam jenisnya. (3) analisis konsep, ditemukan bahwa: materi zakat mal pada jenjang Sekolah Menengah Pertama sangat perlu untuk diberikan kebaruan media pembelajaran sehingga memudahkan dalam memberikan pengertian pada siswa.

Tahap kedua yaitu tahap desain. Pada tahap ini hal yang dilakukan yaitu: 1) Pembuatan desain papan permainan monopoli dengan menyesuaikan petak-petak menjadi wajib zakat, pemilihan elemen, warna, dan teks agar terlihat

menarik. 2) Merancang desain kartu kepemilikan properti, disesuaikan dengan jenis-jenis zakat serta nisab, haul, dan kadarnya. Pemberian identitas warna untuk menjadi pembeda setiap kartu. 3) Menyusun desain konsep peraturan permainan. Dimulai dari pengaturan pemain, langkah-langkah bermain, batasan jual-beli, bank monopoli, dan pemenang permainan.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan yaitu: 1) Mencetak desain papan permainan beserta kartu-kartu dan lain-lainnya menjadi suatu produk jadi yang siap pakai. 2) Melakukan uji validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan.

Tahap keempat yaitu tahap penyebaran. Pada tahap penyebaran kegiatan yang dilakukan yakni menyebarluaskan produk jadi yang sudah siap digunakan untuk dapat dijangkau oleh siswa, guru, maupun lembaga pendidikan.

**Tabel 3. 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
<b>Rata-rata</b>		<b>25</b>

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%.

**Tabel 4. Validasi Ahli Materi**

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

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:

$$\frac{39}{45} \times 100\% = 86,6\%$$



- Dana Umum dan Kesempatan: ketika pemain berhenti pada petak Dana Umum atau Kesempatan maka dapat mengambil satu kartu yang sesuai. Kartu-kartu ini dapat berisi keuntungan ataupun musibah yang menentukan jalannya pemain di petak selanjutnya.
- Petak Wajib Biaya: petak-petak berwarna hijau yang tersebar mengharuskan setiap pemain untuk membayar tarif biaya wajib yang dikeluarkan. Biaya ini merupakan pengeluaran rutin yang biasanya dilakukan dalam sehari-hari untuk mengelola aset dan properti.
- Petak Masuk Penjara: jika pemain berada pada petak ini maka akan kehilangan giliran bermain selama satu putaran. Dimana dalam kondisi ini pemain mengalami kendala dalam mengelola hartanya, sehingga berdampak pada kewajiban zakatnya.

BUTIK BUSANA	TOKO ROTI	ZAKAT EMAS	ZAKAT PERAK
<b>Harga Busana</b> 1 butik : Rp. 120.000.000 2 butik : Rp. 240.000.000 3 butik : Rp. 360.000.000 4 butik : Rp. 480.000.000 5 butik : Rp. 600.000.000 Dengan Pusat Grosir : Sewa 2x lipat	<b>Harga Roti</b> 1 toko : Rp. 60.000.000 2 toko : Rp. 120.000.000 3 toko : Rp. 240.000.000 4 toko : Rp. 360.000.000 5 toko : Rp. 480.000.000 Dengan Brankas : Sewa 2x lipat	<b>Harga Emas</b> 50 g : Rp. 94.395.000 100 g : Rp. 188.792.000 250 g : Rp. 471.515.000 500 g : Rp. 942.820.000 1000 g : Rp. 1.885.600.000 Dengan Brankas : Sewa 2x lipat	<b>Harga Perak</b> 400 g : Rp. 8.000.000 800 g : Rp. 16.000.000 1000 g : Rp. 32.000.000 2000 g : Rp. 64.000.000 3000 g : Rp. 128.000.000 Dengan Brankas : Sewa 2x lipat
Harga Sewa : 2,5 % Harga Hipotek : % Pendapatan	Harga Sewa : 2,5 % Harga Hipotek : % Pendapatan	Harga Sewa : 2,5 % Harga Hipotek : % Pendapatan	Harga Sewa : 2,5 % Harga Hipotek : % Pendapatan
Haul : 1 tahun kepemilikan Nisab : Nisab harga emas Kategori zakat : Zakat Perniagaan	Haul : 1 tahun kepemilikan Nisab : Nisab harga emas Kategori zakat : Zakat Perniagaan	Haul : 1 tahun kepemilikan Nisab : 85 g Kategori zakat : Zakat Emas & Perak	Haul : 1 tahun kepemilikan Nisab : 199 g Kategori zakat : Zakat Emas & Perak

  

PERKEBUNAN KOPI	PERKEBUNAN KACANG	PETERNAKAN KAMBING	PETERNAKAN DOMBA
<b>Harga Kopi</b> 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%	<b>Harga Kacang</b> 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%	<b>Harga Kambing</b> 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	<b>Harga Domba</b> 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 : % Pendapatan	Harga Sewa : 2,5 % Harga Hipotek : % Pendapatan	Harga Sewa : 2,5 % Harga Hipotek : % Pendapatan	Harga Sewa : 2,5 % Harga Hipotek : % Pendapatan
Haul : 1 tahun (saat panen) Nisab : 695 kg Kategori zakat : Zakat Kebun/Tani	Haul : 1 tahun (saat panen) Nisab : 695 kg Kategori zakat : Zakat Kebun/Tani	Haul : 1 tahun Nisab : 40 ekor kambing Kategori zakat : Zakat Peternakan	Haul : 1 tahun Nisab : 40 ekor domba Kategori zakat : Zakat Peternakan

Gambar 2. Desain Kartu Properti

Dalam permainan ini, kartu properti berfungsi sebagai representasi dari berbagai jenis harta atau aset yang telah memenuhi wajib zakat. Setiap kali pemain membeli properti yang berada di petak-petak papan, pemain tersebut akan mendapatkan kartu properti yang sesuai dengan properti yang dibeli. Kartu-kartu properti yang diberikan bukan hanya mencantumkan nilai properti, tetapi juga menjadi instrumen utama untuk mengukur dan menghitung zakat. Untuk memudahkan pemain dalam mengidentifikasi jenis harta dan aturan zakat yang berlaku, kartu properti dikelompokkan berdasarkan warna yang disesuaikan dengan jenis zakatnya:

- Warna Merah Muda: Zakat Perniagaan. Petak-petak berwarna merah muda mewakili aset-aset perdagangan atau perniagaan, seperti toko, gudang, atau pusat perbelanjaan.
- Warna Kuning: Zakat Emas dan Perak. Petak-petak berwarna kuning menggambarkan kepemilikan emas dan perak.
- Warna Hijau: Zakat Perkebunan/Pertanian. Petak-petak berwarna hijau merepresentasikan hasil-hasil pertanian seperti sawah, ladang, atau perkebunan.
- Warna Biru: Zakat Peternakan. Petak-petak berwarna biru melambangkan kepemilikan hewan ternak, seperti sapi, kambing, atau domba.



Gambar 3. Kartu Kesempatan dan Dana Umum

Petak kesempatan berada di salah satu sudut papan dengan tanda tanya (?) sebagai penanda untuk pemain dapat berhenti. Ketika pemain berhenti di petak ini, maka mereka harus mengambil kartu kesempatan yang berisi instruksi atau skenario tertentu yang bisa memengaruhi harta mereka, baik menambah atau mengurangi. Sedangkan kartu Dana Umum berisi bantuan dari lembaga sosial atau hasil dari keberkahan zakat yang dikelola dengan baik. Kartu ini dapat memberikan keuntungan ataupun tantangan sosial bagi pemiliknya. Dengan adanya kartu ini dapat menentukan langkah selanjutnya yang akan diambil oleh pemain. Adapun mengenai panduan bermain dalam permainan tercantum dalam uraian berikut ini:

A. Langkah-Langkah Permainan

1. Setiap pemain memilih pion dan menerima modal awal (misal Rp 500.000.000) dari Bank Zakat
2. Pemain berjalan secara bergiliran sesuai dengan urutan bermain dengan menggulingkan angka dadu dan berpindah sesuai angka yang muncul
3. Jika berhenti di petak properti (belum dimiliki):
  - a. Pemain dapat membeli usaha (pendapatan tahunan ditulis di kartu properti).
  - b. Harga pembelian: setara pendapatan usaha (misalnya Rp 120.000.000 untuk 1 butik).
4. Jika usaha dimiliki pemain lain maka pemain harus membayar sewa (zakat) berdasarkan penghasilan usaha tersebut (2.5%).
5. Pemain dapat membangun cabang toko (hingga 5), atau pusat grosir untuk menaikkan pendapatan dan sewa.
6. Setiap satu putaran (dihitung 1 tahun) jika kembali ke petak START maka pemain wajib menghitung dan menunaikan zakat maal atas harta yang dimiliki
7. Hasil perhitungan zakat diserahkan kepada Amil Zakat untuk dikumpulkan
8. Pemain yang tidak mampu membayar zakat dalam satu putaran dapat menggadaikan properti yang dimiliki kepada Bank
9. Kartu Dana Umum dan Kesempatan dapat diambil untuk mendapatkan bonus dan tantangan sosial.
10. Lama waktu bermain ditentukan oleh Fasilitator (Guru) atau sesuai dengan target capaian hasil zakat yang telah disepakati.

B. Ketentuan Pendapatan dan Zakat

1. Setelah pemain melewati "START" satu kali putaran penuh, dianggap telah melewati 1 tahun (haul).
2. Pemain wajib menghitung zakat penghasilan:
  - a. Jika pendapatan total  $\geq$  nisab maka harus mengeluarkan zakat 2.5% dari pendapatan bersih.
  - b. Zakat dibayarkan ke "Bank Zakat" (dikelola panitia/amil).  
Zakat dibayarkan berdasarkan jenis harta:
    1. Emas: 2.5% jika mencapai nisab (85 gram emas).
    2. Hasil pertanian: 5%-10% tergantung sistem irigasi.
    3. Ternak: sesuai jumlah hewan.
    4. Perniagaan: 2.5% jika mencapai nisab bulanan (setara 653 kg beras).
    5. Harta rikas: 20% dari harta temuan
3. Pemain yang menunda zakat lebih dari 1 haul akan dikenakan denda moral:
  - a. Kehilangan giliran, atau
  - b. Kehilangan properti yang ditunda zakatnya.

C. Ketentuan Pemenang Permainan

1. Pemenang adalah pemain yang mampu menunaikan zakat dengan benar dan konsisten, serta memiliki keberhasilan finansial di akhir permainan.
2. Kriteria pemenang:
  - a. Kepatuhan membayar zakat (dihitung dari catatan lembar zakat).

- b. Jumlah properti dan aset yang tidak dalam hipotek.
- c. Dana kas yang tersisa

Dari adanya media pembelajaran MOZAIK yang telah dikembangkan ini, menunjukkan bahwa penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi zakat pada siswa SMP dengan menggunakan mind mapping. Media pembelajaran mind mapping ini berusaha memvisualisasikan hubungan antar konsep sehingga siswa lebih mudah mengingat langkah-langkah dan manfaat sosial zakat. Hasil dari penerapan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam materi zakat, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong kerja sama dalam kelompok [29].

Penelitian R&D pengembangan monopoli ini mendukung penelitian sebelumnya yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dengan jenis ini memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Serta memiliki keunggulan dalam menciptakan interaktivitas antar siswa sehingga memudahkan dalam membuka forum diskusi bersama untuk memecahkan suatu masalah. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memudahkan proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik, interaktivitas belajar siswa meningkat, memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar, dan memiliki kesempatan untuk belajar berproses bersama dengan teman-teman melalui kreativitas mereka sendiri.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yakni dalam tahapan penelitian hanya dilakukan hingga validasi ahli dan belum melalui tahapan penyebaran langsung kepada siswa. Sehingga belum terdapat pengujian secara kuantitatif penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

#### IV. SIMPULAN

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 Baru dan SMPN II Singkohor," *J. Penelit. Nusan.*, 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 Riset*, vol. 2, no. 2, pp. 86–93, 2024, [Online]. Available: <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10044/pdf>
- [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/alqanadir>
- [15] A. Fathoni, H. D. Surjono, A. Mustadi, and W. Kumiawati, "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.
- [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. Kumiawati, "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>

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.journal.iel-education.org">www.journal.iel-education.org</a> Internet Source	4%
2	Nuryanah Nuryanah, Linda Zakiah, Fahrurrozi Fahrurrozi, Uswatun Hasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	2%
3	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	2%
4	Miladiyati Isnaini, Miftahul Fithri Nurirrohmah, Moh. Khoirul Muslim, Mokhamad Misbakhul Anam et al. "Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SMP", Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran, 2025 Publication	2%
5	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	1%
6	Moch. Ibnu Ain, Cindy Cahyaning Astuti. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Antartika 1 Sidoarjo", Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL), 2023 Publication	1%

7 Tanti Nira Putri, Durinda Puspasari. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis CASE (Creative, Active, Systematic, Effective) pada Mata Pelajaran Korespondensi", *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2022  
Publication 1%

---

8 Submitted to Universitas Sanata Dharma  
Student Paper 1%

---

9 [ejurnal.kampusakademik.co.id](http://ejurnal.kampusakademik.co.id)  
Internet Source 1%

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On