



Inovasi Pembelajaran Fiqih melalui Kinesthetic Games dan *Small Group Discussion* di  
Madrasah Diniyah

*Fiqh Learning Innovation through Kinesthetic Games and Small Group Discussion in  
Madrasah Diniyah*

Ahmad Rosikhul Fahmi<sup>1\*</sup>, Karina Isnaini<sup>2</sup>, Hilda Najmatul Laili<sup>3</sup>, Syahda Nabila<sup>4</sup>,  
Sheila Nafilah Sa'adah<sup>5</sup>, Ananda Rona Rahman<sup>6</sup>, Ahmad Nur Roziq Alfian Barik<sup>7</sup>,  
Ni'matul Mahbubah<sup>8</sup>, Muhammad Aly Multazam<sup>9</sup>, Faridatun Nikmah<sup>10</sup>

<sup>1-10</sup>Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Indonesia

Email: [ahmadarrosikhulfah@gmail.com](mailto:ahmadarrosikhulfah@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [karinainaini281@gmail.com](mailto:karinainaini281@gmail.com)<sup>2</sup>, [hildanajmatullaili@gmail.com](mailto:hildanajmatullaili@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[syahdanabila38@gmail.com](mailto:syahdanabila38@gmail.com)<sup>4</sup>, [sheilanafilah10.7@gmail.com](mailto:sheilanafilah10.7@gmail.com)<sup>5</sup>, [anandarahman880@gmail.com](mailto:anandarahman880@gmail.com)<sup>6</sup>,  
[ahmadnurroziq13@gmail.com](mailto:ahmadnurroziq13@gmail.com)<sup>7</sup>, [bubahmah123@gmail.com](mailto:bubahmah123@gmail.com)<sup>8</sup>, [alymultazam1234@gmail.com](mailto:alymultazam1234@gmail.com)<sup>9</sup>,  
[faridatunnikmah@uin-malang.ac.id](mailto:faridatunnikmah@uin-malang.ac.id)<sup>10</sup>

\*Korespondensi penulis: [ahmadarrosikhulfah@gmail.com](mailto:ahmadarrosikhulfah@gmail.com)

**Riwayat Artikel:**

Naskah Masuk: 12 Maret 2026;  
Revisi: 13 April 2026;  
Diterima: 15 Mei 2026;  
Terbit: 22 Mei 2026;

**Keywords:** *Fiqh Education;*  
*Kinesthetic Games; Madrasah*  
*Diniyah; Small Group Discussion;*  
*Teaching AIDS*

**Abstract:** *Islamic religious education at the Madrasah Diniyah level often relies on passive, one-directional teaching methods that reduce madrasah student engagement and long-term retention. This community service study aimed to improve the quality of Fiqh instruction at Madrasah Diniyah Al-Ishlah Kalirejo, Pasuruan, by implementing kinesthetic games, Small Group Discussion (SGD), and visual teaching aids within the framework of Kitab Mabadi' Fiqhiyyah. A qualitative descriptive approach was employed through four participatory observation sessions, with visual documentation serving as primary data. The program was implemented in four thematic meetings covering funeral prayer procedures, tayammum, hajj simulation (tawaf), and najis classification. Findings indicate that kinesthetic games effectively reduced affective barriers and increased student focus, while the SGD model with a 1:8 mentor-to-student ratio enabled precise procedural correction for motor-based worship practices. The use of concrete teaching aids successfully transformed abstract Fiqh concepts into tangible, memorable knowledge. This study concludes that the integration of active learning methods, small-group mentoring, and visual media within traditional Islamic education settings can significantly enhance student engagement and comprehension. These findings offer a replicable pedagogical model for Madrasah Diniyah educators seeking to modernize instruction while preserving classical curriculum integrity.*

**Abstrak**

Pendidikan agama Islam di tingkat Madrasah Diniyah masih didominasi metode ceramah satu arah yang kurang mengoptimalkan keterlibatan aktif siswa/santri madrasah dan retensi jangka panjang. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di Madrasah Diniyah Al-Ishlah Kalirejo, Pasuruan, melalui penerapan *kinesthetic games*, *Small Group Discussion* (SGD), dan alat peraga dalam pembelajaran Kitab Mabadi' Fiqhiyyah. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan melalui empat sesi observasi partisipatif, dengan dokumentasi visual sebagai data primer. Program dilaksanakan dalam empat pertemuan tematik yang mencakup praktik shalat jenazah, tayammum, simulasi manasik haji (tawaf), dan klasifikasi najis. Temuan menunjukkan bahwa *kinesthetic games* efektif menurunkan hambatan afektif dan meningkatkan fokus belajar siswa, sementara model SGD dengan rasio 1:8 memungkinkan koreksi prosedural secara langsung pada materi ibadah berbasis gerak. Penggunaan alat peraga konkret berhasil mentransformasi konsep Fiqih yang abstrak menjadi pengetahuan praktis yang mudah diingat. Studi ini menyimpulkan bahwa integrasi metode pembelajaran aktif, pendampingan kelompok kecil, dan media visual dalam *setting* pendidikan Islam tradisional secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman santri. Temuan ini menawarkan model pedagogis yang dapat *direplikasi* oleh pendidik Madrasah Diniyah dalam memodernisasi pembelajaran tanpa meninggalkan integritas kurikulum klasik.

**Kata kunci:** Alat Peraga; Kinesthetic Games; Madrasah Diniyah; Pendidikan Fiqh; *Small Group Discussion*

## 1. LATAR BELAKANG

Madrasah Diniyah (Madin) memegang peranan krusial sebagai pilar pendidikan karakter dan literasi keagamaan non-formal di Indonesia yang melengkapi pendidikan formal. Di tengah disrupsi teknologi dan perubahan pola pikir generasi muda, Madin dituntut untuk terus beradaptasi dalam mempertahankan relevansi edukasinya (Suryani et al., 2024). Tantangan utama yang dihadapi oleh lembaga pendidikan keagamaan tradisional saat ini adalah bagaimana mentransformasi nilai-nilai klasik ke dalam metodologi yang sesuai dengan karakteristik belajar Generasi Alpha (Febriana & Muflihini, 2025). Di wilayah seperti Pasuruan, keberadaan Madin seperti Al-Ishlah Kalirejo menjadi pusat gravitasi sosial-keagamaan yang memerlukan sentuhan inovasi pedagogis agar proses transfer ilmu tetap berjalan efektif dan berkelanjutan.

Salah satu materi fundamental yang diajarkan pada jenjang awal Madrasah Diniyah adalah Fiqh, khususnya melalui kitab *Mabadi' Fiqhiyyah*. Fiqh bukan sekadar materi teoretis, melainkan ilmu praktis yang mendasari keabsahan ibadah harian seorang Muslim (Rozaq, 2023). Namun, penyampaian materi Fiqh pada anak usia sekolah dasar sering kali terjebak pada metode ceramah satu arah yang monoton, yang berpotensi menurunkan daya serap dan antusiasme siswa (Ghani, 2025). Tanpa adanya visualisasi dan keterlibatan fisik, pemahaman siswa terhadap prosedur ibadah yang kompleks, seperti shalat jenazah atau manasik haji, cenderung bersifat superfisial dan mudah terlupakan.

Kesenjangan antara kurikulum tradisional yang padat dan kapasitas kognitif siswa usia dini menuntut penerapan strategi pembelajaran aktif. Pembelajaran interaktif di lingkungan Madrasah tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membangun keterikatan emosional antara siswa dan materi (Arif & Aziz, 2023). Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan modern yang menekankan bahwa partisipasi aktif siswa dalam kelas dapat meningkatkan retensi memori secara signifikan (Hendrizar et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan sebuah jembatan metodologis yang mampu mengubah suasana kelas Madin yang kaku menjadi ruang eksplorasi yang menyenangkan.

Metode pembelajaran kinestetik melalui permainan atau yang sering kita dengar sebagai *kinesthetic games* muncul sebagai solusi alternatif yang efektif untuk menjangkau gaya belajar siswa yang dinamis. Aktivitas fisik yang terintegrasi dalam pembelajaran terbukti dapat menurunkan tingkat kecemasan belajar dan meningkatkan fokus pada anak-anak (Ramdhan & Masuwd, 2025). Dalam konteks pendidikan Islam, penggunaan permainan konsentrasi dan

simulasi fisik memungkinkan siswa untuk memahami konsep hukum Islam melalui pengalaman langsung (Apriliani & Muhid, 2025). Integrasi permainan seperti tes konsentrasi berkelompok menciptakan atmosfer kompetisi positif yang memicu motivasi intrinsik siswa untuk menguasai materi (Ababil et al., 2025).

Selain faktor metode, rasio pendampingan juga menentukan keberhasilan internalisasi materi. Pendekatan *Small Group Discussion* dengan pembagian kelompok kecil memungkinkan instruktur untuk memberikan umpan balik secara personal dan mendalam (Romli, 2022). Dalam pengajaran Fiqh prosedural, pendampingan intensif dengan rasio 1 mentor untuk 8 siswa guna memastikan bahwa setiap gerakan praktik, mulai dari tayamum hingga tawaf, dilakukan dengan presisi teknis yang benar (Nadhifah & Mukhlisin, 2019). Model pendampingan ini juga memperkuat aspek psikososial siswa melalui interaksi yang lebih akrab dan inklusif di dalam kelompok.

Meskipun banyak penelitian yang membahas inovasi pembelajaran di sekolah formal, studi yang secara spesifik mengeksplorasi integrasi *kinesthetic games* dan alat peraga dalam pengabdian mahasiswa di Madrasah Diniyah masih terbatas (Herdiana et al., 2021). Kebanyakan program pengabdian masyarakat hanya berfokus pada bantuan administratif atau mengajar secara konvensional tanpa adanya intervensi metodologi yang terstruktur. Oleh karena itu, laporan pengabdian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mendokumentasikan efektivitas kolaborasi antara metode kinestetik, alat peraga, dan sistem manajemen kelompok kecil dalam pengajaran kitab Mabadi' Fiqih di Madin Al-Ishlah Kalirejo.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### Konseptualisasi Pembelajaran Interaktif di Madrasah Diniyah

Pembelajaran interaktif merupakan sebuah paradigma pedagogis yang menempatkan interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik sebagai mesin utama transformasi pengetahuan. Di lingkungan Madrasah Diniyah yang secara historis didominasi oleh metode transmisi pasif, reorientasi menuju pembelajaran aktif menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan efikasi belajar siswa (Rosadi & Erihadiana, 2021). Secara teoretis, interaksi yang intensif merangsang keterlibatan kognitif dan afektif siswa, yang pada gilirannya memperkuat internalisasi nilai-nilai keagamaan yang bersifat prosedural seperti Fiqh. Integrasi metode interaktif dalam pendidikan Islam tidak hanya dipandang sebagai strategi teknis, melainkan sebagai upaya memanusiakan ruang kelas sehingga siswa tidak lagi menjadi objek pendengar, melainkan subjek yang mengalami (Khuzaini & Supratama, 2025). Hal ini krusial

dalam pengajaran kitab *Mabadi' Fiqih*, di mana pemahaman terhadap hukum syara' memerlukan keterhubungan antara teks klasik dan realitas praktik ibadah siswa.

### **Teori Pembelajaran Kinestetik dan Gamifikasi dalam Pendidikan Islam**

Gaya belajar *kinestetik* mengasumsikan bahwa pemrosesan informasi terjadi paling efektif melalui aktivitas fisik dan keterlibatan motorik. Dalam domain pendidikan dasar, melibatkan tubuh dalam aktivitas belajar dapat mempercepat pembentukan skema kognitif dalam otak (Rosyidiana et al., 2025). Implementasi permainan *kinestetik* sebagai alat instruksional merupakan bentuk *gamifikasi* yang bertujuan untuk meningkatkan retensi materi melalui pengalaman *sensorik* yang menyenangkan. *Gamifikasi* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena adanya unsur tantangan dan sistem apresiasi yang jelas (Harun & Supratama, 2025). Penggunaan *game* konsentrasi yang dipadukan dengan materi praktik ibadah menciptakan lingkungan belajar yang rendah tekanan namun tinggi daya serap, yang secara teoritis memfasifikasikan pemindahan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang (Ikhsan et al., 2025).

### **Dinamika Small Group Discussion dalam Manajemen Kelas**

Strategi *Small Group Discussion* (SGD) merupakan manifestasi dari teori konstruktivisme sosial, di mana pembelajaran dianggap sebagai proses sosial yang terjadi melalui kolaborasi dan dialog. Pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan rasio pendampingan yang ketat memungkinkan adanya perhatian individual yang lebih besar, yang seringkali sulit dicapai dalam kelas besar (Ihsan et al., 2021). Secara teoretis, kelompok kecil berfungsi sebagai zona pembangunan proksimal di mana mahasiswa mentor dapat memberikan perancah atau disebut *scaffolding* yang tepat sesuai tingkat pemahaman masing-masing siswa. Penggunaan SGD dalam praktik Fiqh memungkinkan adanya koreksi gerakan atau prosedur secara *real-time*, sehingga kesalahan pemahaman dapat segera diatasi melalui bimbingan yang bersifat inklusif dan dialogis (Dendodi et al., 2024). Efektivitas model ini terletak pada terciptanya ruang aman bagi siswa untuk bertanya dan mempraktikkan keterampilan keagamaan tanpa rasa malu.

### **Penggunaan Alat Peraga sebagai Media Visualisasi Konsep Fiqh**

Media pembelajaran berupa alat peraga berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dan realitas konkret. Dalam pembelajaran Fiqh, khususnya mengenai klasifikasi najis dan tata cara penyuciannya, alat peraga visual menjadi instrumen esensial untuk menghindari verbalisme atau kesalahan persepsi (Saifullah & AR, 2024). Penggunaan media konkret dalam kelas Madrasah Diniyah membantu santri mengategorikan informasi berdasarkan pengamatan

visual dan perabaan, yang merupakan tahap perkembangan kognitif operasional konkret pada anak usia sekolah dasar. Secara teoretis, alat peraga meningkatkan kejelasan pesan instruksional, sehingga pesan yang disampaikan dalam kitab *Mabadi' Fiqih* tidak hanya berhenti sebagai hafalan tekstual, melainkan menjadi pengetahuan praktis yang dapat diterapkan secara akurat. Sinergi antara alat peraga dan metode praktik langsung memastikan bahwa kompetensi psikomotorik santri madrasah diniyah (*madin*) dalam beribadah terbentuk secara sempurna dan sesuai dengan tuntunan syariat.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis pelaksanaan inovasi pembelajaran di Madrasah Diniyah Al-Ishlah Kalirejo. Pendekatan kualitatif dalam konteks pengabdian masyarakat dipilih karena mampu memberikan gambaran mendalam mengenai fenomena sosial dan interaksi edukatif tanpa melalui prosedur statistik yang kaku (Ulfathin, 2022). Sebagai pelaksana program KKM, peneliti berperan sebagai instrumen kunci sekaligus *observer* partisipan yang terlibat langsung dalam proses instruksional di kelas. Hal ini sejalan dengan prinsip penelitian tindakan dalam lingkungan pendidikan di mana praktisi melakukan intervensi untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran (Ahmad, 2017).

Instrumen pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah dokumentasi visual berupa foto-foto kegiatan yang diambil selama empat kali pertemuan. Dokumentasi foto dalam penelitian kualitatif bukan sekadar ilustrasi, melainkan data primer yang berfungsi sebagai rekaman fakta atas perilaku, ekspresi, dan keterlibatan fisik peserta didik/santri *madin* selama proses pembelajaran berlangsung (Rahmani et al., 2025). Penggunaan foto memungkinkan peneliti untuk menangkap momen-momen spontan dalam *kinesthetic games* dan praktik ibadah yang tidak dapat terekam secara utuh melalui catatan lapangan saja. Subjek penelitian ini adalah seluruh santri kelas 2 Madrasah Diniyah Al-Ishlah, di mana data visual yang terkumpul mencakup tahap persiapan, pelaksanaan simulasi praktik, hingga pemberian *reward* di akhir sesi.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif-interpretatif dengan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti melakukan kategorisasi terhadap dokumentasi foto berdasarkan empat tema pertemuan utama, yaitu praktik shalat jenazah, tayamum, manasik haji, dan penyucian najis. Analisis visual dilakukan dengan mengamati pola partisipasi santri dan efektivitas penggunaan alat peraga yang tertangkap dalam kamera, kemudian mendeskripsikannya untuk menjawab rumusan masalah mengenai

implementasi metode interaktif (Riswanto et al., 2023). Validitas data dipastikan melalui teknik pengamatan, sehingga hasil analisis visual dapat merepresentasikan transformasi suasana kelas dari metode konvensional menuju pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif (Prasetyo, 2020).

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Hasil

Pelaksanaan pengabdian masyarakat melalui program KKM di Madrasah Diniyah Al-Ishlah Kalirejo dilaksanakan dalam empat siklus pertemuan yang berfokus pada pengajaran Kitab Mabadi' Fiqhiyyah Jilid 2. Data hasil kegiatan dihimpun melalui observasi partisipatif dan dokumentasi visual yang merekam transformasi aktivitas belajar santri madin dari pasif menjadi interaktif. Ringkasan implementasi program disajikan pada Tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1.** Ringkasan Implementasi Pembelajaran Fiqih Interaktif

Pertemuan	Materi Pokok	Strategi Interaktif	Indikator Keberhasilan Visual
I	Shalat Jenazah	Game Konsentrasi "Maju-Mundur"	Fokus santri terjaga dan ketepatan posisi makmum.
II	Tayamum	Praktik Langsung & <i>Quick Reward</i>	Kecepatan dan ketepatan gerakan tayamum.
III	Manasik Haji (Tawaf)	<i>Small Group</i> (1:8) & Game "Instruksi Oke"	Kedisiplinan barisan kelompok saat tawaf.
IV	Klasifikasi Najis	Alat Peraga & Dialog Interaktif	Ketepatan membedakan jenis najis secara konkret.

Sumber: Dikelola oleh Penulis

Adapun deskripsi visual dari masing-masing pertemuan adalah sebagai berikut:

##### ***Praktik Shalat Jenazah dan Aktivitas Fokus***

Pada pertemuan pertama, fokus utama adalah pengenalan prosedur shalat jenazah yang jarang dipraktikkan secara mendalam pada tingkat dasar. Sebelum praktik, santri diajak melakukan permainan kinestetik "Maju-Mundur-Kebalikan" untuk melatih sinkronisasi otak dan tubuh.



**Gambar 1.** Permainan Kinestetik Maju Mundur

Sumber: Dikelola oleh Penulis



**Gambar 2.** Praktik Bersama Shalat Jenazah  
Sumber: Dikelola oleh Penulis

### ***Simulasi Tayamum dan Sistem Apresiasi***

Pertemuan kedua menekankan pada aspek detail gerakan tayamum. Mahasiswa memberikan peragaan yang diikuti secara serentak oleh santri, diakhiri dengan kuis cepat untuk menguji pemahaman rukun tayamum.



**Gambar 3.** Simulasi Tayamum  
Sumber: Dikelola oleh Penulis



**Gambar 4.** Apresiasi Santri  
Sumber: Dikelola oleh Penulis

### ***Manasik Haji dalam Kelompok Kecil***

Pada materi tawaf, efektivitas pengajaran ditingkatkan melalui pembagian kelompok kecil dengan rasio satu mentor mendampingi delapan santri dan stimulasi yang dikemas dalam bentuk permainan kinestetik.



**Gambar 5.** Mahasiswa (Berjas Navy) Berdialog dengan Kelompok  
Sumber: Dikelola oleh Penulis



**Gambar 6.** Permainan Kinestetik "Instruksi Oke"  
Sumber: Dikelola oleh Penulis

### ***Visualisasi Najis melalui Alat Peraga***

Pertemuan terakhir menggunakan alat peraga untuk menjelaskan perbedaan najis mukhaffafah, mutawassitah, dan mugallazah. Santri terlibat dalam dialog aktif tentang cara menyucikan masing-masing najis tersebut sesuai kaidah fiqh.



**Gambar 7.** Penggunaan Alat Peraga saat Simulasi Mensucikan Najis  
Sumber: Dikelola oleh Penulis

### **Pembahasan**

Implementasi pembelajaran *fiqh* di Madrasah Diniyah Al-Ishlah melalui integrasi *kinesthetic games* terbukti mampu memecah kejenuhan belajar yang biasanya muncul pada metode ceramah konvensional. Temuan ini mengonfirmasi argumen bahwa inovasi metode belajar sangat mendesak bagi Generasi Alpha yang memiliki kecenderungan belajar aktif dan

dinamis (Febriana & Muflihini, 2025). Dengan memasukkan unsur permainan konsentrasi sebelum materi inti, *affective filter* santri menurun sehingga mereka lebih siap menerima penjelasan kitab Mabadi' Fiqih yang sering dianggap kaku. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa reorientasi metodologi di lingkungan Madrasah tradisional adalah langkah strategis untuk menjaga relevansi kurikulum di era disrupsi teknologi (Rosadi & Erihadiana, 2021).

Pemanfaatan sistem *Small Group Discussion* (SGD) dengan rasio 1:8 menjadi faktor penentu dalam ketepatan praktik prosedural santri. Dalam kelompok yang lebih kecil, setiap santri mendapatkan kesempatan untuk mencoba dan dikoreksi secara langsung oleh mentor, yang secara teoretis meningkatkan retensi memori jangka panjang mereka terhadap materi ibadah. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menekankan bahwa pendekatan proses kelompok sangat efektif dalam manajemen kelas di tingkat Madrasah (Nadhifah & Mukhlisin, 2019). Pendampingan intensif ini terbukti melampaui efektivitas model klasikal besar, terutama pada materi yang membutuhkan detail gerakan fisik seperti tawaf dan tayamum (Rozaq, 2023).

*Novelty* atau kebaruan dalam program pengabdian ini terletak pada sinkronisasi antara konten kitab kuning klasik dengan media digital interaktif dan alat peraga konkret dalam satu bingkai pembelajaran. Jika penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada salah satu aspek saja, pengabdian ini menggabungkan gamifikasi, pendampingan kelompok kecil, dan media visual secara simultan (Ababil et al., 2025). Penggunaan alat peraga dalam menjelaskan klasifikasi najis berhasil mengubah konsep abstrak menjadi pengetahuan praktis yang mudah diingat oleh santri usia dasar (Ghani, 2025). Sinergi ini membuktikan bahwa pendidikan Islam dapat tetap teguh pada tradisi (kitab kuning) namun sangat fleksibel dan modern dalam penyampaian (Arif & Aziz, 2023).

Selain aspek kognitif, penggunaan sistem *reward and punishment* dalam permainan terbukti meningkatkan motivasi intrinsik dan sportivitas santri selama kelas berlangsung. Pemberian hadiah bagi santri yang mampu menjawab kuis bukan sekadar bentuk materi, melainkan pengakuan sosial yang sangat berarti bagi perkembangan emosional anak (Apriliani & Muhid, 2025). Strategi ini menciptakan iklim belajar yang kompetitif namun tetap berbasis kasih sayang, sesuai dengan arah kebijakan kurikulum madrasah diniyah kontemporer yang inklusif. Dampak jangka panjangnya, santri madin tidak hanya menghafal teks Mabadi' Fiqih, tetapi memiliki kerangka berpikir logis dan prosedural dalam menjalankan syariat sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini memberikan bukti lapangan bahwa mahasiswa KKM memiliki peran krusial dalam memperkuat pendidikan di Madrasah Diniyah melalui intervensi metodologi yang kreatif (Sukma et al., 2026). Gap yang selama ini ada antara

teori pendidikan modern dan praktik pengajaran di Madrasah tradisional dapat dijumpai dengan baik melalui simulasi praktik langsung dan manajemen kelompok yang terstruktur (Romli, 2022). Studi ini menegaskan bahwa transformasi manajemen pembelajaran di lingkungan pesantren dan madrasah harus dimulai dari hal-hal kecil yang menyentuh aspek psikomotorik dan afektif santri secara mendalam (Herdiana et al., 2021). Dengan demikian, model pengajaran interaktif ini layak untuk diadopsi lebih luas oleh para pendidik tetap di Madrasah Diniyah guna menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Program pengabdian masyarakat ini membuktikan bahwa integrasi *kinesthetic games*, *Small Group Discussion*, dan alat peraga dalam pembelajaran Kitab Mabadi' Fiqhiyyah di Madrasah Diniyah Al-Ishlah Kalirejo mampu mentransformasi atmosfer kelas dari pasif menjadi aktif dan partisipatif, sekaligus meningkatkan ketepatan penguasaan materi ibadah yang bersifat prosedural. Model pendampingan intensif dengan rasio 1:8 terbukti efektif memastikan setiap santri mendapatkan bimbingan personal yang memadai, sementara penggunaan *reward* berbasis kuis menciptakan motivasi intrinsik yang mendorong semangat belajar secara berkelanjutan. Studi ini merekomendasikan agar para pendidik tetap di Madrasah Diniyah mengadopsi pendekatan pembelajaran aktif serupa secara berkala, tidak hanya pada sesi pengabdian mahasiswa, guna menjaga relevansi dan efektivitas kurikulum kitab kuning di tengah perkembangan zaman. Ke depan, diperlukan penelitian lanjutan dengan desain quasi-eksperimental dan instrumen penilaian terstandar untuk mengukur dampak jangka panjang metode ini terhadap pemahaman dan pengamalan ibadah santri secara lebih terukur dan sistematis.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memfasilitasi pelaksanaan program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) sebagai wadah pengabdian kepada masyarakat. Apresiasi mendalam juga disampaikan kepada pimpinan dan seluruh ustadz-ustadzah Madrasah Diniyah Al-Ishlah Kalirejo, Pasuruan, atas sambutan hangat, kepercayaan, dan kerja sama yang diberikan selama program berlangsung. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada seluruh santri kelas 2 Madrasah Diniyah Al-Ishlah atas antusiasme dan partisipasi aktif mereka yang menjadi ruh dari keberhasilan program ini. Tidak lupa, penulis berterima kasih kepada seluruh anggota tim KKM Vidyaloka atas dedikasi, kolaborasi, dan semangat kebersamaan yang luar biasa dalam

merancang dan melaksanakan setiap sesi pembelajaran. Artikel ini merupakan bagian dari laporan kegiatan pengabdian masyarakat dalam program KKM UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

## DAFTAR REFERENSI

- Ababil, A. M. S., Abidin, Z., Saifuddin, S., & Fawait, A. (2025). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan Islam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 1(4).
- Ahmad, I. S. (2017). *Doing qualitative research for beginners: From theory to practice*. Partridge.
- Apriliani, W., & Muhid, A. (2025). Peran kecerdasan emosional dalam membangun gaya belajar yang efektif: Tinjauan dari perspektif pendidikan Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2). [https://doi.org/10.25299/ajaip.2025.vol22\(2\).22554](https://doi.org/10.25299/ajaip.2025.vol22(2).22554)
- Arif, M., & Aziz, M. K. N. A. (2023). Islamic religious education learning model in the 21st century: Systematic literature review. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 6(2). <https://doi.org/10.33367/ijies.v6i2.4417>
- Dendodi, D., Nurdiana, N., Astuti, Y. D., Annisa, A., & Sriati, S. (2024). Strategi peningkatan efektivitas pembelajaran melalui implementasi manajemen kelas pada jenjang madrasah aliyah. *ALACRITY: Journal of Education*. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.374>
- Febriana, N. L., & Muflihini, A. (2025). Tantangan guru PAI dalam menghadapi generasi alfa: Kebutuhan pembaruan metode belajar di era digital. *Cendekia: Jurnal Pengembangan Kurikulum Dan Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.64683/cendekia.v2i1.15>
- Ghani, A. A. (2025). Media digital interaktif sebagai inovasi pembelajaran PAI untuk meningkatkan literasi keagamaan siswa di era modern. *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah*, 4(1). <https://doi.org/10.69548/jigm.v4i1.68>
- Harun, & Supratama, R. (2025). Gamifikasi akhlak: Media digital interaktif berbasis game untuk penguatan karakter Islami generasi Z. *Sujud: Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya*, 2. <https://doi.org/10.63822/1wsc3g28>
- Hendrizal, Sofila, F., Rozalmi Putra, F., Naulia Rosdianti, R., Yustina, & Yetti, Y. (2025). Neurosains dalam pembelajaran di pendidikan dasar: Tinjauan literatur tentang strategi meningkatkan atensi dan retensi siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27725>
- Herdiana, Y., Kosim, C. A., Erihadiana, M., & Syah, M. (2021). Transformasi manajemen masyarakat di lingkungan pesantren. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(2). <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i2.3611>
- Ihsan, H. K., Ferdiansyah, D. S., & Yani, M. (2021). Perubahan sosial dan tradisi phubbing: Telaah perilaku komunikasi masyarakat digital di Kelurahan Suryawangi, Lombok Timur. *KOMUNIKE*, 13(2). <https://doi.org/10.20414/jurkom.v13i2.4419>
- Ikhsan, A. N., Jumrodah, & Zulkarnain, A. I. (2025). Implementasi kinestetik dalam pendidikan agama Islam: Solusi efektif untuk pembelajaran praktik. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 14(1). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v14i1.27657>

- Khuzaini, I., & Supratama, R. (2025). Revitalisasi metode ceramah dalam pembelajaran PAI: Menjawab tantangan gaya belajar generasi alpha. *Jurnal Teologi Islam*, 1. <https://doi.org/10.63822/45ffv961>
- Nadhifah, U., & Mukhlisin, M. (2019). Implementasi pendekatan proses kelompok dalam pengelolaan kelas siswa madrasah tsanawiyah. *Pendidikan Islam*, 3(2). <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpi/article/view/2000/0>
- Prasetyo, A. (2020). *Elisitasi foto: Metode pengumpulan data dalam penelitian visual*. ISI Press.
- Rahmani, D. A., Muhayati, S., & Kholis, A. I. (2025). Analisis data kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2).
- Ramadhan, T. W., & Masuwd, M. A. (2025). Kinesthetic learning style and PAI learning outcomes of elementary school students. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 7(1). <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v7i1.7003>
- Riswanto, A., Joko, J., Boari, Y., Taufik, M. Z., Kabanga', T., Irianto, I., Farid, A., Yusuf, A., Hina, H. B., Kurniati, Y., Karuru, P., Sa'dianoor, S., Ayunda, N., Irmawati, I., & Ifadah, E. (2023). *Metodologi penelitian ilmiah: Panduan praktis untuk penelitian berkualitas* (S. & Efitra, Eds., Vol. 1, No. 69). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Romli, S. (2022). *Pengembangan model pembelajaran aktif melalui metode small group discussion untuk meningkatkan pemahaman santri pada mata pelajaran kitab Fathul Mu'in di Pondok Pesantren Provinsi Riau* [Tesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <https://repository.uin-suska.ac.id/59006/>
- Rosadi, A., & Erihadiana, M. (2021). Reorientasi kurikulum dan pembelajaran pendidikan agama Islam pada era disrupsi teknologi. *QUALITY*, 9(2). <https://doi.org/10.21043/quality.v9i2.12024>
- Rosyidiana, H., Nurlaily, V. A., Rezania, V., Fashiha, H. M., Aini, N., Larasati, D. A., Qurbani, G., Putri, R., Faradita, M. N., Suttriso, Nursalim, M., & Rahmasari, D. (2025). *Neuropsikologi pendidikan dasar: Kognisi, emosi, dan strategi belajar* (M. T. Multazam, Ed.). Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Press. <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/1537>
- Rozaq, M. C. (2023). Pendampingan tata cara shalat dalam kitab Mabadi Fiqih di TPQ Darul Al-Rosyad Disusun Kenteng Barat Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa (JPMD)*, 4(1). <https://doi.org/10.58401/jpmd.v4i1.920>
- Saifullah, D. A., & AR, Z. T. (2024). Inovasi penggunaan alat peraga edukatif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih materi haji. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 14(2). <https://doi.org/10.54180/elbanat.2024.14.2.281-303>
- Suryani, D. T., Nurharini, A., Sari, R. P., Musyarofah, M., & Al Faris, M. R. (2024). Peran madrasah diniyah dalam upaya pengembangan karakter anak di Desa Jlumpang Kecamatan Bancak Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Ilmu*, 1(11), 42–46. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11392382>
- Ulfathin, N. (2022). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan: Teori dan aplikasinya* (Vol. 1). Edukasi.