

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di abad ke-21 ini perkembangan dan pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat dan mutakhir yang dibarengi dengan pembangunan infrastruktur sebagai penunjang, tentunya dengan keadaan tersebut umat manusia semakin dimudahkan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Salah satunya adalah teknologi *smartphone* yang semakin hari mengalami perkembangan yang cepat. Saat ini peranan teknologi *smartphone* memegang peranan penting dalam mengakses data dan informasi ditambah teknologi ini mudah diakses sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun oleh penggunanya.

Android merupakan salah satu sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* yang bersifat *open source*. Dengan adanya sistem yang bersifat *open source* ini memudahkan para pengembang aplikasi untuk mengembangkan aplikasi mereka sendiri. Dengan adanya *smartphone* android ini dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan di berbagai bidang seperti dalam media pembelajaran dan perhitungan zakat.

Menurut Yashin (2012:10) secara bahasa, kata “zakat” berarti tumbuh, berkembang, subur atau bertambah. Dalam Al-Qur’an dan hadist juga dijelaskan bahwa, “Allah memusnahkan riba dan menyuburkan sedekah” (QS. al-Baqarah (2:276)), “Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan menyucikan mereka” (QS. at-Taubah (9:103)), dan “Sedekah tidak akan mengurangi harta” (HR. Tirmidzi). Sedangkan secara istilah, dalam kitab al-Hawi, al-Mawardi mendefinisikan zakat dengan nama pengambilan tertentu dari harta yang tertentu, menurut sifat-sifat tertentu, dan untuk diberikan kepada golongan tertentu.

Media Pembelajaran adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang akan dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh

multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. (Daryanto, 2011:51).

Media Pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran dan perhitungan zakat ini. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama, yaitu metode yang digunakan dan media pembelajaran. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar.

Heinich dalam Azhar Arsyad (2011:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan pengertian media di atas, salah satu fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran dan perhitungan zakat yaitu sebagai alat bantu atau perantara dalam pembelajaran dan perhitungan zakat yang interaktif, karena selain dapat meningkatkan minat orang dalam proses pengenalan zakat, media pembelajaran juga dapat dijadikan alat untuk media perhitungan zakat. Karena media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang memberikan suatu informasi melalui media gambar, teks, animasi dan audio suara yang dapat menarik perhatian kepada semua orang.

Terlepas dari penjelasan di atas, di dalam pembelajaran dan perhitungan zakat yang dilakukan ada saja kendala yang ditemui ketika akan belajar dan melakukan perhitungan zakat yang hendak dikeluarkan, seperti kurang pahami tentang ketentuan zakat dan terkadang umat muslim di indonesia malas dan malu untuk menanyakan mengenai ketentuan zakat yang sebenarnya kepada para tokoh ulama atau amil zakat ditambah kurangnya media pembelajaran zakat yang bisa digunakan di *smartphone* dengan mudah.

Jika berkaca kepada penelitian terdahulu sebenarnya sudah ada penelitian aplikasi tentang zakat, tetapi berdasarkan analisis aplikasi tersebut hanya terbatas pada perhitungan zakat saja, tidak diiringi dengan

pembelajaran tentang zakat yang lengkap, dan jika ditinjau dari segi tampilan kurang menarik, sehingga umat muslim akan cukup bosan dan kurang memahami tentang pembelajaran dan perhitungan zakat.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas maka diperlukan suatu aplikasi untuk memudahkan umat muslim mempelajari dan melakukan perhitungan zakat dengan konten pembelajaran zakat yang lengkap dan tampilan yang menarik serta bisa dioperasikan di perangkat android. Agar aplikasi yang dirancang menjadi lebih menarik maka harus menggunakan media pembelajaran dengan tampilan animasi berupa kombinasi gambar, teks, dan suara serta materi yang berisi konten pembelajaran seputar zakat yang dipadukan dengan fungsi perhitungan zakat, kemudian gagasan tersebut dituangkan dalam bentuk laporan penelitian skripsi dengan judul **“Media Pembelajaran Dan Perhitungan Zakat Berbasis Android”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Jika melihat uraian dari latar belakang yang telah penulis jelaskan, dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi dalam melakukan pembelajaran dan perhitungan zakat adalah sebagai berikut:

1. Kurang pahamnya umat muslim di Indonesia tentang ketentuan zakat dan terkadang umat muslim di Indonesia malas dan malu untuk menanyakan mengenai ketentuan zakat yang sebenarnya kepada para tokoh ulama atau amil zakat.
2. Aplikasi perhitungan berbasis android yang sudah ada hanya terbatas pada perhitungan zakat saja dan tidak menyajikan konten media pembelajaran serta kurang begitu menarik jika dilihat dari segi tampilan.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan aplikasi perhitungan zakat ini berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi yang dapat membantu umat muslim dalam melakukan pembelajaran dan penghitungan zakat.

2. Membuat media pembelajaran dan perhitungan zakat dengan tampilan yang menarik.

#### **1.4. Batasan Masalah Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas dan berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas dengan tujuan supaya penelitian ini tetap berada dalam koridor yang telah ditentukan, adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Konten Aplikasi terdiri dari kalkulator zakat (perhitungan zakat fitrah dan mal), pembahasan tentang zakat sebagai bahan ajar tentang zakat.
2. Aplikasi ini dibuat dan dikembangkan menggunakan Adobe *Flash CS6*, yang diekspor menjadi berkas .apk yang bisa dijalankan di android, dan menggunakan Bahasa Pemrograman *Actionscript 3.0*.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Praktis
  - a. Bagi bidang teknologi, pembuatan aplikasi ini diharapkan bisa menjadi salah satu referensi sehingga kelak akan lebih banyak lagi yang membuat aplikasi multimedia lain menggunakan Adobe *Flash CS6*.
  - b. Bagi bidang zakat, dapat dijadikan alat bantu perhitungan zakat berbentuk aplikasi sehingga mampu memudahkan umat Islam dalam melakukan zakat.
  - c. Bagi peneliti, semoga hasil penelitian ini dapat menjadi sarana untuk belajar membuat suatu aplikasi multimedia perhitungan zakat yang lain.

#### **2. Manfaat Teoritis**

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan bagi penelitian kedepannya yang berkenaan dengan aplikasi yang menggunakan Adobe *Flash*.

#### **1.6. Sistematika Penulisan Skripsi**

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang hal-hal yang melatarbelakangi penulis melakukan penelitian mengenai topik permasalahan yang diambil.

## 2. BAB II STUDI PUSTAKA

Berisi tentang kajian keIslaman dan keinformatikaan, dan referensi lain yang terkait dengan keilmuan yang diterapkan dalam penelitian yang dilakukan.

## 3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang keilmuan yang digunakan, lokasi dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan perangkat penelitian, dan lain-lain.

## 4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.

## 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi tentang pengimplementasian program yang sudah dibuat dan hasil dari pengujian yang telah dilakukan di lapangan.

## 6. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian kedepannya.