



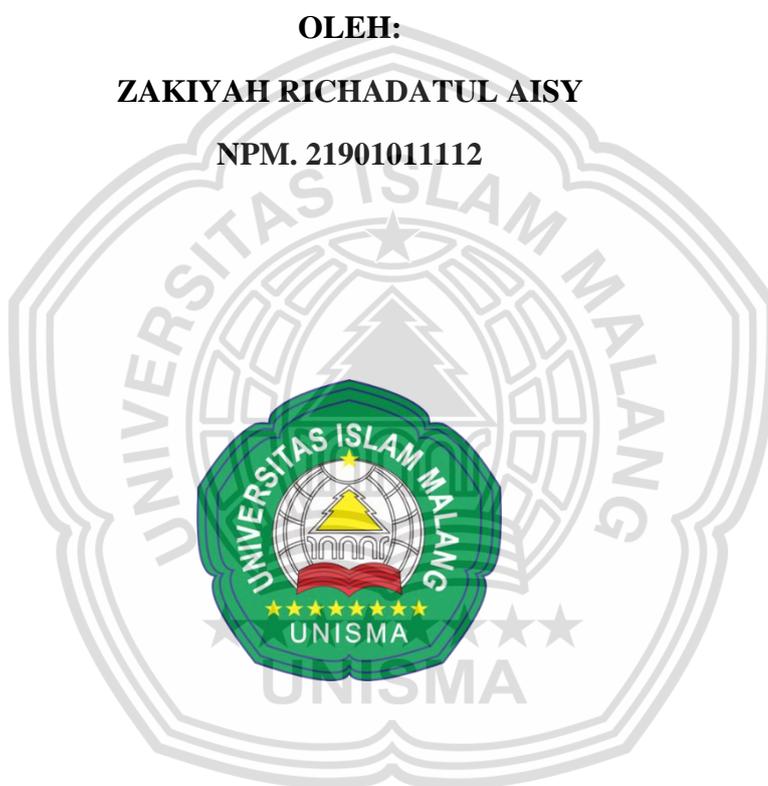
**MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN  
ISLAM DENGAN METODE *EDUTAINMENT* DI MTS NU  
PAKIS KABUPATEN MALANG**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**ZAKIYAH RICHADATUL AISY**

**NPM. 21901011112**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**2023**

## ABSTRAK

Zakiah, Richadatul Aisy (2023) *Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Metode Edutainment Di MTs NU Pakis Kabupaten Malang*. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Muhammad Fahmi Hidayatullah, M.PdI Pembimbing 2: Diah Dina Aminata, M.Pd.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Sejarah kebudayaan Islam, Metode *Edutainment*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran SKI, hal ini bisa disebabkan karena beberapa faktor diantaranya metode yang digunakan oleh guru masih terbatas pada metode ceramah dan kisah. Tidak hanya itu muatan materi SKI banyak membutuhkan hafalan, sehingga menimbulkan kejenuhan dan kebosanan dalam mempelajari SKI. Oleh sebab itu sangat penting adanya inovasi pembelajaran yang membuat siswa menjadi bersemangat untuk mempelajari SKI, salah satunya melalui penerapan metode *Edutainment* yang dilakukan di MTs NU Pakis Kabupaten Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui desain pembelajaran menggunakan metode *edutainment*, bentuk terapan *edutainment* yang digunakan serta efektifitas pembelajaran SKI menggunakan metode *edutainment*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang mana dalam metode kualitatif ini pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Supaya data dalam penelitian ini dapat dikatakan valid, maka perlu uji keabsahan data dengan menggunakan triangulasi teknik dan sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Desain pembelajaran yang dilakukan di MTs NU Pakis meliputi desain pembelajaran dan desain ruang kelas. Desain pembelajaran meliputi bercerita, menonton video, berkelompok dan presentasi, melakukan pembelajaran melalui *game* dan membuat proyek mini film hasil dari bermain peran siswa sendiri. Sedangkan desain ruang kelas lebih banyak menerapkan desain lingkungan dan pengaturan bangku, yakni dengan menggunakan formasi tradisional (konvensional), formasi meja pertemuan, dan formasi pengelompokan terpisah.

Penerapan metode *edutainment* yang dilakukan di MTs NU Pakis lebih mengarah ke bentuk *active learning* karena siswa turun berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. *humanizing classroom* karena pembelajaran SKI di MTs Nu Pakis, siswa tidak hanya diajarkan materi, tetapi juga berbagai ibrah dan hikmah yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. *Accelerating learning* yaitu pembelajaran yang dipercepat dimana dalam model ini menggunakan pendekatan belajar visual.

Pembelajaran SKI yang dilakukan melalui metode *edutainment* tergolong efektif, karena telah memenuhi beberapa indikator keefektifan pengajaran yakni kecermatan penguasaan perilaku, kecepatan unjuk kerja, kesesuaian dengan prosedur, kualitas hasil akhir dan tingkat retensi.

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Kemampuan pendidikan di Indonesia sangat diperlukan bagi setiap individu dikarenakan pengetahuan yang luas akan sangat membantu untuk masa depan Negara dan masa depan individu itu sendiri. Pendidikan yang maju akan mampu menciptakan individu yang berkualitas dan diharapkan mampu bersaing dengan Negara maju lainnya.

Dalam proses pendidikan islam, metode memiliki kontribusi yang sangat penting dalam proses pengajaran pendidikan islam untuk mencapai tujuan pendidikan islam. Kemungkinan lain ialah dengan menggunakan metode yang lebih efektif dari materi aslinya saat mengajarkan ilmu kepada siswa. Penerapan metode yang tepat akan sangat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Sebaliknya, kesalahan dalam menerapkan metode dalam proses belajar mengajar akan berakibat fatal.

Adapun menurut peneliti, untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, maka diperlukan berbagai metode. Sejalan dengan pernyataan tersebut, “metode merupakan suatu cara atau metode yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran” (Muhammad Rohman & Sofan Amri). Adapun pemilihan metode merupakan sesuatu yang harus dikuasai oleh seorang guru, karena semakin baik metode yang digunakan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar maka akan semakin efektif pula kegiatan pembelajaran. Sebaliknya jika penggunaan metode kurang tepat, maka kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan secara maksimal.

Pemilihan metode dapat diaplikasikan diberbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Yang dimana pada mulanya pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini termasuk bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dari masa ke masa, karena dengan memahami sejarah kebudayaan islam dengan baik dan benar manusia dapat mencontoh untuk mengambil banyak pelajaran sehingga dapat memperbaiki kekurangan maupun kesalahan supaya mendapatkan kemenangan dan kemuliaan.

Proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang berlangsung selama ini hanya sekedar transfer pengetahuan, dimana proses pembelajarannya hanya mengutamakan pada penyampaian materi saja. Dimana guru lebih mengutamakan menggunakan metode ceramah atau metode cerita karena dirasa sangat cocok untuk diterapkan, mengingat pada materi sejarah kebudayaan islam ini merupakan pelajaran yang berisi tentang kisah-kisah.

Melihat kondisi tersebut, sekolah masih dianggap suatu kegiatan yang sangat menyenangkan ketika diluar jam pelajaran karena bagi mereka ketika di dalam jam pelajaran merupakan hal yang sangat membosankan. Akan tetapi para siswa yang berada di dalam kelas, mereka ingin segera keluar kelas atau pulang, dan jika ada pengumuman pulang cepat atau libur mereka akan bersorak dengan senang.

Menurut peneliti, proses pembelajaran ini sangat membutuhkan sebuah metode pembelajaran yang baik sehingga para siswa menjadi bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran disekolah. Jika siswa

senang saat memasuki kelas, maka siswa akan dengan mudah mengikuti pembelajaran. Adapun solusi dari permasalahan tersebut, maka guru bisa menerapkan metode *edutainment* dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

*Edutainment* merupakan suatu metode pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga pendidikan dan hiburan dapat digabungkan secara selaras guna menciptakan sebuah pembelajaran yang sangat menyenangkan (Sutrisno yang dikutip oleh Moh. Sholeh Hamid). Metode *edutainment* ini dapat dilakukan dengan humor, *game*, dan bermain peran. Pembelajaran ini juga bisa dilakukan dengan cara yang lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang. Dengan adanya metode pembelajaran yang kreatif dapat menunjang siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa merasa senang serta menjadikan proses belajar mengajar lebih bermakna.

Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya membangkitkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, misalnya dengan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa serta guru yang berperan sebagai pembimbing untuk menemukan konsep SKI. Salah satu metode yang akan diterapkan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan siswi MTS NU Pakis yaitu Metode *Edutainment*. Metode ini merupakan cara pembelajaran yang membimbing peserta didik untuk melakukan kegiatan salah satunya memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Dari latar

belakang tersebut di atas, penulis tertarik untuk melihat dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Metode *Edutainment* Di MTs NU Pakis. Materi Perkembangan Kebudayaan/Peradaban Islam pada Masa Dinasti Umayyah di MTs NU Pakis. Metode Penelitian yang digunakan adalah Studi Kasus dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Metode *Edutainment* Di MTs NU Pakis. Penelitian ini dilakukan di MTs NU Pakis. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. tertentu.

Salah satu sekolah di Pakis yang dikenal dengan nama MTs NU Pakis telah berupaya untuk menerapkan model pembelajaran baru melalui metode *edutainment* yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (Observasi, 10 Mei 2023) .

Hal tersebut menjadi ketertarikan tersendiri bagi peneliti, karena selama ini jarang sekali pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan metode *edutainment* diterapkan pada anak usia Madrasah Tsanawiyah, karena metode ini sering kita jumpai pada pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan metode *edutainment* di MTs NU Pakis Kabupaten Malang.

**B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana desain pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MTs NU Pakis Kabupaten Malang?
2. Bagaimana proses pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MTs NU Pakis Kabupaten Malang?
3. Bagaimana efektifitas penerapan pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MTs NU Pakis Kabupaten Malang?

**C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan desain pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MTs NU Pakis Kabupaten Malang
2. Mendeskripsikan proses pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MTs NU Pakis Kabupaten Malang
3. Mendeskripsikan efektifitas penerapan pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MTs NU Pakis Kabupaten Malang

**D. Manfaat Penelitian**

1. Teoritis  
Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.
2. Praktis
  - a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan, terlebih terhadap pendidikan sejarah kebudayaan islam.
  - b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi guru untuk terus mengembangkan inovasi dan kreatifitas dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar, terlebih belajar sejarah kebudayaan islam. Siswa diharapkan dapat terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka terhadap materi SKI dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.

## E. Definisi Operasional

### 1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau gambaran secara rinci yang dirancang dari awal hingga akhir untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 2. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan islam merupakan suatu catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah serta berakhlak dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan agama islam yang dilandasi oleh akidah.

### 3. Metode *Edutainment*

Menurut Sutrisno yang dikutip oleh Moh. Sholeh Hamid dijelaskan bahwa metode *edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

## F. Originalitas Penelitian

Original penelitian ini menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dengan demikian akan diketahui sisi-sisi apa yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

1. Skripsi oleh Lina Mufidah, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK Negeri 2 Godean, tahun 2013*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Pendapat siswa tentang penggunaan metode *edutainment* pada materi teknik- teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean. (2) Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen quasi dengan desain penelitian kuantitatif one-group pretes-posttest design. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Keahlian Jasa Boga 3, di SMK Negeri 2 Godean Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala likert dan tes dengan soal. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2012 hingga Januari 2013.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) pendapat siswa tentang penggunaan metode *edutainment* pada materi teknik-teknik dasar memasak kompetensi dasar Prinsip Pengolahan Makanan Kontinental di SMK Negeri 2 Godean masuk dalam kategori cenderung tinggi yaitu 69%. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*, hal ini ditunjukkan dengan memiliki nilai pretest rata-rata (mean)= 14, sedangkan nilai posttest memiliki rata-rata = 24,3 sedangkan nilai thitung pre-test sebesar 9.771 sedangkan thitung posttest sebesar 4.838 dan lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 5% (2,402).

2. Liwaul Hikmah, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel, dengan judul skripsi *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya, tahun 2012.*

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif korelasional, yakni metode penelitian lapangan yang memerlukan analisa statistik yang sesuai dengan permasalahan yang ada, karena penelitian ini berusaha untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama dan kedua peneliti menggunakan rumus prosentase, untuk

rumusan masalah yang ketiga peneliti menggunakan rumusan product moment.

Sedangkan untuk pengumpulan datanya menggunakan observasi, interview, dokumentasi, dan angket. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel 40 siswa dari 335 jumlah siswa kelas VII di SMPN 13 Surabaya. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran edutainment dengan prosentase 0,62 dan dari hasil signifikansi 0,05% dan 0,01%, dari sini dapat diketahui bahwa " $r_{xy} > r_t$ " maka hipotesis diterima. Berarti model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 13 Surabaya diterapkan cukup baik oleh siswa siswi SMP Negeri 13 Surabaya.

3. Muchtarul Wahid, Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel Surabaya dengan judul skripsi *Penerapan Startegi Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dibidang Studi SKI : Studi Kasus Di Mts Allbrohimy Galis Bangkalan, tahun 2009.*

Yang melatar belakang penelitian ini ialah ketidak puasan dan kejenuhan atau juga karna system pembelajarannya yang semakin monoton dan sistem pembelajarannya hampir semua mata pelajaran memakai metode ceramah, sehingga menghambat kreatifitas alaminya yang ada pada peserta didik. Di samping itu alasan utama para tim / para guru melakukan pembelajaran

*edutainment* karena masalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang kerap sekali sering mengerdilkan siswa dan membuat jenuh siswa. Sehingga dengan adanya pembelajaran yang berbentuk menghibur (*Edutainment*) dapat meningkatkan atau mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhan anak didik.

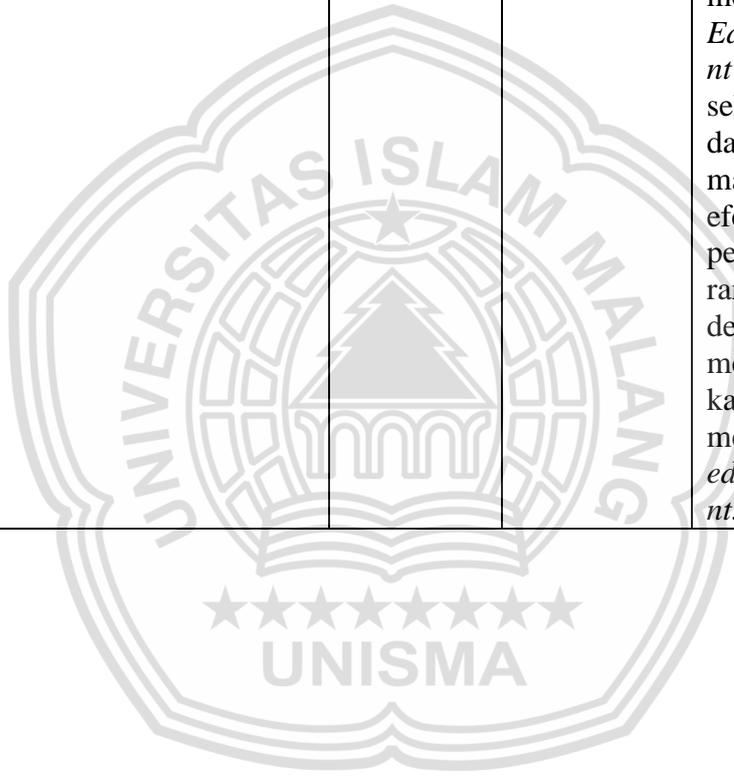
Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan (*field rasearch*) dengan pendekatan kualitatif, untuk mendapatkan data-datanya peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data terkumpul peneliti analisis dengan teknik diskriptif kualitatif. Dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran *Edutainment* adalah proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, adapun pembelajaran yang diterapkan disekolah MTs Al-Ibrohimy Galis Bangkalan hanyalah pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan karena pembelajaran *edutainment* itu juga disesuaikan dengan kreativitas dan kebutuhan anak.

**Tabel 1.1 Originalitas Penelitian**

No.	Nama Peneliti/Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Lina Mufidah, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dengan Judul <i>Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik Dasar Memasak Di SMK Negeri 2 Godean, Tahun 2013.</i>	Kuantitatif	Meneliti tentang penggunaan metode <i>edutainment</i>	Dalam penelitian ini lebih membahas pengaruh metode <i>edutainment</i> terhadap peningkatan hasil belajar siswa. SMK pada materi teknik dasar memasak, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah meneliti bagaimana penerapan model pembelajaran SKI dengan metode <i>Edutainment</i> di sekolah.
2.	Liwaul Hikmah, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel, dengan judul skripsi <i>Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap</i>	Kuantitatif	Meneliti tentang penggunaan metode <i>edutainment</i>	Dalam penelitian ini lebih membahas mengenai pengaruh metode <i>edutainment</i> terhadap

	<p><i>Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya, tahun 2012.</i></p>			<p>pemahaman siswa dalam mapel PAI. sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah meneliti lebih mendalam mengenai bagaimana penerapan model pembelajaran dengan metode <i>Edutainment</i> di sekolah dan lebih terfokus pada mata pelajaran SKI.</p>
3.	<p>Muchtarul Wahid, kualitatif Meneliti Dalam penelitian ini 17 Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Sunan Ampel Surabaya dengan judul skripsi <i>Penerapan Startegi Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dibidang Studi SKI : Studi Kasus Di Mts Al-Ibrohimy Galis Bangkalan, tahun 2009.</i></p>	Kualitatif	<p>Meneliti tentang penggunaan metode <i>edutainment</i> pada mata pelajaran SKI</p>	<p>tentang penggunaan metode <i>edutainment</i> pada mata pelajaran SKI lebih membahas mengenai kreatifitas siswa terhadap penerapan metode <i>edutainment</i> dalam mapel SKI. sedangkan</p>

				penelitian yang akan dilakukan adalah meneliti lebih mendalam mengenai bagaimana penerapan model pembelajaran dengan metode <i>Edutainment</i> di sekolah dan sejauh mana efektivitas pembelajaran SKI dengan menggunakan metode <i>edutainment</i> .
--	--	--	--	---



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Desain pembelajaran yang dilakukan di MTs NU Pakis meliputi:
  - a. Desain pembelajaran, terdiri atas berbagai teknik pembelajaran yakni bercerita, menonton video, berkelompok dan presentasi, melakukan pembelajaran melalui *game* dan membuat proyek mini film hasil dari bermain peran siswa sendiri.
  - b. Desain lingkungan kelas yakni dengan menyediakan lingkungan belajar yang baik, bersih, sehat dan nyaman, serta mampu mendukung pembelajaran.
2. Penerapan metode *edutainment* yang dilakukan di MTs NU Pakis lebih mengarah ke bentuk:
  - a. *Active Learning* yaitu siswa turut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
  - b. *Accelerating learning* yaitu pembelajaran pada aspek penglihatan.
  - c. *Humanizing classroom* yaitu kegiatan pembelajaran dilakukan melalui proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar siswa.
3. Efektifitas penerapan Pembelajaran SKI dengan metode *edutainment* di MTs NU Pakis meliputi: Pembelajaran SKI melalui bercerita, menonton tayangan video, belajar kelompok, presentasi, *game*, dan juga pembelajaran melalui bermain peran.

## B. Saran

Setelah melakukan pengamatan tentang pembelajaran berbasis *edutainment* di MTs NU Pakis, maka dengan kerendahan hati, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Pakis:

### 1. Bagi Kepala Sekolah

- a. melengkapi fasilitas pembelajaran terutama pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai salah satu upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.
- b. Meningkatkan jalinan komunikasi dan pengawasan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar diketahui hambatan dan kekurangan yang dialami selama proses pembelajaran.
- c. Selalu memberikan dukungan terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### 2. Bagi Guru Sejarah Kebudayaan Islam

- a. Selalu meningkatkan kualitas dan inovasi terhadap pembelajaran dengan *edutainment*, sehingga hasil yang diperoleh semakin optimal.
- b. Memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa supaya dapat menerapkan nilai-nilai dan ibrah yang diperoleh dari mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Bagi Siswa Siswa MTs NU Pakis hendaknya selalu semangat dalam belajar, khususnya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan

Islam. Teruslah bersemangat dan berkreasi dalam setiap proses pembelajaran.

#### 4. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti menyadari bahwa penelitian yang peneliti lakukan belum bisa dikatakan sempurna. Untuk itu, peneliti mengharapkan ada peneliti lain yang tertarik untuk menyempurnakan dan menutup kekurangan yang ada sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dan memuaskan.



## DAFTAR RUJUKAN

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2).
- Aslan, A., & Suhari, S. (2018). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pontianak: CV. Razk Pustaka
- Ayudia, A., Suryanto, E., & Waluyo, B. (2017). Analisis kesalahan penggunaan bahasa indonesia dalam laporan hasil observasi pada siswa smp. *Basastra*, 4(1).
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *Jurnal teknologi pendidikan*, 10(1),
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Hamid, E. S., & Susilo, Y. (2011). Strategi pengembangan usaha mikro kecil dan menengah di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Hasmar, A. H. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1).
- Hendra, R., Yahya, M., Ruyani, N. A., Bachtiar, A., & Julaha, E. (2022). Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Model ADDIE. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), 416-420.
- Makdukallang, N. A. (2021). *Perancangan Redesain Interior Sekolah Kejuruan Negeri 12 Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Mitasari, N. R. (2018). Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1).
- RI, K. (2019). Sejarah Kebudayaan Islam. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Rifriyanti, E. (2019). Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTS Miftahul Ulum Weding Bonang Demak. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 2(2).
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal pendidikan usia dini*, 9(1).
- Samsu, S. (2013). Analisis pengakuan dan pengukuran pendapatan berdasarkan PSAK NO. 23 pada PT. Misa Utara Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(3).
- Santoso, S. (2018). Penerapan konsep edutainment dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini (PAUD). *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Shodiqin, R. (2016). Pembelajaran berbasis edutainment. *Jurnal Al-Maqayis*, 4(1).
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).

- Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2020). Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 4(2), 175-192.
- Umah, E. R. (2021). *Keefektifan Metode Belajar Edutainment (Education Entertainment) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Khoiriyyah Bae Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Wanto, A. H. (2017). Strategi pemerintah Kota Malang dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik berbasis konsep smart city. *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)*, 2(1).
- Wardana, L. A., & Rulyansah, A. (2019). Pengembangan Model Ruang Kelas Berbasis Tematik di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2).
- Winanda, R. B. (2021). Problematika Pembelajaran SKI Di MTs Salafiyah Syafiiyah Bandung Diwrek Jombang. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 10(1).
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 7(1).
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan*, 1(2).

