

Gen Z Religious: Platform Pembelajaran Inovatif pada Materi Zakat untuk Memfasilitasi Kesalehan Sosial

**Achmad Miftachul Ulum^{1*}, Nanda Dila Zahrotul Khumainah², Fajrul
Falah Mois³**

^{1,2,3} UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

*¹Email: 210108110046@student.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

Entering the 21st century, teachers are required to design innovative, digital-based learning methods that enhance students' social piety. Socially devout students tend to learn more effectively and develop societal sensitivity. This research aims to create an innovative, project-based learning platform to foster social piety and evaluate its validity, practicality, and feasibility. The research utilizes the R&D (Research and Development) approach, focusing on developing a learning product and validating it with experts. The development model used is Alessi and Trollip's, consisting of three stages: planning, design, and development. In the planning stage, school observations are conducted to understand the learning process and challenges faced. The design stage involves creating the platform using Articulate Storyline 3. The development stage includes validation by media, language, and content experts. Research findings conclude that the Gen Z Religious platform is valid, practical, and suitable for teaching. Teachers can use this platform as a learning resource, and future researchers are encouraged to expand it to cover additional topics.

Key Words: Gen Z Religious Platform, Project Based Learning, Social Piety

ABSTRAK

Memasuki abad ke-21, guru dituntut untuk merancang metode pembelajaran berbasis digital yang inovatif guna meningkatkan kesalehan sosial siswa. Siswa yang memiliki kesalehan sosial cenderung belajar lebih efektif dan memiliki kepekaan terhadap masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan platform pembelajaran berbasis proyek yang inovatif guna memfasilitasi kesalehan sosial serta menguji validitas, kepraktisan, dan kelayakan produk. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development), yang berfokus pada pengembangan produk pembelajaran dan validasinya dengan para ahli. Model pengembangan yang digunakan adalah model Alessi dan Trollip, yang terdiri dari tiga tahap: perencanaan, desain, dan pengembangan. Pada tahap perencanaan, dilakukan observasi di sekolah untuk memahami proses pembelajaran dan tantangan yang dihadapi. Tahap desain melibatkan pembuatan platform menggunakan Articulate Storyline 3. Tahap pengembangan mencakup validasi oleh ahli media, bahasa, dan materi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa platform Gen Z Religious valid, praktis, dan layak digunakan dalam pengajaran. Guru dapat

memanfaatkan platform ini sebagai sumber pembelajaran, dan peneliti di masa mendatang didorong untuk mengembangkannya ke materi-materi lain.

Kata Kunci: Platform Gen Z Religious, Pembelajaran Berbasis Proyek, Kesalehan Sosial

PENDAHULUAN

Menurut penelitian Rismayanti, dkk. (2022) guru dituntut untuk bisa merancang metode pembelajaran yang mampu meningkatkan meningkatkan kesalehan sosial peserta didik. Faktanya, peserta didik yang memiliki kemampuan kesalehan sosial akan cepat menerima pembelajaran dan memiliki kepekaan dalam bermasyarakat (Syathori, 2023). Dalam lingkungan masyarakat, peserta didik dituntut memiliki sikap kesalehan sosial (Abdillah et al., 2023). Hal tersebut sangatlah diperlukan peserta didik dalam berinteraksi dengan dunia masyarakat.

Menurut Badan Litbang dan Diklat (Balitbang Diklat) Kementerian Agama RI, indeks kesalehan sosial diukur dari lima dimensi, yaitu kepedulian/solidaritas sosial. Relasi antar manusia (kebinekaan), menjaga etika dan budi pekerti, melestarikan lingkungan, dan yang terakhir adalah relasi dengan negara dan pemerintah. Dari survei yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Balitbang diklat seperti yang disajikan dalam tabel dibawah ini,

Tabel 1 Indeks Kesalehan Sosial

Dimensi	Skor	Korelasi
Kepedulian/solidaritas social	80,41	0,798
Relasi antarmanusia (kebinekaan)	78,19	0,825
Menjaga etika dan budi pekerti	88,02	0,784
Melestarikan lingkungan	80,28	0,803
Relasi dengan negara dan pemerintah	86,06	0,705

Dari survei tersebut, Indeks kesalehan sosial Indonesia memperoleh skor yang tinggi serta nilai korelasi yang signifikan. Survei tersebut dapat membuktikan bahwa kesalehan sosial nasional dapat diposisikan dalam kategori ‘sangat baik’. Sehingga hal tersebut harus dipertahankan dan ditingkatkan menjadi lebih baik lagi. Cara untuk memfasilitasi kemampuan kesalehan sosial tersebut, dibutuhkan pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kesalehan sosial adalah dengan melakukan pembelajaran berbasis proyek (Norhikmah et al., 2022). Selain pembelajaran berbasis proyek, di era digital ini peserta didik juga dituntut untuk dapat menguasai media digital. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Umayah & Riwanto (2020); Nisak (2021) di abad 21 ini guru diharapkan untuk dapat menumbuhkan kemampuan literasi digital. Salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik adalah dengan memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dengan menghadapi tantangan nyata, menghubungkan teori dengan praktik, dan mendorong mereka untuk bekerja secara kolaboratif dalam menyelesaikan suatu proyek. Hal ini memberikan ruang bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan komunikasi, yang semuanya sangat dibutuhkan dalam masyarakat modern. Dalam

konteks kesalehan sosial, pembelajaran berbasis proyek juga memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami dan merasakan langsung bagaimana konsep-konsep kesalehan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Platform Gen Z Religious salah satu media pembelajaran berbasis digital atau ICT (Information and Communication Technology), yang dikembangkan melalui platform *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* adalah platform multimedia authoring tools yang outputnya berupa web (HTML) atau aplikasi (Husna, 2022). Platform Gen Z Religious menyajikan materi yang menarik, dimana materi disajikan dengan bentuk animasi, gambar, suara dan video. Pembelajaran yang dilakukan melalui media digital juga bermanfaat bagi peserta didik agar dapat mereka pelajari dirumah. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara *face to face* di Sekolah maupun *daring* di Rumah, salah satunya fiqih (Effendi & Wahidy, 2019). Mata pelajaran fiqih harus selalu dipelajari peserta didik di Sekolah dan di Rumah, karena permasalahan fiqih selalu ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat, contohnya zakat (Rokhmah, 2022).

Zakat merupakan hal yang sangat penting bagi kaum muslim, karena zakat merupakan salah satu rukun Islam (Budaya & Nasution, 2021). Dengan melakukan zakat, seorang muslim dapat membersihkan diri dan harta yang dimiliki (Muftisany, 2021). Zakat merupakan kewajiban yang harus dikeluarkan oleh seorang muslim, namun tidak semua muslim wajib untuk mengeluarkan zakat (Afiyana et al., 2019). Dari permasalahan tersebut, peserta didik harus benar-benar memahami pengertian, konsep, macam-macam dan hikmah dari zakat tersebut. Dari permasalahan diatas, peneliti ingin membuat penelitian yang berjudul “Gen Z Religious: Platform Pembelajaran Inovatif Berbasis Proyek Pada Materi Zakat untuk Memfasilitasi Kesalehan sosial”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*), dimana peneliti akan melakukan pengembangan sebuah produk atau layanan pembelajaran dan akan dilakukan validasi kepada ahli untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk yang sudah dikembangkan (Zakariah et al., 2020). Penelitian ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Pengembangan Alessi dan Trollip merupakan pengembangan *courseware*. Pengembangan *courseware* merupakan pengembangan perangkat lunak computer yang digunakan untuk pembelajaran (Farah, 2020). Adapun tahapan pengembangan yakni perencanaan, desain, dan pengembangan. Kemudian produk pengembangan akan diuji untuk mengukur kevalidan, kepraktisan dan kelayakan. Uji produk dilakukan dengan uji ahli dan uji coba. Uji ahli yaitu media pembelajaran akan divalidasikan kepada para ahli. Para ahli ini terdiri dari ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Para ahli merupakan dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Sedangkan uji coba merupakan uji yang dilakukan oleh ahli untuk mencoba produk.

Teknik yang digunakan untuk menilai hasil validasi dari para ahli adalah menggunakan rumus (Septia et al., 2021) :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

Platform Pembelajaran Inovatif pada Zakat

$$P = \text{Presentase yang dicari}$$
$$\sum x = \text{Jumlah nilai responden}$$
$$\sum \diamond \diamond_i = \text{Jumlah nilai ideal}$$

Dari hasil presentase diperoleh kemudian disubstitusikan kedalam sebuah tabel sebagai berikut :

Tabel 2 Presentasi Hasil Validasi

Presentase	Interprestasi
$80\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < \text{skor} \leq 80\%$	Layak Ragu-
$40\% < \text{skor} \leq 60\%$	ragu Tidak
$20\% < \text{skor} \leq 40\%$	Layak
$0\% \leq \text{skor} \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif terdiri dari instrument validasi yang diisi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Data kualitatif terdiri dari uji coba media pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Teknis pengumpulan data secara non tes, yakni observasi, angket dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui kebutuhan yang ada di pembelajaran Sekolah. Angket terdiri dari angket validasi dari para ahli, yaitu ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi-informasi dari penelitian sebelumnya, selain itu dokumentasi juga akan digunakan untuk mengumpulkan hasil foto dari proses penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Planning* (Perencanaan)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPI Walisongo, guru membutuhkan media pembelajaran yang dikembangkan melalui teknologi. Hal ini sangat penting untuk dilakukan khususnya mata pelajaran agama, karena dengan adanya media pembelajaran berbasis digital akan membantu peserta didik dalam mengembangkan pendidikan karakter dan kesalehan sosial mereka dengan mengikuti perkembangan zaman.

Pembelajaran yang dibutuhkan guru adalah pembelajaran berbasis proyek. Guru berasumsi bahwa pembelajaran berbasis proyek dirasa lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik jika dibandingkan dengan hanya mempelajari materi saja. Sehingga dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang menyajikan tugas proyek peserta didik untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Media pembelajaran Gen Z Religious yang menyajikan materi zakat yang diadopsi dari Kompetensi Dasar 3.2 mata pelajaran Fiqih kelas VIII. Materi zakat dikembangkan melalui media pembelajaran Gen Z Religious, karena materi zakat sangat penting untuk diketahui oleh peserta didik terutama yang beragama Islam. Peserta didik juga diberikan tugas proyek untuk dikerjakan dirumah agar mereka lebih memahami materi. Zakat merupakan rukun islam ke-3 yang harus dikeluarkan oleh umat muslim untuk mensucikan diri dan harta mereka.

Tujuan dari media pembelajaran ini adalah peserta didik dapat memahami pengertian zakat, ketentuan zakat, macam-macam zakat, dan hikmah zakat. kemudian peserta didik juga diharapkan untuk menerapkan aspek-aspek kesalehan sosial, agar dapat bermanfaat bagi keluarga, agama, dan masyarakat.

Platform Pembelajaran Inovatif pada Zakat

2. *Design* (Desain)

Mengacu pada permasalahan yang dibutuhkan oleh guru di SMPI Walisongo, peneliti mengembangkan media pembelajaran Gen Z Religius melalui *Platform Articulate Storyline* 3. Media pembelajaran disajikan dengan bentuk aplikasi yang dapat diunduh di handphone android peserta didik. Aplikasi Gen Z Religius akan disajikan dengan animasi-animasi yang menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar zakat. Penugasan dan evaluasi disajikan dengan bentuk soal pilihan ganda dan proyek agar peserta didik dapat lebih mudah memahai konsep dari zakat. Penugasan dalam bentuk proyek juga bertujuan untuk memfasilitasi nilai kesalehan sosial peserta didik.

Setelah media pembelajaran sudah selesai dikembangkan, peneliti akan melakukan validasi kepada para ahli yang terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek media, aspek bahasa, dan aspek materi. Serta terdapat beberapa butir penilaian untuk menguji kevalidan media pembelajaran Gen Z Religius dibuat sendiri dan divalidasi oleh dosen pembimbing Ulfa Masamah, M.Pd. Berdasarkan hasil validitasnya maka dikategorikan baik setelah dilakukan revisi

3. *Development* (Pengembangan)

Gen Z Religius merupakan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi dan bertujuan untuk memfasilitasi kesalehan sosial peserta didik, sehingga dibutuhkan validasi dari ahli media agar media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuannya. Peneliti melakukan validasi kepada tiga ahli, para ahli merupakan guru SMPI mata pelajaran PAI dan Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Ketiga ahli tersebut memiliki keahlian pada bidangnya masing-masing, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Adapun hasil validasi dari para ahli adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Aspek Media	94%	Sangat Layak
2	Aspek Bahasa	90%	Sangat Layak
3	Aspek Materi	93%	Sangat Layak
	Rata-rata	92,3%	Sangat Layak

Rata-rata persentase keseluruhan adalah 92,3% yang termasuk kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran Gen Z Religius sudah teruji secara kevalidan dan siap untuk di uji cobakan kepada peserta didik.

Media Pembelajaran Gen Z Religius sudah valid dan teruji ahli. Sehingga media pembelajaran Gen Z Religius siap untuk disebarluaskan dan digunakan oleh peserta didik. Gen Z Religius dapat memfasilitasi kesalehan sosial peserta didik, karena metode pembelajaran yang digunakan berbasis proyek. Selain itu metode pembelajaran berbasis proyek juga mampu membentuk pendidikan karakter dan kesalehan sosial peserta didik agar lebih baik. Media pembelajaran Gen Z Religius berbasis aplikasi, sehingga peserta didik dapat meningkatkan literasi digital mereka dan mampu mengikuti perkembangan teknologi di era digital

PENUTUP

Berdasarkan hasil riset dan validasi oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Gen Z Religius valid, praktis dan layak untuk diterapkan oleh guru saat melakukan pembelajaran. Terdapat kelebihan dan kelemahan yang terdapat dalam model pengembangan Alessi dan Trolip. Kelebihan dari model pengembangan ini adalah memiliki tahapan yang rinci namun mudah dipahami oleh peneliti. Sedangkan kelemahan dari model pengembangan ini adalah tidak adanya tahap implementasi dan penyebarluasan.

Platform Pembelajaran Inovatif pada Zakat

Tahap implementasi dan penyebarluasan dapat dilakukan dengan melakukan penelitian dan sosialisasi kepada lembaga terkait. Selain itu, implementasi dan penyebarluasan juga dapat dilakukan melalui platform youtube dan mencantumkan link pada deskripsi video.

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat disebutkan, antara lain saran bagi guru, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dengan peralatan berupa android. bagi peneliti berikutnya, dapat menguji aplikasi Gen Z Religious ke beberapa sampel, sekolah serta dapat mengembangkan Gen Z Religious ke dalam beberapa pembahasan materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, S., Munawar, I., & Sosial, K. (2023). IMPLIKASI KOMPETENSI KEPRIBADIAN GURU PAI Abstrak. *Jurnal MASAGI*, Vol. 02(No. 01), 1–12.

Afiyana, I. F., Nugroho, L., Fitrijanti, T., & Sukmadilaga, C. (2019). Tantangan Pengelolaan Dana Zakat di Indonesia dan Literasi Zakat. *Akuntabel*, 16(2), 222-229. Universitas Mulawarman.

Budaya, A., & Nasution, S. A. (2021). Pengembangan Mandatori Zakat Dalam Sistem Zakat Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Living Law*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.30997/jill.v13i1.3036>

Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 125–129.

Farah, N. (2020). Pengembangan media Game Play around Statistic pada materi penyajian data untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/24382%0Ahttp://etheses.uin-malang.ac.id/24382/1/16140139.pdf>

Husna, M. N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 41–48.

Muftisany, H. (2021). ZAKAT FITRAH DAN ZAKAT PROFESI. *Intera*.

Nisak, H. (2021). Efektivitas Literasi Digital Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sman 1 Palembang. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PPs UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG 2021*, 143–153.

Norhikmah, Rizky, N. F., Puspita, D., & Saudah. (2022). Inovasi Pembelajaran dimasa Pandemi: Implementasi Pembelajaran berbasis Proyek Pendekatan Destinasi Imajinasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3901–3910. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1886>

Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–873. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1286>

Rokhmah, S. (2022). Implementasi Strategi Pembelajaran Card Sort Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas II MI Ma'Arif NU Karangklasem Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalinga. *UIN Prof KH Saifuddin Zuhri Purwokerto*.

Septia, Y. L., Nurcahyono, N. A., & Balkist, P. S. (2021). Pengembangan Media Baret

Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 35–47. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.986>

Syathori, A. (2023). Urgensi Multikultural dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penerbit P4I.

Platform Pembelajaran Inovatif pada Zakat

Umayah, urip, & Riwanto, M. A. (2020). Transformasi Sekolah Dasar abad 21
New

Digital Literacy untuk membangun karakter siswa di era global. JURNAL
PANCAR

(Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar), 4(1), 1--10.
<http://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/308>

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). METODOLOGI
PENELITIAN.

Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.