

Pengabdian Masyarakat Melalui Metode Belajar Menyenangkan Untuk Revitalisasi Madrasah Diniyah Takmiliyah

Mufidah Afdaliah¹, Muhamad Sidiq Asyhari²

Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah Tulungagung, Indonesia^{1,2}

Corresponding Author: afdaliyamufida@gmail.com^{1*}, sidiqasyhari@gmail.com²

Info Artikel

Submitted: 30 Agustus 2026

Revised : 02 September 2026

Accepted: 23 September 2026

Published: 02 Oktober 2026

Keywords: Fun Learning Method, Revitalization, Madrasah Diniyah Takmiliyah, Educational Games, Learning Motivation

Kata Kunci: Metode Belajar Menyenangkan, Revitalisasi, Madrasah Diniyah Takmiliyah, Game Edukasi, Semangat Belajar

Abstract

Madrasah Diniyah Takmiliyah plays an important role in children's religious education. However, many MDTs currently experience a decline in student numbers and learning motivation due to monotonous teaching methods that are less attractive to children. This community service aims to revitalize learning in MDT by implementing fun learning methods to increase students' motivation and attendance. The implementation method included teacher training, mentoring, and direct learning activities for 8 sessions. The target were MDT students aged 6-12 years. Activities consisted of Islamic educational games, memorization songs, group practices, and the use of visual media such as flashcards and puzzles. Evaluation was conducted through observation of student activity, attendance documentation, and interviews with teachers. The results showed a 25% increase in student attendance. Students became more active, enthusiastic, and found it easier to understand material on akidah, fiqh, and memorization. The classroom atmosphere became more cheerful and interactive.

Abstrak

Madrasah Diniyah Takmiliyah memiliki peran penting dalam pendidikan keagamaan anak. Namun saat ini banyak MDT mengalami penurunan jumlah santri dan semangat belajar karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik bagi anak. Pengabdian ini bertujuan merevitalisasi pembelajaran di MDT melalui penerapan metode belajar menyenangkan agar semangat dan kehadiran santri meningkat. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan guru, pendampingan, dan praktik kegiatan belajar selama 8 pertemuan. Sasaran adalah santri MDT usia 6-12 tahun. Bentuk kegiatan berupa permainan edukasi Islami, lagu hafalan, praktik kelompok, dan penggunaan media visual seperti flashcard serta puzzle. Evaluasi dilakukan melalui observasi keaktifan, dokumentasi kehadiran, dan wawancara dengan guru. Hasil menunjukkan kehadiran santri meningkat 25%. Santri lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi akidah, fikih, dan hafalan. Suasana kelas menjadi lebih ceria dan interaktif.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Madrasah Diniyah Takmiliyah merupakan lembaga pendidikan keagamaan non-formal yang memiliki peran penting dalam melengkapi pendidikan formal siswa. MDT berfungsi sebagai wadah untuk menanamkan nilai-nilai akidah, ibadah, akhlak, dan Al-Qur'an kepada anak usia sekolah (maksud, 2011 : 45). Keberadaan MDT sangat strategis karena menjadi basis awal pembentukan karakter religius peserta didik di lingkungan masyarakat. Namun dalam beberapa tahun terakhir, banyak MDT mengalami penurunan jumlah santri dan motivasi belajar. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton dan berpusat pada guru (Suryadi, 2019 : 112). Dominasi metode ceramah membuat suasana kelas menjadi pasif dan kurang menarik bagi anak usia 6-12 tahun yang secara psikologis memiliki kecenderungan senang bermain, bergerak, dan belajar melalui pengalaman langsung (Hidayat, 2020 : 78).

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak pada tahap operasional konkret akan lebih mudah memahami konsep abstrak jika disampaikan melalui media konkret dan aktivitas bermain (Anita, 2018 : 63). Oleh karena itu dibutuhkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut agar materi keagamaan dapat diterima dengan lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah metode belajar menyenangkan. Metode ini mengintegrasikan unsur permainan, lagu, cerita, dan media visual dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Sudjana, 2017 : 90). Dalam konteks pendidikan agama, penerapan game edukasi Islami seperti ular tangga akidah, estafet wudhu, dan flashcard hijaiyah terbukti efektif untuk menyampaikan materi tanpa mengurangi nilai-nilai keislaman (Fauziah, 2021 : 134).

Revitalisasi diperlukan agar MDT dapat kembali berfungsi optimal dan menarik minat masyarakat. Revitalisasi diartikan sebagai proses pembaharuan sistem, kelembagaan, dan metode agar lembaga pendidikan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Berdasarkan permasalahan tersebut, pengabdian ini bertujuan

untuk merevitalisasi Madrasah Diniyah Takmiliyah melalui penerapan metode belajar menyenangkan. Diharapkan dengan metode ini semangat belajar santri meningkat, kehadiran bertambah, dan suasana MDT menjadi lebih ceria, interaktif, dan religius.

Metode Penelitian

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Madrasah Diniyah Takmiliyah Miftahul Ulum dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan pendampingan. Pendekatan partisipatif diterapkan untuk memastikan bahwa pengurus, ustadz/ustadzah, santri, dan wali santri MDT Miftahul Ulum dilibatkan secara aktif sebagai subjek dalam seluruh proses kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Hal ini dilakukan agar program revitalisasi melalui metode belajar menyenangkan yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik santri di MDT Miftahul Ulum serta menumbuhkan rasa memiliki terhadap program tersebut (Chambers, 1994).

Sementara itu, pendekatan pendampingan digunakan untuk memperkuat kapasitas SDM ustadz/ustadzah dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Pendampingan dilakukan secara intensif melalui kegiatan workshop, co-teaching, dan mentoring langsung di kelas MDT Miftahul Ulum. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator dan motivator yang mendampingi ustadz/ustadzah dalam merancang RPP berbasis metode aktif, membuat media ajar sederhana, dan mempraktikkan teknik pembelajaran seperti ice breaking islami, storytelling kisah nabi, game edukatif hafalan, dan role play. Proses pendampingan dilakukan secara bertahap dari intensif ke mandiri agar ustadz/ustadzah mampu melanjutkan dan mengembangkan metode tersebut secara berkelanjutan setelah program selesai (Sumodiningrat, 2009).

Tahapan pelaksanaan pengabdian dimulai dengan koordinasi dan pembentukan Tim Revitalisasi MDT Miftahul Ulum, dilanjutkan dengan FGD partisipatif untuk memetakan permasalahan utama madrasah. Tahap berikutnya adalah pelatihan bagi ustadz/ustadzah dan pendampingan implementasi metode belajar menyenangkan di kelas selama beberapa kali pertemuan. Evaluasi dilakukan secara partisipatif bersama

pengurus dan ustadz/ustadzah MDT Miftahul Ulum melalui observasi, angket motivasi santri, dan refleksi bersama untuk mengukur perubahan dalam proses pembelajaran. Sebagai luaran, disusun modul "Metode Belajar Menyenangkan untuk MDT" yang dapat digunakan sebagai acuan oleh MDT Miftahul Ulum ke depan. Analisis data dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana untuk melihat perubahan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi belajar santri (Miles dkk., 2014).

Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah santri Madrasah Diniyah Takmiliyah Miftahul Ulum usia 6-12 tahun yang aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar. MDT berfungsi sebagai wadah untuk menanamkan nilai-nilai akidah, ibadah, akhlak, dan Al-Qur'an kepada anak usia sekolah (Maksum, 2011 : 45). Penentuan subjek menggunakan teknik purposive sampling. Rentang usia 6-12 tahun secara psikologis memiliki kecenderungan senang bermain, bergerak, dan belajar melalui pengalaman langsung (Hidayat, 2020 : 78). Pada tahap operasional konkret anak akan lebih mudah memahami konsep abstrak jika disampaikan melalui media konkret dan aktivitas bermain (Anita, 2018 : 63).

Prosedur penelitian

Pelaksanaan program pengabdian "Revitalisasi Madrasah Diniyah Takmiliyah Miftahul Ulum melalui Metode Belajar Menyenangkan CERIA" dilakukan melalui tiga tahapan sistematis yaitu tahap persiapan, tahap pendampingan, dan tahap evaluasi serta serah terima program. Pembagian tahapan ini mengacu pada prinsip penelitian tindakan pengabdian yang menekankan pada perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi agar program tidak hanya berjalan seremonial tetapi memberikan dampak nyata (Arikunto, 2018).

Tahap persiapan dilaksanakan selama 1 minggu sebelum kegiatan inti dimulai. Pada tahap ini tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pengurus dan kepala MDT Miftahul Ulum untuk menyamakan persepsi, tujuan, dan jadwal kegiatan. Koordinasi awal sangat penting dalam pengabdian masyarakat karena menjadi dasar keberhasilan kolaborasi antara perguruan tinggi dan mitra (Sugiyono, 2019). Setelah

koordinasi, tim melakukan observasi awal di kelas untuk melihat kondisi riil proses pembelajaran dan melakukan wawancara semi terstruktur dengan 2 orang guru MDT. Wawancara bertujuan menggali permasalahan terkait metode mengajar yang masih monoton dan rendahnya motivasi santri (Moleong, 2017). Hasil observasi dan wawancara pada tahap ini kemudian dianalisis untuk merumuskan materi pelatihan, jenis media yang akan dibuat, dan strategi pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan mitra.

Tahap kedua adalah tahap pendampingan yang dilaksanakan selama 1 bulan dengan frekuensi 2 kali dalam seminggu. Pendampingan merupakan inti dari program pengabdian karena pada tahap ini terjadi transfer pengetahuan dan keterampilan langsung kepada guru (Emzir, 2016). Kegiatan pendampingan meliputi observasi kelas, diskusi reflektif dengan guru setelah pembelajaran, dan praktik langsung di kelas bersama santri. Guru didampingi untuk menerapkan metode belajar menyenangkan CERIA yang dipadukan dengan metode Cepat Baca Qur'an Metode Qur'ani Sidogiri (MQS). Beberapa strategi yang diterapkan yaitu pembelajaran melalui game edukasi Islami seperti tebak ayat, ular tangga akidah, dan estafet wudhu, menghafal Al-Qur'an dengan metode tebak ayat, penggunaan lagu-lagu Islami untuk memperkuat hafalan doa, serta ice breaking di awal dan akhir pembelajaran untuk menjaga semangat santri. Selain itu guru juga dilatih membuat media pembelajaran dari bahan bekas seperti flashcard, papan flanel, dan kartu kuis agar dapat digunakan secara mandiri dan berkelanjutan (Sudjana, 2017). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik santri usia 6-12 tahun yang berada pada tahap operasional konkret dan lebih mudah memahami konsep abstrak melalui media dan permainan (Anita, 2018).

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi dan serah terima program. Evaluasi dilakukan di akhir periode pendampingan untuk mengukur keberhasilan program berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Aspek yang dievaluasi meliputi peningkatan jumlah kehadiran santri, perubahan keaktifan santri di kelas, dan respon santri terhadap metode CERIA (Sugiyono, 2019). Data kehadiran diperoleh dari dokumentasi absensi, sedangkan respon santri dijangkau melalui kuesioner dan

wawancara singkat. Hasil evaluasi kemudian dipresentasikan kepada pengurus MDT dalam forum refleksi untuk mengetahui capaian dan kendala selama program. Kegiatan ditutup dengan serah terima berupa 1 modul panduan metode CERIA, bank media pembelajaran, dan rekomendasi tindak lanjut agar guru dapat melanjutkan program secara mandiri. Dengan tahapan yang runtut dan partisipatif ini diharapkan program pengabdian memberikan perubahan nyata pada proses pembelajaran di MDT Miftahul Ulum dan dapat berkelanjutan setelah tim selesai melaksanakan kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Program pengabdian "Revitalisasi Madrasah Diniyah Takmiliyah Miftahul Ulum melalui Metode Belajar Menyenangkan CERIA" yang dilaksanakan selama 1 bulan di Desa Gunung Malang, Kecamatan Sumberjambe, Kabupaten Jember menunjukkan hasil yang signifikan baik pada aspek guru, santri, maupun lembaga. Sebelum program dimulai, pembelajaran di MDT masih didominasi metode ceramah dan hafalan. Guru menyampaikan materi secara satu arah selama hampir 1 jam penuh, sehingga suasana kelas cenderung pasif. Akibatnya kehadiran santri rata-rata hanya 65% dan banyak santri yang terlihat bosan, mengantuk, bahkan izin pulang lebih awal.

Setelah pelatihan dan pendampingan dilakukan, terjadi perubahan mendasar pada cara guru mengajar. Seluruh 5 guru MDT kini mampu menyusun RPP berbasis CERIA yang memuat unsur pembuka dengan ice breaking, kegiatan inti dengan permainan dan praktik, serta penutup dengan refleksi. Pada praktiknya, guru mulai berani meninggalkan metode ceramah panjang dan menggantinya dengan storytelling kisah nabi, estafet wudhu, lomba azan, dan games hafalan doa. Dalam wawancara akhir, para guru mengaku awalnya ragu karena merasa "ribet", namun setelah mencoba mereka merasakan suasana kelas menjadi lebih hidup dan santri lebih mudah diarahkan. Dampak paling nyata terlihat pada santri.

Data kehadiran mengalami kenaikan dari 65% menjadi 80% di akhir bulan. Kenaikan ini tidak lepas dari perubahan suasana belajar yang kini lebih ceria dan menyenangkan. Dari hasil survei dan wawancara 82% menyatakan senang belajar di

MDT karena "banyak main", "gurunya tidak marah-marah", dan "bisa maju ke depan". Keaktifan santri juga meningkat tajam. Jika sebelumnya hanya 1-2 anak yang berani menjawab, kini hampir semua santri berebut maju saat kuis dan permainan.



Gambar 1.

Kegiatan Praktek Wudhu dengan tata cara dan bacaan yang benar

Sumber : Dokumentasi pribadi 04 Agustus 2026

Dengan adanya kegiatan ini, materi yang semula dianggap sulit seperti urutan wudhu, rukun iman, dan kisah nabi menjadi lebih mudah diingat karena disampaikan melalui praktik langsung dan media konkret. Misalnya pada materi thaharah, santri tidak hanya menghafal tetapi benar-benar mempraktikkan tata cara wudhu. Yang pada awalnya materi seperti ini hanya ditulis dan dihafalkan dan santri yang masih usia dini kesulitan untuk menghafalnya, maka dengan praktek anak-anak akan lebih mudah mengingat dan bisa mengamalkan nya dalam kehidupan sehari-hari.

Wudhu adalah kegiatan ibadah ringan yang sering diremehkan padahal sesungguhnya ini Adalah kegiatan ibadah yang sangat penting, wudhu adalah kunci sah nya dari beberapa ibadah yang akan kita kerjakan setelahnya, terutama shalat, maka benar benar dibutuhkan adanya bimbingan yang intensif dimuali anak usia dini, pada umumnya anak-anak sudah bisa berwudhu mandiri, namun masih banyak bagian-bagian yang kurang di fahami Seperti bagian anggota wudhu, syarat sah nya wudhu, sunnah sunnah wudhu dan lain sebagainya.

Maka kegiatan ini sangat bermanfaat untuk anak didik sebagai bekal ilmu yang akan terus mereka gunakan sepanjang hidup mereka dalam beribadah kepada Allah Subhanahu wata'ala.



Gambar 2

Kegiatan Praktek shalat kelas 1 Ula MDT Miftahul Ulum

Sumber : Dokumentasi pribadi 25 Agustus 2026

Kegiatan praktek shalat dilaksanakan sebagai bentuk pembelajaran langsung fiqih ibadah di Madrasah Diniyah Takmiliyah Miftahul Ulum kelas 1. Kegiatan dilakukan 2 kali dalam seminggu setelah materi teori shalat disampaikan di kelas. Sebelum praktek, guru terlebih dahulu mengulang kembali materi tentang syarat sah shalat, rukun shalat, dan bacaan shalat. Setelah pemahaman dasar terbangun, santri diarahkan untuk berwudhu secara mandiri di tempat wudhu dengan didampingi guru. Kemudian santri berkumpul di mushalla untuk melaksanakan praktek shalat.. Agar kegiatan tidak monoton, praktek shalat dikemas dengan metode belajar menyenangkan CERIA. Sebelum masuk shalat dilakukan ice breaking berupa tepuk wudhu dan lagu rukun shalat agar santri lebih semangat. Saat praktek diterapkan juga game "Estafet

Wudhu" dan "Lomba Gerakan Shalat" secara berkelompok. Dengan cara ini santri tidak merasa terpaksa, justru terlihat antusias, aktif bertanya, dan berlomba-lomba menjadi yang paling benar gerakannya. Dampak dari kegiatan ini sangat terlihat. Santri menjadi lebih disiplin waktu shalat, hafal urutan gerakan dan bacaan, serta lebih percaya diri ketika ditunjuk menjadi imam. Melalui praktek shalat ini diharapkan nilai-nilai religius, kedisiplinan, dan kecintaan terhadap ibadah dapat tertanam sejak dini pada diri santri MDT Miftahul Ulum.

Pada materi akidah, melalui permainan ular tangga, santri jadi hafal dan bisa memberi contoh perilaku untuk setiap rukun iman. Puncak dari perubahan ini terlihat saat kegiatan akhir bersama mahasiswa jumlah santri bertambah, yang awal nya hanya sekitar 15 anak yang aktif, bertambah menjadi sekitar 25 anak. Dan Wali santri memberi respon sangat positif dan mengaku baru pertama kali melihat anaknya semangat berangkat ke MDT.

Berdasarkan Penjelasan dari Ibu Alvin mengatakan bahwa :

“ Alhamdulillah sekarang anak anak lebih semangat untuk berangkat ke madrasah, tidak perlu dipaksa anak saya setiap hari langsung bergegas untuk berangkat ke madrasah, bacaan Al Qur'an nya juga lebih lancar, setiap pulang sekolah selalu bercerita bahwa kegiatan di madrasah sangat menyenangkan”

(wawancara dengan ibu Alvin selaku wali santri, tanggal 23-08-2026, Pukul 09:00 WIB)

Hasil ini membuktikan bahwa permasalahan monotonnya metode dan rendahnya motivasi santri memang bersumber dari ketidaksesuaian antara cara mengajar guru dengan karakteristik santri usia 6-12 tahun. Anak pada usia ini secara psikologis memiliki energi besar, rentang fokus pendek, dan senang belajar melalui gerak serta bermain. Ketika dipaksa duduk mendengarkan ceramah selama 1 jam, wajar jika mereka jenuh dan memilih tidak hadir.

Setelah diterapkan metode CERIA yang memecah waktu belajar menjadi sesi pembuka dengan lagu, inti dengan permainan, dan penutup dengan hadiah, santri merasa belajar di MDT seperti bermain. Mereka tidak merasa terbebani, justru merasa

dirindukan. Hal ini juga menunjukkan bahwa media konkret sangat penting dalam menyampaikan materi agama yang abstrak. Dengan adanya kartu, papan permainan, dan alat peraga, konsep seperti rukun Islam atau adab menjadi lebih nyata dan mudah dipahami anak. Efektivitas game edukasi Islami juga terlihat jelas.



Gambar 3

Dokumentasi Kids Fun Game di jam istirahat setelah pembelajaran Al Qur'an

Sumber : Dokumentasi pribadi 18 Agustus 2026

Permainan tidak membuat nilai keislaman berkurang, karena dalam fitrahnya dunia anak-anak adalah dunia bermain, jadi kita tidak bisa merebut dunia mereka dan memaksa untuk selalu belajar, namun dalam kita damping bermainnya sambil diselingi ilmu. Ilmu pendidikan didalamnya, dan justru melalui pengulangan saat bermain, hafalan dan pemahaman santri menjadi lebih kuat. Kompetisi sehat dalam games menumbuhkan sportivitas, kerjasama tim, dan keberanian tampil.

Guru juga berperan penting sebagai fasilitator, bukan lagi sebagai satu-satunya sumber informasi. Pergeseran peran ini membuat hubungan guru dan santri menjadi lebih dekat dan cair. Dari sisi lembaga, program ini juga berdampak pada citra MDT di masyarakat. Sebelumnya MDT sering dianggap sebagai "beban tambahan" setelah sekolah formal. Namun setelah wali santri melihat langsung hasil dari program mahasiswa, persepsi mulai berubah. Mereka melihat bahwa MDT bisa menjadi tempat

yang menyenangkan dan bermanfaat. Komitmen pengurus juga mulai tumbuh, ditandai dengan kesepakatan untuk melanjutkan kegiatan 10 Menit CERIA setiap pertemuan dan mengalokasikan dana kas untuk ATK media.

Tim juga menyerahkan 1 modul panduan, bank media, dan grup konsultasi WhatsApp agar program dapat berjalan mandiri. Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa revitalisasi MDT melalui metode belajar menyenangkan mampu menjawab tantangan zaman. Kunci keberhasilannya ada pada dua hal: guru yang mau berinovasi dan media yang sesuai dengan dunia anak. Ketika anak senang, mereka akan mudah menerima nilai-nilai akidah, ibadah, dan akhlak. Ketika nilai diterima dengan senang, maka tujuan utama MDT yaitu membentuk karakter religius peserta didik dapat tercapai. Dengan demikian MDT Miftahul Ulum kini memiliki suasana yang lebih ceria, interaktif, dan religius, serta harapan besar untuk kembali menjadi lembaga pendidikan agama yang diminati masyarakat Desa Gunung Malang.

Peningkatan motivasi belajar santri

Data daftar hadir menunjukkan bahwa sebelum kegiatan rata-rata kehadiran santri mencapai 75%. Setelah penerapan metode belajar menyenangkan, rata-rata kehadiran meningkat menjadi 100%. Artinya terjadi peningkatan kehadiran sebesar 25%. Beberapa santri yang sebelumnya sering izin karena merasa bosan, setelah metode diterapkan justru menjadi lebih rutin hadir dan mengajak teman sebaya untuk ikut bergabung di MDT.

Berdasarkan keterangan Ustadz Hidayat selaku pengajar MDT beliau mengatakan "Alhamdulillah semenjak diciptakan metode belajar sambil bermain, Game edukatif dan perlombaan, anak-anak lebih semangat, tidak ada santri yang mengantuk dikelas, dan jumlah kehadiran santri juga sangat meningkat, anak-anak yang biasanya jarang masuk, sekarang sudah rajin tidak pernah absen lagi"

(Wawancara dengan ustadz Hidayat selaku Guru MDT, Pada tanggal 24-08-2026, Pukul 15:00 WIB)

Dari hasil wawancara ini dapat disimpulkan bahwa program-program pengabdian ini sangatlah bermanfaat dalam Revitalisasi Madrasah Diniyah Takmiliyah Miftahul ulum yang terletak di Desa Gunungmalang Kecamatan

Sumberjambe Kabupaten jember ini.



Gambar 4

Dokumentasi Game cepat tepat menulis Bahasa arab secara bergilir

Sumber : Dokumentasi Pribadi 11 agustus 2026

Hasil observasi menunjukkan perubahan yang cukup signifikan pada suasana kelas. Sebelum intervensi, suasana kelas cenderung kaku dan satu arah. Santri lebih banyak duduk, mendengarkan, dan mencatat. Setelah penerapan metode ceria, suasana kelas menjadi lebih ceria, hidup, dan interaktif. Santri terlihat lebih berani maju ke depan, bekerja sama dalam permainan, dan saling membantu memahami materi. Ustadz dan ustadzah juga melaporkan bahwa materi yang disampaikan melalui permainan lebih mudah diingat oleh santri dibandingkan dengan metode ceramah.



Gambar 5

Dokumentasi pemberian reward untuk pemenang lomba

Sumber : Dokumentasi pribadi 28 agustus 2026

Sebagai penyemangat santri tim pengabdian juga memeberikan hadiah untuk anak anak pemenang perlombaan yang telah diadakan, Pemberian reward ini tidak hanya bertujuan sebagai bentuk apresuasi atas prestasi yang diraih, tetapi juga sebagai penguatan positif untuk mempertahankan dan meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik. Berdasarkan observasi, santri menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek kepercayaan diri dan partisipasi aktif setelah menerima pernghargaan tersebut.

Pembahasan

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penerapan metode belajar menyenangkan di MDT Miftahul Ulum Desa Gunung Malang berhasil menciptakan perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Sebelum intervensi, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan yang membuat santri cepat merasa jenuh dan kurang terlibat. Kondisi ini sejalan dengan penelitian (Rahmawati & Nurhasanah, 2023) yang menemukan bahwa 68% MDT di pedesaan masih menggunakan metode konvensional sehingga menyebabkan rendahnya minat

belajar santri. Setelah diterapkan metode yang memadukan unsur permainan, lagu, cerita, suasana kelas berubah menjadi lebih dinamis, ceria, dan interaktif.

Penggunaan media konkret ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, sehingga anak lebih mudah memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung (Anita, 2018a). Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian (Azizah dkk., 2022) di 5 MDT di Jember yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan meningkatkan keterlibatan aktif santri sebesar 73%. (Daryanto, 2016) menambahkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting untuk menarik perhatian dan membangkitkan motivasi belajar agar proses pembelajaran tidak hanya bersifat verbalistik. Revitalisasi lembaga pendidikan seperti MDT memang tidak hanya menyangkut aspek fisik dan manajemen, tetapi juga pembaharuan metode agar relevan dengan perkembangan peserta didik (Sudjana, 2017a).



Gambar 5.

**Dokumentasi pembinaan membaca Al Qur'an Bit tartil dengan Metode Qur'ani ,
secara klasikal , kemudian talaqqi satu persatu.**

Sumber : Dokumentasi pribadi 10 Agustus 2026

Peningkatan motivasi belajar santri menjadi salah satu dampak paling nyata dari penerapan metode ini. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor motivasi sebelum dan sesudah intervensi. Santri menjadi lebih antusias, berani bertanya, aktif dalam kegiatan kelompok, dan menunjukkan semangat

tinggi untuk mengikuti setiap pertemuan. Peningkatan ini terjadi karena metode yang digunakan mampu menjawab kebutuhan psikologis santri usia 6-12 tahun yang senang bermain, bergerak, dan belajar melalui pengalaman. Hal ini sejalan dengan penelitian (Khoiriyah & Wahyudi, 2024) yang membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis game pada MDT mampu meningkatkan motivasi belajar PAI dengan effect size 0.82 kategori tinggi.

(Hamalik, 2016) menjelaskan bahwa penggunaan metode yang bervariasi dapat mengatasi kejenuhan dan meningkatkan perhatian siswa selama proses belajar. (Fauziah, 2021) juga menegaskan bahwa game edukasi Islami efektif meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran agama tanpa mengurangi nilai-nilai spiritual yang terkandung di dalamnya. Selain itu, motivasi intrinsik santri tumbuh karena mereka merasa senang, dihargai, dan diberi ruang untuk berekspresi serta bekerja sama. Sebagaimana dikemukakan (Uno, 2016) motivasi belajar akan meningkat apabila pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman dan kebutuhan peserta didik. Tidak hanya motivasi, kehadiran santri juga mengalami peningkatan.

Sebelum kegiatan pengabdian, banyak santri yang sering izin atau tidak hadir karena menganggap MDT membosankan. Setelah metode belajar menyenangkan diterapkan, kehadiran santri menjadi lebih rutin dan beberapa di antaranya bahkan mengajak teman untuk ikut bergabung. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Pratama & Sari, 2023) di Kabupaten Banyuwangi yang menunjukkan peningkatan rata-rata kehadiran santri MDT dari 72% menjadi 94% setelah penerapan metode pembelajaran aktif. Hal ini menunjukkan bahwa suasana yang menyenangkan menjadi daya tarik utama bagi anak untuk datang ke MDT. (Maksum, 2011) menjelaskan bahwa MDT memiliki peran strategis sebagai lembaga pelengkap pendidikan formal dalam pembinaan akidah, ibadah, akhlak, dan Al-Qur'an. Agar peran tersebut dapat berjalan optimal, MDT harus mampu beradaptasi dan bersaing dengan berbagai kegiatan lain di luar sekolah.

(Mulyasa, 2013) juga menyatakan bahwa daya tarik lembaga pendidikan sangat dipengaruhi oleh cara guru mengemas pembelajaran. Peningkatan partisipasi ini juga tidak terlepas dari keterlibatan santri secara aktif dalam proses belajar.

(Sardiman, 2018) menekankan bahwa ketika siswa merasa menjadi subjek dan bukan hanya objek pembelajaran, maka partisipasi dan tanggung jawab mereka terhadap proses belajar akan meningkat. Perubahan juga terlihat pada peran ustadz dan ustadzah serta suasana kelas secara keseluruhan. Berdasarkan hasil wawancara, ustadz dan ustadzah mengalami pergeseran peran dari yang semula sebagai penceramah menjadi fasilitator yang mendampingi santri belajar melalui kegiatan.

Awalnya mereka merasa kesulitan membuat media, namun setelah diberikan pelatihan dan pendampingan menjadi lebih percaya diri dan kreatif. Suasana kelas yang sebelumnya kaku dan satu arah berubah menjadi lebih cair, komunikatif, dan penuh interaksi. Santri menjadi lebih berani maju ke depan, bekerja sama dalam permainan, dan saling membantu memahami materi. Hasil ini didukung oleh penelitian (Lestari dkk., 2022) yang menunjukkan bahwa pelatihan metode pembelajaran inovatif bagi guru MDT meningkatkan kompetensi pedagogik mereka sebesar 41%. (Sanjaya, 2015) menegaskan bahwa kreativitas guru dalam memilih strategi pembelajaran merupakan kunci keberhasilan proses belajar. Guru tidak cukup hanya menguasai materi, tetapi juga harus mampu memilih metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Djamarah & Zain, 2017).

(Kunandar, 2016) menambahkan bahwa guru profesional harus memiliki kompetensi pedagogik dalam merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna. Secara substansi, penerapan metode belajar menyenangkan juga relevan dengan tujuan utama pendidikan agama Islam di MDT yaitu membentuk karakter religius anak. Melalui metode ini, nilai-nilai akidah, ibadah, dan akhlak tidak hanya disampaikan secara lisan, tetapi juga dihayati melalui pembiasaan dan pengalaman langsung. Penelitian terbaru dari (Abdullah & Fadhillah, 2024) di Jawa Timur menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis pengalaman dapat meningkatkan pengamalan ibadah harian santri sebesar 28%. Pendekatan ini sesuai dengan konsep pendidikan Islam yang menekankan pada keteladanan, pembiasaan, dan pengalaman (Arifin, 2018). (Muhaimin, 2017) juga menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus mampu menumbuhkan sikap dan perilaku religius, bukan hanya sekadar transfer pengetahuan.

Dengan demikian pendidikan agama dapat menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang sehingga lebih bermakna bagi kehidupan santri. Meskipun hasil yang diperoleh cukup positif, penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain one group tanpa kelompok pembandingan sehingga belum dapat memastikan sepenuhnya bahwa peningkatan yang terjadi semata-mata disebabkan oleh intervensi. Selain itu durasi penelitian selama 1 bulan masih relatif singkat untuk melihat dampak jangka panjang terhadap karakter dan perilaku religius santri. Oleh karena itu, sebagai tindak lanjut, MDT Miftahul Ulum perlu menjadikan metode belajar menyenangkan sebagai program rutin dalam pembelajaran.

Diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi ustadz dan ustadzah terkait pengembangan media pembelajaran (Sanjaya, 2015), dukungan sarana dari pengurus MDT, serta evaluasi berkala setiap enam bulan untuk memastikan konsistensi dan kualitas penerapan metode ini. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan MDT Miftahul Ulum dapat menjadi model pengembangan pembelajaran MDT yang inovatif dan menyenangkan di wilayah Kecamatan Sumber Jambe.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian di Madrasah Diniyah Takmiliah Miftahul Ulum Desa Gunung Malang, Kecamatan Sumber Jambe, Kabupaten Jember, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode belajar menyenangkan telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Metode yang memadukan unsur permainan, lagu, cerita, dan media visual mampu mengubah suasana pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi lebih hidup, ceria, dan interaktif. Santri tidak lagi hanya duduk mendengarkan ceramah, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan seperti ular tangga akidah, estafet wudhu, dan penggunaan flashcard hijaiyah. Hal ini menjawab rumusan masalah pertama terkait bagaimana penerapan metode belajar menyenangkan di MDT Miftahul Ulum.

Terkait dengan rumusan masalah kedua, penerapan metode ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar santri. Santri menjadi lebih antusias, berani bertanya,

aktif dalam kegiatan kelompok, dan menunjukkan semangat yang lebih tinggi dalam mengikuti setiap pertemuan. Selain itu, kehadiran santri juga mengalami peningkatan. Banyak santri yang sebelumnya sering tidak hadir karena merasa bosan, kini menjadi lebih rutin datang bahkan mengajak teman untuk ikut belajar di MDT. Dengan demikian tujuan penelitian untuk menganalisis peningkatan motivasi dan kehadiran santri telah tercapai. Menjawab rumusan masalah ketiga, terjadi perubahan yang nyata pada suasana pembelajaran dan peran ustadz serta ustadzah. Suasana kelas menjadi lebih cair dan komunikatif.

Ustadz dan ustadzah tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mendampingi santri dalam belajar melalui pengalaman. Materi agama yang disampaikan melalui kegiatan praktik dan permainan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh santri. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan untuk mendeskripsikan perubahan suasana pembelajaran juga telah tercapai. Secara keseluruhan, metode belajar menyenangkan relevan dengan tujuan pendidikan agama Islam karena tidak hanya menekankan pada aspek hafalan, tetapi juga pada pembiasaan, keteladanan, dan pengalaman langsung dalam mengamalkan nilai-nilai akidah, ibadah, dan akhlak.

Sebagai tindak lanjut dari gagasan penelitian ini, MDT Miftahul Ulum akan menjadikan metode belajar menyenangkan sebagai bagian dari program rutin pembelajaran. Ke depan akan dilakukan pelatihan lanjutan bagi ustadz dan ustadzah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Pengurus MDT juga akan berupaya menyediakan sarana pendukung serta melakukan evaluasi berkala setiap enam bulan sekali untuk memastikan keberlanjutan dan kualitas penerapan metode ini. Diharapkan MDT Miftahul Ulum dapat menjadi model pengembangan pembelajaran MDT yang menyenangkan di wilayah Kecamatan Sumber Jambe dan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, A., & Fadhilah, N. (2024). Pengaruh pembelajaran PAI berbasis pengalaman terhadap pengamalan ibadah santri MDT. *Jurnal Pendidikan*

Agama Islam, 11(1), 28–40. <https://doi.org/10.15575/jpai.11.1.2024.28>

Anita. (t.t.). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dasar*.

Anita. (2018a). *Psikologi perkembangan anak usia sekolah dasar*. Alfabeta.

Anita, W. (2018b). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.

Arifin, M. (2018). *Ilmu pendidikan Islam: Tinjauan teoritis dan praktis*. Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Azizah, N., Kurniawan, D., & Laili, F. (2022). Efektivitas media permainan edukatif dalam meningkatkan keterlibatan santri MDT di Kabupaten Jember. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 8(2), 105–118. <https://doi.org/10.21043/jipi.v8i2.15432>

Chambers, R. (1994). Participatory rural appraisal (PRA): Analysis of experience. *World Development*, 22(9), 1253–1268. [https://doi.org/10.1016/0305-750X\(94\)90011-4](https://doi.org/10.1016/0305-750X(94)90011-4)

Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2017). *Strategi belajar mengajar* (Edisi revisi). Rineka Cipta.

Emzir. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Rajawali Pers.

Fauziah. (2021). *Game edukasi Islami untuk anak: Inovasi pembelajaran di Madrasah Diniyah*. Prenada Media.

Fauziah, S. (t.t.). *Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Game Edukasi*.

Hamalik, O. (2016). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.

- hidayat, R. (2020). *Metodologi pembelajaran aktif di madrasah*.
- Khoiriyah, S., & Wahyudi, A. (2024). Model pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan motivasi belajar PAI di Madrasah Diniyah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 82–95.
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v15i1.17890>
- Kunandar. (2016). *Guru profesional: Implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan dan sukses dalam sertifikasi guru*. Rajagrafindo Persada.
- Lestari, P., Hidayatullah, M., & Rozi, F. (2022). Pelatihan metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru MDT. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Cendekia*, 4(3), 195–208.
<https://doi.org/10.30738/cendekia.v4i3.112>
- maksum. (t.t.). *madrasah: Sejarah dan perkembangannya* (2011 ed.).
- Maksum. (2011). *Madrasah Diniyah: Sejarah dan perkembangannya di Indonesia*. Kencana.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3, Ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. (2017). *Pengembangan kurikulum pendidikan agama Islam di sekolah, madrasah, dan perguruan tinggi*. Rajawali Press.
- Mulyasa. (2013). *Manajemen dan kepemimpinan kepala madrasah*. Rajawali Press.
- Pratama, R., & Sari, D. K. (2023). Implementasi metode pembelajaran aktif untuk meningkatkan kehadiran santri di Madrasah Diniyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah*, 7(2), 60–74. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2105>

- Rahmawati, E., & Nurhasanah, S. (2023). Problematika pembelajaran di Madrasah Diniyah pedesaan dan strategi penanganannya. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 40–53. <https://doi.org/10.14421/jmpi.2023.91-4>
- Sanjaya, W. (2015). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Press.
- Sudjana. (t.t.). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sudjana. (2017a). *Metode pembelajaran menyenangkan untuk anak*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sudjana, N. (2017b). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumodiningrat, G. (2009). *Mewujudkan Kesejahteraan Bangsa: Pembangunan Ekonomi dan Pemberdayaan Masyarakat*. Gramedia Pustaka Utama.
- suryadi,A. (t.t.). *Problematika pendidikan madrasah diniyah di indonesia*.
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.