

Penggunaan Media Pembelajaran KAREZAK untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Zakat Pada Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah

Pramuditio Lantang Sambodo

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Salatiga

e-mail: pramuditiolantang@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran KAREZAK bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah mengenai materi zakat. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu KAREZAK yang berisi gambar dan informasi terkait zakat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui uji coba di MI Ma'arif Kutowinangun, terdapat peningkatan nilai rata-rata pretest dari 55 menjadi 76 pada *posttest* kedua. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media KAREZAK efektif dalam membantu siswa memahami konsep zakat, sehingga diharapkan dapat diterapkan secara luas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, KAREZAK, Zakat*

Abstract

The use of KAREZAK learning media aims to enhance the understanding of fifth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah regarding zakat material. This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results indicate that the use of KAREZAK cards containing images and information related to zakat can improve students' motivation and learning outcomes. A trial conducted at MI Ma'arif Kutowinangun showed an increase in average pretest scores from 55 to 76 in the second *posttest*. The conclusion of this study is that KAREZAK media is effective in helping students comprehend the concept of zakat, and it is recommended for broader application in Islamic Education learning.

Keywords : *Educational Media, KAREZAK, Zakat*

PENDAHULUAN

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah bimbingan dalam proses pertumbuhan anak-anak (Sudarto 2021). Dengan kata lain, pendidikan hadir untuk membantu anak mencapai potensi maksimalnya sebagai individu dan warga negara. Penerapan teori pendidikan Ki Hajar Dewantara salah satunya adalah pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dengan pendekatan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik (Mustadi & dkk., 2020).

Pertumbuhan pesat pendidikan berbasis pengetahuan telah memberikan dampak yang signifikan pada sektor pendidikan (Maritsa dkk., 2021). Dapat terlihat dari berbagai implementasi dalam pembelajaran seperti penggunaan berbagai media dan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat yang berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Rahman, 2022).

Dunia *modern* menuntut penggunaan materi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat membangkitkan ide, perasaan, perhatian, dan antusiasme siswa, sehingga mengaktifkan proses belajar yang mandiri, terarah, dan terkendali (Nurrita, 2018). Selain itu, guru menggunakan media pembelajaran untuk menawarkan informasi kepada siswa melalui kegiatan belajar mengajar (Andrian dkk., 2022). Media ini diciptakan untuk menjawab

tantangan dalam pendidikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Aeni dkk., 2023). Penerapan media pembelajaran tersebut dapat berupa KAR-E-ZAK atau Kartu Edukasi Zakat.

Menurut Masjid, memotivasi anak untuk membaca memerlukan berbagai jenis stimulasi dari guru atau pengasuhnya. Salah satu caranya adalah dengan menyediakan kartu kosong yang telah diisi dengan kata-kata yang sesuai. Selain itu, mereka dapat mengajarkan bayi untuk bermain menggunakan kartu huruf dan menciptakan dunia yang sesuai dengan huruf tersebut, sehingga bayi menjadi bersemangat untuk bertanya tentang huruf yang sedang dilihatnya (Masjidi, 2007).

Kartu ini dapat digunakan untuk pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran wajib di jenjang sekolah menengah. Dalam Garis-Garis Besar Program Pembelajaran (GBPP) PAI untuk sekolah dasar, disebutkan bahwa pendidikan Agama Islam merupakan cara praktis dan penting untuk membantu peserta didik memahami, menghayati, dan mengamalkan ilmu agama Islam, serta membina hubungan antar manusia agar tercipta kedamaian dan kerukunan (Khomaeny, 2018; Nurlelah et al., 2020; Zubairi, 2020).

Mata pelajaran pendidikan agama Islam pada siswa Madrasah Ibtidaiyah meliputi Al-Qur'an Hadist, SKI, Akidah Akhlak dan Fiqh (Prasetyo et al., 2023). Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah adalah menyiapkan peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang sesuai dengan ajaran Islam (Zubairi, 2020). Penggunaan Kartu KAREZAK dalam pendidikan Agama Islam dapat membantu peserta didik dan guru mencapai tujuan tersebut.

Salah satu kewajiban terpenting dalam Islam adalah membayar zakat, yang merupakan rukun Islam keempat. Menurut Khairuddin (2022) "zakat adalah proses mengeluarkan sebagian harta benda seseorang sebagai milik Allah SWT, kemudian disalurkan kepada orang-orang yang disebutkan dalam Al-Qur'an dengan maksud untuk membersihkan dan mensucikan harta tersebut" Masalah ini memiliki dua dimensi utama. Pertama, dimensi spiritual, yang memperkuat ketakwaan kepada Allah SWT (*hablumminallah*) dan berfungsi untuk menyucikan hati dan pikiran. Dimensi kedua adalah sosial, yang mengacu pada hubungan antara manusia dengan lingkungannya (*hablumminas*). (Roza, 2023).

Hal tersebut sesuai dalam Q.S Al-Baqarah [2]:43:

الرَّكْعَيْنِ مَعَ وَأَرْكَعُوا الزُّكُوتَ وَءَاتُوا الصَّلَاةَ وَأَقِيمُوا

Artinya: *Dan dirikanlah shalat, tunaikanlah zakat dan ruku'lah beserta orang-orang yang ruku'.*

Ayat Al-Qur'an tersebut telah mengisyaratkan bahwa hukum dari pelaksanaan zakat adalah hal yang wajib bagi setiap umat Islam. Pentingnya zakat menekankan perlunya pendidikan Islam untuk menumbuhkan pemahaman dan keimanan siswa. Pengetahuan dan pemahaman tentang zakat akan bermanfaat bagi siswa di masa depan ketika mereka menjadi bagian dari masyarakat, asalkan kewajiban membayar zakat tetap dijalankan oleh orang tua mereka.

Berdasarkan pengamatan beberapa guru, serta informasi dari artikel dan percakapan dengan beberapa siswa, diketahui bahwa mereka memiliki banyak materi tentang zakat, tetapi bingung mengenai jenis zakat yang harus dipungut. Keadaan ini mendorong para pendidik untuk menggunakan media visual guna meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Kartu KAREZAK atau Kartu Edukasi Zakat adalah kartu yang berisikan gambar mengenai komponen dalam berzakat seperti rukun, syarat, takaran, waktu berzakat, orang yang berhak dan tidak berhak menerima zakat. Diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat yang berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Sugiyono (2019) mendefinisikan teknik penelitian sebagai strategi ilmiah untuk pengumpulan data dengan tujuan dan hasil tertentu. Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian dan Pengembangan (R&D). Dalam bukunya, Sugiyono menggambarkan teknik penelitian dan pengembangan (R&D) sebagai metodologi untuk menciptakan, mengembangkan, dan menguji kemandirian produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2019). Setelah menciptakan suatu

produk, penelitian harus dilakukan untuk memahami tuntutan dan menguji produk tersebut agar dapat dipastikan berfungsi secara efisien. (Yuwana dkk., 2023).

Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dengan teori Branch (Branch, 2009). Model ini dipilih dengan mempertimbangkan bahwa penelitian ini mengembangkan instruksional. ADDIE dianggap sistematis dan interaktif, dimana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya (Maryani dkk., 2022).

Langkah yang dilakukan peneliti untuk pengembangan bahan ajar secara umum membagi tahapan pengembangan model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu, 1) *Analyze*, yaitu analisis terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kemampuan setiap siswa dan kecocokan antara media dengan materi. 2) *Design*, yaitu merancang pembuatan suatu media. 3) *Development*, yaitu mengembangkan media dari hasil perancangan dan melahirkan hal baru atau memperbaiki kesalahan dari desain menjadi media yang lebih baik. 4) *Implementation*, yaitu merupakan langkah nyata dalam mempraktekkan media pembelajaran yang telah dibuat. 5) *Evaluation*, yaitu melakukan evaluasi hasil pelaksanaan. Tahap *Evaluation* berbicara tentang apa yang kurang atau apa yang perlu diperbaiki setelah dilakukannya pelaksanaan atau uji coba media.

Penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif Kutowinangun Salatiga yang berlokasi di Jl. Nusantara I, RT.05/03, Canden, Kelurahan Kutowinangun Lor, Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan pertemuan pertama uji coba dan pertemuan kedua sebagai evaluasi produk. Subjek penelitian yang telah dilakukan adalah siswa kelas V MI Ma'arif Kutowinangun Salatiga dengan total 28 partisipan sebagai populasi penelitian.

Analisis data penelitian adalah angket validasi dari guru dan juga nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Angket ini berisikan pernyataan mengenai kelayakan media KAREZAK yang digunakan oleh guru pada pembelajaran Zakat Fitrah. Angket ini dijadikan landasan perbaikan pada pertemuan mendatang. Pengujian *pretest* dan *posttest* pada setiap pertemuan dengan soal yang berbeda tetapi tingkat bobot yang sama. Kemudian nilai *pretest* dan *posttest* dijadikan sebagai landasan keberhasilan media siswa dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa. Kriteria angket menggunakan skala Likert dengan lima (5) pernyataan.

Tabel 1 Kriteria Angket Validasi Media

Nilai	Kriteria
1	Sangat Tidak Menarik
2	Kurang Menarik
3	Cukup
4	Menarik
5	Sangat Menarik

Tabel 2 Kriteria Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kriteria
0-20	Sangat Tidak Memuaskan
21-40	Kurang Memuaskan
41-60	Cukup
61-80	Memuaskan
81-100	Sangat Memuaskan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan adalah sebuah media pembelajaran kartu KAREZAK yang merupakan kepanjangan dari KARtu Edukasi ZAKat. Kartu ini berisikan informasi berupa gambar dan komponen yang berkaitan dengan materi Zakat Fitrah pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Tahapan-tahapan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan produk dengan menggunakan model *Research and Development* (R&D), yaitu:

Hasil dari penelitian pengembangan adalah sebuah media pembelajaran kartu KAREZAK yang merupakan kepanjangan dari KARtu Edukasi ZAKat. Kartu ini berisikan informasi berupa gambar dan komponen yang berkaitan dengan materi Zakat Fitrah pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Tahapan-tahapan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan produk dengan menggunakan model *Research and Development (R&D)*, yaitu:

Analyze (Analisis)

Analisis adalah proses pemecahan masalah (oleh penyebab) berdasarkan metode yang koheren untuk memahami prinsip-prinsip yang mendasarinya (Septiani dkk., 2020). Analisis terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kemampuan setiap siswa dan kecocokan antara media dengan materi. Berdasarkan observasi yang ditemukan peneliti adalah kurangnya semangat belajar siswa kelas 5 Materi Zakat sehingga menurunkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwa siswa merasa bosan dengan pembelajaran. Kebosanan yang dirasakan siswa membuat materi yang disampaikan oleh guru terlihat banyak dan susah. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menggunakan media kartu gambar yang dirasa efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Febriari (2022) bahwa media gambar terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Janna (2023) bahwa Media kartu kata bergambar yang diterapkan oleh gurudidalam kelas dapat menumbuhkan minat/motivasi peserta didik dalam belajarmembaca. . Penelitian serupa dilakukan oleh Sulfemi dkk., (2022) bahwa media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasrkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu bahwa media gambar menghasilkan hasil yang positif terhadap pembelajaran PAI dalam mengatasi, kesulitan belajar, semangat siswa dan hasil belajar.

Design (Desain)

Desain berarti merancang atau perencanaan yang dilakukan sebelum pembuatan suatu objek, sistem, komponen, atau struktur (Susanti dkk., 2022). Pada tahap ini menyusun bahan ajar berdasarkan materi, modul dan tujuan pembelajaran. Judul desain adalah Kartu Gambar KAREZAK yang dibuat menggunakan *Software Microsoft Office Word*. Kartu gambar ini harus dapat menyampaikan tujuan pembelajaran berdasarkan materi Zakat Fitrah. Selain itu media kartu di desain dengan gambar yang menarik dapat berupa animasi. Kartu yang menarik dapat membantu siswa mengingat informasi dan mengurangi kebosanan (Saniyah & Perdana, 2024). Media yang disertai grafik dan penjelasan sederhana dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konten.

Develoment (Pengembangan)

Proses menjadikan sebuah rancangan menjadi benda atau media disebut dengan pengembangan (Khuluqo & Istaryatiningtias, 2022). Tahap pengembangan pada penelitian ini dilakukan peneliti dengan menghasilkan produk media pembelajaran Kartu Gambar KAREZAK menjadi media pembelajaran. Tahap pengembangan ini menjadi tindak lanjut atau impelentasi dari tahap desain. Hasil dari angket yang diajukan kepada guru dan siswa dijadikan landasan dari tindak lanjut setelah tahap desain.

Pengembangan ini berarti mengevaluasi setelah tahap desain dan mengembangkan media kartu gambar KAREZAK. Pengembangan ini menggunakan *Software Canva*. Tampilan pengembangan media ini disajikan pada gambar 1.



Gambar 1 Desain Produk Pengembangan Media KAREZAK



Gambar 2 Kartu KAREZAK

Pada gambar 2 disajikan Kartu KAREZAK yang telah dipotong setelah mendesain dengan *Software Canva*. Diharapkan dengan media Kartu KAREZAK siswa dapat mencocokkan pasangan antar kartu.

Implementation (Implementasi)

Pertemuan 1

Tahap selanjutnya adalah peneliti melakukan uji coba media KAREZAK kepada siswa kelas 5 MI Ma'arif Kutowinangun pada 29 Juli 2024. Jumlah siswa yang berpartisipasi dalam uji coba media KAREZAK ini sebanyak 28 siswa. Pada penelitian penggunaan kartu KAREZAK ini pada pertemuan sebelumnya siswa sudah diberi materi tentang zakat dan diberi gambaran mengenai media kartu yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya. Jadi dengan pemberitahuan sebelumnya siswa akan siap menggunakan media yang akan diajarkan.

Pertama, peneliti menjelaskan penggunaan kartu KAREZAK kepada siswa. Kemudian sejumlah siswa tersebut dibagi menjadi empat (4) kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah tujuh (7) siswa. Kemudian masing-masing kelompok diminta untuk mengurutkan kartu sesuai dengan perintah guru. Banyak siswa yang senang dan semangat dalam pembelajaran Zakat tersebut. Pada akhir sesi pembelajaran dilakukan ujian formatif untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dari penggunaan media KAREZAK pada materi Zakat Fitrah.



Gambar 3 Penggunaan Media KAREZAK Pertemuan Pertama

Evaluasi Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama ini sudah banyak siswa yang semangat sehingga proses pembelajaran menjadi aktif. Tetapi banyak siswa yang masing salah dalam mencocokkan kartu sesuai dengan ketentuannya. Hal ini dikarenakan siswa masing bingung terhadap kartu KAREZAK. Pada kartu tersebut belum ada keterangan/nama pada kartu tersebut.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KAR-E-ZAK

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KAREZAK Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Zakat Pada Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah

Peneliti 1 : Promotif Lintang Sambodo
Peneliti 2 : Yuli Anggrita Darmawan
Tanggal : 23 Juli 2024
Guru : R. a. d. K. e. r. i. P. t. e. r. i. d. i. n.

A. Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu Pengaji memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
- Berilah tanda cek (✓) pada salah satu kolom ahli sesuai dengan penilaian yang dianggap sesuai.
- Skala Penilaian

Nilai	Kriteria
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
Materi	Bagaimana kesesuaian isi materi dengan SK, KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran?					✓
	Bagaimana materi yang disajikan sudah dipaparkan?				✓	✓
	Bagaimana kelengkapan isi materi dalam media?				✓	✓
	Bagaimana penyajian materi dalam media pembelajaran sudah jelas dan menarik?				✓	✓
Media	Bagaimana kolaborasi antara materi dan media KAR-E-ZAK dengan tingkat teori berpikir anak?					✓
	Bagaimana relevansi media KAR-E-ZAK?					✓
	Bagaimana efisiensi media KAR-E-ZAK?					✓
	Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran KAR-E-ZAK?					✓
Desain	Bagaimana gaya bahasa yang digunakan dalam media sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pembaca siswa?					✓
	Bagaimana kemudahan siswa dalam menggunakan media Karozak?					✓
	Bagaimana kemenarikan desain media KAR-E-ZAK?					✓
	Bagaimana kenyamanan warna yang digunakan pada media KAR-E-ZAK?					✓
Detail	Bagaimana kemenarikan ilustrasi, gambar dan icon pada media KAR-E-ZAK?					✓
	Bagaimana kenyamanan ukuran dan jenis font yang digunakan pada media KAR-E-ZAK?					✓

Kritik & Saran

... 1. Belum ada keterangan pada kartu gambar

... 2. Siswa merasa bingung dengan kartu gambar yang disajikan

... 3. Ditambahkan keterangan nama pada gambar

... 4. Ditambahkan gambar yang menarik

Salah, 23 Juli 2024
Guru
R. a. d. K. e. r. i. P. t. e. r. i. d. i. n.

Gambar 4 Angket Validasi Guru Pertemuan Pertama

Pada Gambar 4 validasi yang telah dilakukan oleh guru diperoleh penilaian pada aspek materi dengan rata-rata 3,8, aspek media dengan rata-rata 3.17 dan aspek desain dengan rata-rata 4.5. Dari hasil analisis data tersebut diperoleh bahwa indikator media pada kriteria **Cukup-Menarik**(Tabel 1). Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan khususnya pada aspek Materi dan Media agar dapat mengatasi kekurangan pada media tersebut. Setelah itu angket juga diberikan kepada siswa mengenai respon terhadap media.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KAR-E-ZAK

Judul penelitian : **Penggunaan Media Pembelajaran KAREZAK Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Zakat Pada Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah**

Nama Siswa : *290 24029 2011 277201*
Kelas : *5 B*

A. Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi, siswa membaca setiap pernyataan dengan seksama.
- Berilah tanda cek (✓) pada salah satu kolom nilai sesuai dengan penilaian yang dianggap sesuai.
- Berikan saran dan tanggapan sesuai pendapat masing-masing.
- Skala Pengisian

Nilai	Kriteria
1	: Sangat Kurang
2	: Kurang
3	: Cukup
4	: Baik
5	: Sangat Baik

5. Pengisian angket tidak akan mempengaruhi prestasi atau penilaian akademik siswa.

No	Kriteria Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran mudah dibaca dan dipahami				✓	
2	Media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan					✓
3	Bagaimana kebenaran isi materi dalam media					✓
4	Kualitas gambar/video/audio dalam media pembelajaran baik					✓
5	Media pembelajaran menarik dan membuat saya lebih tertarik untuk belajar				✓	
6	Media pembelajaran membantu saya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan				✓	
7	Media pembelajaran mudah diakses dan digunakan					✓
8	Media pembelajaran membantu saya lebih memahami materi				✓	
9	Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca				✓	

Saran dan Tanggapan

1. Apa yang Anda sukai dari media pembelajaran ini?
Gambar nya, kerdus, ds...
2. Apa yang perlu ditingkatkan dari media pembelajaran ini?
Atau mungkin nama / kegunaan foto gambar?
3. Saran atau masukan lainnya:

Gambar 5 Angket Respon Siswa Pertemuan Pertama

Berdasarkan gambar 5 angket respon siswa dihasilkan dari respon siswa berjumlah 28. Hasil 9 (sembilan) indikator berjumlah 32 dengan rata-rata 3.5 yang berkriteria **Cukup-Menarik**. Hasil tanggapan siswa dinilai sudah cukup baik tetapi perlu ada peningkatan media agar memuaskan. Dari beberapa saran siswa mereka berpendapat bahwa gambar sudah baik tetapi keterangan mengenai gambar belum jelas.

Tabel 3 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Pertemuan Pertama

Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	Gain
55	70	15

Berdasarkan tabel 3 diperoleh bahwa hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 55 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 70. Walaupun hasil dari kedua rata-rata tersebut sudah mencapai kategori Memuaskan (tabel 2) tetapi secara KKM belum mencapai taraf ketuntasan minimum yaitu 75. Hal ini dikarenakan siswa masih kurang memahami materi. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa kekurangan media menjadi faktor pemicu tingkat pemahaman siswa. Untuk melakukan pembuktian tersebut perlunya dilakukan pertemuan kedua dengan memperbaiki media KAREZAK. Perbaikan Pertemuan 1

Tabel 4 Perbaikan Media KAREZAK

Sebelum	Setelah



Berdasarkan angket pada pertemuan 1 sebagai landasan dilakukanya perbaikan. Perbaikan pada aspek Materi yaitu dengan menambahkan beberapa materi kartu gambar yang lain. Pada aspek Media yang dilakukan adalah penambahan keterangan pada kartu KAREZAK.

Pertemuan 2

Setelah melakukan revisi pada pertemuan pertama, tahap selanjutnya adalah peneliti melakukan uji coba media KAREZAK pertemuan kedua kepada siswa kelas 5 MI Ma'arif Kutowinangun pada 5 Agustus 2024. Jumlah siswa yang berpartisipasi dalam uji coba media KAREZAK ini sebanyak 28 siswa. Alur pembelajaran yang dilakukan masih sama pada pertemuan pertama. Pertama, peneliti mengaitkan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Kemudian guru membagi sejumlah siswa tersebut menjadi empat (4) kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah tujuh (7) siswa

Evaluasi Pertemuan 2

Pada pertemuan pertama ini minat siswa semakin meningkat terhadap pembelajaran, banyak siswa yang semangat sehingga proses pembelajaran menjadi aktif dan kritis. Kekurangan pada pertemuan pertama yaitu mengenai kebingungan siswa sudah teratasi. Keterangan pada kartu serta penambahan materi dengan gambar yang dapat menarik minat siswa.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KAR-E-ZAK

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran KAREZAK Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Zakat Pada Siswa Kelas 5 Madrasah Baitulhikmah

Peneliti 1 : Pramadita Lintang Sembodo
Peneliti 2 : Yuli Anggi Sitoramas
Tanggal : 5 Agustus 2024
Guru : R. Mujitika M.Pd

A. Petunjuk Pengisian
1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu Pengaji memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada setiap atau ketes nilai sesuai dengan penilaian yang dianggap sesuai.
3. Sifat Pengisian
Nilai : Kriteria
1 : Sangat Kurang
2 : Kurang
3 : Cukup
4 : Baik
5 : Sangat Baik

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian				
	1	2	3	4	5
Materi	Bagaimana kesesuaian isi materi dengan SK/KL KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran?				✓
	Bagaimana materi yang disajikan sudah dipahami?				✓
	Bagaimana kesesuaian isi materi dalam media?				✓
	Bagaimana penyajian materi dalam media pembelajaran sudah jelas dan menarik?				✓
Media	Bagaimana kelengkapan materi materi dan media KAR-E-ZAK dalam tampilan yang terlihat menarik?				✓
	Bagaimana estetika media KAR-E-ZAK?				✓
	Bagaimana tingkat kemenarikan guna dalam penggunaan media KAR-E-ZAK?				✓
	Bagaimana gaya bahasa yang digunakan dalam media sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pematihan siswa?				✓
	Bagaimana kemenarikan isi dalam menggunakan media KAREZAK?				✓
Desain	Bagaimana kesesuaian warna yang digunakan pada media KAR-E-ZAK?				✓
	Bagaimana kesesuaian ilustrasi, gambar dan icon pada media KAR-E-ZAK?				✓
	Bagaimana kesesuaian ukuran dan jenis font yang digunakan pada media KAR-E-ZAK?				✓

Kritik & Saran

1. Media Karem... secara simultan dapat...
menyaring kemampuan berpikir anak...
2. Terjadi pengurangan hasil belajar pada saat...
3. Penggunaan media interaktif lain akan...
keseluruhan yang dibelajarkan dengan media...

Selatiga, 6 Agustus 2024

Guru

NIP.

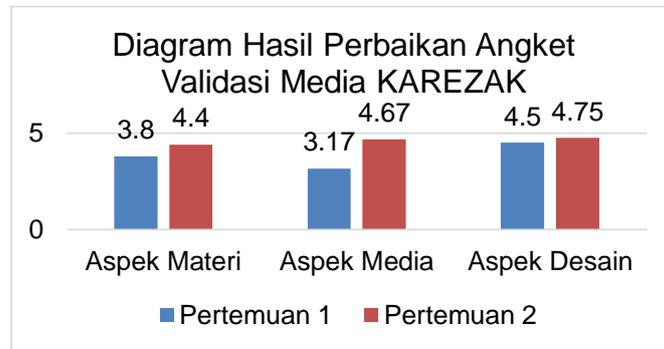
Gambar 6 Angket Validasi Guru Pertemuan Kedua

Berdasarkan hasil angket validasi guru diperoleh bahwa aspek penilaian secara simultan mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Terlihat hasil pada aspek Materi diperoleh rata-rata 4.4, aspek Media diperoleh rata-rata 4.67 dan aspek Desain diperoleh rata-rata 4.75. Secara keseluruhan aspek penilaian pada kriteria **Memuaskan-Sangat Memuaskan** (Tabel 1).

Tabel 5 Hasil Pretest dan Posttest Pertemuan Kedua

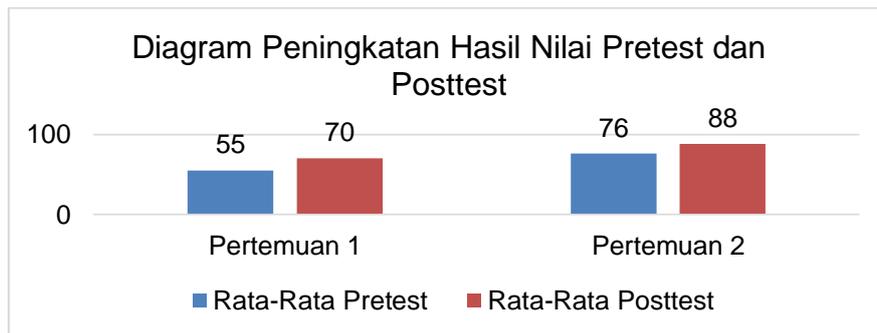
Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Gain
76	88	12

Berdasarkan tabel 5 diperoleh bahwa hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 76 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 90. Hasil dari kedua rata-rata tersebut sudah mencapai kategori Memuaskan-Sangat Memuaskan (tabel 2) kemudian secara KKM sudah mencapai taraf ketuntasan minimum yaitu 75. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa kekurangan media menjadi faktor pemicu tingkat pemahaman siswa adalah hal yang valid. Hal ini dibuktikan dengan perbaikan media yang dapat memicu peningkatan hasil belajar siswa.



Gambar 6 Diagram Peningkatan Angket Validasi Media

Berdasarkan diagram pada gambar 8 bahwa terjadi peningkatan hasil validasi media setelah perbaikan. Pada aspek materi meningkat sebesar 0.6, aspek media meningkat sebesar 1.5 dan aspek desain meningkat sebesar 0.25. Semua aspek ini meningkat dengan kriteria **Memuaskan-Sangat Memuaskan**.



Gambar 7 Diagram Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 8 diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media KAREZAK. Hasil belajar pertemuan 1 meningkat 15 dengan skor awal 55 menjadi 70. Dikarenakan hasil *posttest* belum maksimal maka perlunya pengujian pada pertemuan 2. Pada pertemuan 2 meningkat 12 dengan skor awal 76 menjadi 88. Pada pertemuan 2 ini hasil rata-rata belajar siswa sudah baik memenuhi KKM.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KAR-E-ZAK

Judul penelitian : **Penggunaan Media Pembelajaran KAREZAK Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Zakat Pada Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah**

Nama Siswa : **FATIR Abdul Muhammad**
Kelas : **5b**

A. Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi, siswa membaca setiap pernyataan dengan seksama.
- Berilah tanda cek (✓) pada salah satu kolom nilai sesuai dengan penilaian yang dianggap sesuai.
- Berikan saran dan tanggapan sesuai pendapat masing-masing.
- Skala Pengisian

Nilai	Kriteria
1	: Sangat Kurang
2	: Kurang
3	: Cukup
4	: Baik
5	: Sangat Baik

5. Pengisian angket tidak akan mempengaruhi prestasi atau penilaian akademis siswa.

No	Kriteria Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran mudah dibaca dan dipahami					✓
2	Media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan					✓
3	Bagaimana keberanian isi materi dalam media					✓
4	Kualitas gambar/video/audio dalam media pembelajaran baik					✓
5	Media pembelajaran menarik dan membuat saya lebih tertarik untuk belajar					✓
6	Media pembelajaran membantu saya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan					✓
7	Media pembelajaran mudah diakses dan digunakan					✓
8	Media pembelajaran membantu saya lebih memahami materi					✓
9	Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca					✓

Saran dan Tanggapan

1. Apa yang Anda sukai dari media pembelajaran ini?
gambar-gambar bagus menarik
2. Apa yang perlu ditingkatkan dari media pembelajaran ini?
ditambah lebih banyak gambar
3. Saran atau masukan lainnya:
semoga pembelajaran seperti ini terus di kembangkan

Gambar 8 Angket Respon Siswa Pertemuan 2

Berdasarkan angket respon siswa pada pertemuan 2 mendapatkan hasil yang lebih baik. Terlihat 9 (sembilan) indikator berjumlah 41 dengan rata-rata 4.5 yang berindikator Menarik-Sangat Menarik. Siswa merasa bahwa media dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa media dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Evaluation (Evaluasi)

Masalah mengenai kurangnya semangat siswa dalam pembelajaran materi zakat fitrah peneliti berusaha menyelesaikan masalah tersebut dengan memanfaatkan media kartu gambar. Kartu ini berisikan gambar-gambar yang relevan dengan materi zakat. Desain media pada penelitian ini menggunakan *software* Microsoft Office Word dengan kartu berupa gambar.

Setelah tahap desain, perlunya mengembangkan media. Pengembangan media ini menggunakan *software* Canva dengan penambahan gambar animasi sehingga menarik bagi siswa. Selain itu pemilihan jenis *font* dan warna yang bervariasi. Hasil pengembangan ini kemudian dicetak menggunakan kertas Buffalo F4 berwarna putih yang dipotong dan dilapisi sebuah kardus.

Implementasi tahap pertama ini dilakukan pada kelas 5 dengan 2 (dua) pertemuan. Pertemuan pertama sebagai uji coba dan pertemuan kedua sebagai evaluasi. Hasil implementasi ini adalah angket penilaian guru dan siswa serta hasil belajar siswa. Pada tahap implementasi ini diperoleh peningkatan hasil penilaian angket guru pada aspek materi meningkat sebesar 0.6, aspek media meningkat sebesar 1.5 dan aspek desain meningkat sebesar 0.25. Semua aspek ini meningkat dengan kriteria **Memuaskan-Sangat Memuaskan**.

Angket penilaian siswa meningkat dengan dari 3.5 menjadi 4.5. dengan kriteria **menarik-sangat menarik**. Dengan tanggapan siswa diatas berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa juga ikut meningkat. Peningkatan terjadi sangat signifikan dimana hasil pada pertemuan pertama yang dibawah KKM meningkat. Hasil belajar pertemuan 1 meningkat 15 dengan skor awal 55 menjadi 70. Dikarenakan hasil *postest* belum maksimal maka perlunya pengujian pada pertemuan 2. Pada pertemuan 2 meningkat 12 dengan skor awal 76 menjadi 88. Pada pertemuan 2 ini hasil rata-rata belajar siswa sudah baik memenuhi KKM.

SIMPULAN

Penggunaan media KAREZAK adalah media pembelajaran berupa kartu yang diadopsi dengan gambar animasi. Media KAREZAK dinilai dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran PAI Kelas 5 pada materi Zakat Fitrah. Media KAREZAK berisikan materi gambar yang berkaitan dengan rukun, syarat, takaran, waktu dan golongan serta tatacara dalam berzakat. Respon guru dan siswa diambil dengan menggunakan angket validasi dan angket respon. Validasi mengenai Media KAREZAK yang terkategori “Sangat Menarik”. Respon siswa mengenai Media KAREZAK juga terbilang sangat tertarik. Adanya media pembelajaran berupa Media KAREZAK ini, diharapkan siswa dapat lebih bersemangat lagi dalam belajar untuk menambah pengetahuan mengenai materi zakat fitrah pada pelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Patmawati, P., Rizqiana, R. N., & Aulia, S. R. (2023). Penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4340–4350. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5926>
- Ali Mustadi. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. UNY Press.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://books.google.co.id/books?id=-xFivgAACAAJ>
- Febriari, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 013 Tembilahan Hilir [STAI Auliaurasyidin Tembilahan]. <https://repository.stai-tbh.ac.id/handle/123456789/253>
- Janna. (2023). *Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Mengatasi Kesulitan belajar membaca pada Peserta Didik Kelas II SDN 069 Limbong Kecamatan Rongkong Kabupaten Luwu Utara*. Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Khomaeny, E. F. F. (2018). *Pendidikan Agama Islam*. EDU PUBLISHER.
- Khuluqo, I. E., & Istaryatiningtias. (2022). *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Feniks Muda Sejahtera.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Maryani, I., Prasetyo, Z. K., & Wilujeng, I. (2022). *Pengembangan Pembelajaran IPA Model Mishe (Metacognition in Science for Higher Education) Untuk Meningkatkan Higher-Order Thinking Skills Mahasiswa*. Ika Maryani.
- Masjidi. (2007). *Membaca Permulaan*. IKAPI Yogyakarta.
- Nurlelah, Ramzi, M., Nurbaya, Wahyudi, M. R., Aswati, Kasman, Erliana, & Sembiring, I. M. (2020). *Pendidikan Agama Islam*. Zahir Publishing.
- Prasetyo, O. B., Pramitha, D., Yulianto, Y., & Ningsih, A. A. (2023). Penanaman Nilai Moderasi Beragama pada Mata Pelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.18860/jpai.v9i2.24053>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR*, 0, Article 0. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Roza, N. (2023). Pengaruh Religiusitas Dan Peran Pemerintah Terhadap Keputusan Muzakki Untuk Membayar Zakat Di Badan Amil Zakat Nasional (Baznas). *Al-Hisbah Jurnal Ekonomi Syariah*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.57113/his.v3i1.217>
- Saniyah, W. M., & Perdana, P. I. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet Shadow Puppet (KKSP) pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7175>
- Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrah Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131–143. <https://doi.org/10.36378/jtos.v3i1.560>
- Sudarto. (2021). *Filsafat Pendidikan Islam*. Deepublish.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulfemi, W. B., Arsyad, A., & Nurlelasari, E. (2022). Model Course Review Horay Berbantu Media Kartu Berpadu Permainan Tic Tac Toe dalam Pembelajaran PAI Masa PPKM. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), Article 02. <https://doi.org/10.37542/iq.v5i02.728>
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., TasdinTahrim, Jefryadi, Jonata, Rismayani, Kusumawardan, R. N., Bahtiar, I. R., & Sholeh, M. (2022). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yuwana, S., Indarti, T., & Faizin. (2023). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. UMMPress.
- Zubairi. (2020). *Paradigma Pendidikan Agama Islam*. Penerbit Adab.