



---

## **PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING* DENGAN PERMAINAN EDUKATIF “PANCAKE ZAKAT” DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI ZAKAT SISWA MI**

**Alfi Ibnu Rusy<sup>1</sup>, Shakila Primalia Setya Putri<sup>2</sup>, Cucu Mega Erviyani<sup>3</sup>,**

**Azki Ulima Nursani<sup>4</sup>, Insan Jaki Kamil<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *cooperative learning* dengan menggunakan permainan edukatif ‘Pancake Zakat’ dalam meningkatkan pemahaman materi siswa kelas V MI Ma’arif NU Lemberang, Sokaraja, Banyumas tentang materi zakat dan menilai seberapa pengaruhnya terhadap kerja sama antara guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan metode observasi partisipatif dengan wawancara, dokumentasi dan observasi lapangan. Keabsahan data diuji dengan menerapkan triangulasi baik dalam metode maupun sumber untuk menguatkan hasil. Sedangkan analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang meliputi langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian dengan menggunakan permainan Pancake Zakat menunjukkan bahwa kualitas pemahaman siswa meningkat terhadap materi zakat secara signifikan pada hasil belajar siswa, dapat dilihat dari kemampuan siswa kelas V dalam menjawab soal yang disediakan. Permainan edukatif Pancake Zakat dapat mendorong siswa menjadi aktif dan mempunyai keberanian berdiskusi dan berinteraksi selama pembelajaran. Dengan demikian menggunakan model *cooperative learning* dikolaborasikan dengan permainan edukatif Pancake Zakat dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan pada materi zakat.

**Kata Kunci:** Permainan Edukatif, Pendidikan Agama Islam, Pembelajaran Kelompok, Zakat.

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the application of the cooperative learning model using the educational game ‘Pancake Zakat’ in improving the understanding of material in fifth grade students at MI Ma’arif NU Lemberang, Sokaraja, Banyumas about Zakat material and assessing its effect on cooperation between teachers and students. This study used a participatory observation method with interviews, documentation, and field observation. The validity of the data is assessed through the triangulation of techniques and sources to confirm the findings. Data analysis is conducted using qualitative descriptive methods, which consist of stages including data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study using the Pancake Zakat game showed that the*

### **Informasi Artikel**

Diterima: 14-12-2025

Direvisi: 17-01-2025

Diterima: 22-01-2026

Publikasi: 28-01-2026

---

Copyright © 2026.

Pendidikan dan Agama Islam

Email:

purpendijournal@gmail.com

Print ISSN: XXX-XXX

Online ISSN: XXX-XXX

---

*quality of students' understanding of Zakat material significantly improved in terms of student learning outcomes, as seen from the ability of fifth-grade students to answer the questions provided. The educational game Pancake Zakat can encourage students to be active and have the courage to discuss and interact during learning. Thus, using the cooperative learning model in collaboration with the educational game Pancake Zakat can be used as an alternative strategy for enjoyable learning on Zakat material.*

**Keywords:** *Educational Games, Islamic Religious Education, Zakat Fitrah, Cooperative Learning.*

---

**Corresponding Author:**

Alfi Ibnu Rusy  
Sarjana Pendidikan Islam,  
Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri,  
Jl. RTA Milono, Karang Wangkal, Purwokerto  
[alfy1475@gmail.com](mailto:alfy1475@gmail.com)

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk membantu siswa tumbuh, berkembang, dan memelihara kemampuan fisik dan spiritual mereka di bawah bimbingan dan pengajaran guru. Dalam proses pembelajaran guru memiliki peran penting untuk meningkatkan pendidikan (Halawa et al., 2022). Namun, ada permasalahan umum yang kerap muncul, yaitu metode pengajaran yang repetitif dan hanya fokus pada pendidik, yang menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi kurang mendalam. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayah (2023) yang mengungkapkan bahwa pengajaran PAI mengenai zakat sering kali terjebak dalam metode tradisional, yang mengakibatkan kebosanan siswa dan rendahnya pencapaian belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi yang tidak hanya mengedukasi, tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan.

Usep et al., (2025) menegaskan bahwa penggunaan metode bermain dapat menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran PAI, karena dapat meningkatkan motivasi sekaligus menanamkan pemahaman konsep agama secara lebih alami. Selain itu, hasil belajar siswa sering kali tidak mencapai potensi maksimal karena minimnya variasi media yang dapat membangkitkan antusiasme mereka. Hal ini sejalan dengan temuan Kustati & Amelia (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi berpengaruh langsung terhadap rendahnya motivasi dan pencapaian belajar siswa PAI.

Untuk mengatasi rasa bosan tersebut, pengajar perlu menggunakan metode *cooperative learning* yang menarik. Salah satu pendekatan yang efektif adalah menerapkan model pembelajaran kelompok yang terencana untuk peningkatan interaksi antar siswa (Hidayah, 2023). Model ini bertujuan untuk membangun semangat kerja sama dan saling mendukung dalam menyelesaikan tantangan-tantangan. Materi Fiqih

yang rumit dan padat istilah juga dapat diajarkan lebih baik dengan teknik pembelajaran kooperatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan masalah (Herlina, 2024). Sejalan dengan penelitian oleh Mukmin & Al Munawaroh (2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif pada materi Fiqih zakat mampu secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan metode yang bersifat pasif.

Selain itu, strategi pengajaran merupakan cara yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pengajar harus berpikir kreatif dalam menyampaikan materi. Anisa et al., (2023) menekankan pentingnya mengintegrasikan permainan visual dalam pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata. Tanpa adanya kreativitas, siswa tidak akan mendapatkan rangsangan yang membantu kesuksesan belajar (Siti Muntamah & Fardana N, 2024). Oleh karena itu, penerapan *cooperative learning* sebaiknya dipadukan dengan permainan edukatif guna menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan cara belajarnya.

Penerapan pendekatan ini memiliki relevansi dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Fiqih Zakat. Menurut Dewi (2023), Fiqih Zakat adalah salah satu aspek penting yang sebaiknya diajarkan kepada generasi muda, karena Zakat merupakan salah satu pilar Islam yang wajib dijalankan oleh setiap muslim yang mampu. Studi ini menawarkan inovasi dengan menerapkan metode *cooperative learning* yang didukung oleh permainan edukatif berjudul "Pancake Zakat". Strategi ini dipilih untuk mengatasi situasi pembelajaran yang kurang menarik, sambil tetap membantu siswa memahami materi zakat.

Proses pembelajaran yang tidak kreatif dan cenderung membosankan dapat menurunkan motivasi serta keterlibatan siswa, sehingga berdampak langsung pada rendahnya tingkat keberhasilan belajar. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode *cooperative learning* dengan permainan edukatif "Pancake Zakat" dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi zakat.

Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan bagaimana penerapan model *cooperative learning* melalui permainan edukatif "Pancake Zakat" dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi zakat. Di samping itu, penelitian ini juga ingin mengidentifikasi apakah penggunaan metode tersebut dapat membuat manajemen waktu dalam proses belajar zakat menjadi lebih efisien dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih praktis bagi para guru dalam menentukan strategi pengajaran yang inovatif dan menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang berfokus pada teknik metode observasi partisipatif. Metode ini digunakan untuk mempelajari perilaku, kegiatan, dan interaksi di dalam sebuah komunitas atau kelompok melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan atau proses yang sedang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian mencakup

pengamatan, interaksi wawancara, pengumpulan dokumen, dan pengajaran secara langsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama untuk mendapatkan informasi yang komprehensif. Pertama, observasi partisipatif, di mana peneliti langsung terlibat di dalam kelas untuk melihat bagaimana implementasi metode pembelajaran *cooperative learning* serta mengamati kegiatan, minat, dan interaksi siswa selama permainan "Pancake Zakat" berlangsung. Kedua, wawancara mendalam dilakukan dengan guru kelas untuk memahami hambatan awal dalam pembelajaran dan dengan perwakilan siswa untuk mendapatkan tanggapan mereka terhadap media permainan yang digunakan. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti fisik seperti foto kegiatan, jadwal pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta lembar kerja siswa yang menjadi data pendukung untuk meningkatkan hasil belajar.

Teknik Analisis Data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif sesuai model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga langkah. Langkah pertama adalah reduksi data, yaitu tahap memilih dan memfokuskan informasi penting dari catatan lapangan yang berkaitan dengan aktivitas siswa saat bermain. Langkah kedua adalah penyajian data, yaitu mengorganisir informasi yang telah dipilih ke dalam bentuk narasi yang koheren untuk memahami perkembangan pemahaman siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu memeriksa data untuk menilai apakah implementasi permainan "Pancake Zakat" berhasil dalam meningkatkan pemahaman materi dan efektivitas waktu belajar sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Penelitian dilaksanakan di MI Ma'arif NU Lemberang Tahun Ajaran 2025/2026 pada bulan November 2025 (Zekolah, 2024). Kelas yang dilakukan peneliti adalah kelas V pada mata pelajaran Fiqh dengan subjek penelitian 21 siswa (10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan). Objek penelitian adalah keseluruhan proses dalam penerapan *cooperative learning* dengan permainan edukatif "Pancake Zakat" dengan sasaran penelitian siswa.

Penelitian ini direncanakan terdiri dari empat tahap antara lain:

1. Tahap Perencanaan (*Planning*),

Tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, di mana, kapan, mengapa, oleh siapa, dan bagaimana penelitian tersebut akan dilakukan.

2. Tahap Pelaksanaan (*Action*),

Peneliti melakukan implementasi atau penerapan isi rancangan yang harus diingat dan ditaati sesuai rencana apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan yang berlangsung secara alamiah.

3. Tahap Pengamatan (*Observation*)

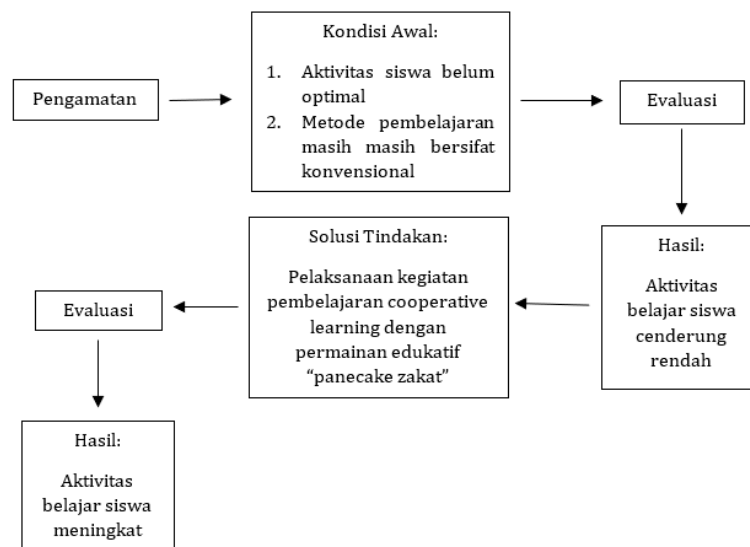
Peneliti melakukan observasi atau tindakan yang berupa pembelajaran pada perkembangan pemahaman siswa terhadap pertanyaan yang diberikan setelah melakukan pembelajaran yang berupa pemahaman dan atau melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, interaksi ataupun pemecahan masalah.

#### 4. Tahap Wawancara (Interview)

Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memahami hambatan dalam pembelajaran dan dengan perwakilan siswa untuk mendapatkan tanggapan mereka terhadap media permainan yang digunakan.

#### 5. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini merupakan langkah yang dapat dipahami kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada penelitian berupa tindakan yang dianggap belum sesuai dengan yang diinginkan dapat dilakukan perbaikan terhadap ide atau gagasan yang tertuang dalam perencanaan.



**Gambar 1.** Kerangka Berpikir

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengertian Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang khusus untuk merangsang daya pikir, perasaan, dan kemampuan dasar siswa guna menumbuhkan semangat belajar yang tinggi. Menurut Andang Ismail (2009), permainan edukatif adalah kegiatan permainan yang dapat mendidik dan mengembangkan kemampuan kognitif serta fisik anak. Dalam konteks pembelajaran kontemporer, permainan edukatif menjadi jembatan untuk mengubah suasana kelas yang kaku menjadi lebih cair dan menyenangkan.

Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki relevansi yang kuat untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional. Sejalan dengan temuan Maharani (2024), strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif terbukti mampu memaksimalkan kemampuan siswa sehingga mereka dapat memahami materi yang diajarkan dalam suasana yang menyenangkan (*joyful learning*). Selain itu, Halimah et al (2025) menegaskan bahwa alat permainan edukatif tidak hanya mengajarkan nilai agama tetapi juga meningkatkan logika, hafalan, dan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah.

## **Pelaksanaan Permainan "Pancake Zakat"**

Penerapan permainan "Pancake Zakat" di kelas V MI dilaksanakan sebagai respons terhadap tantangan manajemen waktu dan kejenuhan siswa pada materi Zakat Fitrah. Pelaksanaan permainan ini dirancang dengan langkah-langkah sistematis yang mengintegrasikan model pembelajaran *Cooperative Learning*.

Pertama, kegiatan diawali dengan penyampaian materi tentang Zakat Fitrah secara interaktif kepada siswa dengan metode ceramah singkat dan bernyanyi untuk memudahkan hafalan materi Zakat Fitrah yang nantinya akan diimplementasikan untuk menjawab soal dalam permainan "Pancake Zakat".

Kedua, setelah materi Zakat Fitrah disampaikan permainan edukatif diawali dengan *ice breaking* berjudul "Sikut, Sakit, Sikat". Teknisnya siswa mencari pasangan masing-masing dengan setiap pasangan membawa 1 pulpen untuk ditaruh di tengah, siswa diberi 3 instruksi ketika mendengar kata "sikut" siswa memegang sikut, "sakit" siswa memegang perut, dilakukan dari lambat sampai cepat hingga akhirnya ketika mendengar kata "sikat" dengan nada yang dikeraskan siswa langsung berebut pulpen yang tadi diletakan di tengah dan yang mendapatkan pulpen menjadi pemenang, selanjutnya dipertemukan Kembali yang menang dan yang kalah untuk bermain Kembali dengan cara yang sama sehingga nanti otomatis terbagi menjadi empat kelompok.

Kegiatan *ice breaking* ini berfungsi untuk mengelompokkan siswa secara acak namun menyenangkan. Melalui aktivitas ini, siswa dibagi menjadi empat kelompok yang masing-masing diidentifikasi berdasarkan warna tertentu yang mereka pilih. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan pada interaksi sosial dan kolaborasi antar anggota kelompok (Habib et al., 2024).

Ketiga, inti permainan dilakukan dengan menggunakan media visual berbentuk kue Pancake. Setiap kelompok secara bergantian mengambil "kue pancake kecil" yang berisi pertanyaan terkait materi Zakat Fitrah (pengertian, syarat wajib, hingga perhitungan Zakat) yang tadi sudah disampaikan di awal. Setelah mengambil soal, kelompok diberikan waktu diskusi yang ketat, yakni 2-3 menit untuk merumuskan jawaban.

Keempat, sistem penghargaan (*reward system*) diterapkan melalui visualisasi "Kue Besar". Jika kelompok menjawab benar, mereka berhak menempelkan "buah kecil" sebagai poin di atas kue besar mereka. Mekanisme ini memberikan umpan balik visual (*visual feedback*) yang instan terhadap kemajuan belajar siswa. Sebaliknya, jika jawaban salah, kesempatan dilempar ke kelompok lain untuk memperebutkan poin bonus. Kompetisi sehat ini mendorong siswa untuk tetap fokus menyimak jawaban kelompok lain.

## **Peningkatan Pemahaman dan Keaktifan Siswa**

Berdasarkan hasil observasi saat pelaksanaan tindakan, penggunaan permainan "Pancake Zakat" menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman materi dan partisipasi siswa. Dari segi kognitif, pemahaman siswa tentang konsep zakat yang bersifat abstrak dapat dianalisis dengan menggunakan teori perkembangan kognitif. Siswa kelas V yang berada dalam tahap operasional konkret memerlukan jembatan visual agar dapat memahami materi fikih yang bersifat normatif dan abstrak. Media replika "Pancake" berfungsi sebagai alat bantu konkret yang

memudahkan siswa untuk memvisualisasikan rukun, syarat, dan perhitungan zakat yang sebelumnya hanya dapat dihafal secara verbal. Hal ini mendukung temuan Anton et al., (2025) yang berpendapat bahwa metode pembelajaran interaktif pada materi Fikih Zakat fitrah lebih efektif dalam menanamkan pemahaman yang mendalam dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah.

Media replika "Pancake" juga sejalan dengan penelitian Herlina (2024) yang menerapkan media permainan teka-teki (*crossword puzzle*) dalam pembelajaran fikih di MI, di mana keterlibatan fisik dan visual dalam permainan terbukti meningkatkan aktivitas serta pemahaman siswa terhadap istilah-istilah Fiqih yang kompleks.

Selain itu, keberhasilan "Pancake Zakat" dalam mendorong semangat kompetisi sehat di antara kelompok berkaitan dengan penelitian Kustati & Amelia (2024) yang menggunakan media interaktif *Wordwall* mereka menemukan bahwa unsur permainan (*gamifikasi*) dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran mata pelajaran PAI.

Mengenai aspek kolaborasi, penerapan *cooperative learning* dalam penelitian ini mendukung pendapat Rahman et al., (2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis kerja sama tim dapat memperkuat pemahaman siswa tentang nilai-nilai keagamaan. Jika dibandingkan dengan metode lain seperti *drill* atau latihan berulang yang diteliti oleh Hamzah (2023), metode permainan "Pancake Zakat" unggul dalam aspek afektif, yakni keceriaan (*joyful learning*) yang membantu mengurangi tekanan saat mempelajari materi zakat.

Penggunaan media fisik dalam penelitian ini juga merupakan alternatif menarik di tengah maraknya media digital. Meski Sufia & Vebriyanto (2024) menemukan bahwa media berbasis web seperti *Genially* sangat efektif untuk pelajaran zakat, permainan fisik seperti Pancake Zakat memberikan interaksi sosial tatap muka yang lebih dalam, yang menurut Anisa et al., (2023) sangat penting dalam membangun pemahaman konsep melalui pengalaman langsung di tingkat dasar.

Dalam aspek afektif dan psikomotorik, perubahan sikap siswa menjadi lebih percaya diri dan aktif dapat dianalisis melalui pendekatan konstruktivisme sosial. Selama proses diskusi kelompok, terjadi interaksi antar siswa di mana yang lebih memahami materi membantu teman-teman mereka, menciptakan suasana belajar yang mendukung. Rasa takut untuk melakukan kesalahan yang biasanya menghambat partisipasi siswa secara perlahan menghilang berkat adanya dukungan dari teman-teman sekelompok. Karakter seperti kejujuran dan *ukhuwah islamiyah* terbentuk secara alami melalui mekanisme permainan yang bersifat kompetitif tetapi juga kolaboratif. Sejalan dengan pendapat Muntamah et al., (2022), pengintegrasian kreativitas dalam model *cooperative learning* terbukti dapat memberikan rangsangan yang tepat untuk keberhasilan belajar siswa secara menyeluruh, termasuk dalam hal akademis dan sosial.

Mengenai pengelolaan waktu, pembatasan durasi diskusi (2-3 menit) dalam permainan ini melatih kemampuan berpikir cepat siswa di bawah tekanan yang terukur. Siswa dilatih untuk memprioritaskan informasi dan mengelola diskusi dengan efisien, sebuah keterampilan metakognitif yang sulit diperoleh melalui metode pembelajaran

tradisional. Oleh karena itu, "Pancake Zakat" terbukti efisien tidak hanya sebagai alat transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai instrumen pengelolaan kelas yang efektif.

### **Keterbatasan Dalam Penelitian**

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang baik dalam penerapan model *cooperative learning* dengan permainan edukatif, ada beberapa keterbatasan yang harus diperhatikan. Pertama, penelitian ini dilakukan dalam skala yang kecil, yaitu di satu kelas (21 siswa) di MI Ma'arif NU Lemberang, sehingga hasilnya mungkin tidak bisa diterapkan secara umum untuk semua siswa di madrasah lain yang memiliki latar belakang demografi yang berbeda. Kedua, materi yang digunakan dalam permainan ini hanya terbatas pada Zakat Fitrah, sehingga efektivitas penggunaan media yang sama untuk materi fikih yang lebih rumit, seperti Zakat Mal atau *Mawaris*, masih perlu diuji lebih lanjut. Ketiga, media fisik berupa replika Pancake memiliki keterbatasan dalam hal ketahanan jika digunakan berkali-kali dalam jangka waktu yang panjang dibandingkan dengan media digital. Keterbatasan-keterbatasan ini diharapkan dapat menjadi titik perbaikan bagi penelitian selanjutnya untuk menghasilkan media yang lebih fleksibel dan cakupan subjek yang lebih luas.

### **KESIMPULAN**

Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* yang dipadukan dengan permainan pendidikan "Pancake Zakat" telah terbukti efektif dalam memenuhi kebutuhan strategi pengajaran yang inovatif. Ini meningkatkan pemahaman siswa kelas V MI Ma'arif NU Lemberang mengenai materi Zakat Fitrah secara signifikan dengan mengubah konsep-konsep abstrak seperti rukun dan perhitungan zakat menjadi media yang lebih konkret dan mudah dimengerti. Selain peningkatan pada aspek kognitif, cara ini juga terbukti lebih hemat waktu dibandingkan dengan metode tradisional. Dalam permainan, durasi diskusi yang terasa mampu melatih siswa untuk berpikir dengan cepat dan mengelola tugas dalam kelompok dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan bahwa kombinasi antara model pembelajaran kooperatif dan permainan edukatif dapat memberikan kontribusi praktis bagi para guru sebagai alternatif strategi pengajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu mengurangi kebosanan di kelas dan secara alami membentuk karakter positif seperti kejujuran dan kerja sama (*ukhuwah islamiyah*).

### **SARAN**

Disarankan bagi guru mata pelajaran Fiqih untuk secara berkelanjutan mengadopsi dan mengembangkan model pembelajaran kreatif berbasis permainan edukatif, seperti "Pancake Zakat," sangat bisa menjadi alternatif untuk guru dalam meningkatkan pemahaman siswa yang kompleks dan abstrak. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media permainan edukatif dengan mengintegrasikannya dengan teknologi digital, sehingga dapat menjangkau materi zakat lainnya, seperti Zakat Mal, dalam skala kelas yang lebih besar atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, perlu dilakukan studi komparatif dengan desain eksperimen untuk mengukur dampak kuantitatif dari model "Pancake Zakat" terhadap

hasil belajar siswa, serta menguji keberlanjutan peningkatan keterampilan manajemen waktu dan berpikir cepat siswa dalam jangka panjang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3(1), 427–439.
- Darojat, Q., Ani, H. M., & Suyadi, B. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(2), 207. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i2.8321>
- Dewi, N. (2023). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Zakat dengan Pendekatan Problem Based Learning pada Siswa Kelas V di SD Negeri 106840 Kampung Benar Learning ( PBL ) memiliki dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam. *Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, No.2 Tahun 2023, 1(2), 314–335. <https://doi.org/10.62086/al-murabbi.v1i2>
- Halawa, A., Telaumbanua, A., & Zebua, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 582–589. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.84>
- Halimah, S., Hidayah, N. B., & Inayah, N. (2025). Eksplorasi Metode Bermain Sebagai Strategi Efektif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini.
- Hamzah. (2023). Penerapan Metode Drill dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Zakat pada Siswa Kelas V. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 314–335.
- Herlina, L. (2024). Penggunaan Media Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 106–114.
- Hidayah, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Zakat Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 3(2), 111-120.
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kustati, M., & Amelia, R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 428–433.
- Mal, F. (2025). Efektivitas Project-Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Fiqih pada Materi Zakat. 5(2), 339–348.
- Mukmin, & Al Munawaroh, A. I. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Zakat. *Jurnal Pedagogi dan Praktik Pembelajaran*, 1(2), 310–319.
- Munandar. (2013). Pengembangan Kreatifitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto Kenedi. *Rineka Cipta*, 5 (December), 118–138.
- Muntamah, B. S., Ainy, N., & Nawangsari, F. (2022). Menumbuhkan Kreativitas Dengan Model Pembelajaran : Tinjauan Pustaka. 46–58.
- Online, M., & Cetak, M. (2024). <https://journal.nabest.id/index.php/annajah> e. 03(03), 16–20.

- Rahman, A., Hidayat, M., & Nurhayati, S. (2021). Penerapan Model Project Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Keagamaan pada Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 112–123.
- Simatupang, M. (2023). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam Strategi Pengajaran Guru PAI Bertujuan untuk Membantu Siswa Memahami Konsep Zakat Fitrah Secara Lebih Mendalam di SMP N . 1 Laguboti. 1(2), 1072–1082. <https://doi.org/10.62086/al-murabbi.v1i2>
- Siti Muntamah, B., & Fardana N, N. A. (2024). Menumbuhkan Kreativitas Dengan Model Pembelajaran: Tinjauan Pustaka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(01), 46–58. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p46-58>
- Smk, D. I., & Purwokerto, N. (2024). STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF MELALUI PERMAINAN EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PAI.
- Sufia, N., & Vebriyanto, R. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Web Genially Berbasis Model E-Learning dengan Tema Zakat dalam Islam. *Borneo Journal of Islamic Education*, 4(2), 185-201.
- Tabrani. (2019). Metode Amtsal dalam Pembelajaran Menurut Perspektif Al-Qur'an. *Al-Fikra: Jurnal Ilmiah Keislaman*, 18(1), 52–63.
- Usep, Kustiawati, & Hasanah, U. (2025). Eksplorasi Metode Bermain Sebagai Strategi Efektif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 26-42.
- Wawancara dengan Nur Aeni. (11 November 2025) Sokaraja: MI MA'ARIF NU LEMBERANG.
- Yulia Arfiani, Endah, & Dwina. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 3, 223–227.
- Zekolah. (2024) Terakhir diupdate 01 September 2024 MI MA`ARIF NU LEMBERANG.