

**Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 1 Kota Makassar****Mukhlisah R<sup>1</sup>, Mustamin Mustamin<sup>2</sup>, Muh Azhar<sup>3</sup>**<sup>1,2,3</sup> *Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia, Indonesia*E-mail korespondensi: [10120210045@student.umi.ac.id](mailto:10120210045@student.umi.ac.id)

DOI: 10.47435/al-qalam.v17i1.3776

**Submission Track:**

||Diterima: 11 Mei 2025.||Disetujui: 31 Mei 2025.||Dipublikasikan: 14 Juni 2025.

Copyright © 2025 Mukhlisah R, Mustamin Mustamin, Muh Azhar

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

*This research examines the application of the edutainment learning model to improve the learning achievement of grade IX Science students in the subject of Cultural History at MTsN 1 Makassar City. The Classroom Action Research (CAR) implemented consisted of two cycles, each consisting of two meetings, involving 30 research subjects. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation, then analyzed using percentage and average (Mean) calculations. The results of the study showed a significant increase in student learning achievement between cycles. In cycle I, 20 students achieved learning completion with an average score of 74.6 ("good" category, 66%). In cycle II, the number of students who completed increased to 26 students with an average score of 86 ("sufficient" category, 86.66%). These findings indicate that the edutainment learning model is effective in improving students' interest and learning achievement in the subject of Cultural History.*

**Keywords:** *Edutainment Learning Model; Learning Outcomes; Interest Learning***Abstrak**

Penelitian ini meneliti penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas IX Sains pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan di MTsN 1 Kota Makassar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan terdiri atas dua siklus, masing-masing meliputi dua kali pertemuan, dengan melibatkan 30 subjek penelitian. Data dikumpulkan lewat observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase dan rata-rata (Mean). Hasil penelitian menggambarkan peningkatan prestasi belajar siswa secara besar antar siklus. Pada siklus I, 20 siswa mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai 74,6 (kategori "baik", 66%). Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 26 siswa dengan rata-rata nilai 86 (kategori "cukup", 86,66%). Temuan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *edutainment* efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Edutainment*; Hasil Belajar; Minat Belajar**1. Pendahuluan**

Pendidikan sangat penting bagi kemajuan bangsa. Pendidikan berkualitas menghasilkan generasi cerdas dan terampil. Namun, banyak siswa kurang berminat belajar, terutama mata pelajaran seperti Sejarah, sehingga prestasi belajar mereka kurang optimal (Wahab et al., 2021). Perkembangan zaman menuntut inovasi dalam pendidikan, termasuk pendidikan agama Islam. Inovasi terus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan, sehingga pelatihan di bidang ini berkembang pesat (Warisno, 2021).

Optimalisasi proses pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Prestasi belajar merupakan faktor penentu keberhasilan pembelajaran (Rusman, 2020); Sebabnya, pendekatan *edutainment*, yang memadukan

unsur edukatif dan rekreatif, dianggap mampu membentuk lingkungan belajar yang lebih engaging dan efektif bagi peserta didik.

Penelitian ini mengusung inovasi model pembelajaran *edutainment*, yaitu model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan untuk membentuk lingkungan belajar yang menyenangkan dan engaging. Dengan metode *edutainment*, peserta didik tidak cuman berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar (Karima, 2019).

Pendekatan *edutainment* bertujuan untuk mentransfer pengetahuan pada satu atau lebih mata pelajaran spesifik, atau untuk memfasilitasi perubahan perilaku menuju norma-norma sosiokultural tertentu. Indikator keberhasilan *edutainment* terletak pada terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektivitas metode pengajaran yang diterapkan (Badriyah, 2022). Model pembelajaran *edutainment* didesain untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik lewat proses pemecahan masalah. Lewat pendekatan ini, rasa ingin tahu peserta didik dipicu, sehingga mereka mampu menemukan solusi secara inovatif dan menyerap pengetahuan secara tidak langsung dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang membentuk ilusi belajar sambil bermain (Fitri et al., 2025).

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah pelajaran penting di sekolah Indonesia. Tujuannya agar siswa memahami sejarah peradaban Islam, nilai-nilainya, dan sumbangsuhnya pada dunia (Hakim, 2023). Tapi, banyak siswa kurang tertarik karena menganggapnya membosankan, banyak hafalan, dan tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, nilai dan pemahaman mereka tentang SKI jadi kurang bagus.

Ada beberapa alasan mengapa siswa kurang tertarik pada pelajaran SKI. Cara mengajar yang membosankan, misalnya guru cuman ceramah, membuat siswa jenuh. Media pembelajaran yang kurang menarik juga jadi penyebabnya. Terakhir, materi SKI yang kurang relevan dengan kehidupan siswa zaman sekarang juga jadi masalah (Syurgawi & Yusuf, 2020).

Penerapan model *edutainment* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat diwujudkan lewat berbagai strategi pedagogis. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video animasi, permainan edukatif berbasis teknologi, simulasi, dan studi lapangan ke situs-situs bersejarah Islam, berpotensi meningkatkan keterlibatan dan daya serap siswa. Penerapan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*), yang meliputi diskusi kelompok, presentasi, dan proyek berbasis riset, akan mendorong partisipasi aktif dan kolaboratif (Pratama et al., 2024). Lewat pendekatan *edutainment*, materi SKI yang kompleks dan cenderung abstrak dapat disajikan secara lebih engaging dan mudah dipahami. Penyampaian kisah inspiratif tokoh-tokoh Islam, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kejayaan Islam, serta nilai-nilai luhur dalam ajaran Islam dapat dilakukan dengan metode yang inovatif dan menarik, sehingga meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap mata pelajaran SKI (Aisy et al., 2023).

Penerapan model pembelajaran SKI berbasis *edutainment* membutuhkan perencanaan yang komprehensif, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan ketersediaan sumber daya yang memadai (Abdillah et al., 2022). Hal ini menuntut kreativitas dan kemampuan pedagogis guru dalam merancang kegiatan belajar yang menarik dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dukungan institusional dari sekolah dan pemerintah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan merupakan faktor penentu keberhasilan implementasi model pembelajaran ini.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kota Makassar pada tanggal 1 Agustus 2024, dan wawancara dengan Ibu Reski, S.Pd., guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), ditemukan bahwa metode pembelajaran yang dominan digunakan, yaitu metode diskusi, belum menggambarkan efektivitas optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kondisi ini ditunjukkan oleh capaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 yang belum terpenuhi oleh sebagian besar siswa kelas IX Sains. Dari total 30 siswa, sebanyak 20 siswa (66,7%) memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan cuman 10 siswa (33,3%) yang mencapai KKM.

Berdasarkan penelitian Sulastri, (2022), penerapan model pembelajaran *edutainment* yang dilaksanakan melalui dua siklus dan empat pertemuan dengan pendekatan aktif, kreatif, dan menyenangkan (PAKEM), terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa

pada mata pelajaran PAI di SDN 010 Samarinda Seberang. Metode ini secara signifikan mendukung peningkatan partisipasi dan pencapaian belajar siswa. Adapun penelitian yang dilakukan Sa'adah et al., (2022) terbukti metode *edutainment* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata siswa sebesar 86,43. Sedangkan penelitian Jana & Umasugi, (2022) pula membuktikan bahwa *edutainment* efektif terhadap hasil belajar siswa.

Meskipun penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama menelaah tentang penerapan model pembelajaran *Edutainment* pada hasil belajar peserta didik, terdapat perbedaan signifikan pada hasil penelitian, mata pelajaran yang diteliti, jenis penelitian yang digunakan, desain penelitian, subjek penelitian, dan konteks waktu.

Urgensi penelitian penerapan model pembelajaran *Edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sangat penting untuk diteliti karena pendekatan ini menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, yang diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa, serta meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan suasana yang lebih menarik, siswa cenderung lebih fokus, memahami materi dengan lebih baik, dan hasil belajar pun dapat meningkat. Penelitian ini diperlukan untuk membuktikan secara empiris efektivitas *Edutainment* dalam konteks pembelajaran dan memberikan rekomendasi strategis bagi pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Maka dari itu, penelitian ini mengangkat judul “Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 1 Kota Makassar” dalam penelitian ini.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan nilai Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas IX Sains di MTs 1 Makassar dengan model pembelajaran *edutainment*. 30 siswa dan guru SKI menjadi subjek penelitian. Penelitian dilakukan dalam beberapa tahap: pra-siklus (untuk mengetahui kemampuan awal), siklus I (perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi), dan siklus II (berdasarkan refleksi siklus I). Data dikumpulkan lewat observasi, wawancara, tes (awal dan akhir), dan dokumentasi. Tujuannya adalah meningkatkan minat dan nilai SKI siswa.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Hasil Penelitian

#### 3.1.1 Pra Siklus

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan implementasi model pembelajaran *edutainment*, peneliti melakukan observasi awal atau pra-siklus untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas IX MTsN 1 Kota Makassar. Observasi ini meliputi pengamatan proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar siswa.

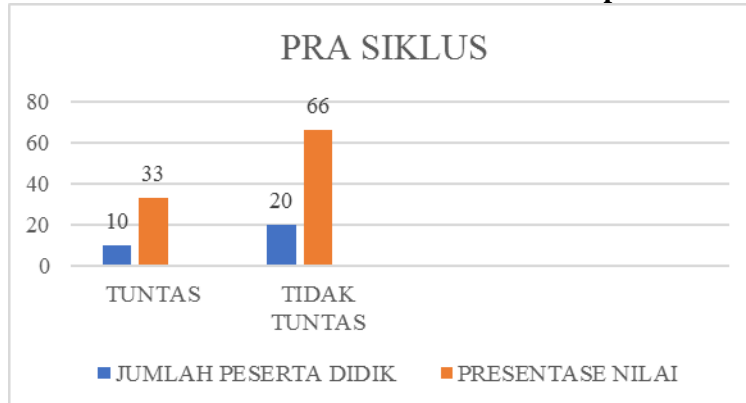
**Tabel 3.1 Perhitungan Mencari Rata-Rata**

Mx	N	Fx
30	6	180
40	8	320
50	6	300
75	10	750
<b>Jumlah</b>	<b>N=32</b>	<b>= 1.550</b>

**Tabel 3.2 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus**

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-74	Tidak Tuntas	20	66%
75-100	Tuntas	10	33%
Jumlah		30	100%

**Grafik 3.1 Persentase Nilai Peserta Didik Kelas IX pada Pra Siklus**



Grafik menggambarkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas IX B di MTsN 1 Makassar masih rendah. Cuman 33% siswa yang tuntas, sisanya (66%) tidak tuntas karena kurang motivasi belajar. Ini berpengaruh pada kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka.

### 3.1.2 Siklus I

#### a. Perencanaan

Tahapan perencanaan ini untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitiannya maka langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti yaitu:

- a) Menelaah materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IX SAINS di MTsN 1 Kota Makassar.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- c) Menyiapkan bahan pembelajaran.
- d) Mempersiapkan lembar observasi dan lembar tes.

#### b. Pelaksanaan

Implementasi siklus I model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX Sains MTsN 1 Kota Makassar dilakukan dalam dua pertemuan (9 dan 10 April 2025). Proses pembelajaran terstruktur dalam tiga tahap: tahap awal (apresiasi, doa, pengecekan kehadiran, dan penyampaian tujuan pembelajaran), tahap inti (penyajian materi, pembentukan kelompok kolaboratif, penetapan tema, pengumpulan dan analisis data, presentasi hasil analisis kelompok, dan sesi diskusi), dan tahap penutup (refleksi, penarikan kesimpulan, dan pemberian motivasi). Strategi *edutainment* diwujudkan lewat penugasan berbasis tema, aktivitas diskusi kelompok, dan presentasi hasil analisis. Evaluasi hasil belajar dilakukan lewat tes pasca-siklus. Analisis refleksi menggambarkan perlunya intervensi pembelajaran tambahan bagi sebagian siswa untuk mencapai pemahaman konseptual yang memadai.

#### c. Observasi

Proses pengumpulan data pada siklus I meliputi observasi partisipatif terhadap implementasi model pembelajaran *edutainment*, yang melibatkan seorang observer independen untuk memastikan validitas data. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes pasca-siklus (post-test), sedangkan data kualitatif dikumpulkan lewat observasi proses pembelajaran. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

**Tabel 3.3 Perhitungan Mencari Rata-Rata**

Mx	N	Fx
50	2	100
60	5	300
70	3	210
80	17	1.360
90	3	270
<b>Jumlah</b>	<b>N=30</b>	<b>= 2.240</b>

**Tabel 3.4 Distribusi Predikat, Frekuensi, dan Presentase Pada Siklus I**

Nilai	Huruf	Predikat	Frekuensi	Presentase
80-100	A	Sangat Baik	20	66%
66-79	B	Baik	3	10%
56-65	C	Cukup Baik	5	16%
40-55	D	Kurang Baik	2	6%
30-39	E	Gagal	-	-

**Tabel 3.5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-74	Tidak Tuntas	10	33.33%
75-100	Tuntas	20	66.66%
Jumlah		30	100%

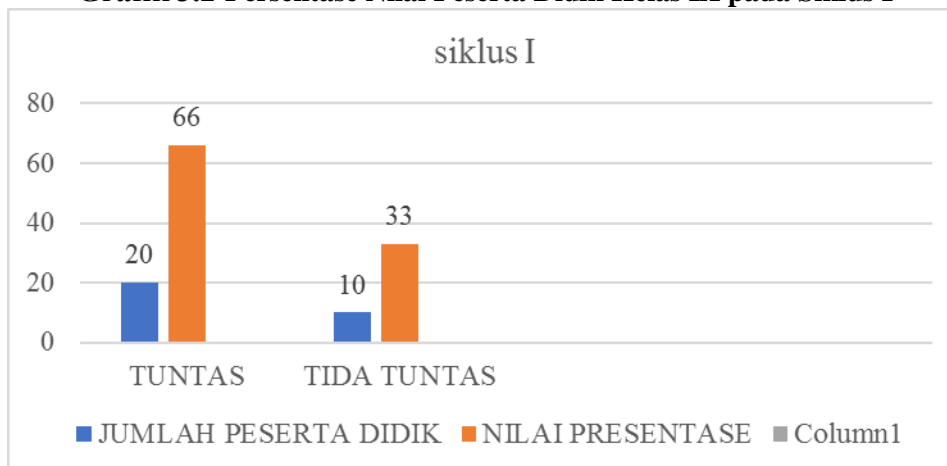
**d. Refleksi**

Penerapan model pembelajaran *edutainment* pada siklus I belum mencapai hasil yang sepenuhnya optimal. Terdapat ketimpangan partisipasi siswa, dengan beberapa siswa mendominasi diskusi dan presentasi, sementara siswa lain menggambarkan keterlibatan yang minim. Meski proses pembelajaran berlangsung terkendali berkat panduan peneliti, beberapa kendala teridentifikasi, antara lain:

- a) Keadaan kelas sedikit gaduh ketika ada kelompok yang telah selesai diskusi sedangkan kelompok lain masih belum selesai berdiskusi.
- b) Pelaksanaan diskusi dan presentasi masih di dominasi oleh peserta didik tertentu sedangkan ada anggota kelompok yang cuman diam
- c) Pelaksanaan presentasi belum terarah. Waktu banyak tersisa untuk penyampaian materi sehingga waktu untuk tanya jawab kurang.

Berdasarkan kelemahan yang teridentifikasi pada siklus I, peneliti dan guru merancang strategi perbaikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siklus II.

**Grafik 3.2 Persentase Nilai Peserta Didik Kelas IX pada Siklus I**



**3.1.3 Siklus II**

Siklus II merupakan kelanjutan dari siklus I, dirancang untuk mengatasi kekurangan yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya. Penerapan model pembelajaran pada siklus II secara substansial tetap mengacu pada kerangka yang digunakan pada siklus I.

**a. Perencanaan**

Perencanaan ini bertujuan untuk memfasilitasi penyempurnaan proses pembelajaran berdasarkan temuan siklus sebelumnya, sekaligus menyederhanakan langkah-langkah penelitian selanjutnya.

- a) Menelaah kembali materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IX SAINS di MTsN 1 Kota Makassar.

- b) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- c) Menyiapkan bahan pembelajaran.
- d) Mempersiapkan lembar observasi dan lembar tes.

**b. Tindakan**

Pada siklus II, penerapan model pembelajaran *edutainment* pada kelas IX Sains MTsN 1 Kota Makassar dilakukan selama dua pertemuan (14 dan 15 April 2025). Fase awal pembelajaran meliputi apersepsi, doa, pengecekan kehadiran, dan penegasan pentingnya partisipasi aktif siswa. Fase inti meliputi penyajian materi secara sistematis, pembentukan kelompok kolaboratif, penugasan tema, analisis data kelompok, penyusunan presentasi, dan diskusi antar-kelompok. Presentasi kelompok dilakukan secara bergantian, diikuti sesi tanya jawab yang difasilitasi oleh peneliti. Apresiasi diberikan atas partisipasi aktif kelompok. Pengukuran hasil belajar dilakukan lewat post-test. Fase penutup meliputi refleksi, penarikan kesimpulan, pemberian motivasi, dan doa. Hasil refleksi menggambarkan peningkatan besar dalam keterlibatan dan konsentrasi siswa.

**c. Pengamatan**

Dalam siklus II, seorang observer independen dilibatkan untuk melakukan observasi partisipatif terhadap implementasi model pembelajaran *edutainment*. Hasil evaluasi menggambarkan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif dan selaras dengan strategi perbaikan yang dirumuskan berdasarkan refleksi siklus I. Data penelitian, yang meliputi observasi proses pembelajaran dan hasil post-test, dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran *edutainment* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

**Tabel 3.6 Perhitungan Mencari Rata-Rata**

Mx	N	Fx
60	1	60
70	3	210
80	6	480
90	17	1.530
100	3	300
<b>Jumlah</b>	<b>N=30</b>	<b>= 2.580</b>

**Tabel 3.7 Distribusi Predikat, Frekuensi, dan Persentase Pada Siklus II**

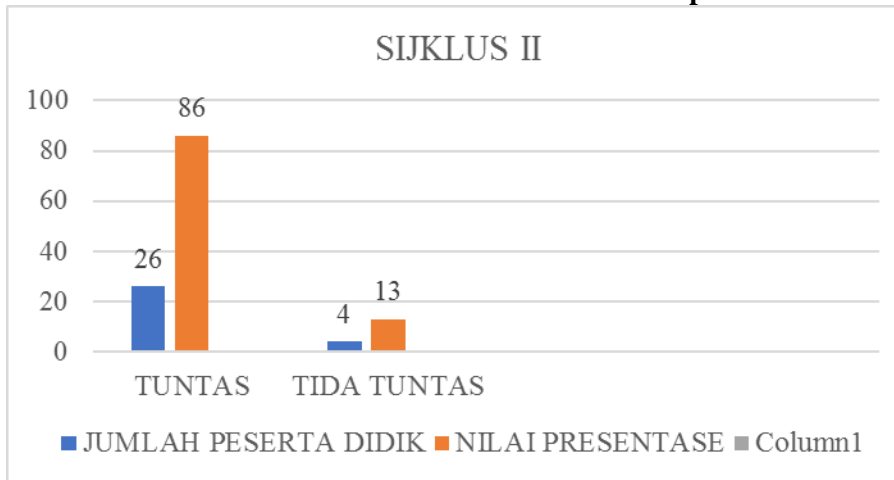
Nilai	Huruf	Predikat	Frekuensi	Presentase
80-100	A	Sangat Baik	26	86,66%
66-79	B	Baik	3	10%
56-65	C	Cukup Baik	1	3%
40-55	D	Kurang Baik	-	-
30-39	E	Gagal	-	-

**Tabel 3.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-74	Tidak Tuntas	4	13%
75-100	Tuntas	26	86.66%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Data menggambarkan peningkatan besar pada hasil belajar siswa kelas IX Sains MTsN 1 Kota Makassar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sebanyak 86% (26 siswa) mencapai kategori "Sangat Baik," sementara 13% (4 siswa) belum tuntas.

**Grafik 3.3 Persentase Nilai Peserta Didik Kelas IX pada Siklus II**



**d. Refleksi**

Penerapan model pembelajaran *edutainment* pada siklus II menggambarkan hasil yang memuaskan, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan yang besar pada capaian belajar siswa dan tingkat partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena kriteria keberhasilan penelitian telah terpenuhi, penelitian diakhiri pada siklus II.

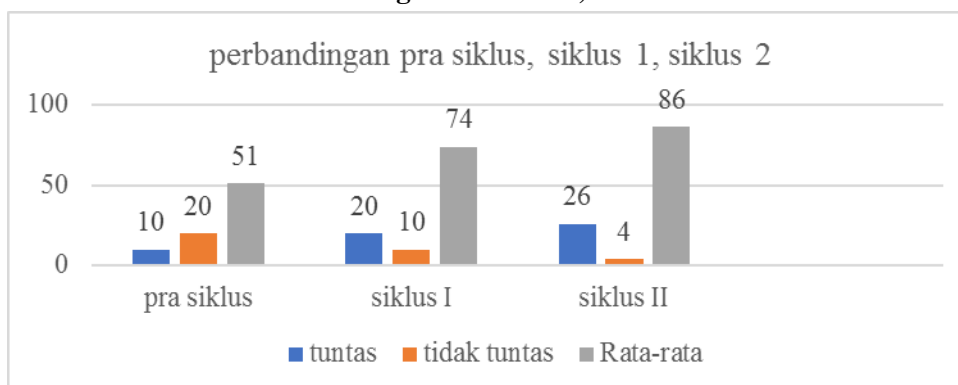
**3.2 Pembahasan**

Pendidikan sebagai suatu proses yang kompleks dan dinamis menuntut inovasi dan adaptasi berkelanjutan untuk mempertahankan relevansinya dengan perkembangan zaman. Meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang kurang diminati siswa seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), merupakan tantangan besar dalam konteks pendidikan kontemporer (Lubis et al., 2021). Implementasi model pembelajaran yang inovatif dan efektif menjadi faktor krusial dalam mengatasi tantangan tersebut.

Model pembelajaran *edutainment*, gabungan antara unsur pendidikan dan hiburan, menawarkan strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Rahmawati et al., 2024). Penelitian terdahulu telah mendukung efektivitas pendekatan ini dalam membentuk lingkungan belajar yang interaktif dan engaging, yang pada gilirannya berdampak positif pada proses dan hasil belajar. Penerapan model *edutainment* pada kelas IX Sains MTsN 1 Kota Makassar bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Hasil evaluasi menggambarkan peningkatan besar pada prestasi belajar siswa kelas IX setelah penerapan model pembelajaran *edutainment*. Grafik perbandingan hasil belajar selanjutnya akan mempresentasikan data ini secara lebih detail.

**Grafik 3.4 Perbandingan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**



Analisis data tabel dan grafik menggambarkan peningkatan besar pada prestasi belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, cuman 33% (10 siswa) yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 51,66.

Setelah implementasi model *edutainment* pada siklus I, persentase ini meningkat menjadi 66,66% (20 siswa) dengan nilai rata-rata 74,6, namun masih di bawah KKM. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang substansial dengan 86,66% (26 siswa) mencapai KKM dan nilai rata-rata 86, yang dikategorikan sebagai "cukup".

Temuan penelitian di SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga menggambarkan peningkatan yang besar pada nilai rata-rata siswa, dari 64 (pra-siklus) menjadi 84 (siklus II), setelah implementasi model pembelajaran *edutainment* pada materi ekosistem dalam pembelajaran IPA. Hasil ini mendukung efektivitas pendekatan *edutainment* dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa (Abilkhoir & Kristin, 2024). Senada dengan temuan tersebut, penelitian di SMP Negeri 1 Lembo mencatat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan penerapan model *edutainment* (skor 88,13) dibandingkan dengan model konvensional (skor 79,7), yang berkorelasi positif dengan peningkatan prestasi belajar (Amril & Suarni, 2023).

Hasil penelitian ini, sejalan dengan dua studi terdahulu, menggambarkan peningkatan besar pada prestasi belajar siswa setelah implementasi model pembelajaran *edutainment*. Nilai rata-rata post-test pada siklus II meningkat dibandingkan siklus I, mengindikasikan efektivitas model *edutainment* dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Selain peningkatan akademik, model ini juga berdampak positif pada aspek afektif siswa, ditandai dengan peningkatan aktivitas, kreativitas, kepercayaan diri, antusiasme, dan kemampuan kolaborasi.

#### 4. Simpulan

Penelitian ini mengevaluasi penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap prestasi belajar siswa kelas IX Sains pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Kota Makassar lewat tiga siklus penelitian (pra-siklus, siklus I, dan siklus II). Hasilnya menggambarkan peningkatan yang besar. Pada pra-siklus, cuman 33% (10 dari 30 siswa) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 51,66. Implementasi model *edutainment* pada siklus I meningkatkan persentase siswa yang mencapai KKM menjadi 66,66% (20 siswa) dengan nilai rata-rata 74,6. Peningkatan berkelanjutan teramati pada siklus II, di mana 86,66% (26 siswa) mencapai KKM dengan nilai rata-rata 86. Temuan ini mendukung kesimpulan bahwa model *edutainment* efektif meningkatkan hasil dan minat belajar siswa dan mencapai tujuan penelitian. Lebih lanjut, model ini terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan aspek afektif siswa lewat pengembangan sikap dan perilaku positif.

#### Daftar Pustaka

- Abdillah, F., Latifah, N., Fatimah, S., & Kurniawan, B. (2022). Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran Ski Kelas 5 Melalui Metode Edutainment Di Mi Dipanegara Ranterejo Klirong Kebumen. *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(2), 53–61. <https://doi.org/10.33507/tarbi.v1i2.583>
- Abilkhoir, I., & Kristin, F. (2024). Penerapan Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Kelas 5 Di SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 240–249. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19555>
- Aisy, Z. R., Hidayatullah, M. F., & Aminata, D. D. (2023). Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Metode Edutainment Di MTs NU Pakis Kabupaten Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 8(3), 112–122.
- Amril, A., & Suarni, S. (2023). Eksperimen Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *RELIGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 57–63.
- Badriyah, L. (2022). Penerapan Metode Edutainment dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Kecamatan Waru. *Jurnal*



*Kependidikan Islam*, 12(2), 115–126. <https://doi.org/10.15642/jkpi.2022.12.2.115-126>

- Fitri, W., Abdi, A. W., & Yulianti, F. (2025). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Edutainment Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Sma Babul Magfirah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, 10(1), 90–111. <https://jim.usk.ac.id/geografi/article/view/32495>
- Hakim, S. (2023). Kontribusi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Terhadap Pembentukan Moral dan Intelektual Siswa. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(1), 171–181. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v8i1.4859>
- Jana, P., & Umasugi, S. M. (2022). Efektivitas Model Edutainment terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Gamping. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 471–482. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.738>
- Karima, K. I. (2019). Penerapan Metode Edutainment Melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 2(1), 58–68. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i1.24072>
- Lubis, D. M. R., Manik, E., & Anas, N. (2021). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Islamic Education*, 1(2), 68–73. <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72>
- Pratama, O. W., Muntaqo, R., & Imron, A. (2024). Penerapan Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Semangat Siswa Mata Pelajaran SKI di MTS An-Nuur Kalierang Wonosobo. *Journal of Student Research*, 2(4), 90–102. <https://doi.org/10.55606/jsr.v2i4.3141>
- Rahmawati, R. D., Sumarni, Y., Subagya, R., Widyasari, C., & Ernawati. (2024). Pengembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Edutainment. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 242–256. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3587>
- Rusman, A. (2020). *Filsafat Pendidikan Islam*. CV. Pustaka Learning Center.
- Sa'adah, S. A., Aris, A., & Puspitasari, R. (2022). Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.20527/pakis.v2i1.5207>
- Sulastri, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI SDN 010 Samarinda Seberang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Maktabah Borneo*, 1(1), 61–73.
- Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2020). Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 4(2), 175–192. <http://dx.doi.org/10.28944/maharot.v4i2.433>
- Wahab, A., Kosilah, Sanwil, T., Rusnawati, Handayani, G., Hawa, S., Sa'odah, Samsiyah, N., Fida Rahmantika Hadi, & Syarifuddin. (2021). *Teori dan Aplikasi Ilmu Pendidikan*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Warisno, A. (2021). Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam. *An Nida*, 1(1), 1–8. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jpl>