

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Agama Islam tidak hanya memberikan pengajaran tentang cara beribadah kepada Allah SWT, tetapi juga memberikan panduan dalam hal interaksi sosial manusia. Salah satu aspek penting dalam hal ini adalah zakat. Zakat dianggap sebagai cara untuk memperkuat hubungan antara manusia dengan Allah, karena dianggap sebagai bentuk pengabdian kepada-Nya. Selain itu, zakat juga memiliki dampak positif dalam meningkatkan hubungan antarmanusia, dengan membantu mengatasi masalah ketimpangan sosial dalam kehidupan. (Saprida, 2015). Untuk itu, karena Allah telah memerintahkan zakat dalam Al-Qur'an, umat Islam tidak boleh memandangnya sebagai kewajiban yang memberatkan untuk dipenuhi, melainkan sebagai kebutuhan. Oleh karena itu, pengetahuan tentang zakat sangat penting bagi umat Islam. (Rosadi, 2019).

Terdapat dua macam zakat yang disebutkan dalam Al-Qur'an dan hadits, yakni zakat fitrah dan zakat mal. Zakat mal ditunaikan untuk mensucikan harta, sedangkan zakat fitrah untuk mensucikan jiwa (Ali, 2015). Zakat fitrah harus dibayarkan sejak awal Ramadhan hingga awal Syawal sebelum shalat Idul Fitri, sedangkan zakat mal hanya dibayarkan setelah harta pemiliknya mencapai nisab dan haul. Perbedaan antara zakat fitrah dan zakat mal adalah jumlah dan jenis harta yang harus dibayarkan.

Zakat fitrah ditunaikan dengan makanan pokok daerah setempat. Sedangkan zakat mal dikaitkan dengan berbagai harta, antara lain zakat barang dagangan, hasil pertanian, zakat emas, zakat perak, zakat hewan, dan lain-lain (Rosyada, 2021).

Pemerintah telah memasukkan materi zakat fitrah dan zakat mal dalam silabus kurikulum 2013 pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Siswa di Sekolah Menengah Pertama diinstruksikan belajar mengenai materi ini. Melalui pembelajaran materi ini siswa diharapkan bisa memahami zakat dan menunaikan zakat sesuai dengan syariat Islam dan dapat menunjukkan perilaku taat dan peduli sebagai pelajaran dari materi zakat.

Namun, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Arafat, 2022) terhadap siswa kelas IX-C SMP Kartika II-2 Bandar Lampung mengenai materi zakat dengan nilai KKM 70 menunjukkan bahwa hanya 47,82% siswa yang mencapai nilai tersebut. Sisanya, sebanyak 52,18%, masih belum menguasai materi tersebut. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Titim, 2017) terhadap hasil belajar siswa mengenai materi zakat fitrah dan zakat mal di SMP Negeri 1 Setu Bekasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas masih berada di bawah KKM, dengan tingkat ketuntasan belajar yang masih di bawah 50%.

Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan (Aziz, 2015) mengungkapkan bahwa Microsoft *PowerPoint* adalah media yang paling umum digunakan oleh guru dalam pembelajaran PAI. Meskipun program

ini terbukti efektif dan mudah digunakan, namun seringkali kegiatan pembelajaran hanya melibatkan siswa secara pasif ketika menggunakan media ini. Siswa hanya duduk mendengarkan dan melihat apa yang ditampilkan di slide PowerPoint tanpa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. (Rahayu, 2021) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa buku pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang digunakan sejauh ini memiliki tampilan yang kurang menarik. Hal ini disebabkan oleh dominasi tulisan dan sedikitnya gambar ilustrasi dalam buku tersebut, sehingga kesannya terlihat monoton. Akibatnya, buku bacaan yang monoton ini cenderung mengurangi minat siswa untuk membaca, karena mereka tidak tertarik terhadap materi yang dipelajari.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil wawancara secara personal dengan siswa kelas IX SMPN 92 Jakarta menyebutkan bahwa masih merasa kesulitan terutama dalam penghitungan zakat mal karena jenisnya banyak dan terkadang membingungkan. Selain itu, guru PAI SMPN 92 Jakarta juga menjelaskan bahwa selama pembelajaran PAI hanya menggunakan buku teks dengan metode ceramah saja. Hal ini dirasakan oleh peserta didik dalam wawancara, terkadang selama pembelajaran merasa bosan, mengantuk, dan kurang antusias dalam belajar karena guru hanya menggunakan buku saja selama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pun terkadang menggunakan *Powerpoint* yang hanya dikirim melalui grup dan dominan PPT berisi teks saja. Sehingga dalam wawancara tersebut, kebutuhan peserta didik adalah dibutuhkannya media

pembelajaran yang menarik, tidak hanya berisikan teks, ada unsur gambar-gambar yang menarik supaya tidak bosan saat belajar serta memudahkan dalam memahami materi.

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa masih ada siswa yang belum sepenuhnya memahami materi zakat, terutama dalam hal penghitungan zakat mal. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas materi zakat yang membutuhkan contoh penggambaran dalam konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dengan pendekatan ceramah saja kurang efektif. Selain itu, kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh pendidik juga menyebabkan peserta didik kehilangan minat karena cepat merasa bosan dan mengantuk (Mahdalina, 2018).

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, diperlukan variasi dalam metode penyampaian materi zakat melalui media pembelajaran yang menarik, tidak monoton, dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut. Hal ini penting karena pemahaman yang baik mengenai zakat menjadi kunci bagi peserta didik untuk melaksanakan dan menerapkan zakat dengan benar sesuai dengan prinsip-prinsip agama Islam. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses ini adalah komik.

Umumnya, komik dikenal sebagai bentuk narasi yang didukung oleh urutan gambar. Meskipun ada pendapat yang menyebutnya sebagai gambar bercerita, komik masih dapat dinikmati oleh pembaca tanpa

adanya narasi seperti menonton televisi atau film layar lebar (Dihyah, 2021). Penggunaannya yang meluas dengan ilustrasi yang berwarna, alur yang singkat, dan karakter tokoh yang realistis, menjadikan komik populer di berbagai kalangan, dari anak-anak hingga dewasa (Widasari, 2021). Oleh karena itu, memanfaatkan komik dalam proses pembelajaran akan mendorong peserta didik untuk berimajinasi melalui contoh situasi yang nyata dalam sebuah cerita, sehingga memungkinkan mereka untuk meresapi dan memahami materi yang disajikan dalam komik.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Dihyah, 2021) yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah DDI Pekkabata didapatkan bahwa media komik strip dalam pembelajaran akidah akhlak mendapat respon yang sangat positif dari peserta didik dengan presentase 92%. Selain itu, dalam penelitian (Mahdiyah, 2021) di SMP Ma'arif Batu didapatkan respon peserta didik dengan presentase 84,4% kategori sangat baik dalam penggunaan media E-komik pada materi PAI. Beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik praktis digunakan dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, sangat tepat jika pendidik mengembangkan media komik sebagai media dalam proses pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran komik pada materi zakat dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi dan perhitungan zakat (Zainurotul, 2021). Hal ini dikarenakan siswa umumnya kurang tertarik dengan buku teks yang tidak didukung oleh gambar dan ilustrasi. Dengan menggunakan media komik, di mana teks yang terkait

dengan pembelajaran disajikan dalam bentuk gambar ilustrasi yang menarik, siswa akan lebih mudah memahami materi zakat dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa terasa membosankan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk menjadikan judul penelitian ini sebagai “Pengembangan Media Pembelajaran Komik berbasis Website pada Materi Zakat”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, praktis, dan dapat diakses dengan mudah di mana saja dan kapan saja, serta membantu siswa dalam pemahaman materi zakat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Materi zakat merupakan materi yang membutuhkan gambaran dan contoh praktek nyata dalam kehidupan sehari-hari.
2. Kurangnya hasil belajar siswa pada materi zakat
3. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam penyampaian materi.
4. Buku teks yang terkesan monoton dan kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Dalam pembahasan ini, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti agar dapat diteliti lebih mendalam. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran komik berbasis website pada materi zakat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik berbasis website pada materi Zakat?
2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran komik berbasis website pada materi Zakat?
3. Bagaimana hasil akhir media pembelajaran komik berbasis website pada materi Zakat?

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk pengembangan dari penelitian ini merupakan media pembelajaran komik berbasis website. Luaran produk dari pengembangan media ini memiliki indikator sebagai berikut:

1. Luaran produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik berbasis website dengan materi “Zakat Fitrah dan Zakat Mal”. Komik berisi cerita bergambar yang mengaitkan materi pelajaran.
2. Desain komik dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva berbentuk web komik (website).

F. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran komik berbasis website pada materi zakat.

2. Mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran komik berbasis website pada materi zakat.
3. Mengetahui hasil akhir media komik berbasis website pada materi zakat.

G. Kegunaan Pengembangan

Dari penelitian pengembangan media pembelajaran komik berbasis website pada materi Zakat ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini Diharapkan dapat memberikan informasi dan manfaat dalam bidang pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Guru

Membantu memudahkan guru dalam memberikan media belajar yang praktis dan menarik dalam kegiatan pembelajaran PAI terutama tentang materi “Zakat Fitrah dan Zakat Mal”.

- b. Bagi Siswa

- 1) Dapat memberikan motivasi belajar.
- 2) Dapat memberikan pengalaman baru dan menyenangkan dalam belajar melalui media komik.

- c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya, terutama mengenai pengembangan media