

IZ Games:

Inovasi Pembelajaran Zakat Generasi Z

Ainun Nisak dan Nur Aisyah



Ainun Nisak
Nur Aisyah

IZ GAMES.

INOVASI PEMBELAJARAN ZAKAT GENERASI Z

Diterbitkan oleh:



BRANDED
TECH
PUBLISHER

IZ *Games*. Inovasi Pembelajaran Zakat Generasi Z

Ditulis Oleh: **Ainun Nisak**
Nur Aisyah

ISBN : Proses Pengajuan
Halaman : x, 90, Uk: 15.5 x23 cm
Cetakan Pertama : Mei 2026

Editor : Hasan Baharun
Layouter : Cindy Charisma Satriyo
Desain Cover : Moch Mahsun

Diterbitkan Pertama Kali Oleh :
Branded Tech Publisher
(Grup Penerbitan CV Branded Tech Indonesia)

Alamat: Dusun Krajan RT 02 RW 01 Tempuran Bantaran
Probolinggo Jawa Timur 67261| Hp : 0811101665
Website: www.brandedtechpublisher.biz.id
E-mail: brandedtechIndonesia@gmail.com

Anggota IKAPI Nomor: 458/JTI/2025
Tanggal: 1 November 2025

Hak Cipta pada penulis, Isi diluar tanggung jawab percetakan
Copyright © 2026 by Branded Tech Publisher | All Right Reserved
Hak cipta dilindungi undang-undang, dilarang keras
menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian
atau seluruh isi buku ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, taufik, dan hidayah-Nya sehingga buku “IZ Games: Inovasi Pembelajaran Zakat Generasi Z” ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya yang istiqamah mengikuti ajaran beliau hingga akhir zaman.

Zakat adalah salah satu rukun Islam yang sarat makna spiritual sekaligus sosial. Namun, di banyak ruang kelas, materi zakat masih kerap diajarkan dengan cara yang monoton sehingga terasa rumit, terutama bagi siswa Generasi Z yang tumbuh bersama budaya digital, visual, dan interaktif. Buku ini hadir untuk menjawab tantangan tersebut dengan menawarkan satu gagasan sederhana namun bermakna: belajar zakat bisa menyenangkan melalui permainan.

Melalui media pembelajaran Islamologi Zakat Games (IZ-Games), penulis berupaya mengubah materi zakat yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, kolaboratif, dan berkesan. Buku ini ditulis dengan bahasa yang lugas agar mudah dipahami oleh pembaca umum, pendidik, pengembang media, maupun peneliti pendidikan.

Paiton , Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VII
BAB I	1
MENGAPA ZAKAT HARUS DIPELAJARI DENGAN CARA SERU?.....	1
A. POTRET PEMBELAJARAN ZAKAT DI SEKOLAH	3
B. ZAKAT: MATERI YANG DIANGGAP RUMIT	6
C. GENERASI Z DAN KEBUTUHAN BELAJAR BERBEDA	8
D. GAGASAN PEMBELAJARAN ZAKAT BERBASIS PERMAINAN	10
E. MENUJU PEMBELAJARAN ZAKAT BERMAKNA.....	12
BAB II	15
ZAKAT, GAMES, DAN MINAT BELAJAR: APA HUBUNGANNYA?..	15
A. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN	15
B. MEDIA PEMBELAJARAN	17
C. KONSEP MINAT BELAJAR.....	19
D. PEMAHAMAN KONSEP SISWA.....	21
E. GAMIFIKASI DAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN.....	23
BAB III	26
DARI IDE MNEJADI MEDIA: MERANCANG IZ-GAMES	26
A. MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN ZAKAT	26
B. MENGENAL IZ-GAMES	28
C. MATERI ZAKAT DALAM BALUTAN PERMAINAN	30
D. ALUR PERMAINAN SEBAGAI PENGALAMAN BELAJAR	32
E. DESAIN VISUAL DAN DAYA TARIK MEDIA	34
BAB IV	37

IZ-GAMES MENGHIDUPKAN PEMBELAJARAN ZAKAT	37
A. MEMPERSIAPKAN KELAS BELAJAR SAMBIL BERMAIN	37
B. PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR	39
C. DINAMIKA KOLABORASI DAN INTERAKSI SISWA.....	41
D. MENGUBAH SIKAP DARI ENGGAN MENJADI ANTUSIAS..	43
E. MENUMBUHKAN PEMAHAMAN BERMAKNA DAN BERKESAN	45
BAB V.....	47
CARA BERMAIN IZ-GAMES	47
A. MENGENAL KOMPONEN PERMAINAN.....	47
B. PERSIAPAN SEBELUM BERMAIN	52
C. ALUR DAN LANGKA PERMAINAN	54
D. MENGHITUNG ZAKAT DALAM PERMAINAN.....	57
E. TIPS MEMANDU PERMAINAN AGAR BERMAKNA.....	59
BAB VI.....	61
ZAKAT, PERMAINAN DAN MASA DEPAN PENDIDIKAN ISLAM	61
A. ZAKAT SEBAGI PENDIDIKAN KARAKTER DAN KEPEDULIAN SOSIAL	61
B. BERMAIN SEBAGAI FITRAH BELAJAR MANUSIA.....	63
C. MENJEMBATANI TRADISI KEILMUAN ISLAM DAN INOVASI PEMBELAJARAN.....	65
D. TANTANGAN DAN PELUANG PEMBELAJARAN INOVATIF DI SEKOLAH	67
E. HARAPAN BAGI GENERASI PEMBELAJAR MASA DEPAN.	68
DAFTAR PUSTAKA.....	71
PROFIL PENULIS	83

BAB I

MENGAPA ZAKAT HARUS DIPELAJARI DENGAN CARA SERU?

Zakat adalah ibadah yang memiliki konsekuensi spiritual dan sosial karena membangun moral, membantu orang miskin, dan menciptakan keseimbangan ekonomi. Untuk memahami makna zakat bagi pelajar zaman sekarang yaitu Gen-Z, tidak cukup untuk hanya menghafal rumus nishab-haul; lebih baik, mereka harus mempelajarinya melalui pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Literatur fikih zakat menegaskan tujuan dan hikmah zakat yang luas, yang membersihkan jiwa, mengurangi perbedaan, dan menciptakan kohesi sosial. Peserta didik akan lebih mudah memahami konsep ini jika mereka "mengalami"nya daripada hanya mendengarkan penjelasan. (al-Qaradāwī, 2000).

Kewajiban mengajarkan zakat bukan sekadar persoalan ibadah, melainkan juga pendidikan sosial-ekonomi umat Islam. Sebagaimana Allah Swt telah berfirman:

خُذْ مِنْ أَمْوَالِهِمْ صَدَقَةً تُطَهِّرُهُمْ وَتُزَكِّيهِمْ بِهَا وَصَلِّ عَلَيْهِمْ
إِنَّ صَلَاتَكَ سَكَنٌ لَهُمْ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ

"Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka, dan mendoalah untuk mereka. Sesungguhnya doa kamu itu

(menjadi) ketenteraman jiwa bagi mereka. Dan Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui." (Q.S. At-Taubah: 103).

Menurut ayat ini, zakat harus diajarkan, dipahami, dan “dipraktikkan” untuk mencapai kesejahteraan umat. Selain itu, proses pembelajaran zakat sejalan dengan perintah dalam Al-Qur'an untuk mempermudah pembelajaran atau forum kajian baik dilakukan dilembaga formal seperti sekolah atau non formal lainnya, sebagaimana firman Allah SWT:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, 'Berilah kelapangan di dalam majelis,' maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, 'Berdirilah kamu,' maka berdirilah; niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan." (Q.S. Al-Mujadilah: 11).

Inovasi dalam pembelajaran zakat sejalan dengan perintah Allah Swt dalam Q.S Al-'Alaq ayat 1-5, di mana Dia meminta manusia untuk membaca, “menyelidiki”, dan

memperoleh pengetahuan dengan memanfaatkan kekuatan akal yang diberikan Allah SWT:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ①
خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ②
إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya." (Q.S. Al-'Alaq: 1–5).

A. POTRET PEMBELAJARAN ZAKAT DI SEKOLAH

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dalam proses tersebut, pesan berupa materi pelajaran mengalir dari guru menuju siswa melalui berbagai saluran. Media pembelajaran menempati posisi penting sebagai jembatan yang menghubungkan gagasan guru dengan pengetahuan yang dibangun siswa (Daryanto, 2011). Tanpa kehadiran media yang tepat, pesan pembelajaran berisiko terputus sebelum sampai pada pemahaman (Azhar, 2010). Karena itu, kualitas media kerap menentukan apakah sebuah materi dapat dipahami dengan mudah atau justru terasa membingungkan.

Materi zakat dalam Pendidikan Agama Islam termasuk salah satu topik yang sarat makna sekaligus menantang untuk diajarkan. Zakat bukan sekadar kewajiban ritual, melainkan ibadah yang memiliki dimensi spiritual dan sosial sekaligus (Zen, 2017). Melalui zakat, seorang Muslim membersihkan harta dan jiwanya sambil menumbuhkan kepedulian terhadap sesama. Kedudukan zakat sebagai salah satu rukun Islam menuntut agar setiap Muslim memahaminya dengan baik sejak usia sekolah. Akan tetapi, di banyak ruang kelas, materi ini justru menjadi salah satu pelajaran yang paling kurang diminati siswa.

Kondisi tersebut tidak terlepas dari cara penyampaian materi yang selama ini cenderung bertumpu pada metode ceramah. Guru menjelaskan, siswa mendengarkan, lalu mengerjakan latihan tertulis dalam pola yang berulang dari waktu ke waktu (Wulandari et al., 2023). Pola semacam ini memang menyampaikan informasi, tetapi jika digunakan terus-menerus membuat siswa cepat bosan. Penggunaan media yang terbatas pada teks dan tayangan slide juga belum cukup membangkitkan keterlibatan siswa. Akibatnya, suasana belajar terasa monoton dan partisipasi aktif siswa sulit tumbuh secara alami.

Media pembelajaran sesungguhnya memiliki potensi besar untuk mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup. Media yang dirancang dengan baik mampu menyampaikan pelajaran dengan cara yang berbeda dan menarik (Pagarra et al., 2022). Selain menumbuhkan

minat baru, media juga dapat meningkatkan motivasi serta memberi efek psikologis positif bagi peserta didik (Mayer, 2014). Efek tersebut mencakup tumbuhnya rasa ingin tahu, berkurangnya kecemasan, serta menguatnya daya ingat siswa. Dengan demikian, media bukan sekadar pelengkap, melainkan komponen yang ikut menentukan keberhasilan pembelajaran.

Media yang baik idealnya memenuhi dua syarat utama, yakni efektif dan efisien (Kristanto, 2016). Efektif berarti media mampu menyampaikan informasi dengan cepat dan meningkatkan pemahaman siswa. Efisien berarti media mudah digunakan tanpa menuntut keterampilan teknis yang berlebihan. Kedua syarat ini penting agar media benar-benar membantu, bukan justru menambah beban guru maupun siswa. Pemilihan media karena itu perlu mempertimbangkan kesesuaiannya dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik (Asyhar, 2011).

Realitas di banyak sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran zakat masih jarang memanfaatkan media yang interaktif (Shintawati & Cahyono, 2017). Materi yang sebenarnya kontekstual sering kali disajikan secara abstrak dan terlepas dari pengalaman keseharian siswa. Padahal, topik seperti zakat sangat membutuhkan pendekatan yang konkret agar mudah dipahami dan diingat. Kesenjangan antara kebutuhan ini dan praktik yang berjalan menjadi titik tolak bagi lahirnya gagasan pembaruan. Dari sinilah muncul dorongan untuk menghadirkan media pembelajaran zakat yang lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan.

B. ZAKAT: MATERI YANG DIANGGAP RUMIT

Di antara berbagai materi Pendidikan Agama Islam, zakat sering dianggap sebagai salah satu yang paling sulit. Kesulitan ini bukan tanpa alasan, sebab zakat memadukan dimensi keimanan, hukum fikih, sekaligus perhitungan (Zen, 2017). Siswa tidak hanya dituntut memahami makna dan hikmah zakat, tetapi juga menguasai cara menghitungnya. Perhitungan inilah yang kerap membuat materi zakat terasa seperti pelajaran matematika yang penuh angka (Mustoinah et al., 2023). Tidak mengherankan bila banyak siswa merasa materi ini berat dan kurang menyenangkan untuk dipelajari.

Kerumitan zakat terutama tampak pada konsep nisab, haul, dan beragam jenis harta yang wajib dizakati. Untuk zakat mal, misalnya, siswa harus membedakan jenis harta sekaligus memahami batas minimal dan kadar zakatnya. Mereka juga perlu mengetahui syarat menunaikan zakat serta delapan golongan yang berhak menerimanya (Murtadlo et al., 2023). Banyaknya ketentuan ini menuntut ketelitian yang tidak selalu mudah bagi siswa tingkat menengah pertama. Ketika seluruh ketentuan disampaikan sekaligus dalam waktu terbatas, pemahaman siswa pun menjadi kurang maksimal.

Selain kompleksitas isi, zakat juga memiliki keterkaitan erat dengan hukum fikih yang menuntut pemahaman mendalam. Pemahaman terhadap fikih zakat bahkan dapat melibatkan berbagai pandangan ulama mazhab (Zen, 2017). Bagi siswa, lapisan-lapisan

pemahaman seperti ini terasa berat jika tidak disajikan secara bertahap. Zakat pun bukan sekadar kewajiban ibadah, melainkan memiliki dampak sosial dan ekonomi yang luas. Memahami zakat berarti turut memahami gagasan pemerataan ekonomi dan distribusi kekayaan kepada yang berhak.

Tantangan lain muncul dari kebutuhan untuk mengaitkan konsep zakat dengan kehidupan nyata siswa. Banyak siswa belum memiliki pengalaman langsung mengelola harta, apalagi menunaikan zakat secara mandiri. Akibatnya, konsep zakat terasa jauh dan abstrak dari dunia keseharian mereka. Padahal, pemahaman yang bermakna lahir ketika siswa dapat menghubungkan materi dengan konteks hidupnya (Kusmanto & Marliyana, 2014). Tanpa jembatan menuju pengalaman nyata, zakat hanya menjadi rangkaian aturan yang dihafal lalu dilupakan.

Persoalan ini menjadi lebih serius karena zakat merupakan salah satu rukun Islam yang harus diamalkan. Jika siswa gagal memahami zakat dengan benar sejak dini, mereka berisiko keliru melaksanakannya saat dewasa. Pemahaman yang dangkal dapat berujung pada pelaksanaan zakat yang tidak sesuai ketentuan syariat. Karena itu, pembelajaran zakat tidak boleh berhenti pada tataran hafalan semata. Materi ini perlu dirancang agar tidak hanya dipahami, tetapi juga diingat dan akhirnya diamalkan.

Kesulitan memahami zakat sering kali bermuara pada rendahnya minat belajar siswa terhadap materi tersebut (Alam, 2018). Siswa yang merasa materi terlalu

rumit cenderung kehilangan semangat sebelum benar-benar memahaminya. Rasa bosan dan kantuk pun muncul ketika pembelajaran berlangsung satu arah tanpa keterlibatan aktif. Lingkaran ini menjadikan zakat sebagai materi yang dihindari, bukan dinanti oleh siswa. Memutus lingkaran tersebut menuntut hadirnya pendekatan baru yang mampu menyederhanakan kerumitan zakat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan.

C. GENERASI Z DAN KEBUTUHAN BELAJAR BERBEDA

Siswa yang duduk di bangku sekolah saat ini termasuk dalam kelompok yang lazim disebut Generasi Z. Generasi ini tumbuh dan berkembang bersama teknologi digital yang melekat dalam keseharian mereka. Mereka terbiasa dengan informasi yang serba cepat, visual, dan dapat diakses kapan saja (Shintawati & Cahyono, 2017). Budaya digital ini membentuk cara mereka belajar, berinteraksi, dan memandang dunia. Memahami karakteristik Generasi Z menjadi kunci untuk merancang pembelajaran yang relevan bagi mereka.

Salah satu ciri menonjol Generasi Z adalah kecenderungan mengutamakan kemudahan dan kepraktisan. Mereka menyukai hal-hal yang inovatif, variatif, dan menarik secara visual. Sebaliknya, mereka mudah merasa bosan terhadap aktivitas yang monoton dan kaku (Wulandari & Nisrina, 2023). Pembelajaran yang sekadar memindahkan teks dari buku ke slide kurang mampu menahan perhatian mereka. Mereka menuntut

pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menghibur dan melibatkan.

Dari sudut pandang psikologi belajar, Generasi Z merespons kuat aktivitas yang memenuhi kebutuhan psikologis dasar mereka. Kebutuhan tersebut meliputi rasa mampu, kemandirian, dan keterhubungan sosial dengan orang lain. Ketika tiga kebutuhan ini terpenuhi, motivasi intrinsik dan ketekunan belajar siswa cenderung meningkat (Mayasari, 2023). Misalnya, siswa merasa mampu ketika berhasil menyelesaikan sebuah tantangan belajar secara bertahap. Mereka juga merasa nyaman ketika belajar dalam suasana kolaboratif bersama teman sebaya.

Generasi Z cenderung lebih menyukai pendekatan yang interaktif, fleksibel, dan kolaboratif. Mereka tertarik pada pembelajaran berbasis permainan maupun aktivitas yang melibatkan partisipasi langsung (Jazilurrahman et al., 2024). Pengalaman belajar yang menyenangkan, visual, dan praktis lebih disukai daripada metode tradisional yang kaku. Mereka juga menghargai kebebasan untuk belajar di mana saja, baik di dalam maupun di luar kelas. Kebebasan ini memungkinkan mereka belajar secara mandiri sesuai gaya belajar yang dinamis.

Karakteristik tersebut menuntut pergeseran peran guru dari sumber tunggal menjadi fasilitator pembelajaran. Guru tidak lagi sekadar menyampaikan materi, tetapi merancang pengalaman belajar yang bermakna (Wulandari et al., 2023). Pendekatan yang berpusat pada siswa menjadi semakin relevan dalam konteks Generasi Z.

Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk aktif membangun pemahamannya sendiri. Peran guru bergeser menjadi pendamping yang mengarahkan dan memberi umpan balik.

Upaya menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan Generasi Z bukan tanpa hambatan. Berbagai cara konvensional, seperti penggunaan proyektor dan video, kerap belum membuahkan hasil yang signifikan. Minat siswa terhadap materi tertentu, termasuk zakat, belum tentu meningkat hanya dengan tambahan tayangan (Yandi et al., 2023). Yang dibutuhkan adalah pendekatan yang benar-benar melibatkan siswa secara aktif dan kolaboratif. Di sinilah pembelajaran berbasis permainan menawarkan jawaban yang menjanjikan bagi kebutuhan belajar Generasi Z.

D. GAGASAN PEMBELAJARAN ZAKAT BERBASIS PERMAINAN

Dari kebutuhan akan pendekatan baru, lahirlah gagasan pembelajaran zakat berbasis permainan. Gagasan ini berangkat dari keyakinan bahwa belajar seharusnya menjadi pengalaman yang menyenangkan. Bagi anak dan remaja, bermain merupakan cara alami untuk belajar dan memahami dunia (Dwi Agustin et al., 2014). Melalui permainan, siswa dapat berlatih berhitung, memahami konsep, dan bekerja sama dalam suasana yang ringan. Permainan pun mampu menumbuhkan

motivasi intrinsik, kepercayaan diri, dan minat terhadap materi.

Permainan edukatif memiliki potensi besar mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup dan kolaboratif. Dalam permainan, siswa bukan sekadar penerima informasi, melainkan pelaku aktif dalam proses belajar (Pramartha et al., 2022). Mereka terlibat penuh dalam mengambil keputusan, menyelesaikan tantangan, dan berinteraksi dengan teman. Keterlibatan semacam ini mendorong tumbuhnya pemahaman yang lebih mendalam dan bertahan lama. Pembelajaran pun berubah dari aktivitas pasif menjadi pengalaman yang berkesan dan bermakna.

Konsep yang melandasi pendekatan ini dikenal dengan istilah gamifikasi. Gamifikasi bukanlah sekadar pemberian hadiah atau gimmick dalam pembelajaran. Ia merupakan penerapan mekanika dan cara berpikir permainan ke dalam konteks belajar (Dwi Agustin et al., 2014). Melalui gamifikasi, perhitungan zakat atau klasifikasi mustahik menjadi tantangan yang bermakna. Tujuan pendidikan dikaitkan dengan rangkaian tugas, umpan balik cepat, dan kemajuan yang terlihat.

Untuk materi zakat yang sering dipersepsi teoretis, gamifikasi yang dirancang baik dapat menghidupkan pembelajaran. Ia mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat transfer belajar (Murtadlo et al., 2023). Ketika prinsip gamifikasi disatukan dengan nilai dan maqashid zakat, dampaknya menjadi lebih luas. Siswa tidak hanya menjadi mampu menghitung, tetapi juga

terdorong untuk menunaikan dan mengajak orang lain. Inilah indikator pemahaman yang sesungguhnya, yakni ketika pengetahuan berbuah sikap dan tindakan.

Salah satu wujud konkret dari gagasan ini adalah media pembelajaran berbentuk papan permainan edukatif. Media semacam ini mengajak siswa menelusuri alur kehidupan finansial seorang Muslim. Di sepanjang alur tersebut, siswa dihadapkan pada momen untuk berzakat, bersedekah, atau menabung. Mereka mengambil keputusan, menghitung kewajiban, dan mencatat transaksi secara langsung. Dengan begitu, siswa "mengalami" proses berzakat, bukan sekadar membacanya di buku (Mahdalina, 2018).

Bentuk permainan papan dipilih karena menghadirkan pengalaman belajar yang konkret dan kolaboratif. Ia mendorong interaksi sosial dan aktivitas motorik yang sesuai dengan karakter siswa menengah pertama (Vygotsky, 1978). Permainan papan juga dapat digunakan berulang tanpa ketergantungan pada perangkat digital. Hal ini menjadikannya pilihan yang praktis sekaligus ramah bagi berbagai kondisi sekolah. Melalui media inilah pembelajaran zakat diharapkan menjadi aktif, interaktif, dan menyenangkan.

E. MENUJU PEMBELAJARAN ZAKAT BERMAKNA

Pembelajaran zakat yang ideal tidak berhenti pada penguasaan aturan dan angka semata. Ia bergerak menuju pembelajaran yang bermakna, yakni ketika siswa benar-benar memahami dan menghayati materi.

Pembelajaran bermakna lahir dari media yang visual, interaktif, dan kontekstual bagi siswa (Wulandari et al., 2023). Dengan media seperti ini, konsep zakat yang abstrak menjelma menjadi pengalaman yang dapat dirasakan. Siswa pun belajar bukan karena terpaksa, melainkan karena tertarik dan terlibat.

Kebermaknaan dalam pembelajaran zakat tampak dari tumbuhnya minat dan keterlibatan siswa. Suasana belajar yang positif dan kolaboratif membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran (Milasari et al., 2024). Siswa yang semula enggan terhadap materi zakat perlahan berubah menjadi antusias. Mereka tidak lagi memandang zakat sebagai beban, melainkan sebagai sesuatu yang menarik untuk dipelajari. Pergeseran sikap inilah yang menjadi penanda awal pembelajaran yang berhasil.

Pembelajaran yang bermakna juga membantu siswa memahami konsep yang rumit dengan lebih mudah. Materi zakat yang penuh perhitungan menjadi lebih ringan ketika disajikan secara visual dan bertahap (Syah, 2013). Melalui pengalaman langsung, siswa tidak sekadar menghafal, tetapi menginternalisasi pengetahuan. Konsep yang abstrak berubah menjadi konkret karena dialami dalam aktivitas yang nyata. Dengan demikian, pemahaman yang terbentuk lebih dalam dan bertahan lebih lama.

Lebih dari sekadar pemahaman kognitif, pembelajaran zakat yang bermakna menyentuh ranah sikap dan tindakan. Ketika siswa mengalami peran sebagai pihak yang menunaikan zakat, tumbuh kesadaran moral

dalam dirinya (Bruner, 1966). Mereka memahami bahwa zakat bukan hanya kewajiban, melainkan bentuk kepedulian sosial. Pemahaman ini mendorong siswa untuk menerapkan nilai zakat dalam kehidupan sehari-hari. Inilah hakikat pembelajaran agama, yakni membentuk pengetahuan yang berbuah amal.

Pembelajaran yang bermakna pada akhirnya membawa manfaat yang melampaui ruang kelas. Bagi siswa, ia menumbuhkan pemahaman dan kecintaan terhadap ajaran agama. Bagi guru, ia menjadi cara baru menyampaikan materi yang kompleks secara ringan dan menarik (Jannah & Aisyah, 2021). Bagi sekolah, ia memperkaya khazanah pembelajaran yang inovatif dan kontemporer. Manfaat yang berlapis ini menjadikan pembelajaran bermakna sebagai cita-cita bersama dalam pendidikan.

Mewujudkan pembelajaran zakat yang bermakna menuntut keberanian untuk meninggalkan kebiasaan lama. Pendekatan yang kaku dan menegangkan perlu digantikan dengan pendekatan yang menyenangkan dan kolaboratif (Maisuroh et al., 2024). Pembelajaran agama dapat dikemas secara menarik tanpa kehilangan kedalaman maknanya. Justru melalui kemasan yang menyenangkan, nilai-nilai agama lebih mudah meresap ke dalam diri siswa. Dengan semangat inilah buku ini menapaki babak demi babak menuju pembelajaran zakat yang lebih hidup dan bermakna.

BAB II

ZAKAT, GAMES, DAN MINAT BELAJAR: APA HUBUNGANNYA?

A. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN

Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk menghasilkan alat bantu belajar yang berkualitas. Secara umum, pengembangan dimaknai sebagai proses, cara, atau tindakan untuk menjadikan sesuatu lebih baik (Tim Penyusun KBBI, 2002). Dalam konteks ilmu pengetahuan dan teknologi, pengembangan bertujuan meningkatkan fungsi, manfaat, atau aplikasinya (UU No. 18 Tahun 2002). Dengan kata lain, pengembangan mengandung gagasan menyempurnakan sesuatu yang sudah ada demi peningkatan kualitas. Gagasan inilah yang menjadi ruh dalam menciptakan media pembelajaran zakat berbasis permainan.

Pengembangan media pembelajaran lazimnya bertolak dari kebutuhan nyata di lapangan. Kebutuhan tersebut muncul ketika media yang tersedia belum mampu menjawab persoalan pembelajaran (Setyosari, 2013). Proses pengembangan kemudian diarahkan untuk

menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan secara luas (Setyosari, 2010). Produk yang dihasilkan tidak hanya dirancang, tetapi juga ditelaah agar layak digunakan. Dengan demikian, pengembangan media menggabungkan kreativitas merancang dan ketelitian menelaah.

Media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu bentuk pengembangan yang menjanjikan. Media ini memanfaatkan unsur bermain sebagai sarana untuk mencapai tujuan belajar (Dwi Agustin et al., 2014). Melalui permainan, siswa terlibat langsung dalam memperoleh pengetahuan dan mempraktikkan keterampilan. Unsur tantangan, kompetisi sehat, dan rasa ingin tahu menjadikan pembelajaran lebih hidup. Media semacam ini cocok untuk materi yang menuntut pemahaman bertahap, seperti zakat (Murtadlo et al., 2023).

Landasan utama pengembangan media ini adalah teori konstruktivisme. Teori ini menegaskan bahwa siswa bukanlah wadah kosong yang sekadar menerima pengetahuan (Hikmah, 2016). Sebaliknya, siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui proses asimilasi dan akomodasi (Pramartha et al., 2022). Pengetahuan baru dipadukan dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa. Permainan menyediakan ruang bagi siswa untuk mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman langsung.

Jean Piaget merupakan tokoh utama dalam aliran konstruktivisme kognitif. Menurutnya, pengetahuan tidak

dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa (Piaget, 1970). Pengetahuan harus dikonstruksi sendiri oleh siswa melalui proses berpikir yang aktif. Anak memperoleh pemahaman dengan memadukan pengetahuan lama dan baru yang diterimanya (Hikmah, 2016). Pandangan ini menempatkan keaktifan siswa sebagai inti dari pembelajaran yang bermakna.

Lev Vygotsky melengkapi konstruktivisme dengan dimensi sosial yang penting. Ia menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan budaya (Vygotsky, 1978). Vygotsky memperkenalkan konsep Zone of Proximal Development, yaitu jarak antara kemampuan mandiri dan kemampuan dengan bantuan. Pembelajaran efektif terjadi ketika siswa bekerja dalam zona tersebut dengan dukungan orang lain (Payong, 2020). Kolaborasi dalam permainan menjadikan teori ini hidup dalam praktik pembelajaran zakat.

B. MEDIA PEMBELAJARAN

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Kristanto, 2016). Ia berfungsi merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa selama kegiatan belajar. Penggunaan media yang tepat akan memengaruhi efektivitas proses belajar (Daryanto, 2011). Karena itu, media menempati posisi strategis dalam keberhasilan pembelajaran.

Perlu ditegaskan bahwa kehadiran media bukan untuk menggantikan peran guru. Media justru hadir untuk membantu guru dan memudahkan siswa dalam belajar (Badriyah, 2023). Guru tetap menjadi pengarah utama yang memberi makna pada penggunaan media. Media dan guru bekerja sama membentuk pengalaman belajar yang utuh (Azhar, 2010). Dalam kerangka inilah media pembelajaran berbasis permainan ditempatkan.

Media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi yang saling melengkapi. Fungsi edukatif menjadikan media sebagai sarana melatih berpikir kritis dan memperluas cakrawala (Wulandari et al., 2023). Fungsi ekonomis membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dari segi waktu dan biaya. Fungsi sosial meningkatkan interaksi, pemahaman, dan keterampilan sosial siswa. Fungsi budaya turut menyebarkan nilai dan unsur budaya yang ada di masyarakat.

Penggunaan media yang efektif tidak terjadi secara kebetulan, melainkan berpijak pada prinsip tertentu. Media harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Asyhar, 2011). Media juga harus selaras dengan karakteristik serta tingkat kompleksitas materi. Selain itu, media perlu disesuaikan dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Pertimbangan efisiensi serta kemampuan guru dalam mengoperasikan media pun tidak boleh diabaikan.

Pemilihan media yang tepat memerlukan beberapa landasan yang kokoh. Secara filosofis, ragam pilihan media menghargai kebebasan siswa memilih cara belajar yang

sesuai (Asyhar, 2011). Secara psikologis, ketepatan media memengaruhi persepsi dan hasil belajar siswa (Mayer, 2014). Secara teknologis, media merupakan bagian dari proses perancangan dan pengelolaan sumber belajar. Secara empiris, media yang sesuai gaya belajar terbukti memberi manfaat besar bagi siswa.

Dalam konteks pembelajaran zakat, media berbasis permainan memiliki keunggulan tersendiri. Ia mampu menyajikan konsep yang abstrak menjadi pengalaman yang konkret dan dapat dialami (Munir, 2012). Siswa belajar menghitung zakat fitrah, zakat mal, dan zakat profesi melalui aktivitas bermain. Media ini memadukan unsur visual, naratif, dan interaktif dalam satu kesatuan. Dengan begitu, media pembelajaran zakat tidak hanya informatif, tetapi juga menggugah keterlibatan siswa.

C. KONSEP MINAT BELAJAR

Minat merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar. Secara umum, minat dimaknai sebagai sikap jiwa yang memadukan kognisi, konasi, dan emosi (Rohmani, 2019). Sikap ini berfokus pada sesuatu dan disertai unsur perasaan yang kuat. Minat juga dapat dipahami sebagai rasa lebih suka dan ketertarikan tanpa dorongan dari luar (Then, 2020). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (P., 2019).

Minat belajar berkaitan erat dengan hakikat belajar itu sendiri. Belajar merupakan serangkaian kegiatan mental dan fisik untuk memperoleh perubahan tingkah laku (Sudarti, 2019). Perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ayu, 2009). Dengan demikian, minat belajar adalah rasa suka dan keterikatan pada aktivitas belajar tanpa paksaan (Slameto, 2010). Minat akan muncul apabila seseorang merasa kegiatan belajar bermanfaat atau menyenangkan (Sardiman, 2011).

Minat belajar seseorang dapat dikenali melalui sejumlah indikator. Indikator tersebut antara lain rajin dan tekun saat belajar (Ayu, 2009). Siswa yang berminat juga rajin menyelesaikan tugas yang diberikan. Mereka cenderung memiliki jadwal belajar dan disiplin menjalankannya. Indikator-indikator ini menjadi penanda sejauh mana minat belajar telah tumbuh.

Minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor internal mencakup kondisi fisiologis serta aspek psikologis seperti bakat dan sikap (Mayasari, 2023). Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan nonsosial di sekitar siswa. Faktor pendekatan belajar berkaitan dengan metode atau teknik yang digunakan siswa. Di antara faktor-faktor itu, pendekatan belajar dapat secara langsung dipengaruhi oleh guru (Yandi et al., 2023).

Gagasan tentang pentingnya minat berakar pada pemikiran para psikolog pendidikan klasik. William James menjadi salah satu tokoh awal yang membahas peran minat dalam pendidikan. Ia menegaskan bahwa

pengajaran efektif harus mampu membangkitkan minat siswa (James, 1899). John Dewey menambahkan bahwa pengalaman belajar yang bermakna sangat penting bagi siswa. Menurutnya, pembelajaran harus relevan dengan kehidupan agar membangkitkan rasa ingin tahu (Dewey, 1913).

Minat belajar memiliki dampak besar terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Siswa yang berminat cenderung lebih aktif dan tekun dalam mengikuti pembelajaran (Alam, 2018). Sebaliknya, rendahnya minat membuat siswa mudah bosan dan kehilangan fokus. Karena itu, menumbuhkan minat menjadi prioritas dalam merancang pembelajaran. Media yang menarik dan menyenangkan, seperti permainan, menjadi salah satu cara efektif menumbuhkan minat (Milasari et al., 2024).

D. PEMAHAMAN KONSEP SISWA

Pemahaman merupakan tujuan penting yang ingin dicapai dalam setiap pembelajaran. Kata pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti dengan benar. Pemahaman adalah kemampuan menangkap makna pada tingkat yang lebih tinggi daripada sekadar pengetahuan (Utami et al., 2020). Ia merupakan kesadaran tentang struktur mental yang berlangsung dalam diri siswa. Pemahaman juga dapat dipandang sebagai aktivitas kognitif yang bertahan lebih lama (Ardila, 2023).

Dalam pembelajaran, pemahaman tidak cukup berhenti pada hafalan informasi verbal. Siswa dituntut mampu memahami konsep serta menyelesaikan masalah yang dihadapinya (Kusmanto & Marliyana, 2014). Pemahaman konsep berarti kemampuan mengemukakan kembali ilmu yang telah dipelajari. Ia juga mencakup kemampuan menerapkan konsep secara luwes, akurat, dan tepat (Suraji et al., 2018). Dengan demikian, pemahaman konsep menjadi fondasi bagi keterampilan berpikir yang lebih tinggi.

Pemahaman memiliki beberapa jenis yang berbeda satu sama lain. Pemahaman mekanikal terjadi ketika siswa hanya mengingat rumus tanpa memahami alasannya (Widah et al., 2023). Pemahaman induktif muncul ketika siswa mencoba konsep pada situasi sederhana. Pemahaman rasional ditandai oleh kemampuan membuktikan kebenaran suatu konsep. Adapun pemahaman intuitif memungkinkan siswa menebak jawaban tanpa analisis mendalam.

Pemahaman juga dapat dikelompokkan berdasarkan tingkatannya. Tingkat rendah berupa pemahaman terjemahan, yaitu mengartikan sesuatu dalam makna sebenarnya (Utami et al., 2020). Tingkat menengah berupa pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian-bagian yang diketahui. Tingkat tinggi berupa pemahaman ekstrapolasi, yaitu memperluas makna ke konteks yang lebih jauh. Tingkatan ini menunjukkan bahwa pemahaman berkembang secara bertahap dari sederhana menuju kompleks (Giriansyah et al., 2023).

Berbagai teori menjelaskan bagaimana pemahaman konsep terbentuk dalam diri siswa. Dalam taksonomi Bloom, pemahaman merupakan tingkat berpikir yang mencakup kemampuan menjelaskan dan menafsirkan (Bloom et al., 1956). Bruner menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui eksplorasi (Bruner, 1966). Piaget menjelaskan bahwa pemahaman berkembang seiring tahapan kognitif siswa (Piaget, 1969). Pemahaman terbentuk ketika siswa mampu mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru.

Karena pemahaman bergantung pada cara penyampaian, pemilihan media menjadi sangat menentukan. Materi yang disampaikan secara kontekstual lebih mudah dipahami daripada yang sekadar dihafalkan (Murtadlo et al., 2023). Media berbasis permainan menyajikan konsep dalam bentuk yang menarik dan dialami langsung (Syah, 2013). Melalui pengalaman bermain, siswa membangun pemahaman yang lebih dalam dan bertahan lama. Dengan demikian, pemahaman konsep zakat dapat tumbuh melalui pembelajaran yang menyenangkan.

E. GAMIFIKASI DAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN

Gamifikasi telah menjadi salah satu pendekatan yang banyak diperbincangkan dalam dunia pendidikan. Pendekatan ini menerapkan unsur dan mekanika

permainan ke dalam aktivitas yang sebenarnya bukan permainan (Dwi Agustin et al., 2014). Dalam pembelajaran, gamifikasi mengubah tugas-tugas belajar menjadi tantangan yang menarik. Ia menambahkan unsur poin, tingkatan, dan umpan balik yang memotivasi siswa untuk terus maju. Tujuannya bukan sekadar bermain, melainkan menjadikan belajar lebih bermakna dan menyenangkan.

Gamifikasi berbeda dengan sekadar memainkan permainan di kelas. Ia merupakan strategi yang dirancang untuk mengaitkan tujuan belajar dengan rangkaian aktivitas (Murtadlo et al., 2023). Setiap aktivitas disusun agar memberi umpan balik cepat dan kemajuan yang terlihat. Dengan cara ini, siswa merasakan pencapaian di setiap langkah pembelajaran. Rasa pencapaian inilah yang menjaga motivasi siswa tetap menyala.

Pembelajaran yang menyenangkan bukan berarti pembelajaran yang dangkal. Justru, suasana yang menyenangkan membuka ruang bagi pemahaman yang lebih dalam (Mayer, 2014). Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka lebih terbuka untuk memahami materi. Emosi positif yang muncul memperkuat keterlibatan dan daya ingat siswa. Dengan demikian, kesenangan dan kebermaknaan dapat berjalan beriringan dalam pembelajaran.

Bagi Generasi Z, gamifikasi menjadi pendekatan yang sangat relevan. Generasi ini terbiasa dengan dunia permainan yang penuh tantangan dan interaksi (Jazilurrahman et al., 2024). Mereka merespons positif

aktivitas yang memberi rasa mampu dan keterhubungan sosial. Gamifikasi memenuhi kebutuhan psikologis tersebut dalam konteks belajar. Karena itu, pendekatan ini mampu menjembatani jurang antara dunia siswa dan dunia pelajaran.

Dalam pembelajaran agama, gamifikasi memiliki potensi yang istimewa. Materi seperti zakat yang sering dianggap teoretis dapat dihidupkan melalui permainan (Maisuroh et al., 2024). Siswa diajak mengalami langsung peran sebagai pihak yang menunaikan zakat. Pengalaman ini menumbuhkan tidak hanya pemahaman, tetapi juga kesadaran moral (Bruner, 1966). Ketika nilai zakat dirasakan, bukan sekadar dihafal, pembelajaran mencapai tujuan terdalamnya.

Gamifikasi pada akhirnya menawarkan paradigma baru dalam memandang pembelajaran. Belajar tidak lagi dipandang sebagai beban, melainkan sebagai pengalaman yang dinanti (Jannah & Aisyah, 2021). Tantangan, kolaborasi, dan rasa ingin tahu menjadi bahan bakar pembelajaran. Pendekatan ini menjadikan kelas sebagai ruang yang hidup dan penuh keterlibatan.

BAB III

DARI IDE MNEJADI MEDIA: MERANCANG IZ-GAMES

A. MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN ZAKAT

Merancang media pembelajaran bukanlah sekadar membuat alat bantu yang menarik dipandang. Ia merupakan proses yang berpijak pada prinsip dan tujuan pembelajaran yang jelas. Sebuah media dikatakan baik apabila ia diarahkan untuk membantu siswa mencapai kompetensi tertentu (Asyhar, 2011). Karena itu, perancangan media zakat harus dimulai dari pertanyaan tentang apa yang ingin dicapai siswa. Dari titik inilah seluruh keputusan desain kemudian dibangun secara terarah.

Prinsip pertama dalam merancang media adalah kesesuaian dengan karakteristik materi. Materi zakat memiliki sifat khas, yakni memadukan konsep keimanan dengan perhitungan yang konkret (Murtadlo et al., 2023). Media yang dirancang harus mampu menampung dua sifat tersebut dalam satu kesatuan yang utuh. Ia perlu menyajikan makna zakat sekaligus melatih keterampilan menghitungnya. Tanpa kesesuaian ini, media hanya akan menyentuh permukaan tanpa menjawab inti kebutuhan belajar.

Prinsip kedua adalah kesesuaian dengan karakteristik siswa yang menjadi sasaran. Siswa pada jenjang menengah pertama berada dalam masa transisi dari berpikir konkret menuju abstrak (Piaget, 1969). Media yang efektif bagi mereka adalah media yang menghadirkan pengalaman nyata dan dapat dimanipulasi langsung. Pengalaman semacam ini membantu menjembatani konsep abstrak menjadi sesuatu yang dapat dipahami. Dengan demikian, perancangan media selalu mempertimbangkan tahap perkembangan kognitif penggunaanya.

Prinsip ketiga menyangkut keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Media yang baik tidak menempatkan siswa sebagai penonton, melainkan sebagai pelaku (Pramartha et al., 2022). Ia mendorong siswa untuk mengambil keputusan, mencoba, dan belajar dari pengalamannya sendiri. Keterlibatan aktif ini sejalan dengan pandangan bahwa pengetahuan dibangun, bukan sekadar diterima. Oleh sebab itu, unsur interaktivitas menjadi pertimbangan utama dalam merancang media zakat.

Prinsip keempat adalah pertimbangan efektivitas dan kepraktisan media. Media yang menuntut peralatan rumit belum tentu lebih unggul daripada media yang sederhana (Munir, 2012). Yang terpenting adalah sejauh mana media membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efisien. Media juga harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa tanpa keterampilan teknis yang berlebihan.

Kepraktisan inilah yang membuat sebuah media dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.

Kelima prinsip tersebut menyatu membentuk kerangka dalam merancang IZ-Games. Media ini dirancang agar sesuai dengan materi zakat, sesuai dengan karakter siswa, dan mendorong keterlibatan aktif. Ia juga diupayakan efektif sekaligus praktis untuk digunakan dalam berbagai situasi belajar (Mayer, 2014). Dengan berpegang pada prinsip-prinsip ini, perancangan media tidak berjalan secara acak. Sebaliknya, setiap unsur dalam IZ-Games lahir dari pertimbangan yang matang dan berlandaskan teori.

B. MENGENAL IZ-GAMES

Z-Games merupakan singkatan dari Islamologi Zakat Games, sebuah media pembelajaran berbentuk permainan papan. Media ini dirancang untuk mengajarkan konsep zakat dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Sebagaimana permainan papan pada umumnya, IZ-Games terdiri atas beberapa komponen yang saling melengkapi. Setiap komponen memiliki peran tersendiri dalam membangun pengalaman belajar yang utuh. Memahami anatomi permainan ini menjadi langkah awal untuk menilai bagaimana media bekerja.

Komponen utama IZ-Games adalah papan permainan berwarna yang menjadi arena utama belajar. Papan ini menggambarkan alur perjalanan finansial seorang Muslim dari titik awal hingga akhir. Perjalanan

dimulai dari kotak "Start" dan berakhir pada kotak yang merepresentasikan perhitungan akhir atau hisab. Di sepanjang jalur, terdapat kotak-kotak yang memuat berbagai peristiwa terkait harta dan zakat. Papan inilah yang menuntun siswa menelusuri pengalaman mengelola harta secara bertahap.

Penggerak permainan adalah sebuah dadu jumbo yang menentukan langkah pemain. Dadu berukuran besar dipilih agar mudah digunakan dan menambah keseruan permainan. Setiap lemparan dadu membawa pemain pada kotak dan peristiwa yang berbeda. Unsur kebetulan dari dadu ini menghadirkan dinamika dan ketegangan positif dalam belajar. Melalui mekanika sederhana ini, siswa terdorong untuk terus terlibat hingga permainan selesai.

Identitas pemain diwakili oleh tokoh-tokoh karakter yang menarik dan tahan lama. Tokoh-tokoh ini dibuat dari kepingan balok susun sehingga kokoh dan tidak mudah roboh. Kehadiran karakter pemain memberi siswa rasa keterlibatan personal dalam permainan. Mereka seolah menjelma menjadi sosok Muslim yang sedang menjalani kehidupan finansialnya. Identifikasi semacam ini memperkuat keterlibatan emosional siswa terhadap materi yang dipelajari (Mayer, 2014).

Permainan ini juga dilengkapi sejumlah kartu dan lembar pendukung yang fungsional. Terdapat kartu peringatan dan kartu tabungan yang menghadirkan kejadian tak terduga dalam permainan. Selain itu, tersedia lembar cek sebagai bukti penerimaan dan pengeluaran harta pemain. Lembar riwayat keuangan turut melatih

siswa mencatat transaksi zakat secara sederhana. Seluruh perangkat ini menjadikan pengalaman bermain terasa nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Pelengkap terakhir adalah poster-poster yang berfungsi sebagai sumber rujukan visual. Satu poster memuat ketentuan zakat, termasuk nisab dan haul yang disajikan secara ringkas. Poster lain menampilkan delapan golongan yang berhak menerima zakat agar mudah diingat (Murtadlo et al., 2023). Kehadiran poster ini membantu siswa menemukan informasi penting tanpa harus membuka buku tebal. Dengan demikian, seluruh komponen IZ-Games bekerja serempak membentuk satu kesatuan media yang lengkap.

C. MATERI ZAKAT DALAM BALUTAN PERMAINAN

Inti dari sebuah media pembelajaran terletak pada materi yang dikandungnya. Sebagus apa pun kemasan permainan, ia tidak bermakna tanpa muatan yang tepat. Karena itu, IZ-Games dirancang untuk memuat materi zakat secara menyeluruh dan terstruktur. Materi disusun mulai dari konsep dasar hingga penerapan yang lebih kompleks. Penyusunan bertahap ini memastikan siswa belajar secara berurutan dan tidak kewalahan.

Materi pertama yang ditanamkan adalah pemahaman tentang pengertian dan hukum zakat. Siswa diajak mengenali zakat sebagai salah satu rukun Islam yang wajib ditunaikan (Zen, 2017). Pemahaman ini menjadi pijakan sebelum siswa melangkah ke materi yang

lebih teknis. Melalui permainan, konsep dasar tersebut diperkenalkan dengan cara yang ringan dan tidak menggurui. Dengan fondasi yang kuat, siswa lebih siap memahami ketentuan zakat selanjutnya.

Materi berikutnya mencakup dalil dan dasar kewajiban menunaikan zakat. Siswa diperkenalkan pada landasan zakat yang bersumber dari ajaran agama. Pengetahuan ini penting agar siswa memahami bahwa zakat bukan sekadar tradisi, melainkan perintah. Dalam permainan, dalil disajikan secara singkat melalui poster dan kartu yang mudah dipahami. Penyajian ringkas ini menjaga agar siswa tetap fokus tanpa merasa terbebani oleh teks panjang.

Setelah memahami dasar, siswa diajak mengenal berbagai jenis zakat. IZ-Games memuat materi zakat fitrah, zakat mal, dan zakat profesi secara berimbang. Ketiga jenis zakat ini diperkenalkan beserta ciri dan ketentuan masing-masing. Pembedaan jenis zakat membantu siswa memahami bahwa kewajiban zakat memiliki banyak bentuk. Pemahaman ini menjadi bekal penting sebelum siswa berlatih menghitung zakat.

Bagian yang paling menantang adalah materi perhitungan zakat. Di sinilah konsep nisab, haul, dan kadar zakat diajarkan secara konkret (Kusmanto & Marliyana, 2014). Alih-alih sekadar menghafal rumus, siswa berlatih menghitung melalui simulasi dalam permainan. Mereka menghitung harta, menentukan kewajiban, dan menuliskannya pada lembar cek. Latihan langsung ini

menjadikan perhitungan zakat yang rumit terasa lebih mudah dipahami.

Materi terakhir berkaitan dengan penyaluran zakat kepada yang berhak menerimanya. Siswa belajar mengenali delapan golongan mustahik melalui poster dan aktivitas permainan. Pemahaman ini menyempurnakan pengetahuan siswa tentang siklus zakat secara utuh. Dari memahami kewajiban hingga menyalurkannya, siswa memperoleh gambaran yang lengkap. Dengan demikian, materi zakat dalam IZ-Games tidak terpotong, melainkan tersaji sebagai satu kesatuan yang bermakna.

D. ALUR PERMAINAN SEBAGAI PENGALAMAN BELAJAR

Kekuatan sebuah permainan edukatif terletak pada alurnya yang dirancang dengan cermat. Alur permainan bukan sekadar rangkaian langkah, melainkan tahapan pengalaman belajar. Dalam IZ-Games, setiap langkah pemain dirancang agar membawa makna pendidikan. Pengalaman belajar mengalir secara alami mengikuti perjalanan pemain di atas papan. Inilah yang membedakan permainan edukatif dari permainan hiburan biasa.

Perancangan alur IZ-Games berpedoman pada prinsip-prinsip desain pembelajaran yang teruji. Salah satu acuannya adalah sembilan peristiwa pembelajaran yang dirumuskan oleh Gagné. Prinsip ini dimulai dengan menarik perhatian siswa melalui tampilan dan permainan yang menarik. Selanjutnya, tujuan pembelajaran

disampaikan melalui petunjuk awal sebelum permainan dimulai. Dengan demikian, siswa memahami arah belajar sejak langkah pertama mereka.

Setelah perhatian terbangun, alur permainan merangsang ingatan siswa terhadap pengetahuan sebelumnya. Kartu pertanyaan dan peristiwa dalam permainan memancing siswa mengaitkan materi lama dan baru. Materi kemudian disajikan dalam konteks permainan yang aktif dan bermakna. Siswa tidak menerima materi secara pasif, melainkan menemukannya melalui aktivitas bermain (Bruner, 1966). Cara ini membuat pengetahuan terbentuk dari pengalaman langsung, bukan sekadar transfer informasi.

Selama permainan berlangsung, siswa memperoleh bimbingan dan kesempatan berpartisipasi aktif. Setiap pemain didorong mengambil keputusan dan menyelesaikan tantangan yang muncul. Umpan balik diberikan secara langsung melalui hasil yang mereka peroleh dalam permainan. Mekanisme ini sejalan dengan teori bahwa belajar berkembang melalui interaksi dan dukungan (Vygotsky, 1978). Bimbingan dan umpan balik yang cepat menjaga siswa tetap berada di jalur belajar yang benar.

Menjelang akhir, alur permainan mengarahkan siswa pada penilaian dan refleksi. Pencapaian siswa tercermin dari perolehan dalam permainan, seperti jumlah zakat yang berhasil ditunaikan. Refleksi di akhir sesi membantu siswa memaknai apa yang telah mereka pelajari. Proses ini memperkuat retensi dan transfer pengetahuan ke situasi

nyata. Dengan begitu, permainan tidak berhenti pada keseruan, tetapi berlanjut menjadi pemahaman yang bertahan.

Keseluruhan alur ini mencerminkan semangat pembelajaran berbasis pengalaman. Siswa belajar dengan melakukan, bukan sekadar mendengar atau membaca (Dwi Agustin et al., 2014). Pengalaman berperan sebagai sosok yang menunaikan zakat menumbuhkan pemahaman sekaligus kesadaran. Alur yang dirancang dengan baik mengubah aktivitas bermain menjadi proses belajar yang utuh. Inilah esensi IZ-Games sebagai media yang memadukan kesenangan dan kebermanaknaan.

E. DESAIN VISUAL DAN DAYA TARIK MEDIA

Daya tarik sebuah media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh desain visualnya. Tampilan yang menarik mampu memikat perhatian siswa sejak pandangan pertama. Karena itu, IZ-Games dirancang dengan memperhatikan unsur warna, gambar, dan tata letak. Desain visual yang baik bukan sekadar mempercantik, tetapi turut mendukung pemahaman materi (Mayer, 2014). Visual yang tepat membantu siswa mencerna informasi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Pemilihan warna menjadi pertimbangan penting dalam merancang tampilan media. IZ-Games menggunakan warna-warna cerah yang ramah dan menggugah semangat belajar. Warna yang proporsional membantu membedakan bagian-bagian penting dalam

permainan. Komposisi warna yang harmonis juga menciptakan kesan menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan tampilan yang ceria, siswa merasa tertarik untuk terlibat dalam permainan.

Selain warna, penggunaan gambar dan ikon memperkuat Adobe Naskh Medium (Arabic) pesan yang ingin disampaikan. Ikon-ikon bernuansa Islami dihadirkan untuk memperkuat suasana religius dalam permainan. Gambar yang relevan membantu siswa mengaitkan konsep zakat dengan representasi visual. Visualisasi semacam ini memudahkan siswa mengingat informasi yang dipelajari (Kristanto, 2016). Dengan dukungan gambar, materi zakat yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Keterbacaan teks juga menjadi perhatian dalam merancang media. Tulisan dalam IZ-Games dibuat jelas dan ringkas agar mudah dibaca siswa. Penyajian materi yang singkat dan padat membantu menjaga fokus tanpa membebani. Bahasa yang digunakan pun disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa menengah pertama. Kemudahan membaca ini memastikan pesan tersampaikan tanpa menimbulkan kebingungan.

Tata letak komponen permainan dirancang agar mudah dipahami dan digunakan. Setiap bagian ditempatkan secara logis sehingga alur permainan terasa

intuitif. Petunjuk penggunaan disusun dengan jelas agar siswa dapat bermain tanpa kesulitan berarti. Navigasi yang sederhana membuat media dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk pemula. Kemudahan ini menjadikan IZ-Games praktis sekaligus menyenangkan untuk dimainkan.

Pada akhirnya, desain visual IZ-Games bukanlah unsur yang berdiri sendiri. Ia menyatu dengan materi, alur, dan tujuan pembelajaran dalam satu kesatuan yang utuh. Visual yang menarik membuka pintu masuk bagi siswa untuk terlibat dalam belajar (Asyhar, 2011). Dari ketertarikan itulah tumbuh keterlibatan, dan dari keterlibatan tumbuh pemahaman. Dengan demikian, desain yang baik menjadi jembatan antara daya tarik media dan kebermaknaan belajar.

BAB IV

IZ-GAMES MENGHIDUPKAN PEMBELAJARAN ZAKAT

A. MEMPERSIAPKAN KELAS BELAJAR SAMBIL BERMAIN

Keberhasilan pembelajaran berbasis permainan dimulai jauh sebelum permainan dimainkan. Persiapan yang matang menjadi kunci agar suasana belajar berjalan tertib sekaligus menyenangkan. Guru perlu memahami terlebih dahulu alur dan aturan permainan secara menyeluruh. Pemahaman ini memungkinkan guru membimbing siswa tanpa kebingungan saat permainan berlangsung. Dengan persiapan yang baik, guru dapat memusatkan perhatian pada pendampingan, bukan pada teknis permainan.

Langkah awal persiapan adalah memastikan kelengkapan seluruh komponen permainan. Papan, dadu, kartu, lembar cek, dan poster perlu tersedia dan tertata rapi. Kelengkapan ini menghindarkan terganggunya alur belajar akibat komponen yang hilang. Guru juga sebaiknya menata ruang kelas agar mendukung aktivitas berkelompok. Penataan yang tepat menciptakan ruang gerak yang nyaman bagi siswa untuk berinteraksi.

Sebelum permainan dimulai, guru perlu menyampaikan pengantar tentang materi zakat. Pengantar ini berfungsi membangun pengetahuan awal

yang akan diperdalam melalui permainan (Bruner, 1966). Guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi secara rinci pada tahap ini. Cukup memberikan gambaran umum agar siswa memiliki bekal untuk memulai. Dengan begitu, siswa memasuki permainan dengan kesiapan yang memadai.

Pembagian kelompok menjadi bagian penting dalam mempersiapkan pembelajaran kolaboratif. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil agar setiap anggota memperoleh peran aktif. Kelompok yang seimbang mendorong terjadinya kerja sama dan saling membantu (Vygotsky, 1978). Dalam kelompok, siswa dengan kemampuan beragam dapat saling melengkapi. Komposisi inilah yang memungkinkan tumbuhnya pembelajaran sebaya yang produktif.

Guru juga perlu menjelaskan aturan main secara ringkas dan jelas. Penjelasan yang sederhana membantu siswa memahami cara bermain tanpa merasa terbebani. Petunjuk yang mudah dipahami membuat siswa lebih cepat terlibat dalam permainan (Munir, 2012). Guru dapat memberi contoh singkat agar siswa memperoleh gambaran konkret. Kejelasan aturan di awal mencegah kebingungan yang dapat mengganggu jalannya belajar.

Persiapan yang menyeluruh pada akhirnya menentukan kualitas pengalaman belajar. Kelas yang tertata, kelompok yang seimbang, dan aturan yang jelas menjadi fondasi yang kokoh. Di atas fondasi inilah permainan dapat berlangsung dengan lancar dan bermakna. Guru pun dapat menjalankan perannya sebagai fasilitator secara optimal (Asyhar, 2011). Dengan

demikian, persiapan bukan sekadar formalitas, melainkan bagian penting dari keberhasilan pembelajaran.

B. PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR

Dalam pembelajaran berbasis permainan, peran guru mengalami pergeseran yang mendasar. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan di dalam kelas. Ia berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mendampingi proses belajar siswa (Pramartha et al., 2022). Pergeseran ini sejalan dengan pandangan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri. Guru hadir untuk memfasilitasi, bukan mendikte jalannya pembelajaran.

Sebagai fasilitator, guru bertugas membimbing siswa menelusuri alur permainan. Bimbingan diberikan ketika siswa menghadapi kebingungan atau kesulitan dalam bermain. Guru tidak langsung memberi jawaban, melainkan mengarahkan siswa menemukan jawabannya sendiri. Pendekatan ini mendorong siswa berpikir aktif dan mandiri (Bruner, 1966). Dengan cara ini, pemahaman yang terbentuk menjadi lebih bermakna dan bertahan lama.

Guru juga berperan memastikan seluruh siswa terlibat dalam kegiatan belajar. Dalam permainan kelompok, ada kalanya sebagian siswa lebih dominan daripada yang lain. Guru perlu peka terhadap dinamika ini dan mendorong partisipasi yang merata. Setiap siswa diberi kesempatan untuk mengambil keputusan dan

berkontribusi. Keterlibatan yang merata memastikan tidak ada siswa yang tertinggal dalam proses belajar.

Memberikan umpan balik merupakan bagian penting dari peran fasilitator. Ketika siswa keliru dalam memahami konsep, guru meluruskannya dengan bijak. Umpan balik yang diberikan secara tepat waktu membantu siswa memperbaiki pemahaman (Mayer, 2014). Guru juga memberi apresiasi atas usaha dan pencapaian siswa selama bermain. Penghargaan semacam ini menumbuhkan motivasi dan kepercayaan diri siswa.

Selain membimbing, guru bertindak sebagai pengamat yang jeli. Ia mengamati bagaimana siswa berinteraksi, berpikir, dan menyelesaikan tantangan. Pengamatan ini membantu guru memahami sejauh mana materi telah dipahami siswa. Dari pengamatan tersebut, guru dapat menyesuaikan pendampingan sesuai kebutuhan. Kepekaan dalam mengamati menjadikan guru mampu menghadirkan bimbingan yang tepat sasaran.

Peran fasilitator menuntut keluwesan dan kesabaran dari seorang guru. Ia perlu menyeimbangkan antara memberi kebebasan dan menjaga arah pembelajaran. Guru yang luwes mampu menyesuaikan diri dengan beragam karakter siswa (Mayasari, 2023). Kesabaran diperlukan ketika sebagian siswa membutuhkan waktu lebih untuk memahami. Dengan peran yang dijalankan secara optimal, guru menjadi penopang utama keberhasilan pembelajaran berbasis permainan.

C. DINAMIKA KOLABORASI DAN INTERAKSI SISWA

Salah satu kekuatan pembelajaran berbasis permainan terletak pada kolaborasi antarsiswa. Dalam permainan kelompok, siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman sebaya. Interaksi semacam ini menciptakan ruang belajar yang kaya dan dinamis (Vygotsky, 1978). Siswa saling bertukar pikiran, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan bersama. Dari kolaborasi inilah tumbuh pemahaman yang dibangun secara sosial.

Kolaborasi dalam permainan mendorong siswa untuk saling membantu memahami materi. Siswa yang lebih cepat memahami konsep dapat membimbing temannya yang masih kesulitan. Proses ini menempatkan siswa dalam zona perkembangan yang optimal (Payong, 2020). Bantuan dari teman sebaya sering kali terasa lebih dekat dan mudah dipahami. Dengan demikian, kolaborasi memperkuat pemahaman seluruh anggota kelompok.

Interaksi yang terjadi selama permainan juga melatih keterampilan sosial siswa. Mereka belajar berkomunikasi, mendengarkan, dan menghargai pendapat orang lain. Keterampilan ini merupakan bagian penting dari perkembangan siswa secara menyeluruh (Kristanto, 2016). Dalam suasana bermain, siswa berlatih bekerja sama menuju tujuan bersama. Keterampilan sosial yang tumbuh ini menjadi bekal berharga di luar konteks pelajaran.

Dinamika kelompok kerap memunculkan diskusi yang hidup di antara siswa. Ketika menentukan besaran zakat yang harus ditunaikan, siswa berdiskusi dan saling mengoreksi. Diskusi semacam ini melatih kemampuan berpikir logis dan matematis mereka (Kusmanto & Marliyana, 2014). Siswa belajar mempertimbangkan berbagai kemungkinan sebelum mengambil keputusan. Proses berpikir bersama ini memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep zakat.

Suasana kolaboratif juga menumbuhkan keterlibatan emosional yang positif. Siswa merasa menjadi bagian dari kelompok dan terdorong untuk berkontribusi. Rasa kebersamaan ini membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak menegangkan (Mayer, 2014). Emosi positif yang muncul memperkuat motivasi siswa untuk terus belajar. Dengan begitu, kolaborasi tidak hanya membangun pengetahuan, tetapi juga kedekatan antarsiswa.

Pada akhirnya, kolaborasi dalam permainan mencerminkan hakikat zakat itu sendiri. Zakat mengajarkan kepedulian, berbagi, dan tanggung jawab terhadap sesama. Nilai-nilai ini terhayati ketika siswa saling membantu dalam permainan. Pengalaman berkolaborasi menanamkan kesadaran sosial yang sejalan dengan semangat zakat (Maisuroh et al., 2024). Dengan demikian, dinamika kolaborasi memperkaya pembelajaran sekaligus menanamkan nilai-nilai mulia.

D. MENGUBAH SIKAP DARI ENGGAN MENJADI ANTUSIAS

Salah satu perubahan paling nyata dalam pembelajaran berbasis permainan adalah pergeseran sikap siswa. Materi zakat yang semula dianggap rumit perlahan dipandang lebih menarik. Permainan mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran yang sebelumnya dihindari (Alam, 2018). Pergeseran ini tidak terjadi seketika, melainkan tumbuh seiring keterlibatan siswa. Dari sikap enggan, siswa berangsur berubah menjadi antusias dan bersemangat.

Pada awalnya, sebagian siswa mungkin merasa ragu terhadap cara belajar yang baru. Permainan sebagai media belajar bisa terasa asing bagi siswa yang terbiasa dengan metode konvensional. Keraguan ini wajar muncul ketika siswa menghadapi sesuatu yang belum dikenal. Namun, seiring berjalannya permainan, keraguan tersebut perlahan memudar. Siswa mulai menikmati proses belajar dan merasa nyaman dengan suasana baru.

Rasa ingin tahu menjadi pendorong utama tumbuhnya antusiasme siswa. Permainan yang penuh tantangan membangkitkan keinginan siswa untuk terus mencoba. Tantangan yang sesuai dengan kemampuan menumbuhkan semangat tanpa membuat siswa putus asa (Mayer, 2014). Setiap keberhasilan kecil dalam permainan memberi kepuasan dan dorongan untuk melanjutkan. Rasa ingin tahu inilah yang menjaga keterlibatan siswa hingga akhir.

Suasana menyenangkan dalam permainan turut mengikis rasa bosan dan jenuh. Pembelajaran yang sebelumnya monoton berubah menjadi aktivitas yang dinanti. Siswa yang dulu mudah mengantuk kini tampak bersemangat mengikuti pelajaran. Perubahan suasana ini berdampak langsung pada minat belajar siswa (Milasari et al., 2024). Kesenangan yang dirasakan menjadi bahan bakar bagi tumbuhnya minat yang berkelanjutan.

Perubahan sikap juga tampak dari meningkatnya keberanian siswa untuk terlibat. Siswa yang semula pasif mulai berani mengambil keputusan dan menyampaikan pendapat. Keberanian ini tumbuh karena suasana belajar yang aman dan tidak menghakimi. Dalam permainan, kesalahan dipandang sebagai bagian dari proses belajar (Bruner, 1966). Lingkungan yang suportif inilah yang menumbuhkan kepercayaan diri siswa.

Pergeseran sikap dari enggan menjadi antusias merupakan pencapaian yang berharga. Antusiasme adalah pintu masuk menuju pembelajaran yang bermakna dan mendalam. Siswa yang antusias lebih terbuka untuk memahami dan mengingat materi. Sikap positif terhadap zakat juga menjadi awal dari kesadaran untuk mengamalkannya. Dengan demikian, perubahan sikap menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran berbasis permainan.

E. MENUMBUHKAN PEMAHAMAN BERMAKNA DAN BERKESAN

Tujuan akhir setiap pembelajaran adalah tumbuhnya pemahaman yang bermakna. Pemahaman bermakna melampaui sekadar hafalan dan menyentuh inti dari materi. Dalam pembelajaran berbasis permainan, pemahaman tumbuh melalui pengalaman langsung (Dwi Agustin et al., 2014). Siswa tidak hanya mengetahui konsep zakat, tetapi juga mengalami penerapannya. Pengalaman inilah yang menjadikan pemahaman lebih dalam dan bertahan lama.

Permainan memberi siswa kesempatan untuk mengalami peran sebagai penunai zakat. Melalui simulasi, siswa menghitung harta, menentukan kewajiban, dan menyalurkan zakat. Pengalaman berperan langsung ini menghadirkan pemahaman yang kontekstual (Syah, 2013). Konsep yang abstrak menjadi nyata karena dialami dalam aktivitas yang konkret. Dengan begitu, siswa memahami zakat bukan sebagai teori, melainkan sebagai praktik kehidupan.

Pemahaman yang berkesan terbentuk karena pembelajaran melibatkan banyak indra dan emosi. Siswa melihat, menyentuh, berpikir, dan merasakan selama permainan berlangsung. Keterlibatan menyeluruh ini memperkuat jejak ingatan terhadap materi (Mayer, 2014). Informasi yang dipelajari dengan cara menyenangkan lebih mudah diingat kembali. Kesan mendalam inilah yang membuat pembelajaran sulit dilupakan siswa.

Pembelajaran berbasis permainan juga memperkuat pemahaman melalui pengulangan yang menyenangkan. Dalam permainan, siswa kerap mengulang aktivitas serupa pada putaran berikutnya. Pengulangan ini memantapkan konsep tanpa menimbulkan kebosanan (Giriansyah et al., 2023). Setiap putaran memberi kesempatan siswa untuk memperbaiki dan memperdalam pemahaman. Dengan demikian, pemahaman tidak hanya terbentuk, tetapi juga semakin kuat.

Pemahaman bermakna mendorong siswa mampu menjelaskan kembali apa yang dipelajari. Setelah bermain, siswa lebih percaya diri menguraikan konsep zakat dengan kata-kata sendiri. Kemampuan menjelaskan ini merupakan tanda pemahaman yang sesungguhnya (Suraji et al., 2018). Siswa yang paham tidak sekadar menghafal, tetapi mampu mengomunikasikannya. Inilah bukti bahwa pembelajaran telah mencapai tujuannya yang terdalam.

Pada akhirnya, pemahaman yang bermakna berbuah pada sikap dan tindakan. Siswa yang benar-benar memahami zakat terdorong untuk menunaikannya dalam kehidupan. Pengetahuan yang berpadu dengan pengalaman menumbuhkan kesadaran untuk beramal (Bruner, 1966). Pembelajaran zakat pun mencapai hakikatnya, yakni membentuk pribadi yang peduli dan dermawan. Dengan demikian, IZ-Games tidak hanya mengajarkan zakat, tetapi juga menumbuhkan jiwa berzakat.

BAB V

CARA BERMAIN IZ-GAMES

A. MENGENAL KOMPONEN PERMAINAN

Sebelum memainkan IZ-Games, pemain perlu mengenali seluruh komponen yang menyusunnya. Setiap komponen memiliki fungsi tersendiri yang saling melengkapi dalam membentuk pengalaman belajar. Pemahaman terhadap komponen ini menjadi bekal awal agar permainan berjalan lancar. Pengenalan komponen juga membantu guru maupun pemain mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik. Berikut adalah komponen-komponen utama yang terdapat dalam IZ-Games.



Gambar 5.1 Tampilan keseluruhan papan dan kelengkapan IZ-Games

Komponen pertama adalah papan permainan, yang menjadi arena utama belajar. Papan ini berbentuk persegi dan memuat sejumlah petak yang harus dilalui pemain. Setiap petak mewakili peristiwa kehidupan, seperti menerima gaji, menabung, menghadapi musibah, mengeluarkan biaya pribadi atau keluarga, serta momen Idul Fitri, Idul Adha, dan ibadah haji atau umrah. Petak-petak tersebut diberi warna dan gambar yang sesuai, seperti uang, emas, hewan kurban, hasil pertanian, dan hasil laut. Melalui papan inilah pemain menelusuri perjalanan finansial seorang Muslim dari awal hingga akhir.



Gambar 5.2 Papan permainan IZ-Games

Komponen kedua adalah dadu jumbo, yang berfungsi menentukan langkah pemain. Dadu berukuran besar ini mudah dipegang dan menambah keseruan permainan. Setiap lemparan dadu menentukan berapa petak yang akan dilalui pemain. Unsur keberuntungan dari dadu membuat permainan terasa dinamis dan tidak monoton. Dengan dadu inilah pemain bergerak maju menelusuri petak demi petak.



Gambar 5.3 Dadu jumbo

Komponen ketiga adalah flashcard, yang terdiri atas kartu peringatan dan kartu tabungan. Kartu peringatan memuat kabar yang menuntut kewaspadaan, seperti musibah atau kebutuhan biaya pribadi dan keluarga. Kartu tabungan memuat kabar gembira berupa perolehan harta, baik uang, hewan ternak, hasil pertanian, maupun hasil laut. Kedua kartu ini memperkenalkan sisi praktis zakat dalam kehidupan sehari-hari. Melalui flashcard, pemain dihadapkan pada peristiwa yang memengaruhi kondisi keuangannya.



Gambar 5.4 Flashcard: kartu peringatan dan kartu tabungan

Komponen keempat adalah tokoh pemain yang berfungsi sebagai pion penanda posisi. Tokoh ini dibuat dari kepingan balok susun sehingga kokoh dan tidak mudah roboh. Setiap tokoh mewakili seorang pemain dalam menelusuri papan permainan. Kehadiran tokoh memberi sentuhan personal dan memudahkan identifikasi setiap pemain. Pemain dapat memilih tokoh sesuai preferensinya masing-masing.



Gambar 5.5 Lima tokoh pemain dari balok susun

Komponen kelima dan keenam adalah lembar cek serta lembar riwayat keuangan pemain. Lembar cek digunakan untuk menghitung kewajiban zakat atau sedekah berdasarkan harta yang dimiliki pemain. Lembar riwayat keuangan mencatat perjalanan finansial pemain, mulai dari penghasilan, total harta, hingga transaksi zakat. Kedua lembar ini melatih pemain mengelola harta secara sistematis sekaligus menghitung zakat dengan benar. Dilengkapi pula poster ketentuan zakat dan poster delapan golongan penerima zakat sebagai rujukan visual selama bermain.

Lembar Cek & Riwayat Keuangan Pemain
Alat bantu mencatat harta dan menghitung zakat selama bermain

LEMBAR CEK ZAKAT Nama Pemain: _____

No	Jenis Harta	Jumlah (Rp)	Nisab?	Zakat 2.5%
1	Uang / tabungan	_____	☐	_____
2	Emas	_____	☐	_____
3	Hasil pertanian	_____	☐	_____
4	Hewan ternak	_____	☐	_____
5	Hasil jual	_____	☐	_____
6	Zakat profesi (gaji)	_____	☐	_____

TOTAL ZAKAT + SEDEKAH + INFAQ =>

Rp _____

Pemain mencatat harta, memeriksa nisab, lalu menghitung zakat yang harus ditunaikan.

Gambar 5.6 Lembar cek dan lembar riwayat keuangan pemain

B. PERSIAPAN SEBELUM BERMAIN

Permainan IZ-Games dirancang untuk dimainkan secara berkelompok. Permainan ini dapat diikuti oleh empat orang pemain atau empat kelompok pemain. Setiap pemain atau kelompok berperan sebagai seorang Muslim yang menjalani kehidupan finansialnya. Pengaturan ini memungkinkan terjadinya interaksi dan kolaborasi selama permainan. Sebelum memulai, beberapa persiapan perlu dilakukan agar permainan berjalan lancar.

Persiapan pertama adalah memastikan seluruh komponen permainan tersedia dan tertata. Papan dibentangkan di tempat yang mudah dijangkau seluruh pemain. Dadu, flashcard, tokoh pemain, lembar cek, dan lembar riwayat keuangan disiapkan di dekat papan. Poster

ketentuan zakat dan poster delapan golongan penerima zakat dipasang di tempat yang mudah terlihat. Kelengkapan ini memastikan permainan tidak terhambat di tengah jalan.

Persiapan kedua adalah menentukan peran setiap pemain. Setiap pemain memilih tokoh yang akan mewakilinya di atas papan permainan. Setiap pemain juga menerima profil keuangan yang berbeda, mencakup penghasilan bulanan dan total harta. Profil ini menjadi titik tolak perjalanan finansial masing-masing pemain. Dengan profil yang beragam, setiap pemain menghadapi situasi zakat yang berbeda pula.



Gambar 5.7 Profil tokoh pemain beserta penghasilan dan harta

Persiapan ketiga adalah memahami tujuan permainan secara jelas. Tujuan IZ-Games bukanlah sekadar mengumpulkan harta sebanyak-banyaknya. Pemenang adalah pemain yang paling banyak menunaikan zakat, sedekah, dan infak ke Baitul Maal. Tujuan ini

menanamkan nilai bahwa kemuliaan terletak pada kepedulian, bukan penumpukan harta. Memahami tujuan sejak awal mengarahkan pemain pada semangat yang benar.

Persiapan keempat adalah membaca peraturan permainan bersama-sama. Peraturan disusun dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami semua pemain. Membaca aturan di awal mencegah kebingungan saat permainan berlangsung. Guru atau pemandu dapat memberi contoh singkat untuk memperjelas alur permainan. Dengan pemahaman yang merata, permainan dapat dimulai dengan lancar.

Persiapan terakhir adalah menyiapkan diri untuk belajar sambil bermain. Pemain diingatkan bahwa permainan ini bertujuan memahami zakat, bukan sekadar menang. Sikap terbuka dan mau belajar menjadi kunci memperoleh manfaat dari permainan. Kesalahan dalam menghitung dipandang sebagai bagian dari proses belajar. Dengan kesiapan ini, pemain memasuki permainan dengan semangat yang tepat.

C. ALUR DAN LANGKA PERMAINAN

Setelah persiapan selesai, permainan IZ-Games dapat dimulai. Alur permainan dirancang sederhana namun sarat makna pembelajaran. Setiap langkah membawa pemain pada pengalaman mengelola harta dan menunaikan zakat. Memahami alur ini membantu pemain

menikmati permainan sekaligus belajar. Berikut adalah langkah-langkah memainkan IZ-Games secara berurutan.

Langkah pertama, setiap pemain menempatkan tokohnya pada petak "Start". Seluruh pemain memulai perjalanan dari titik awal yang sama. Sebelum bergerak, setiap pemain mencatat penghasilan dan harta awalnya pada lembar riwayat keuangan. Pencatatan ini menjadi dasar untuk menghitung zakat di sepanjang permainan. Dengan posisi awal yang siap, permainan dapat dilanjutkan.

Langkah kedua, pemain bergiliran melempar dadu jumbo untuk menentukan langkah. Angka yang muncul pada dadu menunjukkan jumlah petak yang harus dilalui. Pemain kemudian menggerakkan tokohnya maju sesuai angka tersebut. Setiap kali melewati petak gaji, pemain menerima penghasilan sesuai profilnya. Gaji yang diterima dicatat dengan cermat pada lembar riwayat keuangan.

Langkah ketiga, pemain menjalankan perintah sesuai petak yang dihinggapi. Bila berhenti di petak tabungan, pemain mengambil kartu tabungan dan memperoleh tambahan harta. Bila berhenti di petak peringatan, pemain mengambil kartu peringatan dan menghadapi pengeluaran atau musibah. Harta yang diterima dapat berupa uang, hewan ternak, hasil pertanian, atau hasil laut. Setiap perubahan harta dicatat agar perhitungan zakat tetap akurat.



Gambar 5.8 Suasana bermain: pemain melempar dadu dan mengambil kartu

Langkah keempat, pemain menghitung kewajiban zakatnya ketika harta memenuhi syarat. Apabila harta telah mencapai nisab dan haul, pemain wajib menunaikan zakat mal. Bila tiba pada momen Idul Fitri, pemain menunaikan zakat fitrah bagi dirinya dan keluarganya. Penghitungan zakat dilakukan dengan bantuan lembar cek dan poster ketentuan zakat. Pemain lalu menuliskan jumlah zakat yang ditunaikan pada lembar cek.

Langkah kelima, permainan berlanjut hingga seluruh pemain mencapai petak akhir. Petak akhir merupakan tempat perhitungan atau hisab atas seluruh perjalanan finansial. Pada titik ini, setiap pemain menghitung total zakat, sedekah, dan infak yang telah ditunaikan. Pemain yang paling banyak menyalurkan harta ke Baitul Maal dinyatakan sebagai pemenang. Dengan demikian,

permainan mengajarkan bahwa kemenangan sejati adalah kepedulian terhadap sesama.

D. MENGHITUNG ZAKAT DALAM PERMAINAN

Inti pembelajaran dalam IZ-Games terletak pada kegiatan menghitung zakat. Melalui permainan, pemain berlatih menghitung zakat dari harta yang dimilikinya. Latihan ini menjadikan konsep nisab, haul, dan kadar zakat lebih mudah dipahami. Pemain tidak sekadar menghafal rumus, tetapi menerapkannya dalam situasi nyata. Bagian ini menjelaskan bagaimana penghitungan zakat dilakukan dalam permainan.

Penghitungan dimulai dengan mengenali jenis harta yang dimiliki pemain. Setiap jenis harta memiliki ketentuan zakat yang berbeda satu sama lain. Harta berupa uang dan emas dihitung berdasarkan ketentuan zakat mal. Hasil pertanian, hasil laut, dan hewan ternak memiliki ketentuannya tersendiri. Pemain merujuk pada poster ketentuan zakat untuk memastikan perhitungan yang tepat.

Setelah jenis harta dikenali, pemain memeriksa apakah harta telah mencapai nisab. Nisab adalah batas minimal harta yang mewajibkan seseorang menunaikan zakat. Apabila harta belum mencapai nisab, pemain belum berkewajiban menunaikan zakat mal. Apabila telah mencapai nisab dan haul, pemain wajib menghitung dan menunaikannya. Pemeriksaan ini melatih pemain memahami syarat wajib zakat secara konkret.

Langkah berikutnya adalah menghitung kadar zakat yang harus ditunaikan. Untuk zakat mal, kadar yang umum digunakan adalah dua setengah persen dari harta. Pemain mengalikan total hartanya dengan kadar tersebut untuk memperoleh jumlah zakat. Perhitungan ini dituliskan pada lembar cek agar terdokumentasi dengan jelas. Melalui latihan berulang, pemain menjadi terampil menghitung zakat.

Contoh Pengisian Lembar Cek
Cara menghitung zakat dari harta seorang pemain

LEMBAR CEK ZAKAT				
				Nama Pemain: Muhammad
No	Jenis Harta	Jumlah (Rp)	Nilai?	Zakat 2,5%
1	Uang / tabungan	50.000.000	✓	1.250.000
2	Emas	—	—	—
3	Hasil pertanian	—	—	—
4	Hewan ternak	—	—	—
5	Hasil laut	—	—	—
6	Zakat profesi (gaji)	10.000.000	✓	250.000
TOTAL ZAKAT DITUNAIKAN =				Rp 1.500.000

Cara hitung: Uang 50 jt x 2,5% = 1.250.000 + Gaji 10 jt x 2,5% = 250.000
Total zakat ditunaikan = Rp 1.500.000

Gambar 5.9 Contoh pengisian lembar cek penghitungan zakat

Untuk zakat fitrah, penghitungan dilakukan saat tiba momen Idul Fitri dalam permainan. Pemain menghitung zakat fitrah bagi dirinya sendiri beserta anggota keluarganya. Jumlah anggota keluarga tercantum dalam profil keuangan masing-masing pemain. Penghitungan ini menyadarkan pemain bahwa zakat fitrah ditunaikan untuk setiap jiwa. Dengan demikian, pemain memahami perbedaan antara zakat fitrah dan zakat mal.

Setiap penghitungan zakat yang benar membawa pemain lebih dekat pada kemenangan. Semakin banyak zakat yang ditunaikan dengan tepat, semakin besar peluang menang. Mekanisme ini mendorong pemain untuk menghitung dengan cermat dan jujur. Pemain pun belajar bahwa ketelitian dan kejujuran adalah bagian dari berzakat. Melalui cara ini, keterampilan menghitung dan nilai kejujuran tumbuh bersamaan.

E. TIPS MEMANDU PERMAINAN AGAR BERMAKNA

Permainan IZ-Games akan lebih bermakna bila dipandu dengan baik. Peran pemandu, baik guru maupun orang tua, sangat menentukan kualitas pengalaman belajar. Pemanduan yang tepat menjaga keseimbangan antara keseruan dan tujuan pembelajaran. Bagian ini menyajikan sejumlah kiat agar permainan berjalan optimal. Kiat-kiat ini dapat diterapkan oleh siapa saja yang ingin mengadopsi permainan.

Kiat pertama adalah memberikan pengantar singkat sebelum permainan dimulai. Pengantar membantu pemain memahami konsep dasar zakat yang akan dipraktikkan. Pemandu tidak perlu menjelaskan seluruh materi secara rinci pada tahap ini. Cukup memberi gambaran agar pemain memiliki bekal untuk memulai. Pengantar yang ringkas menjaga semangat pemain tetap tinggi.

Kiat kedua adalah mendampingi pemain tanpa mengambil alih permainan. Pemandu sebaiknya membiarkan pemain berpikir dan mengambil keputusan

sendiri. Ketika pemain keliru menghitung, pemandu mengarahkan, bukan langsung memberi jawaban. Pendekatan ini melatih pemain berpikir mandiri dan belajar dari kesalahan. Dengan pendampingan yang tepat, pemahaman pemain tumbuh secara alami.

Kiat ketiga adalah mendorong diskusi di antara para pemain. Diskusi muncul ketika pemain menentukan besaran zakat yang harus ditunaikan. Pemandu dapat memancing diskusi dengan pertanyaan ringan yang menggugah pemikiran. Melalui diskusi, pemain saling belajar dan memperdalam pemahamannya. Suasana diskusi yang hidup memperkaya pengalaman belajar bersama.

Kiat keempat adalah memberikan apresiasi atas usaha dan kerja sama pemain. Apresiasi tidak hanya diberikan kepada pemenang, tetapi juga kepada yang berusaha. Penghargaan atas kerja sama menumbuhkan semangat kolaborasi di antara pemain. Pemain merasa dihargai sehingga lebih termotivasi untuk terlibat. Suasana yang menghargai membuat pembelajaran terasa menyenangkan.

Kiat kelima adalah menutup permainan dengan refleksi bersama. Setelah permainan selesai, pemandu mengajak pemain merenungkan apa yang dipelajari. Refleksi membantu pemain memaknai pengalaman bermain sebagai pembelajaran. Pemandu dapat menanyakan kesan, kesulitan, dan pelajaran yang diperoleh pemain. Melalui refleksi inilah permainan berubah menjadi pembelajaran yang utuh dan bermakna.

BAB VI

ZAKAT, PERMAINAN DAN MASA DEPAN PENDIDIKAN ISLAM

A. ZAKAT SEBAGI PENDIDIKAN KARAKTER DAN KEPEDULIAN SOSIAL

Zakat menyimpan dimensi pendidikan yang jauh lebih luas daripada sekadar kewajiban menghitung harta. Di balik angka nisab dan kadar, tersimpan ajaran tentang kepedulian terhadap sesama manusia. Zakat mendidik seseorang untuk tidak menggenggam harta secara berlebihan dan egois. Ia menanamkan kesadaran bahwa pada setiap harta terdapat hak orang lain yang harus ditunaikan. Karena itu, mengajarkan zakat berarti turut membentuk karakter dan kepekaan sosial siswa.

Pendidikan karakter melalui zakat menyentuh sikap-sikap mulia yang dibutuhkan dalam kehidupan. Kedermawanan, empati, dan tanggung jawab merupakan nilai yang terkandung dalam ibadah ini. Nilai-nilai tersebut tidak cukup diajarkan melalui ceramah, melainkan perlu

dialami dan dirasakan. Ketika siswa merasakan makna berbagi, sikap dermawan tumbuh dari dalam dirinya. Inilah keunggulan zakat sebagai sarana pembentukan karakter yang otentik.

Dimensi sosial zakat menjadikannya berbeda dari ibadah yang bersifat individual. Zakat menghubungkan seorang Muslim dengan masyarakat di sekitarnya. Ia menjadi jembatan antara yang berkecukupan dan yang membutuhkan. Melalui zakat, terbangun solidaritas dan keseimbangan dalam kehidupan bermasyarakat. Mengajarkan dimensi ini berarti menumbuhkan kesadaran siswa sebagai bagian dari komunitas.

Pembelajaran zakat yang menyentuh karakter menuntut pendekatan yang melibatkan perasaan. Siswa perlu diajak tidak hanya berpikir, tetapi juga merasakan posisi orang lain. Pengalaman berperan sebagai pemberi maupun penerima menumbuhkan empati yang mendalam. Empati inilah yang menjadi fondasi bagi kepedulian sosial yang sejati. Tanpa sentuhan afektif, zakat hanya menjadi pengetahuan tanpa penghayatan.

Karakter dermawan yang ditanam sejak dini memiliki dampak yang berjangka panjang. Anak yang terbiasa berbagi akan tumbuh menjadi pribadi yang peduli. Kepedulian ini kelak menjadi modal sosial yang berharga bagi masyarakat. Generasi yang dermawan akan melahirkan masyarakat yang saling menopang. Dengan demikian, pendidikan zakat adalah investasi bagi masa depan kemanusiaan.

Memandang zakat sebagai pendidikan karakter membuka cakrawala baru bagi pengajarannya. Zakat tidak lagi sekadar bab dalam buku pelajaran yang harus dihafal. Ia menjadi sarana membentuk pribadi yang berakhlak dan berkepedulian sosial. Pandangan ini menuntut pendekatan pembelajaran yang menyentuh hati, bukan hanya pikiran. Di sinilah pembelajaran yang mengalami dan merasakan menemukan urgensinya.

B. BERMAIN SEBAGAI FITRAH BELAJAR MANUSIA

Bermain merupakan salah satu cara paling mendasar manusia mengenal dunia. Sejak kecil, manusia belajar tentang lingkungannya melalui aktivitas bermain. Bermain bukanlah lawan dari belajar, melainkan justru bentuk belajar yang paling alami. Melalui bermain, anak bereksperimen, mencoba, dan memahami tanpa rasa takut salah. Fitrah belajar inilah yang sering terlupakan dalam pembelajaran formal.

Dalam permainan, seseorang belajar dalam suasana yang bebas dari tekanan. Kesalahan dipandang sebagai bagian wajar dari proses, bukan sesuatu yang memalukan. Suasana aman ini mendorong keberanian untuk mencoba dan bereksplorasi. Keberanian bereksplorasi merupakan syarat penting bagi tumbuhnya pemahaman. Karena itu, permainan menyediakan iklim belajar yang ideal bagi perkembangan siswa.

Bermain juga melibatkan seluruh dimensi diri manusia secara serentak. Saat bermain, seseorang

berpikir, merasakan, bergerak, dan berinteraksi sekaligus. Keterlibatan menyeluruh ini menjadikan pembelajaran lebih utuh dan mendalam. Pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman menyeluruh lebih mudah tertanam. Inilah sebabnya pengalaman bermain sering meninggalkan kesan yang membekas.

Permainan memiliki kekuatan untuk menyatukan kesenangan dan pembelajaran. Banyak orang menganggap belajar harus serius dan bermain harus santai. Padahal, keduanya dapat berpadu menjadi pengalaman yang kaya makna. Kesenangan dalam bermain menjadi pintu masuk bagi pembelajaran yang bermakna. Ketika belajar terasa menyenangkan, siswa terdorong untuk terus melakukannya.

Unsur tantangan dalam permainan menumbuhkan motivasi yang kuat. Setiap permainan menghadirkan rintangan yang harus diatasi oleh pemain. Rintangan yang sesuai dengan kemampuan membangkitkan semangat untuk berusaha. Keberhasilan mengatasi tantangan memberi kepuasan yang mendorong siswa melanjutkan. Motivasi yang lahir dari dalam ini jauh lebih bertahan daripada paksaan dari luar.

Menyadari bahwa bermain adalah fitrah belajar mengubah cara kita memandang pendidikan. Pembelajaran tidak harus selalu disajikan dalam bentuk yang kaku dan menegangkan. Memanfaatkan fitrah bermain berarti mengembalikan pembelajaran pada wataknya yang alami. Pendekatan ini selaras dengan kebutuhan belajar manusia di segala usia. Dengan

merangkul fitrah ini, pendidikan dapat menjadi pengalaman yang membahagiakan.

C. MENJEMBATANI TRADISI KEILMUAN ISLAM DAN INOVASI PEMBELAJARAN

Tradisi keilmuan Islam memiliki khazanah yang kaya tentang cara menuntut ilmu. Para ulama terdahulu mengembangkan metode pengajaran yang beragam dan mendalam. Mereka memahami bahwa ilmu tidak cukup dihafal, tetapi harus dipahami dan diamalkan. Semangat ini sejalan dengan gagasan pembelajaran yang menekankan pemahaman bermakna. Menjembatani tradisi ini dengan inovasi modern menjadi tugas penting masa kini.

Dalam tradisi Islam, belajar selalu berorientasi pada perubahan diri menuju kebaikan. Ilmu yang bermanfaat adalah ilmu yang membentuk akhlak dan perilaku. Orientasi ini menempatkan pengamalan sebagai puncak dari proses belajar. Pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung orientasi ini dengan menghadirkan pengalaman. Melalui pengalaman, ilmu zakat tidak berhenti pada kognisi, tetapi berlanjut pada amal.

Inovasi pembelajaran tidak bertentangan dengan nilai-nilai tradisi keilmuan Islam. Sebaliknya, inovasi dapat menjadi sarana untuk mewujudkan tujuan tradisi tersebut. Penggunaan media baru merupakan ikhtiar menyampaikan ilmu secara lebih efektif. Selama tujuan dan nilainya terjaga, bentuk penyampaian dapat terus

diperbarui. Keterbukaan terhadap inovasi inilah yang menjaga relevansi pendidikan Islam.

Kaidah dalam tradisi Islam bahkan menganjurkan untuk mengambil cara baru yang lebih baik. Memelihara yang baik dari masa lalu sambil menerima kebaruan yang bermanfaat adalah prinsip yang dijunjung. Prinsip ini memberi ruang luas bagi pengembangan media pembelajaran modern. Pembelajaran berbasis permainan dapat dipandang sebagai wujud dari prinsip tersebut. Dengan demikian, inovasi dan tradisi berjalan seiring, bukan berseberangan.

Menjembatani keduanya menuntut pemahaman yang mendalam terhadap esensi pendidikan Islam. Pendidik perlu memahami nilai yang ingin ditanamkan sebelum memilih metodenya. Pemahaman ini memastikan bahwa inovasi tetap berpijak pada tujuan yang benar. Metode boleh berubah, tetapi nilai yang diajarkan harus tetap terjaga. Keseimbangan inilah yang menjadikan inovasi bermakna dan terarah.

Jembatan antara tradisi dan inovasi membuka jalan bagi pendidikan Islam yang dinamis. Pendidikan yang demikian mampu menjawab tantangan zaman tanpa kehilangan jati diri. Ia tetap setia pada nilai sambil terbuka terhadap perkembangan. Pembelajaran zakat berbasis permainan menjadi salah satu contoh perpaduan tersebut. Di sinilah masa depan pendidikan Islam menemukan arahnya yang seimbang.

D. TANTANGAN DAN PELUANG PEMBELAJARAN INOVATIF DI SEKOLAH

Menghadirkan pembelajaran inovatif di sekolah bukanlah perkara tanpa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kebiasaan mengajar yang telah lama mengakar. Tidak semua pendidik terbiasa meninggalkan metode konvensional yang selama ini digunakan. Perubahan menuntut kesediaan untuk belajar dan keluar dari zona nyaman. Tantangan ini menjadi hambatan pertama yang perlu disikapi dengan bijak.

Keterbatasan sumber daya juga kerap menjadi kendala dalam inovasi pembelajaran. Pengembangan media membutuhkan waktu, tenaga, dan kadang biaya tambahan. Tidak setiap sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung inovasi. Keterbatasan ini dapat menyurutkan semangat pendidik untuk berinovasi. Namun, kreativitas sering kali justru lahir dari keterbatasan yang ada.

Tantangan berikutnya berkaitan dengan kesiapan pengelolaan kelas yang dinamis. Pembelajaran berbasis permainan menghadirkan suasana yang lebih hidup dan ramai. Mengelola kelas seperti ini menuntut keterampilan khusus dari seorang guru. Tanpa pengelolaan yang baik, keseruan dapat berubah menjadi kegaduhan. Karena itu, penguasaan kelas menjadi keterampilan yang perlu terus diasah.

Di balik berbagai tantangan, terbentang peluang yang sangat menjanjikan. Perkembangan teknologi

membuka akses luas terhadap beragam sumber dan media. Pendidik masa kini memiliki lebih banyak pilihan untuk merancang pembelajaran menarik. Peluang ini memungkinkan inovasi berkembang lebih cepat daripada sebelumnya. Dengan memanfaatkannya, pembelajaran inovatif menjadi semakin mungkin diwujudkan.

Peluang lain hadir dari karakteristik generasi siswa masa kini. Generasi yang akrab dengan dunia interaktif sangat terbuka terhadap pembelajaran berbasis permainan. Antusiasme mereka menjadi modal berharga bagi keberhasilan inovasi. Pendidik yang mampu membaca karakter ini dapat merancang pembelajaran yang tepat. Kesesuaian antara metode dan karakter siswa memperbesar peluang keberhasilan.

Menyikapi tantangan dan peluang menuntut sikap yang seimbang dari pendidik. Tantangan tidak boleh menjadi alasan untuk berhenti berinovasi. Sebaliknya, peluang harus dimanfaatkan dengan perencanaan yang matang. Keberanian menghadapi tantangan dan kejelian menangkap peluang menjadi kunci. Dengan sikap demikian, pembelajaran inovatif dapat tumbuh subur di sekolah.

E. HARAPAN BAGI GENERASI PEMBELAJAR MASA DEPAN

Setiap upaya pendidikan pada akhirnya tertuju pada generasi yang akan datang. Generasi pembelajar masa depan menghadapi dunia yang berubah dengan cepat.

Mereka membutuhkan bekal yang tidak hanya berupa pengetahuan, tetapi juga karakter. Pendidikan yang bermakna menyiapkan mereka menghadapi tantangan dengan bijaksana. Harapan inilah yang menjadi muara dari setiap gagasan pembelajaran.

Generasi masa depan diharapkan tumbuh sebagai pribadi yang memahami sekaligus mengamalkan ilmunya. Pemahaman tanpa pengamalan akan kehilangan maknanya yang sejati. Karena itu, pendidikan perlu menjembatani keduanya secara seimbang. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman membantu mewujudkan keseimbangan tersebut. Dari sinilah lahir generasi yang berilmu sekaligus beramal.

Harapan berikutnya adalah tumbuhnya kecintaan terhadap proses belajar itu sendiri. Pembelajar sejati adalah mereka yang menikmati dan mencintai belajar. Kecintaan ini tumbuh ketika belajar dirasakan sebagai pengalaman yang menyenangkan. Generasi yang mencintai belajar akan terus berkembang sepanjang hayatnya. Inilah bekal terpenting bagi mereka dalam menghadapi dunia yang dinamis.

Dalam konteks pendidikan Islam, harapan tertuju pada generasi yang berakhlak mulia. Ilmu yang dipelajari diharapkan membentuk pribadi yang berkarakter dan berkepedulian. Nilai-nilai seperti yang terkandung dalam zakat menjadi fondasi akhlak tersebut. Generasi yang memahami zakat akan tumbuh menjadi pribadi yang dermawan. Harapan ini menggambarkan tujuan luhur dari pendidikan agama.

Mewujudkan harapan ini merupakan tanggung jawab bersama seluruh pihak. Guru, orang tua, sekolah, dan masyarakat memiliki peran masing-masing yang saling melengkapi. Sinergi di antara mereka menentukan kualitas pendidikan yang diterima generasi muda. Tidak ada pihak yang dapat bekerja sendirian dalam mendidik. Kebersamaan inilah yang memperkuat upaya menyiapkan generasi masa depan.

Pada akhirnya, harapan bagi generasi pembelajar adalah harapan akan masa depan yang lebih baik. Generasi yang berilmu, berkarakter, dan peduli akan membangun masyarakat yang lebih mulia. Setiap upaya menghadirkan pembelajaran yang bermakna adalah kontribusi bagi cita-cita tersebut. Pendidik yang berinovasi hari ini sedang menanam kebaikan untuk esok hari. Dengan harapan inilah pendidikan terus bergerak maju menuju kebaikan yang berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Ahmad, Septi Aditia. (2023). Pengembangan Bangdzamal Sebagai Media Pembelajaran Digital PAI Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 7, No. 2. P-ISSN: 2620-5807; E-ISSN: 2620-7184
- Ainun Nisak, “*Pengembangan Media Pembelajaran Zakat Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Pemahaman Siswa Kelas IX Di SMPIT Permata Kraksaan dan SMP Islam Paiton*”, TESIS, Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Nurul Jadid Paiton, 2025)
- Alam, Y. (2018). Dampak Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada SMK PGRI 1 Palembang. *MOTIVASI: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 3(2), 573– 591.
- Alaydroes, F. E. (2014). *Standar Mutu Kekhasan Sekolah Islam Terpadu*. Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta:
- Bumi Aksara. Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019, hlm. 19.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Ardila, D. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Batang Perkalian Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Kabupaten Muaro Jambi*.

Ayu, L. (2009). Landasan Teori Minat Belajar. *Minat Belajar*, 2(1). Azhar, A. (2010). *Media Pembelajaran*.

Badriyah, Fina. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Kalkulator Zakat dalam Penghitungan Zakat Maal, Zakat Fitrah dan Zakat Profesi pada Materi Zakat Kelas X di MAN 4 Madiun”, TESIS Oleh Fina Badriyah NIM. 12850621019. UIN Tulungagung.

Bahasa, Tim Penyusun Kamus. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002. Daryanto. (2011). *Media pembelajaran*.

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), Q.S. *At-Taubah*: 103.

Dwi Agustin, R., Purwarianti, A., Surendro, K., & Suwardi, I. S. (2014). Kajian Teori Flow Sebagai Motivasi Belajar di Seroius Game. *STMIK Dipanegara Makassar*, 1848–1854.

Edward L. Deci & Richard M. Ryan, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*, The Guilford Press, New York, 2017, hal. 98–107) Karl M. Kapp, *The*

Gamification of Learning and Instruction, Wiley, San Francisco, 2012, hal. 10

- Febriani, Deti. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Website Pada Materi Zakat. Skripsi. NIM. 1404619020. Universitas Negeri Jakarta.
- Fitri, Agus Zaenul, & Haryanti, N. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development. *Madani Media*.
- Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2023). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 751–765.
- Hanafi. (n.d.). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica*, 4 No. 2, 129–150.
- Hadziq, M.Fuad, *Fikih Zakat, Infaq, dan Sedekah*, Universitas Terbuka, 2019, hal. 1–3)
- Hikmah, N. (2016). Implementasi Teori Pembelajaran Konstruktivistik di Sekolah Dasar. Universitas HKBP Nommensen.
- Iqbal Hasan Misbahuddin. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jannah, S. R., & Aisyah, N. (2021). Strategi Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Siswa.

TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam, 4(1), 42-59.

Jazilurrahman, J., Fajri, Z., & Munir, M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Kreatif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2671-2689

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

John Dewey, *Interest and Effort in Education* (Boston: Houghton Mifflin, 1913).

Kusmanto, H., & Marliyana, I. (2014). Pengaruh Pemahaman Matematika Terhadap Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Kelas Vii Semester Genap Smp Negeri 2 Kasokandel Kabupaten Majalengka. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(2).

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Surabaya*, 1–129.

Mahdalina, Mona. (2018). Pengembangan Media Bagan Pada Materi Zakat Fitrah dan Zakat Maldi Smp Kelas IX. Skripsi. NIM. 130 111 1778 Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya.

Mahesa, Y. (2022). Perbedaan Data Primer Dan Sekunder Dalam Penelitian. In *22 Februari*.

Maisuroh, S., Aisyah, N., & Sanjani, M. A. F. (2024). Connecting tradition with innovation: The impact of Wordwall on learning outcomes in Fiqh studies. *Fondatia*, 8(3), 715-728.

- Matondang, Z. (2009). *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*. Jurnal Tabularasa PPS UNIMED, 6(1), 87–97.
- Mayasari, N. johar A. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Vol.14, Issue 5).
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and instruction*, 29, 171-173.
- Milasari, M., Fhadali, M., Rosana, R., & ... (2024). Model Inquiry Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri I Bintan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 5601–5609.
- Muali, C., Aisyah, N., & Faizah, N. (2023). Student Motivation and Learning Outcomes Through Online Flipped Classroom Based on Student Self-Regulation in Coastal Areas. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 10(2), 188-202.
- Mulytiningsih, E. (2014). No Title. In *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.
- Munir. (2012). *Multimedia dan Aplikasi Pendidikan* (p. 223).
- Murtadlo, M. K. A., Murtadlo, M. K. A., Raharjo, & Hajar, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powtoon dalam Meningkatkan Pemahaman Pembagian Kadar Wajib Zakat Binatang Ternak Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas X. *Jurnal Basicedu*,

7(6), 3457–3465.

Mustoinah, M., Damayani, A. T., (2023). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pemahaman Konsep Matematika Di Tinjau Dari Perbedaan Gender Di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan*, 4(September), 318–332.

Naufal Ilma, “Peran Pendidikan Sebagai Modal Utama Membangun Karakter Bangsa,” *Tadbir Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3, No. 1 (2015): 82–87.

Novi Poespita Candra And Muhammad Nur Rizal, “Sekolah Menyenangkan: Konsep Sekolah Yang Mempromosikan Well-Being Berdasarkan Suara Anak-Anak, Orang Tua, Dan Guru Di Indonesia: Grounded Analisis,” *Jurnal Psikologi Integratif* 9, No. 1 (2021): 76–94.

Payong, M. R. (2020). Zona Perkembangan Proksimal dan Pendidikan Berbasis Konstruktivisme Sosial Menurut Lev Semyonovich Vygotsky. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 12(2), 164–178

Panudju, A. T., Bhayangkara, U., Raya, J., Purba, F., Mangkurat, U. L., Nurbaiti, S., Kesehatan, P., & Semarang, K. (2024). *Metodologi penelitian* (Issue February).

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 222.

Pramartha, I. N. B., Suharsono, N., & Mudana, W. (2022). *Kajian Analisis Penerapan Teori Konstruktivis Melalui*

Pendekatan RME Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(4), 2421–2425.

Rohmani, R. (2019). *Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa*. Eksponen, 9(1), 67–78. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i1.134>

Rosyid, Muhammad Abdul. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android*. Tesis. Jurusan Pendidikan Agama Islam. Program Pascasarjana. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.

Rr. Khoiry Nuria Widyaningrum And Fitri Nur Mahmudah, “*Kreasi Iklim Sekolah Melalui Gerakan Sekolah Menyenangkan Di Sd Muhamammadiyah Mantaran*,” *Profesi Pendidikan Dasar* 6, No. 2 (2019): 115–28

Rustandi, Andi, and Rismayanti. 2021. “*Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda*.” *Jurnal Fasikom* 11(2): 57–60.

Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 75.

Sawaluddin, Muhammad Siddiq. (2020). “*Langkah-Langkah Dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*.” *Jurnal PTK & Pendidikan* 6 (1): 13–24.

- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Shintawati, Y., & Cahyono, H. A. (2017). *Strategi Melestarikan Pemanfaatan Koleksi Referensi Cetak Di Tengah Maraknya Berbagai Macam Referensi Online Dengan Segala Kemudahannya*. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 5(1), 133.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 180.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers. Sudarti, D. O. (2019). Kajian Teori Behavioristik Stimulus dan Respon dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tarbawi*, 16(2), 55–70.
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, 2015.
- Suraji1 , Maimunah 2, S. S. 3. (2018). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)*. *Suska Journal of Mathematics Education*, Vol. 4, No.

- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017, hlm. 2.
- Susetyo, B. (2012). *Statistika untuk Analisis Data Penelitian: Dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan MS Office Excel*.
- Syafnidawaty. (2020). *Perbedaan Data Primer Dan Data Sekunder*. In Raharja.Ac.Id.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1).
- Then, W. (2020). Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Sekolah Tinggi Bahasa Harapan Bersama. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 3(2), 1.
- Tim Penyusun Kamus Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 283.
- Titin Nurhidayati.(2012). *Implementasi Teori Belajar Ivan Petrovich (Classical Conditioning) Dalam Pendidikan*. *Jurnal Falasifa*, 3(1), 23–44.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Utami, A. D., Suriyah, P., & Mayasari, N. (2020). *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo*.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press

Widah, R. Z. Z., Fathani, A. H., & ... (2023). *Model Pembelajaran Knisley dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Siswa*. JP3: Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran, 18(24),1–9.

William James, *Talks to Teachers on Psychology and to Students on Some of Life's Ideals* (New York: Henry Holt and Company, 1899), hlm. 76–80.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. Journal on Education, 5(2), 3928-3936.

Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2023). *Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9 (16), 345-354.

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. Jurnal Pendidikan Siber Nusantara, 1(1), 13-24.

Yūsuf al-Qaradāwī, *Fiqh al-Zakāh*, Scientific Publishers,
New Delhi, vol. I, 2000, hal. ii–iii

Zen, J. (2017). *Pemikiran Yusuf Al-Qaradhawi
Tentang Urgensi Zakat*

Profil Penulis



Ainun Nisak dilahirkan di Probolinggo, pada tanggal 26 Juni 1984. Peneliti anak kedua dari empat bersaudara, pasangan dari Drs. Ec.H. Burhanudin, M.SI dan Hj. Siti Zuhro. Pendidikan SDN Krucil 1, SMPS Khadijah Surabaya, MAK Nurul Jadid Paiton, S1 IAIN Sunan Ampel Surabaya Fakultas Syari'ah

Akhwal Asy-Syakhsiyyah dan menempuh pendidikan pascasarjana di Universitas Nurul Jadid Paiton Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Angkatan 2023.

Pengalaman penulis pernah mengabdikan diri sebagai guru di SDIT Permata Kraksaan (tahun 2008-2016) kemudian mengamalkan ilmu juga di SMP Islam Terpadu Permata Kraksaan dari tahun 2016 hingga sekarang. Penulis turut aktif mengamalkan ilmunya sebagai Ketua bidang Dakwah organisasi Salimah (Persaudaraan Muslimah) Kabupaten Probolinggo hingga saat ini.



Dr. Nur Aisyah, M.Pd., adalah seorang akademisi, praktisi, dan peneliti terkemuka di bidang Teknologi Pendidikan. Kariernya didedikasikan untuk menjembatani dunia pendidikan dengan kemajuan teknologi, dengan fokus khusus pada integrasi inovasi digital dalam pembelajaran agama

Islam, atau yang dikenal dengan Islamic EdTech. Saat ini, beliau mengabdikan sebagai dosen di Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Nurul Jadid.

Perjalanan akademisnya dimulai dengan meraih gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi dari Universitas Jambi pada tahun 2009. Ketertarikannya pada dunia pendidikan dan teknologi terus berkembang, yang membawanya untuk menyelesaikan pendidikan Magister Teknologi Pendidikan di universitas yang sama pada tahun 2013. Puncak dari dedikasi akademisnya adalah ketika beliau meraih gelar Doktor Teknologi Pendidikan dari Universitas Negeri Malang pada tahun 2019, yang mengukuhkan posisinya sebagai pakar di bidangnya.

Di lingkungan Universitas Nurul Jadid, Dr. Nur Aisyah tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pemimpin yang berpengaruh. Beliau pernah menjabat sebagai Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam dari tahun 2019 hingga 2023. Saat ini, beliau dipercaya untuk memegang posisi strategis sebagai Kepala Bidang Inovasi Pembelajaran di Lembaga Pengembangan dan Inovasi Pembelajaran (LPIP), di mana beliau terus mendorong terciptanya metode dan strategi pembelajaran yang inovatif.

Sebagai seorang dosen, beliau mengampu berbagai mata kuliah penting yang relevan dengan keahliannya, seperti Pengembangan Model dan Strategi Pembelajaran PAI, Pengembangan Media Berbasis IT, Pengembangan Inovasi Pembelajaran PAI. Sementara pengetahuannya yang mendalam juga dibagikan melalui sejumlah publikasi buku. Di antara karya-karya yang telah dihasilkannya adalah tentang Pembelajaran Abad 21, Komunikasi Islam dan Model, Strategi, dan Teknik Pembelajaran: Panduan Komprehensif Merancang Pengalaman Belajar Efektif.

Melalui berbagai peran dan karyanya, Dr. Nur Aisyah, M.Pd., terus berkontribusi dalam mencetak generasi pendidik yang adaptif, kreatif, dan mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna, terutama dalam konteks pendidikan agama Islam.

ZAKAT

PAY

IZ Games:

Inovasi Pembelajaran Zakat Generasi Z

Buku ini lahir dari keprihatinan terhadap pembelajaran zakat di sekolah yang masih terasa monoton, membosankan, dan sarat dengan hafalan rumus. Materi zakat yang seharusnya menjadi ajaran spiritual dan sosial yang bermakna, justru sering dianggap rumit dan kurang diminati oleh siswa, khususnya Generasi Z yang tumbuh dalam budaya digital dan interaktif.

elalui buku ini, penulis menawarkan terobosan berupa IZ-Games (Islamologi Zakat Games), sebuah media pembelajaran berbasis permainan papan yang dirancang untuk mengubah cara pandang siswa terhadap zakat. IZ-Games mengemas materi zakat—mulai dari pengertian, dalil, jenis (fitrah, mal, profesi), perhitungan nisab dan haul, hingga penyaluran kepada mustahik—ke dalam alur permainan yang konkret, kolaboratif, dan menyenangkan.

Buku ini memandu pembaca mulai dari landasan teoretis (konstruktivisme, gamifikasi, minat belajar), proses perancangan media, hingga panduan praktis memainkan IZ-Games di kelas. Lebih dari sekadar alat hitung, permainan ini dirancang untuk menumbuhkan pemahaman bermakna, karakter dermawan, dan kepedulian sosial, sekaligus menjembatani tradisi keilmuan Islam dengan inovasi pembelajaran modern. Ditulis dengan bahasa lugas, buku ini sangat bermanfaat bagi pendidik, pengembang media, dan siapa pun yang ingin menghadirkan pengalaman belajar agama yang lebih hidup, seru, dan berkesan.



BRANDED
TECH
PUBLISHER

Dusun Krajan RT 02 RW 01 Tempuran Bantaran
Probolinggo Jawa Timur 67261 | Hp : 0811101665
Website: www.brandedtechpublisher.biz.id
E-mail: brandedtechindonesia@gmail.com

