

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI AKAD SYARIAH (MONASY) UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN SYARIAH

Athi' Hidayati¹, Mafudhiyanto², M. Nurul Qomar³

¹Fakultas Ekonomi, Universitas Hasyim Asy'ari

²Fakultas Ekonomi, Universitas Hasyim Asy'ari

³Jurusan Syari'ah dan Ekonomi Islam, IAIN Kudus

browmas2@gmail.com¹, mahfudiyanto563@gmail.com², mnqomar84@gmail.com

ABSTRAK

Pada pertumbuhan industri perbankan syari'ah dewasa ini masih dinilai bergerak lambat. Hal ini diduga karena produk yang ditawarkan perbankan syari'ah menggunakan bahasa arab. Istilah perbankan syari'ah berbahasa arab dianggap sebagai faktor kendala bagi masyarakat untuk mengenali produk perbankan Syariah. Bagi mahasiswa, akad-akad syariah pada mata kuliah fiqh muamalah belum dipahami sampai penerapan akad di perbankan syariah. hal demikian menjadi evaluasi dalam proses pembelajaran mata kuliah fiqh muamalah di prodi ekonomi syariah. Penelitian ini bertujuan merancang pengembangan monopoli akad syariah sebagai media pembelajaran mata kuliah muamalah untuk meningkatkan literasi keuangan syariah bagi mahasiswa. Penelitian ini menggunakan model research dan development. Proses pengembangan media pembelajaran diawali dengan tahap analisis dengan melakukan observasi dan analisis masalah mahasiswa. Selanjutnya peneliti melakukan pengembangan media permainan monopoli dengan mengkonversi fungsi-fungsi monopoli umum menjadi fungsi-fungsi berbasis syariah sesuai kebutuhan pembelajaran mata kuliah fiqh muamalah.

Kata Kunci: Pengembangan, Monopoli, Akad Syariah

1. PENDAHULUAN

Bank syari'ah sebagai lembaga keuangan yang menggunakan sistem yang relatif baru, tentu masih banyak distorsi dan kendala dalam prakteknya. Khususnya di Indonesia, secara bertahap usaha dalam memperbaiki sistem yang ada selalu dilakukan. Untuk itu, Bank Indonesia telah menyusun inisiatif pengembangan bank syari'ah yang terangkum dalam blue print perbankan syari'ah di Indonesia (Rahmawati, 2008: 277).

Pada pertumbuhan industri perbankan syari'ah dewasa ini masih dinilai bergerak lambat. Hal ini diduga karena produk yang ditawarkan perbankan syari'ah berbahasa arab. Istilah perbankan syari'ah dalam bahasa arab dianggap sebagai faktor kendala bagi masyarakat untuk mengenali produk-produk yang ditawarkan.

Menurut Beik dan Arsyianti (2016: 153), Industri keuangan syari'ah sendiri masih kekurangan sumber daya manusia (SDM), yang bisa memenuhi tuntutan industri keuangan dan perbankan syari'ah. Solusi instannya adalah dengan mengkonversi sumber daya manusia (SDM) di perbankan konvensional untuk pindah di bank syari'ah melalui training dan pelatihan, serta merekrut sumber daya manusia (SDM) yang latar belakang pendidikan formalnya bukan dari ekonomi syari'ah.

Di lain sisi menurut data Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT), hingga

akhir 2015 terdapat 256 program studi yang menawarkan ekonomi dan keuangan syari'ah di Indonesia. Namun demikian, dari peringkat akreditasi, mayoritas prodi memiliki C, yaitu 64, 06 persen. Hanya 8 prodi yang memiliki akreditasi A dan 84 prodi yang terakreditasi B. Ini menunjukkan bahwa meski dari sisi kuantitas jumlah prodi yang dimiliki termasuk relatif banyak, akan tetapi dari sisi kualitas masih perlu ditingkatkan (Beik dan Arsyianti, 2016: 157-158).

Melihat realita di atas, adanya potensi jumlah program studi ekonomi syari'ah yang terhitung banyak merupakan potensi pengembangan industri syari'ah di Indonesia dengan peningkatan kualitas pendidikan ekonomi syari'ah, lebih khusus lagi pembelajaran ekonomi syari'ah. Dengan peningkatan pendidikan ekonomi syari'ah di perguruan tinggi diharapkan para alumninya menjadi ujung tombak edukasi ekonomi syari'ah pada masyarakat, termasuk untuk mengenali produk-produk perbankan syari'ah. Selain itu, diharapkan alumni ekonomi syari'ah berkontribusi dalam pengembangan industri perbankan syari'ah sebagai praktisi atau pengguna (nasabah).

Dalam hal penguasaan dasar fiqh muamalah, mahasiswa dinilai masih belum memahami secara baik mata kuliah fiqh muamalah sebagai dasar perbankan syari'ah. Hal ini dibuktikan Pratiwi dalam penelitiannya (2016: 18) yang berjudul Analisa Pemahaman Nasabah Bank Syari'ah Terhadap Sistem Perbankan Syari'ah (Studi Kasus

Mahasiswa S1 Ekonomi Islam Universitas Brawijaya), menyimpulkan bahwa sebagai mahasiswa program studi ekonomi islam hanya sekedar tahu sistem bagi hasil yang diterapkan perbankan syari'ah, sebagian dari mereka sudah pernah mendapatkan materi tersebut, namun penerapannya dalam sistem perbankan syari'ah belum mereka pahami.

Secara umum, mata kuliah fiqh mu'amalah tidak sulit, namun ketika dihadirkan dosen dalam pembelajarannya bersifat monoton, maka tujuan pembelajarannya akan tidak maksimal. Pada posisi ini fungsi media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber (dosen) menuju penerima (mahasiswa) menjadi sangat urgen, untuk menghindari kecenderungan pembelajaran mata kuliah fiqh mu'amalah yang kurang menarik dan membosankan.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran Berdasarkan hal tersebut, media harus bermanfaat antara lain untuk a. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, c. Menimbulkan gairah belajar, d. memberikan rangsangan yang sama (Daryanto, 2016: 8-9).

Permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan sebagai media bertujuan untuk membantu mahasiswa berperan aktif dan menciptakan suasana kondusif dalam pembelajaran. Permainan monopoli dipilih sebagai pengembangan media pembelajaran karena termasuk permainan yang pernah dimainkan mahasiswa dan aturan permainannya sudah banyak yang mengetahui. Kota atau negara dianalogikan sebagai aset yang diperjualbelikan menggunakan akad syari'ah. Para pemain monopoli bersaing untuk melakukan transaksi demi mencapai falah. Adapun lingkup penelitian ini adalah rancangan pengembangan permainan monopoli berdasarkan akad-akad perbankan syari'ah secara umum.

2. METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sebelum membahas pengertian media pembelajaran, terlebih dahulu dijelaskan pengertian dari media itu sendiri. Menurut Arsyad (2007:2), media adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan

tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Kata media berasal dari Latin, *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2008: 3). Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/ NEA) memiliki pengertian yang berbeda, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca (Sadirman, 2010:7).

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Pembelajaran sendiri didefinisikan sebagai usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Arsyad, 2008:5).

Menurut Trianto (2007:5), maksud dari media pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Adapun penelitian sebelumnya diantaranya adalah Penelitian oleh Suciati, Septiana, dan Untari (2015) yang berjudul "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." Hasil penelitian ini adalah mendia pembelajaran monosa layak dibunakan sebagai media pembelajaran. Setelah diujicobakan didapati bahwa media monosa memiliki keefektivan, keefisiensi dan daya tarik kepada pengguna

Media pembelajaran merupakan suatu pola yang dipakai oleh dosen untuk membentuk kurikulum, artinya para Dosen boleh memilih media pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Dengan demikian media pembelajaran tersebut merupakan pola umum perilaku untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide melalui media pembelajaran yang digunakan oleh Dosen. Media pembelajaran dapat digunakan Dosen sebagai pedoman dalam merencanakan proses belajar mengajar.

Dalam perbankan syari'ah, setiap transaksi diikat dalam akad yang memiliki konsekuensi duniawi dan ukhrawi karena akad yang dilakukan berdasarkan hukum islam. Berbeda kondisinya jika perjanjian atau kesepakatan yang telah dilakukan didasarkan hukum positif saja, maka nasabah atau petugas bank sering melakukan pelanggaran-pelanggaran. Tetapi tidak demikian

dengan akad dalam islam, perjanjian tersebut memiliki pertanggungjawaban hingga yaumul qiyamah (Antonio, 2001: 29-30).

3. PEMBAHASAN

Pengembangan monasy (monopoli akad syariah) diawali tahap analisis yaitu analisis masalah dan kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan observasi di Universitas Hasyim Asy'ari Jombang Prodi Ekonomi Syariah Semester II pada kelas fiqh muamalah. Sebagaimana temuan awal observasi adalah mahasiswa merasa kesulitan menjelaskan istilah akad-akad yang digunakan perbankan syariah, hal ini dikarenakan mahasiswa dalam proses pembelajaran tidak terlibat aktif.

pada tahap ini, peneliti merancang konsep dan tampilan media pembelajaran monopoli akad syariah di atas kertas. Sebagai komparasi perubahan konsep dan fungsi tampilan permainan antara monopoli pada umumnya dan monopoli akad syariah dijelaskan dalam bentuk tabel berikut ini;

Monopoli Akad Syariah		
No	Komponen	Fungsi
1	Papan Monopoli berbentuk lingkaran	Ada 29 petak terdiri dari - 21 unit usaha - Mulai - Baitul maal - Masuk Pon-Pes - Pergi Umrah - KawasanWajib Zakat - Asuransi syariah - Anda Muflis
2	Kartu Baitul Maal	Kartu yang tertulis pendapatan, dan pengeluaran bagi pemain sesuai dengan prinsip syariah
3	Kartu Pintar	Berisi pertanyaan yang berhubungan dengan fiqh muamalah dan kunci jawabannya
4	Kartu Hak Kepemilikan	Berisi keterangan atas kepemilikan unit usaha
5	Cabang usaha	Unit usaha berhak

6	Waralaba	menjual produk usaha 2 kali lipat Unit usaha berhak menjual produk usaha 10 kali lipat
---	----------	---

Tim peneliti selanjutnya memulai mencari data-data pendukung, seperti gambar-gambar dan kata-kata yang menarik yang telah dikumpulkan kemudian di tata di dalam kerangka yang telah dibuat untuk menyempurnakan monopoli akad syariah (monasy). Selanjutnya tahap pengembangan, peneliti mendesain komponen monopoli akad syariah (monasy) , seperti Uang monopoli akad syariah (monasy), Kartu Pintar, Kartu Kepemilikan, Kartu Baitul Maal, Petunjuk Permainan.

Konsep di atas telah beberapa kali didiskusikan dengan anggota tim peneliti sebagai bentuk evaluasi. hasil evaluasi tersebut menyimpulkan bahwa:

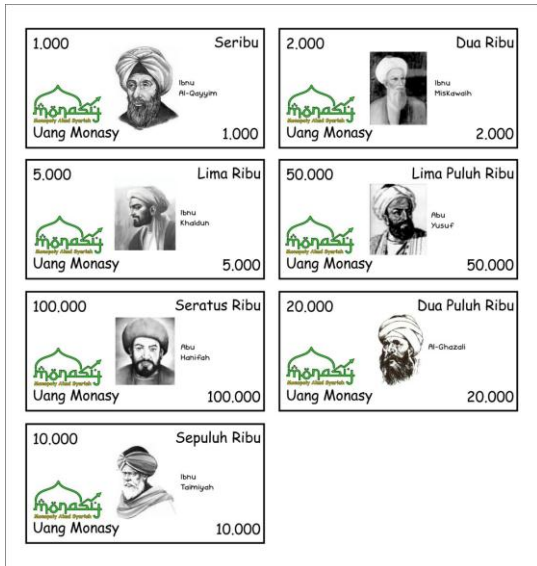
- Desain pada papan diberi warna berbeda paket investasi
- Harus ada logo atau desain yang mencirikan syariah
- Petak kartu pintar pada papan lingkaran dihapus untuk tujuan memaksimalkan papan monopoli akad syariah (monasy), sehingga aturan permainan sedikit dirubah.

Berikut perubahan dari rancangan awal sampai dengan rancangan yang sudah diperbaiki:





Gambar 3.1 Rancangan Papan Monasy Sebelum dan Sesudah Dievaluasi



3.2 Uang Permainan Monopoli Akad Syariah



3.3 Kartu Pintar dalam Bentuk Pertanyaan dan Jawaban

3.1 ATURAN PERMAINAN MONOPOLI AKAD SYARIAH (MONASY)

Permainan Akad Syariah (monasy) adalah permainan untuk meningkatkan literasi keuangan syariah sekaligus media pembelajaran fiqh muamalah. Pemain diharapkan lebih akrab dengan istilah istilah akad syariah dan memahami teori dan pratek akad dalam perbankan syariah.

Petak Permainan

Petak permainan berjumlah 28 petak,

- 1) terdiri dari 21 petak unit usaha (Pemain diharuskan melakukan investasi dengan membeli unit usaha tersebut sesuai harga dipetak unit usaha)
- 2) Petak **Mulai** (Permainan diawali dari petak ini. Setiap pemain berhasil melewati petak ini tidak pada posisi mufliis, maka pemain berhak mendapatkan ujah dari bank senilai Rp.1000,-)
- 3) Petak **Baitul Maal** (pemain wajib mengambil kartu baitul maal dan pemain harus taat atas petunjuk dan keterangan di kartu baitul maal.
- 4) Petak **Masuk Pon-Pes** (Pon-pen artinya pondok pesantren, pemain ditugaskan untuk menjelaskan landasan hukum dari akad yang bersumber dari al-Qur'an, Al-Hadist, atau fatwa DSN, atau menjelaskan definisi akad sampai dengan skema, atau pemain tinggal di ponpes selama 3 putaran).
- 5) Petak **Pergi Umrah** (Pemain diperintahkan berbicara "membuat 5 kalimat" dalam bahasa arab atau membayar guide sebesar Rp. 10.000,-)
- 6) Petak **KWZ** (KWZ artinya Kawasan Wajib Zakat, pemain wajib membayar zakat senilai 2,5% dari harta yang dimiliki)
- 7) Petak **Asuransi Syariah** (pemain membayar dana asuransi syariah sebesar Rp. 8000,-)
- 8) Petak **Anda Mufliis** (Mufliis artinya rugi, pemain tidak berhak mendapatkan ujah ketika melewati petak **Mulai** selama 3 putaran)

Uang Monopoli Akad Syariah:

Awal permainan setiap pemain diberi modal awal Rp. 480.000,- dengan rincian sebagai berikut:
Rp. 100.000,- (2 lembar)
Rp. 5.000,- (4 lembar)
Rp. 1.000,- (5 lembar)
Rp. 50.000,- (2 lembar)

- Rp. 500,- (5 lembar)
- Rp. 20.000,- (3 lembar)
- Rp. 100,- (5 lembar)
- Rp. 10.000,- (2 lembar)

Dadu:

Awal permainan: masing-masing pemain melempar dadu, urutan permainan ditentukan dari pemain yang angka dadu terbanyak. langkah selanjutnya pemain melempar dadu dan melangkah sesuai angka pada dadu.

- 1 Rumah warna Hijau berarti unit usaha yang dimiliki pemain telah buka 1 cabang
- 1 rumah warna merah berarti unit usaha yang dimiliki pemain telah buka cabang usaha 5 atau unit usaha tersebut sudah mempunyai sistem waralaba

Kartu Pintar (diambil pemain lain)

Di ambil saat pemain berhenti di petak unit usaha yang telah dibeli. Pemain wajib menjawab pertanyaan yang tertera di kartu pintar yang telah diambilkan oleh pemain lain. Apabila pemain berhasil menjawab dengan benar, maka pemain berhak mendapatkan hibah uang senilai Rp. 2000,-

Kartu baitul maal

Diambil saat pemain berhenti di petak baitul maal. Pemain harus taat kepada petunjuk dan keterangan di atas kartu.

Kartu kepemilikan hak usaha:

Syarat mendapatkan kartu ini:

- 1. Pernah berhenti di petak pondok pesantren dan berhasil melaksanakan aturan main di petak pondok pesantren
- 2. Membayar uang sesuai dengan nominal yang tertera pada petak unit usaha

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kemajuan penelitian dan didukung evaluasi tim peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Permainan monopoli akad syari'ah (monasy) sebagai media pembelajaran fiqh mu'amalah sudah selesai pada tahap pengembangan kerangka konseptual permainan dan siap ke tahap berikutnya yaitu produksi. Peneliti melakukan pengembangan media permainan monopoli dengan mengkonversi fungsi-fungsi monopoli umum menjadi fungsi-fungsi berbasis syariah sesuai kebutuhan pembelajaran mata kuliah fiqh muamalah.

PUSTAKA

Amalia Euis dan M. Nur Rianto al-Arif. (2013). Kesesuaian Pembelajaran Ekonomi Islam di Perguruan Tinggi dengan Kebutuhan Litbang Pemas Unisla

SDM Pada Industri Keuangan Syariah di Indonesia, INFERENSI, Vol 7, No.1, hlm 127.

- Arsyad, Azhar. 2008. Media Pembelajaran, PT Raja Grafindo, Jakarta.
- Beik, Irfan Syauqi dan laily Dwi Arsyianti. 2016. Ekonomi Pembangunan Syariah, Rajawali Press, Jakarta.
- Cahyo, Agus N.2011. Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak, Flash Book, Yogyakarta.
- Daryanto. 2015. Media Pembelajaran, PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, Bandung.
- Husna. 2009. 100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan dan Kearaban, Andi, Yogyakarta.
- Nasrun Haroen. 2000. Fiqh Muamalah, Gaya Media Pratama, Jakarta.
- Pratiwi, Citra. 2016. Analisis Pemahaman Nasabah Bank Syari'ah Terhadap Sistem Perbankan Islam (Studi Kasus Mahasiswa Si Ekonomi Islam Universitas Brawijaya), Skripsi. Malang: Universitas Brawijaya.
- Rahmawati, Lilik. (2008). Analisis Terhadap Blue Print Bank Indonesia untuk Pengembangan Perbankan Syari'ah, Antologi Kajian Islam, seri 13, hlm 277.
- SartikaNingrum, Ria .(2013). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri Tempel, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suciati, dkk. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar, Mimbar Sekolah Dasar, vol. 2, no 2, hlm. 1.
- Sugiyono.2014. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D, Alfabeta, Bandung.
- Suhendi, Hendi. 2007. Fiqh Mu'amalah, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Susanto, Arif, dkk. (2012). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa Kelas Xi IPA, Bioedu, Vol. 1, No. 1, hlm. 1.
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresi: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Kencana Prenada Media Group, Jakarta.