

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. Konsep Pengembangan Produk

Richey menyatakan bahwa pengembangan merupakan kegiatan penerjemahan desain yang spesifikasi ke dalam gambaran nyata. Dalam pembelajaran yang memiliki ketergantungan yang kompleks antara teori dan teknologi yang mendorong, baik strategi pembelajaran maupun desain dimana kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan. Pada dasarnya kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya: pesan yang didorong oleh isi, manifestasi fisik dari teknologi perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran, serta strategi pembelajaran yang didorong oleh teori (Kustandi & Darmawan, 2020, p. 99).

Penelitian pengembangan merupakan kegiatan mengembangkan dengan dengan cara membuat rancangan yang sistematis, seperti menghasilkan suatu produk dan rancangan kegiatan belajar yang dapat memenuhi kriteria internal. Dalam menghasilkan suatu produk pengembangan dapat melibatkan inovasi teknologi dengan beberapa bidang ilmu pengetahuan, *product quality assurance*, marketing dan pengolahan bisnis, serta desain dan proses. Dengan memanfaatkan bahan baku yang mutakhir dan perkembangan teknologi dalam menciptakan produk baru, penelitian pengembangan akan mendapatkan produk yang berkualitas (Sugiyono, 2023, p. 396).

Penelitian pengembangan memiliki ciri-ciri menurut Borg and Gall yaitu: 1. adanya penyelidikan terhadap hasil penelitian berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, 2. pengembangan produk berdasarkan temuan analisis masalah, 3. pengujian lapangan di lingkungan yang pada akhirnya akan digunakan, dan 4. ditinjau untuk mengatasi semua kekurangan yang diidentifikasi selama fase pengujian lapangan (Okpatrioka, 2023, p. 92).

Subjek penelitian pengembangan ini meliputi tiga subjek. Subjek pertama adalah validator yaitu terdiri dari dosen ahli materi dan media untuk menilai produk. Subjek kedua yaitu para tenaga pendidik guru mata pelajaran fiqh. Pihak ketiga yakni para santri. Peneliti menggunakan tenaga pendidik dengan tujuan mendapatkan masukan mengenai pengembangan yang dilakukan agar produk ini nanti dapat digunakan pada jenjang Pendidikan (Mukti, Asvio, & Febriani, 2024, p. 21).

Salah satu pendekatan dalam pengembangan produk pendidikan adalah pengembangan desain pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengatur berbagai komponen pembelajaran dalam suatu sistem secara sistematis yang efektif. Desain pembelajaran meliputi analisis pembelajaran, bahan ajar, hasil belajar, peserta didik, strategi pembelajaran, penilaian, serta tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan model harus mempertimbangkan faktor-faktor tersebut agar pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan peserta

didik. Model pengembangan pembelajaran dapat berbentuk prosedural, melingkar, skematis, grafis, atau naratif, yang masing-masing memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Kent dan Robert, model pembelajaran dapat dibagi ke dalam tiga kelompok utama, yaitu model yang berorientasi pada kelas, model yang berfokus pada hasil, serta model yang terarah pada sistem (Kustandi & Darmawan, 2020, p. 111).

Model pertama, yaitu *Classroom-oriented model*, adalah pendekatan yang secara khusus memfokuskan pada dinamika pembelajaran di dalam kelas, dengan penekanan pada kebutuhan variasi metode pengajaran. Model ini sangat sesuai diterapkan oleh tenaga pendidik profesional, dan dapat diadaptasi di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di perguruan tinggi, dunia industri, bisnis, hingga program pelatihan internal. Selanjutnya, *product-oriented model* merupakan pendekatan yang menitikberatkan pada pengembangan suatu produk pembelajaran, yang dapat disesuaikan dengan jumlah produk yang ingin dihasilkan serta waktu pengembangannya. Adapun *system-oriented model* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk diterapkan pada skala yang lebih luas. Pada tahap awal, model ini dimulai dengan proses pengumpulan data oleh peneliti guna mengidentifikasi kebutuhan dan kelayakan dalam merancang solusi instruksional (Jusuf & Istiyowati, 2023, p. 89).

Model ADDIE merupakan satu di antara beberapa model pengembangan dengan rancangan model sistem pembelajaran

yang mudah dipelajari dan sederhana. Terdapat 5 fase dalam model *ADDIE* yaitu: *Analysis* yang merupakan analisis yang dilakukan untuk melihat dan memahami kompetensi siswa, sehingga dapat melihat kebutuhan siswa, menentukan masalah dan menemukan solusi yang tepat terhadap produk yang akan dikembangkan, *Design* untuk memilih strategi pembelajaran, kompetensi yang secara khusus sesuai dengan mata pelajaran metode dan sumber ajar yang dipakai selama kegiatan pembelajaran, *Development* pada tahap ini menghasilkan program yang akan diterapkan dan menghasilkan produk yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas, dan *Implementation* dalam menerapkan desain dan spesifikasi program pembelajaran dan melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas, serta *Evaluation* dalam melakukan evaluasi hasil belajar dan evaluasi program pembelajaran.

Secara lebih lengkap tahapan dalam model pengembangan *ADDIE* sebagai berikut:

1. *Analysis*, beberapa analisis dilakukan bagian ini, seperti analisis masalah awal untuk melihat masalah yang dihadapi siswa saat kegiatan belajar berlangsung, selanjutnya analisis kebutuhan siswa untuk mengenal karakter siswa baik dilihat dari segi perkembangannya, keterampilan, dan pengetahuan, dan analisis konsep pembelajaran di kelas, dengan observasi untuk materi yang cocok dikembangkan dalam kegiatan belajar, serta menganalisis tujuan pembelajaran untuk

mengidentifikasi kompetensi dan kemampuan yang siswa sesuai dengan kurikulum (Cahyadi, 2019, p. 36).

2. *Desain*, Pada tahap desain, peneliti akan melakukan perencanaan secara terstruktur dan sistematis, yang bersifat konseptual produk yang akan dikembangkan mulai dari materi yang akan digunakan, tujuan media, evaluasi proses pembelajaran, dan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk mendasari proses pengembangan produk selanjutnya (Mulyasari & Doly, 2023, p. 337).
3. *Development*, tahap ini media yang telah dirancang pada tahap sebelumnya akan divalidasi oleh tim yang ahli di bidangnya sehingga dapat diterapkan melalui uji coba skala kecil, sesuai dengan tujuan tahapan ini berupa memproduksi produk dan memilih produk terbaik untuk diterapkan. (Rachma, Iriani, & Handoyo, 2023, p. 509)
4. *Implementation*, produk yang telah divalidasi dengan ahli dan diperbaiki sesuai saran dan masukannya, kemudian akan melalui tes dalam skala kecil untuk mengetahui kelemahan dari produk, sehingga dapat diperbaiki untuk mendapatkan hasil yang menarik digunakan, efisien, dan efektif (Ardiansah & Miftakhi, 2020, p. 252).
5. *Evaluation*, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai hasil produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan hampir setiap tahap, dengan melalui angket kebutuhan guru dan siswa, validasi ahli, dan tes kemampuan siswa. Hal ini dilakukan

untuk melihat tanggapan dan saran dari objek penelitian di setiap tahapannya, sehingga produk yang dihasilkan akan sesuai dengan kebutuhan pengembangan (Anggraini, Wiryokusumo, & Leksono, 2021, p. 429).

Model *ADDIE* merupakan model yang saling ketergantungan satu sama lain di setiap tahapannya, sehingga hasil pengembangan melalui model ini dapat dipercaya, bersifat reliabel dan konsisten karena tidak dapat berubah-ubah. Tiap tahapan pada model *ADDIE* akan dievaluasi sesuai dengan tahapan sebelumnya, sehingga hasil produk diakui kebenarannya. Kelebihan dari tahapan-tahapan model *ADDIE* yang telah diatur menjadi alasan peneliti untuk menjadikan model pengembangan ini dalam penelitian pengembangan peneliti. (Harefa, Waruwu, Hulu, & Bawamenewi, 2023, p. 4407).

Pada dunia pendidikan pengembangan penting untuk dilakukan karena generasi milenial dan gen z sudah terbiasa dengan akses informasi dan teknologi melalui internet, dinamika kecenderungan dan perilaku ini telah merubah sebagian besar kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Untuk itulah perlu memakai sarana yang sesuai dengan zaman, sebagaimana *website*, *email*, *smartphone*, *MP3 player*, dan *blogging*, dikarenakan gen z sudah terbiasa dengan internet, sehingga mereka lebih menyukai pembelajaran melalui *youtube* dan *online games*, sehingga pembelajaran harus terus melakukan inovasi dengan teknologi

yang terus berkembang, sehingga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. (Yumarni, 2019, p. 114).

Namun, penerapan teknologi dalam pembelajaran juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap perangkat digital, terutama di daerah yang memiliki infrastruktur teknologi yang kurang memadai. Selain itu, masih banyak guru yang belum mendapatkan pelatihan yang cukup dalam mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan akses terhadap teknologi serta memberikan pelatihan bagi guru agar mereka lebih siap dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi (Fitria et al., 2025, p. 59).

B. Konsep Produk yang Dikembangkan

Konsep produk yang dikembangkan adalah materi ajar. Pengembangan materi ajar adalah kegiatan untuk memproduksi alat pembelajaran yang selaras dengan dasar teori pengembangan yang telah tersedia, sehingga dapat menghasilkan alat pembelajaran yang belum ada sesuai dengan perkembangan zaman (Ulinihayah, 2023, p. 77). Adapun pengembangan materi ajar yaitu bentuk audio visual video animasi yang berbasis website *storyjourney.ai*, maka pemaparan tentang produk yang dikembangkan berikut ini:

1. Materi Ajar Zakat pada Mata Pelajaran Fiqih

a. Pengertian Materi Ajar

Materi ajar adalah segala sesuatu yang harus dikuasai oleh siswa dan menjadi isi dalam kurikulum sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu, materi ajar merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. Berdasarkan *subject centered teaching* keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh seberapa banyak siswa dapat menguasai materi kurikulum (Erianjoni, 2021, p. 37).

Menurut Bukoye, materi ajar merupakan alat penting dalam mempelajari setiap mata pelajaran, sedangkan Tomlison mengatakan bahwa materi ajar ialah segala sesuatu digunakan untuk membantu peserta didik untuk belajar, dan Haword menyatakan materi ajar berisi teks dan tugas yang berupa cetak, audio, dan visual, serta Brown mengatakan bahwa materi ajar merupakan semua hal yang dideskripsikan, sistematis, dan ada latihan (Defina, 2021, p. 68).

Dalam konteks pendidikan agama Islam, materi ajar harus dirancang untuk memudahkan pemahaman terhadap ajaran agama, termasuk fiqih zakat, yang merupakan salah satu rukun Islam. Al-Qur'an memerintahkan umat Islam untuk membaca dan mencari ilmu, yang menunjukkan

bahwa materi ajar harus disusun dengan cara yang memudahkan peserta didik memahami ilmu yang diajarkan, hal ini terdapat dalam QS. Al-Alaq (96): 1-5 sebagai berikut.

﴿ اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ
وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥ ﴾
(العلق/96:1-5)

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!(1) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah(2) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha mulia(3) yang mengajar (manusia) dengan pena(4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya(5). (Al-Alaq/96:1-5)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa materi ajar adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas, dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Prinsip pemilihan materi ajar

- 1) Prinsip relevansi yaitu adanya kesesuaian antara materi pokok dengan kompetensi yang ingin dicapai. Materi pembelajaran hendaknya relevan yang berkaitan dan berhubungan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebagai contoh, jika kompetensi

yang diharapkan dikuasai siswa berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa menghafal fakta, materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta atau bahan hafalan.

- 2) Prinsip konsistensi, yaitu adanya keajegan antara materi pokok dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi. Terdapat empat macam kompetensi yang harus dikuasai siswa, yaitu mendeskripsikan pengertian, menganalisis peranan, menunjukkan sikap, menganalisis upaya, maka materi yang harus diajarkan sesuai dengan kompetensi dasar tersebut.
- 3) Prinsip kecukupan, yaitu adanya cakupan materi ajar yang diberikan untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi ajar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit atau kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya (Erianjoni, 2021, p. 46).

Materi ajar yang efektif harus mampu menarik perhatian peserta didik, mudah dipahami, dan mendukung

pembelajaran mandiri. Terdapat pada QS. An-Nahl (16): 125.

(اذْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَانِبْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (النحل/16: 125))

Artinya : Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.(An-Nahl/16:125)

Penyampaian ilmu agama harus dilakukan dengan hikmah dan pelajaran yang baik. Dalam penelitian ini, materi ajar berbasis video animasi menggunakan *website Storyjourney.ai* dirancang untuk mengatasi masalah kebosanan dan kurangnya perhatian santri kelas X MA Hidayatul Qomariah terhadap pembelajaran fiqih. Video animasi memberikan pendekatan visual yang menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan pemahaman materi zakat.

c. Kategori materi ajar

- 1) Materi yang diterbitkan diantaranya seperti buku untuk bacaan ekstensif, buku untuk skema bacaan berjenjang,

buku nasihat/petunjuk tentang pembelajaran, stasiun/labor untuk mendengarkan kaset serta buku khusus, kamus, materi latihan ujian dan stan video serta komputer/perangkat lunak.

- 2) Bahan autentik mencakup surat kabar, selebaran dan brosur, video, film dokumenter, lagu, rekaman, dan majalah.
- 3) Adaptasi dan melengkapi seperti buku yang dimodifikasi dari potongan beberapa buku yang kemudian dipasang menjadi satu(perlu izin penerbit) yang dirancang untuk melengkapi buku-buku pelajaran.
- 4) Materi yang disiapkan secara khusus, seperti tersedianya sumber pusat materi layaknya perpustakaan.

Materi adaptasi dapat mencakup pengurangan, penambahan, penghilangan, serta modifikasi dan penambahan. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan penyampaian materi terhadap peserta didik (Defina, 2021, p. 70).

d. Mata pelajaran fiqih

Pelajaran pendidikan agama islam pada madrasah dibagi menjadi beberapa pokok bahasan dalam tiap mata pelajaran salah satunya mata pelajaran fiqih. Pembelajaran fiqih dimadrasah bertujuan agar para siswa dapat mengetahui dan memahami intisari hukum islam, baik

berupa dalil aqli dan naqli secara menyeluruh dengan terperinci sehingga dapat membekali diri siswa di dunia dan akhirat. Mata pelajaran fiqih mencakup beberapa aspek seperti fiqih dalam bidang ibadah yang membahas dan memperkenalkan siswa pada cara dan ketentuan dalam beribadah, seperti yang tercantum pada rukun islam dimulai dari thaharah, shalat, puasa, zakat, dan haji dan umrah, serta membahas ketentuan tentang dunia sosial seperti tata cara jual beli, makanan halal dan haram, khitan, qurban, dan lain sebagainya. (Masykur, 2019, p. 36).

Pelajaran fiqih di madrasah memiliki ruang lingkup yang mencakup fiqih dalam bidang ibadah dan muamalah, seperti memberikan ilmu mengenai ketentuan halal dan haram dalam mengkonsumsi minuman dan makanan yang termasuk dalam fiqih muamalah. Dalam fiqih ibadah dengan memberikan penjelasan dan pemahaman mengenai kepastian dan prosedur dalam thaharah, shalat, puasa, zakat, dan ibadah haji serta umrah.

Secara inti fiqih merupakan mata pelajaran yang memberikan motivasi kepada siswa untuk menerapkan hukum islam dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya itu mata pelajaran fikih memiliki kontribusi yang besar dalam islam dengan mengajarkan siswa agar siswa mempraktekkan ilmu fiqih baik terhadap sesama makhluk lainnya, diri sendiri, dan kepada Allah Swt, sebagai

perwujudan keseimbangan, keserasian, dan keselarasan hubungan manusia dengan penciptanya, dan makhluk lainnya dalam hidup bermasyarakat. Dalam mempelajari fikih untuk memperdalam ilmu fiqh baik dalam aspek fiqh ibadah dan fiqh muamalah, yang didasarkan pada aturan serta prinsip-prinsip dasar. ushul fiqh untuk menggali hikmah dan tujuannya. Peningkatan mata pelajaran fikih sebagai persiapan ke pendidikan yang lebih lanjut maka mata pelajaran fiqh yang telah dipelajari di Madrasah Tsanawiyah dapat ditingkatkan melalui mata pelajaran fiqh di jenjang Aliyah.

Tujuan mempelajari fiqh pada jenjang Aliyah seperti memahami kaidah-kaidah hukum islam sebagai pedoman dalam kehidupan, baik dari segi ibadah dan muamalah. Selanjutnya dapat menerapkan ilmu fiqh yang telah dipelajari ke dalam kehidupan sosial terhadap sesama manusia, dan sebagai bentuk ketaatan kepada Allah Swt., Dengan menjaga hubungan baik antar sesama maupun terhadap makhluk lainnya.

Setelah mempelajari fikih yang mengatur ketentuan-ketentuan mengenai hukum islam, maka diharapkan akan menghasilkan manusia yang tangguh dalam menghadapi hambatan, perubahan dan tantangan yang bersifat global, nasional, regional, maupun dalam lingkup lokal yang akan muncul dalam pergaulan di masyarakat. Selain itu

diharapkan setelah mempelajari fikih akan menjadi manusia yang terus berupaya memperbaiki akhlak, memperkuat iman dan takwa, serta aktif dalam membangun keharmonisan dan peradaban bangsa dan masyarakat yang bermatahat dalam kehidupan (Gafrawi & Mardianto, 2023, p. 82).

e. Materi Zakat

1) Pengertian zakat

Dalam bahasa arab, zakat bersumber dari kata *al-zakah*. Kata *al-zakah* memiliki makna di antaranya *al-shulh* (baik), *al-barakah* (berkah), *al-ziyadah* (bertambah), *al-thaharah* (bersih), *al-madh* (pujian), dan *al-numuw* (tumbuh). Menurut golongan Syafi'i memandang zakat secara khusus sebagai mengeluarkan suatu jumlah dari jiwa dan harta yang dimiliki. Harta dan jiwa yang dimaksudkan yaitu zakat fitrah yang merupakan zakat jiwa, dan zakat mal atau zakat harta. Adapun mazhab hambali menerangkan zakat adalah hak bagi kelompok tertentu, dengan waktu dan harta tertentu yang bersifat wajib. Hal ini menyatakan bahwa zakat hanya mencakup zakat harta atau zakat mal saja, dikarenakan kata "harta tertentu" yang berarti harta apabila telah mencapai satu nisab, maka akan wajib untuk dizakati.

Selanjutnya Yusuf al-Qardawi berpendapat bahwa zakat ialah mengeluarkan sejumlah harta tertentu secara sendiri dengan menyerahkannya kepada orang-orang yang membutuhkan untuk menjalankan kewajiban Allah swt. Perbutan mengeluarkan harta dengan bagian tertentu dinamakan zakat, begitu pun dengan memberikan hak yang wajib dari kekayaan yang dimiliki dikatakan zakat (Mutmainnah, 2020, p. 4).

2) Macam-macam zakat

a) Zakat Fitrah

Zakat fitrah adalah zakat yang wajib dibayarkan oleh setiap muslim pada setiap bulan Ramadhan. Besaran zakat fitrah yang harus dibayarkan yaitu 1 *sha* atau setara dengan makanan pokok seperti beras, gandum yang dikonsumsi sebanyak 2,5 kg, atau jika membayar zakat dengan uang, maka jumlahnya disesuaikan dengan harga makanan pokok yang dikonsumsi per 2,5 kilogramnya. Hal ini bertujuan untuk membantu sesama umat dan menyucikan diri. (Aziiz, 2020, p. 4).

b) Zakat mal

Zakat mal adalah zakat yang berdasarkan ketetapan hukum syara harus dibayarkan apabila harta yang dimiliki baik harta individu,

maupun lembaga apabila telah mencapai nisab. Adapun syarat nya yaitu secara penuh milik sendiri, harta yang dimiliki berkembang, telah mencapai nisab, melebihi dari kebutuhan utama yang diperlukan, terbebas dari hutang, telah mencapai satu tahun.

Adapun macam-macam zakat mal yaitu: (1) Zakat pertanian yang merupakan zakat dari hasil seperti biji-bijian, tumbuh-tumbuhan atau tanaman yang bernilai jual seperti buah, umbi-umbian, dan sayuran. (2) Zakat hewan ternak yang meliputi sapi, kerbau kambing, domba, dan unta. (3) Zakat emas dan perak. (4) Zakat harta perniagaan, meliputi segala jenis harta yang dapat diperjual belikan baik berupa alat maupun barang. (5) Zakat hasil tambang mencakup zakat atas barang-barang yang diperoleh dari penambangan sumber daya di dalam bumi, seperti minyak, logam, batu bara, dan sejenisnya. (6) Zakat barang temuan, yakni harta yang ditemukan dan tidak diketahui pemilik harta tersebut. (6) Zakat profesi, yakni zakat yang dibayarkan apabila telah mencapai nisab dari hasil pekerjaan (Jalil, 2019, p. 26).

3) Golongan penerima zakat yaitu: a) Amil adalah pengelola zakat baik pengumpulan dan pembagian kepada masyarakat yang membutuhkan. b) Budak yaitu budak sahaya yang memiliki kesempatan untuk merdeka tetapi tidak memiliki harta benda untuk menebusnya. c) Fisabilillah adalah orang yang berjuang di jalan Allah namun tidak memiliki perbekalan selama perjuangannya. d) Fakir adalah orang yang tidak dapat menghasilkan harta, dan tidak memiliki perbekalan. e) Garim yaitu orang yang berhutang, dan kesulitan dalam membayar hutangnya. f) Ibnu Sabil merupakan orang yang memerlukan bantuan dalam perjalanan dikarenakan kehabisan bekal. g) Miskin adalah orang yang memiliki pekerjaan, namun hasil pekerjaannya hanya dapat mencukupi kebutuhannya. h) Muallaf merupakan umat yang belum lama menjadi umat islam dan masih tidak kuat keyakinannya (As'ary, 2020, p. 57).

4) Hikmah zakat

Zakat dikeluarkan bukan hanya untuk membantu orang yang kesulitan, namun zakat juga memberikan beberapa manfaat bagi kaum muslimin, diantaranya: a) Meningkatkan rejeki. b) Sebagai ungkapan rasa syukur atas nikmat yang

Allah Swt berikan. c) Menyempurnakan iman. d) Membersihkan diri dari akhlak tercela dan sifat kikir, sekaligus melatih kerendahan diri. e) Sebagai alat pembersih harta dan menjaga umat dari sifat tamak (Muftisany, 2021, p. 30).

2. Media Pembelajaran Video Animasi *Storyjourney.ai*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara Bahasa media bersumber dari kata *medium* yang berarti tengah, pengantar, dan perantara. Salah satu aspek komunikasi adalah penggunaan media, khususnya sebagai penyampai pesan antara komunikator dan komunikan. Menurut Muhammad Ilham media identik dengan sesuatu yang bisa kehendak khalayak (peserta didik), perasaan, dan merangsang gagasan untuk mendorong perkembangan belajar mengajar di dalamnya yang mana juga memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan yang menarik untuk menginstruksikan peserta didik sesuai dengan materi yang diberikan (Ilham et al., 2023, p. 1).

Sejalan dengan hal tersebut media pembelajaran secara lebih khusus mempunyai makna sebagai alat-alat fotografis untuk memproses, menangkap, dan Menyusun kembali informasi yang verbal dan visual serta bersifat grafis dan elektronis (Azhar Arsyad, 2020, p. 3). Media pembelajaran memfokuskan penyampaian materi ajar pada pembelajaran yang menggunakan media sebagai alat.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan guna merangsang pikiran, keinginan, emosi, serta perhatian peserta didik, yang dapat menunjang proses pembelajaran yang terarah dan memiliki tujuan.

b. Jenis-jenis Media pembelajaran

Media dapat berdasarkan karakteristiknya, kemampuan yang dimilikinya, serta cara penggunaannya, antara lain sebagai berikut: (Alti, 2022, p. 3).

- 1) Berdasarkan karakteristiknya, media dapat diklasifikasikan seperti: a) Media berbasis audio, yaitu media yang hanya menghasilkan suara dan digunakan melalui pendengaran, seperti rekaman audio atau siaran radio. b) Media audio visual, yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga secara bersamaan dapat dilihat dan didengar. Seperti film, video, slide bersuara, dan sejenisnya. Media jenis ini cenderung lebih efektif dalam menarik perhatian karena menyajikan rangsangan visual dan auditori secara sekaligus.
- 2) Dari segi kemampuan yang dimilikinya, media dapat digolongkan sebagai: a) Media dengan fungsi yang serentak dan ekstensif seperti TV dan radio. Seperti media TV dan radio, secara

bersamaan tanpa harus memakai tempat khusus peserta didik dapat memahami banyak hal. b) Media yang memiliki keterbatasan dalam hal waktu dan tempat penggunaannya, contohnya seperti video, film slide, dan film lainnya.

- 3) Menurut cara penggunaannya, media dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu: a) Media yang memerlukan alat proyeksi. Media ini menggunakan bantuan proyeksi khusus seperti proyektor film untuk mempresentasikan slide. Seperti slide, dokumenter, film, dan sebagainya. Media hanya dapat digunakan saat proyektor tersedia. b) Media yang tidak membutuhkan alat proyeksi contohnya adalah gambar, patung mini (figur), catatan kecil (memo), foto, radio, dan media sejenis lainnya.

c. Indikator Media Pembelajaran

Menurut Rivai media yang baik memiliki lima indikator dalam mendukung pembelajaran dengan menggunakan media (Nuralan, 2021, p. 1918) yaitu :

- 1). Relevansi, bahwa media yang dipakai sudah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa.
- 2). Kemampuan guru, melalui media pembelajaran, maka akan mempermudah guru

dalam memberikan bahan pembelajaran. 3). Kemudahan, yang bermakna pembelajaran dapat dilakukan melalui media yang mudah digunakan saat kegiatan pembelajaran. 4). Ketersediaan, berarti terdapat sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media di sekolah. 5). Kebermanfaatan, bahwasanya media yang digunakan harus dapat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran.

d. Media Animasi

Moreno dan Mayer menyatakan media animasi pada dasarnya digunakan sebagai hiburan, namun dalam perkembangannya banyak digunakan sebagai iklan, media antarmuka, dan teatrikal. Media animasi mempresentasikan bentuk gambar paling menarik dengan simulasi gambar yang bergerak (Saputri, Sari, Oktaviarini, & Sari, 2022, p. 281).

Kelebihan dari penggunaan media berbasis animasi seperti: 1) media animasi yang dilengkapi dengan fitur suara dapat membangkitkan keinginan siswa dan mendorong siswa untuk memperhatikan pembelajaran. 2) memiliki media yang bervariasi dengan menggabungkan media berbeda dalam satu media, seperti video animasi yang menggabungkan gambar, suara, dan animasi. 3) Memiliki kemampuan yang

dapat memenuhi kebutuhan respon siswa, karena media ini bersifat interaktif. 4) Media ini dapat memberi kemudahan karena media ini dapat digunakan secara mandiri.

Sedangkan kelemahan dari media animasi adalah sebagai berikut: 1) Memerlukan aplikasi dan *software* khusus untuk membukanya dan membuatnya. 2) Memerlukan kreativitas dan keterampilan dalam mendesain animasi. 3) Guru sebagai fasilitator dan komunikator harus mempunyai keahlian mengerti siswanya.

e. Storyjourney.ai

Storyjourney.ai merupakan *website* yang didirikan oleh Felecia yang memiliki kecerdasan buatan yang dapat membuat video animasi secara otomatis dengan satu klik melalui laptop, komputer, tablet, ponsel dan perangkat pintar lainnya. *Storyjourney.ai* dapat membuat video animasi 3D yang dilengkapi dengan pengisi suara, dan kuis interaktif. Alat AI yang digunakan dapat menciptakan cerita yang dipersonalisasi dan relevan secara budaya serta mengadaptasi konten dengan berbagai gaya belajar. *Storyjourney.ai* menawarkan konten untuk siswa dan pelajar dewasa, dengan cerita dan pelajaran yang sesuai dengan berbagai usia.

AI Storyjourney.ai dapat menyesuaikan cerita agar sesuai dengan persyaratan kurikulum dan nilai-nilai spesifik dan memastikan relevansi dan kesesuaian dengan kurikulum yang digunakan. *Storyjourney.ai* melengkapi metode pengajaran tradisional dengan menyediakan alat bantu yang meningkatkan dan mendukung guru, serta memperatahkan sentuhan manusiawi yang penting dalam pendidikan. *Storyjourney.ai* memungkinkan hasil video diunduh sehingga dapat digunakan dimana saja bahkan saat tidak ada koneksi internet.

Storyjourney.ai memiliki visi untuk memperkenalkan guru pada teknologi AI dalam pendidikan dan melatih mereka membuat konten pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan misi *Storyjourney.ai* sebagai berikut.

1. *Storyjourney.ai* menyediakan alat yang ramah pengguna dan didukung AI untuk para guru, terutama di negara berkembang, yang mempermudah perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.
2. *Storyjourney.ai* menyederhanakan proses pembuatan konten yang menarik dan relevan secara budaya tanpa memerlukan keterampilan teknis tinggi.

3. *Storyjourney.ai* menyediakan sumber daya yang terjangkau dan mudah diakses yang mengurangi beban kerja guru, sehingga proses mengajar mereka menjadi lebih efisien dan menyenangkan.
4. *Storyjourney.ai* memberdayakan pendidik dengan alat yang mendukung mereka dalam memberikan pendidikan berkualitas tinggi, bahkan di lingkungan dengan sumber daya terbatas.
5. *Storyjourney.ai* membangun komunitas yang mendukung bagi guru untuk berbagi, berkolaborasi, dan mengakses sumber daya pengajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan unik kelas mereka.

Adapun beberapa fitur dari *Storyjourney.ai* diantaranya:

1. *AI Assisted Storytelling* yang dapat membuat narasi video animasi yang menarik dan personal dengan mudah dengan bantuan *AI*.
2. Membuat pelajaran lebih mudah dengan mewujudkan imajinasi dalam membuat video animasi pembelajaran yang menarik dengan penilaian sesuai keinginan.
3. Hasil dalam beberapa bentuk, dimana *Storyjourney.ai* dapat membagikan video animasi baik dalam bentuk video maupun tautan yang dapat dibagikan.

Sehingga *Storyjourney.ai* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

1. *Storyjourney.ai* mendukung guru dengan pembuatan pembelajaran dengan bantuan *AI*.
2. Dalam relevansi budaya *Storyjourney.ai* dapat membuat video animasi dari cerita lokal.
3. *Storyjourney.ai* dapat dipersonalisasi dengan *adaptive content*.
4. Akselibilitas pembelajaran dengan menggunakan *Storyjourney.ai* dapat membuat proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja.
5. Interaksi melalui *Storyjourney.ai* dapat bercerita dengan *AI* secara interaktif.

Seperti kebanyakan *AI* lainnya, sebelum menggunakan aplikasi *storyjourney.ai* pertama-tama harus melakukan pendaftaran menggunakan *email* atau dapat menggunakan akun *Google*.

Langkah - langkah menggunakan *storyjourney.ai* di antaranya adalah:

- 1) Buka *Storyjourney.ai* di *browser* perangkat pintar yang dimiliki.



Gambar 1. Website *Storyjourney.AI*

- 2) Registrasi dengan menggunakan email.



Gambar 2. Login/Register *Storyjourney.AI*

- 3) Membuat cerita di *Script Generator*, cerita dapat disesuaikan dengan materi di buku pelajaran ataupun secara otomatis dengan AI.



Gambar 3. Fitur *Script Generator*

- 4) Di fitur render video Memilih karakter digital untuk cerita Anda sesuai dengan selera.



Gambar 4. Fitur Render Video

- 5) Memilih latar belakang, infografik, dan music yang telah disediakan.



Gambar 5. Edit Background, Music, dan Infografik

- 6) Dapat menggunakan asisten AI, dengan klik *Select All* dan pilih *AI Auto Setup Sequence* sehingga video animasi akan terbuat secara otomatis dengan satu klik.



Gambar 6. Render Video

- 7) Klik Render Video dan Video animasi *Storyjourney.ai* dapat Anda unduh.



Gambar 7. Download Video

C. Kerangka Teoritik

Beberapa hasil penelitian yang dilakukan para peneliti sebelumnya memiliki relevansi dengan penelitian ini, maka peneliti mencantumkan beberapa penelitian yang memiliki relevansi tersebut, namun penulis belum pernah menemukan topik yang sama. Adapun penelitian yang tersebut akan dideskripsikan di bawah ini:

1. Skripsi Lugyana Tifani (2021) dengan judul pengembangan media pembelajaran video animasi powtoon pada materi minyak bumi Di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan model 4-D, media yang dihasilkan dari penelitian ini memiliki hasil 90% sangat valid dari ahli bidang media dan materi. Pengembangan media dalam penelitian ini dinyatakan sangat praktis oleh pengajar kimia dan siswa di sekolah dengan presentase 85,45% dan 85,03%. Pengembangan ini mempunyai hal yang sama dengan pengembangan yang akan dijalankan, yaitu semuanya membahas tentang pengembangan media pembelajaran video animasi dan di tingkat SMA/MA, namun pengembangan ini memiliki perbedaan seperti media yang dipakai berbeda, dalam penelitian ini memakai *Powtoon*, sedangkan peneliti memakai *website storyjourney.ai*, dan waktu, tempat dan subjek nya juga berbeda, serta penggunaan model pengembangan yang berbeda dimana peneliti akan menggunakan model *ADDIE*.

2. Skripsi Nurul Amalia (2023) yang melakukan model pengembangan ADDIE dengan subjek berupa 27 siswa kelas XI MIA 2 pada materi asam basa. Hasil penelitian divalidasi oleh para ahli dengan persentase 94,44% yang mana termasuk kualifikasi sangat layak digunakan, dan pendapat siswa mengenai video animasi yang dibuat menggunakan *animaker* tergolong sangat positif dengan nilai rata-rata 100% dengan tingkatan sangat setuju untuk dipakai. Persamaan pengembangan ini yaitu terletak pada jenis media audio visual berupa video animasi dan menggunakan model pengembangan ADDIE, tetapi perbedaannya terletak pada jenis video animasi yang digunakan dalam penelitian ini berbasis *animaker* sedangkan peneliti berbasis *website storyjourney.ai* serta berbeda pula pada waktu, tempat, subjek, dan materi.
3. Skripsi Eva Saripatunah (2022) dengan judul pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *levidio storyboard* pada materi kimia unsur. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Warsita. Hasil penelitian pengembangan ini memenuhi kriteria baik dengan aspek pembelajaran sebesar 81%, aspek materi 81%, dan aspek tampilan 79%, dengan rata-rata 80%, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran video animasi di jenjang SMA/MA, namun model pengembangan yang digunakan

berbeda, peneliti menggunakan model *ADDIE*, sedangkan penelitian ini memakai model pengembangan Warsita, waktu, tempat, materi yang digunakan juga berbeda.

4. Skripsi Ruda Tunnur (2023) berupa pengembangan video animasi untuk materi hukum Archimedes di SMA/MA. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip dengan penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli bidang media dengan presentase 96% sangat layak dan 90% dengan kategori sangat layak dari ahli materi, dan respon siswa terhadap pengembangan media ini mencapai presentase 94,92% dan produk dinyatakan sangat layak untuk digunakan dengan kriteria sangat menarik. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada aspek pengembangan media pembelajaran video animasi dan di jenjang SMA/MA, namun penelitian ini memiliki perbedaan pula dengan penelitian peneliti yaitu menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip sedangkan produk yang akan diteliti menggunakan model *ADDIE*, materi, subjek, tempat dan waktu penelitian juga berbeda.
5. Jurnal Muhammad Faiq Sani, Sudjani, Dedi Purwanto, Sri Rahayu (2022) berupa pengembangan video animasi berbasis *powtoon* pada mata pelajaran teknik pengukuran tanah di SMK. Hasil penelitian ini menunjukkan produk media pembelajaran berbasis *powtoon* sangat baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran, dan respon siswa sebesar

77,79% menunjukkan bahwa produk ini efektif dalam mendukung pembelajaran teknik pengukuran tanah. Kesamaan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran video animasi yang diterapkan di jenjang SMA, SMK, dan MA, sedangkan perbedaannya terletak pada materi yaitu penelitian ini menggunakan materi pengukuran tanah dan peneliti menggunakan materi zakat, waktu, tempat, dan subjek yang diteliti juga berbeda.

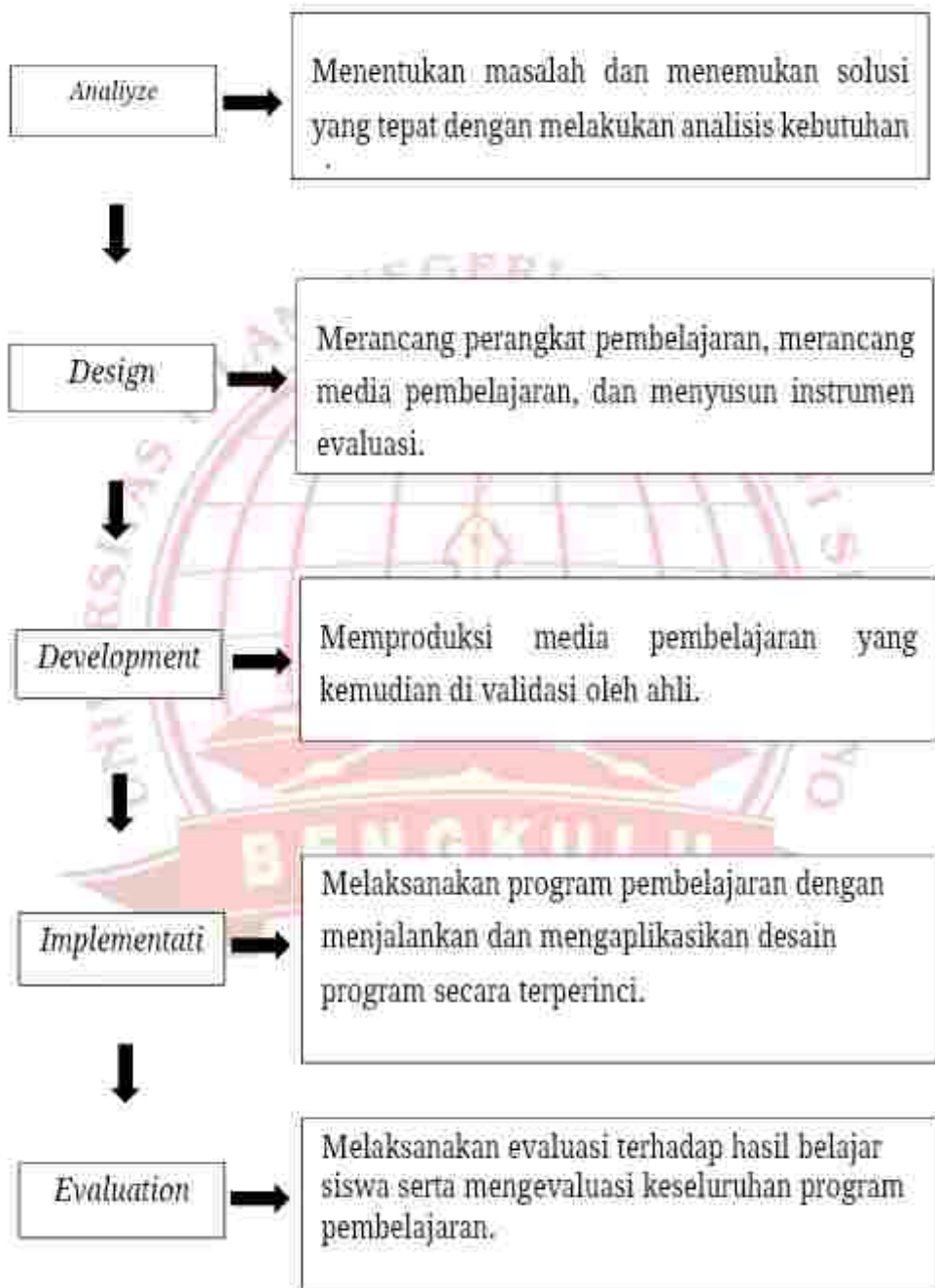
Berdasarkan hasil beberapa pengembangan sebelumnya memberikan dasar bahwa materi ajar berbasis video animasi dapat menjadi alat yang ada efeknya selama kegiatan belajar mengajar dalam setiap mata pelajaran, termasuk fiqh. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengembangan materi ajar menggunakan video animasi berbasis *website StoryJourney.ai* pada materi zakat untuk siswa kelas X di MA belum ada atau tidak luas. Sebab itu, pengembangan ini dibuat untuk mengisi celah pengetahuan ini dan membagikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas media animasi *storyjourney.ai* sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar fiqh di tingkat Aliyah.

D. Rancangan Produk

Dalam penelitian pengembangan materi ajar menggunakan video animasi berbasis *storyjourney.ai* dengan model pengembangan *ADDIE*. Proses pengembangan video animasi

berbasis website *storyjourney.ai* disusun secara sistematis. Berikut uraian lengkapnya.

1. Tahap Analisis, pada langkah ini dilakukan identifikasi masalah dan pencarian solusi yang sesuai melalui analisis kebutuhan guna menetapkan kompetensi serta kebutuhan siswa.
2. Tahap Desain untuk merancang alat pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, serta menyusun instrumen evaluasi.
3. Tahap Pengembangan pada tahap ini memproduksi media pembelajaran dengan sumber ajar dan program yang akan dipakai dalam kegiatan pembelajaran yang kemudian di validasi oleh ahli .
4. Tahap Implementasi dalam melaksanakan program pembelajaran dan menerapkan dengan rinci desain program pembelajaran.
5. Tahap Evaluasi dalam melakukan evaluasi hasil belajar dan evaluasi program pembelajaran.



Gambar 8. Rancangan Produk