

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan Pembahasan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap publikasi ilmiah dari rentang tahun 2021 hingga 2025, penelitian ini berhasil merumuskan tiga kesimpulan utama yang menjawab rumusan masalah yang diajukan. Temuan-temuan ini memotret dinamika, efektivitas, serta arah masa depan dari inovasi pedagogis dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah.

5.1.1. Gambaran model dan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pertama, pada Model Pembelajaran terjadi pergeseran model mengajar dari pendekatan tradisional yang berpusat pada guru menuju pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa. Di tingkat menengah (MTs/MA), model kooperatif tipe Jigsaw dan *Problem-Based Learning* (PBL) menjadi pilihan utama untuk memecah kepadatan materi sejarah dan melatih nalar kritis siswa. Sementara di tingkat dasar (MI/SD), pendidik lebih memilih model taktis-motorik yang konkret seperti *Project-Based Learning* (PjBL), *Student Facilitator and Explaining* (SFE), dan *Role Playing* (Bermain Peran).

Kedua, pada Media Pembelajaran Inovasi pengajaran SKI didominasi oleh pemanfaatan teknologi interaktif-digital dan audio-visual (seperti aplikasi Android, kuis gamifikasi web, dan video animasi) guna menyesuaikan dengan gaya belajar siswa generasi masa kini. Meskipun demikian, media visual fisik konvensional (seperti komik cetak, buku *Pop Up*, dan kartu sejarah) tetap dipertahankan sebagai media inklusif untuk menyiasati kesenjangan fasilitas antar-madrasah. Sebaliknya, penggunaan media audio mandiri sama sekali tidak diterapkan di lapangan karena materi sejarah yang sarat kronologi tidak efektif jika disajikan tanpa bantuan elemen visual.

5.1.2. Kelebihan serta Kelemahan Model dan Media Pembelajaran SKI

Pertama, Kelebihan utama model pembelajaran aktif terletak pada penguatan interaksi sosial, kolaborasi tim, dan peningkatan keterlibatan emosional siswa. Namun, model aktif ini menuntut investasi waktu persiapan yang sangat besar dari guru serta membutuhkan kesiapan adaptasi siswa yang tinggi agar tidak memicu kebingungan di kelas. Berdasarkan evaluasi ini, model ceramah satu arah (memicu kejenuhan), model inkuiri terbuka murni tanpa bimbingan (rentan memicu salah tafsir fakta), serta model analisis masalah tingkat tinggi tanpa modifikasi di tingkat dasar dinilai tidak cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran SKI.

Kedua, Keunggulan utama media pembelajaran SKI berpusat pada kemampuannya mengonkretkan materi sejarah yang abstrak menjadi visualisasi konseptual yang mudah dipahami dan membangkitkan motivasi belajar. Hambatan terbesarnya terletak pada keterbatasan ruang desain visual untuk menampung materi sejarah yang padat, kerentanan fisik pada media taktil, serta tingginya ketergantungan media digital terhadap koneksi internet dan aliran listrik. Media yang dinilai tidak cocok untuk SKI adalah media audio murni (menyebabkan kelelahan mental) serta media digital terbuka tanpa pengawasan guru (menimbulkan distraksi fokus akibat iklan atau notifikasi gawai).

5.1.3. Tren Penelitian serta Peluang Pengembangan Model dan Media Pembelajaran SKI

- *Pertama*, Riset model pembelajaran aktif menunjukkan bahwa tren pertumbuhan yang konsisten dan mencapai titik puncaknya seiring dengan momentum pemulihan pembelajaran pasca-pandemi serta pemberlakuan Kurikulum Merdeka. Peluang pengembangan ke depan terbuka lebar pada integrasi pembelajaran berdiferensiasi yang menyesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis siswa di tiap jenjang, serta

penggabungan model kooperatif dengan aktivitas luar kelas berbasis proyek sejarah lokal guna membumikan keteladanan sejarah ke dalam realitas sosial di sekitar lingkungan siswa.

- *Kedua*, Riset media pembelajaran berkembang secara dinamis melalui tiga fase evolusi: fase adaptasi darurat digital, fase stabilisasi kegunaan mandiri (luring dan fisik), hingga fase inovasi interaktif-gamifikasi. Peluang inovasi media di masa depan sangat potensial diarahkan pada pengembangan aplikasi Android dengan basis data luring (*offline database*) agar ramah kuota, pembuatan komik digital berbasis Webtoon yang memanfaatkan kenyamanan fitur gulir layar gawai, pemanfaatan gamifikasi web sederhana untuk memantik diskusi interaktif, serta pemberdayaan platform Canva untuk mempercepat penyediaan media sejarah visual berkualitas tinggi oleh guru di lapangan.

5.2. Implikasi

5.2.1. Dukungan Terhadap Teori

Temuan-temuan dalam kajian ini memberikan konfirmasi empiris yang kuat terhadap keberlakuan sejumlah teori belajar klasik ketika diterapkan dalam ruang lingkup pengajaran sejarah, khususnya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Teori Konstruktivisme Sosial dari Lev Vygotsky mendapatkan pembenaran nyata melalui efektivitas model pembelajaran kolaboratif seperti *Jigsaw* dan *Group Investigation*. Proses diskusi dalam kelompok ahli dan kegiatan tutor sebaya membuktikan bahwa penguasaan fakta sejarah yang tebal dan asing menjadi jauh lebih mudah ketika disaring melalui interaksi sosial antar-siswa, bukan sekadar lewat hafalan mandiri secara soliter.

Selain itu, efektivitas model taktis-motorik seperti bermain peran (*Role Playing*) dan pembuatan proyek fisik pada jenjang dasar mendukung penuh Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Temuan ini menegaskan bahwa anak-anak pada tahap operasional

konkret membutuhkan jangkar fisik untuk dapat memahami konsep sejarah masa lalu yang abstrak.

Pada aspek media, dominasi media visual-interaktif dan audio-visual serta penolakan total terhadap penggunaan media audio murni di lapangan memperkuat keabsahan Teori Dual Coding dari Allan Paivio serta Cognitive Theory of Multimedia Learning dari Richard Mayer. Otak siswa terbukti memproses informasi sejarah secara jauh lebih optimal saat saluran visual (gambar/peta) dan verbal (teks/narasi) dirangsang secara bersamaan, sehingga mampu meminimalkan beban kognitif dalam mengurai kronologi sejarah yang panjang.

5.2.2. Pengembangan Teori

Di samping mendukung teori yang sudah ada, studi ini menawarkan kontribusi berupa perluasan sudut pandang teoritis dalam konteks pembelajaran sejarah yang padat informasi.

Pertama, terkait Teori Piaget, temuan di lapangan menunjukkan bahwa pembagian tahap kognitif tidak boleh dimaknai secara kaku. Meskipun siswa MTs dan MA secara teoritis telah memasuki tahap operasional formal, mereka tetap membutuhkan visualisasi interaktif dan pendampingan (*scaffolding*) yang kuat untuk mengabstraksikan peristiwa sejarah asing yang terjadi berabad-abad lalu. Hal ini mengimplikasikan bahwa tingkat keabstrakan materi sejarah yang sangat tinggi dapat "menurunkan" fungsi kognitif siswa kembali ke tahap operasional konkret jika tidak didukung oleh media visual yang memadai.

Kedua, hasil kajian ini memperluas pemahaman mengenai hubungan antara motivasi, interaksi sosial, dan hasil belajar kognitif dalam Cognitive Load Theory (John Sweller). Dalam pengajaran sejarah aktif, peningkatan kemampuan kognitif sebaiknya tidak diposisikan sebagai target pembelajaran langsung, melainkan sebagai dampak alami (*emergent property*) yang lahir secara organik setelah

kenyamanan interaksi sosial dan ketertarikan afektif siswa terbentuk. Implikasi teoritisnya adalah bahwa perancangan kurikulum sejarah masa depan harus lebih menitikberatkan pada penciptaan ruang-ruang kolaboratif dan pengelolaan emosi belajar siswa daripada sekadar menyusun target hafalan fakta kognitif yang kaku.

5.3. Keterbatasan Studi

5.3.1. Cakupan Karya

- Sumber data primer dalam SLR ini murni dibatasi pada artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal bereputasi yang terindeks Google Scholar, Scopus, dan Garuda dalam rentang tahun 2021 hingga 2025. Penelitian ini tidak menjangkau literatur dalam bentuk tesis utuh yang tidak dipublikasikan, laporan riset internal lembaga, buku teks murni, atau publikasi dari database komersial berbayar yang tidak dapat diakses secara penuh (full-text).
- Rentang waktu lima tahun terakhir (2021–2025) dipilih untuk menyaring inovasi mutakhir pascapandemi.

5.3.2. Pendekatan Komparatif

Studi SLR ini bersifat kualitatif deskriptif-analitis yang menggunakan teknik narrative synthesis dan thematic coding. Keterbatasan utama terletak pada ketidakmampuan untuk melakukan meta-analisis kuantitatif (perhitungan statistik formal untuk mengukur ukuran efek atau effect size dari masing-masing intervensi model dan media). Hal ini disebabkan oleh tingginya heterogenitas desain penelitian dari 57 artikel model dan 49 artikel media yang ditinjau (didominasi oleh Penelitian Tindakan Kelas/PTK, eksperimen semu satu kelompok, serta riset pengembangan). Oleh karena itu, perbandingan tingkat efektivitas antar-model dalam tesis ini bersifat deskriptif-komparatif berbasis bukti kualitatif, bukan perbandingan statistik-inferensial yang presisi.

Penelitian-penelitian yang dikaji dalam studi ini memiliki keberagaman metode yang sangat tinggi, mulai dari Penelitian

Tindakan Kelas (PTK), hingga kuasi-eksperimen. Perbedaan desain riset, instrumen pengukuran, serta karakteristik sampel antar-artikel menyulitkan dilakukannya analisis komparatif kuantitatif yang presisi (seperti meta-analisis) untuk mengukur ukuran efek (*effect size*) dari masing-masing model secara seragam.

5.4. Rekomendasi

5.4.1. Aspek Akademis

Para akademisi dan peneliti masa depan disarankan untuk mulai merumuskan dan menguji model pembelajaran berdiferensiasi (*differentiated learning*) yang dirancang khusus untuk mata pelajaran sejarah. Rekonstruksi teoretis mengenai bagaimana materi sejarah yang padat dapat disajikan secara bertahap sesuai kesiapan kognitif siswa sangat penting untuk dikembangkan. Selain itu, diperlukan kajian teoretis lebih lanjut yang mengeksplorasi titik temu antara aspek gamifikasi digital dan otentisitas fakta sejarah, guna memastikan bahwa penambahan elemen permainan dalam media pembelajaran tidak sampai mendistorsi kebenaran fakta sejarah yang sesungguhnya.

5.4.2. Aspek Empiris

Secara empiris, penelitian selanjutnya perlu diarahkan pada desain penelitian eksperimental berskala besar dengan sampel acak yang melibatkan berbagai madrasah lintas wilayah (urban vs rural). Metode penelitian longitudinal juga sangat direkomendasikan untuk melacak daya tahan ingatan sejarah siswa serta perubahan perilaku moral mereka setelah mendapatkan intervensi model pembelajaran aktif dalam jangka waktu lama. Peneliti juga diharapkan menyajikan pelaporan data kuantitatif yang lebih terstandar (seperti mencantumkan nilai simpangan baku dan ukuran efek secara lengkap) guna mempermudah pelaksanaan riset meta-analisis di masa depan.

5.4.3. Aspek Praktis

- **Bagi Pendidik (Guru SKI)**

Pendidik disarankan untuk tidak tergesa-gesa menerapkan model pembelajaran yang rumit tanpa melakukan analisis awal terhadap kesiapan mental siswa dan ketersediaan waktu pelajaran. Untuk menyiasati keterbatasan waktu persiapan yang sering dikeluhkan, guru dapat memanfaatkan platform praktis seperti Canva untuk merancang media silsilah keluarga dinasti atau lini masa sejarah secara cepat tanpa harus membuat semuanya dari nol

- **Bagi Madrasah**

Madrasah perlu memberikan dukungan nyata berupa pemerataan fasilitas proyektor kelas, kestabilan jaringan internet, dan jaminan pasokan listrik. Pihak sekolah juga disarankan membangun perpustakaan media digital luring yang dapat diakses guru sewaktu-waktu, sehingga guru tidak perlu membuang banyak waktu mengajar hanya untuk menyiapkan perangkat teknis di kelas.

- **Bagi Pengambil Kebijakan (Kementerian Agama/Dinas Pendidikan)**

Kebijakan pelatihan guru harus digeser dari format sosialisasi teori pedagogi yang abstrak menuju pelatihan teknis aplikatif yang praktis. Guru-guru perlu dilatih langsung dalam pembuatan komik digital berbasis Webtoon, penyusunan kuis interaktif yang ramah kuota, serta pengelolaan pangkalan data luring (seperti SQLite pada aplikasi Android) agar inovasi media di sekolah dapat terus berjalan mandiri tanpa ketergantungan penuh pada sinyal internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran konstruktivisme berbantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2075–2081. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4988>
- Afroni, M. (2019). Pendekatan sejarah dalam studi Islam. *Madaniyah*, 9(2), 268–276.
- Aidah, L. S., & Ali, M. (2024). Implementasi pembelajaran berbasis digital mata pelajaran SKI siswa kelas 10 di MAN 3 Sragen tahun pelajaran 2023/2024. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1565–1572. <https://doi.org/10.58230/27454312.710>
- Alit, D. M., & Tejawati, N. L. P. (2023). Smart classroom: Digital learning generasi Z dan alpha. *Prospek*, 2(2), 277–287.
- Azarian, M., Yu, H., Shiferaw, A. T., & Stevik, T. K. (2023). Do we perform systematic literature review right? A scientific mapping and methodological assessment. *Logistics*, 7(4), 89. <https://doi.org/10.3390/logistics7040089>
- Azizah, M. (2019). Mengenal teori kognitivisme: Strategi pembelajaran aktif dan efektif. *Iftitiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 8–18. <https://doi.org/10.55656/ijpiaud.v1i1.364>
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Babullah, R. (2022). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan penerapannya dalam pembelajaran: Jean Piaget's theory of cognitive development and its application in learning. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131–152. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- Bustomi, B., Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran konstruktivisme dalam teori pendidikan kognitif Jean Piaget dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 16376–16383. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.37551>
- Darmalinda, & Fadriati, F. (2024). Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 92–107. <https://doi.org/10.51729/91375>
- Dewi, A. C., Maulana, A. A., Nururrahmah, A., Ahmad, A., Naufal, A. M. F., & S, M. F. (2023). Peran kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. *Journal on Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4588>

- Endarwati, R., & Ni'am, M. H. (2025). Inovasi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui metode time line di MI Al-Fatah Temboro Magetan. *Growthy: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 13–21.
- Habibah, A. R. N. (2025). Transformasi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di era digital 4.0: Analisis literatur tentang inovasi pemanfaatan sumber belajar digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 6160–6166. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5424>
- Harianto, D., Nuraisyiah, Hasyim, S. H., & Azis, F. (2024). Efektivitas media dan teknologi berbasis aplikasi dalam pembelajaran: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Belaindika (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 6(3), 255–261. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i3.260>
- Hawa, E., Cahlia, S., & Faelasup. (2025). Peran pendidikan sejarah kebudayaan Islam dalam memperkuat identitas budaya umat Islam: Studi literatur. *Merdeka: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 341–348. <https://doi.org/10.62017/merdeka.v2i6.5131>
- Hidayat, W., & Santosa, S. (2024). Memahami konsep belajar anak usia dasar: Studi analisis teori belajar Carl Rogers serta penerapannya di sekolah dasar. *Journal of Primary Education Research*, 2(1), 92–101. <https://doi.org/10.57176/primer.v2i1.18>
- Hidayatulloh, M. S., & Mardiyah, M. (2022). Studi komparasi KMA No. 183 tahun 2019 dengan KMA No. 165 tahun 2014 tentang pedoman kurikulum 2013 materi PAI dan bahasa Arab. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 2(1), 16–24. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v2i1.836>
- Hirzi, N., & Ibrahim, M. M. (2025). Inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan teknologi interaktif di sekolah. *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, (0), 2591–2597. <https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.23739>
- Indah, M. (2025). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa generasi Z pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Polanharjo. *Media Komunikasi FPIPS*, 24(1), 01–06. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v24i1.83174>
- Indayani, E., & Hartini, S. (2024). Analisa model pembelajaran student centred learning. *Psikologi Prima*, 7(2), 180–189. <https://doi.org/10.34012/psychoprima.v7i2.6273>
- Listiyani, L. A., Hidayah, A., KhoerotuNisa, M., Handayani, F., Athoillah, M. A., Efendy, M., & Atmaja, D. H. (2025). Pengaruh metode pembelajaran dual coding dalam bentuk audiovisual terhadap tingkat pemahaman belajar pada siswa kelas V & VI di SDN 2 Korowelanganyar. *Aspirasi: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 3(5), 128–135. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v3i5.2250>

- Lubis, M. Z. (2024). Pola interaksi guru yang baik dalam mengajar. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(2), 190–196.
- Lusianti, E. F., Sari, Y., & Budiman, B. (2024). Systematic literature review (SLR): Penerapan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Eunoia (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(1), 85–101. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v4i1.3646>
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). Problem based learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 924–932.
- Mudlofir, A. (2013). Pendidikan karakter: Konsep dan aktualisasinya dalam sistem pendidikan Islam. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 229–246. <https://doi.org/10.21580/nw.2013.7.2.560>
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-macam perkembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Indonesia. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14744>
- Nasution, M. F., & Mahariah. (2025). Problematika konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 6(1), 146–158. <https://doi.org/10.37567/borneo.v6i1.4419>
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas strategi pembelajaran project based learning dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i1.8608>
- Nurmawati, Suyanta, S., & Fadhilah. (2021). Pengembangan kurikulum sejarah kebudayaan Islam (SKI) di MTsN Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 56–73. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i02.25219>
- Nursalam, D., Nurs, M., Kusnanto, D., Kp, S., Kes, M., Has, E. M. M., ... Kep, M. (2020). *Pedoman penyusunan literature dan systematic review*. Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.
- Pratami, A. Z., Suhartono, S., & Salimi, M. (2019). Penerapan model pembelajaran group investigation untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(2), 164–174. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v6i2.23535>
- Prinanda, D. (2025). Analisis problematika guru dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)*, 2(2), 329–353.
- Rahman, A., Naldi, W., Arifin, A., & Mujahid, F. (2021). Analisis UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 dan implikasinya terhadap pelaksanaan pendidikan di Indonesia. *JOEAI (Journal of Education and*

Instruction),

4(1).

<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOEAI/article/view/2010>

- Ramli, M. (2013). Pengembangan media pembelajaran menurut konsep teknologi pembelajaran. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 3(2). <https://doi.org/10.18592/jtipai.v3i2.1862>
- Rethlefsen, M. L., Kirtley, S., Waffenschmidt, S., Ayala, A. P., Moher, D., Page, M. J., ... PRISMA-S Group. (2021). PRISMA-S: An extension to the PRISMA statement for reporting literature searches in systematic reviews. *Systematic Reviews*, 10(1), 39. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01542-z>
- Sari, S. (2019). Literasi media pada generasi milenial di era digital. *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(2), 30–42. <https://doi.org/10.37676/professional.v6i2.943>
- Sarwadi, G., Safitri, R. S. Y., & Khairunnisah, N. A. (2025). Penerapan model pembelajaran blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah menengah. *Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(2). <https://doi.org/10.58258/pendibas.v4i2.9468>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175. <https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v4i02>
- Sirait, R. S. R., & Sianturi, N. K. (2025). Strategi pembelajaran empirik (experiential learning). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(4), 8355–8361. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i4.53533>
- Sugiyantoro. (2025). Strategi dan macam-macam metode pembelajaran dalam dunia pendidikan era modern. *Peshum: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(6), 9595–9617. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i6.10693>
- Suputra, P. I. M. (2023). Teori belajar behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 2(1), 332–336. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i1.845>
- Syagif, A. (2024). Teori beban kognitif John Sweller dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa Arab pada jenjang pendidikan dasar. *Fashluna*, 5(2), 93–105. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v5i2.883>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode systematic literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63–77. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Wahyuni, T., Shakila, Z., Almatasya, S. A. P., Halim, A., & Subhan, M. (2025). Model pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan literasi

- digital siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 41–45.
- Wardani, I. R. W., Zuani, M. I. P., & Kholis, N. (2023). Teori belajar perkembangan kognitif Lev Vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran. *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Wedanthi, L. P. R., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). Implementasi teori behaviorisme Skinner untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(2). <https://jiip.stkipyapisdompui.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/7270>
- Wulandari, P. (2025). *Literasi digital: Pengertian dan pentingnya*. Yayasan Kita Menulis. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/7100/>
- Wulandari, Salsabila, Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yazidi, A. (2014). Memahami model-model pembelajaran dalam kurikulum 2013 (the understanding of model of teaching in curriculum 2013). *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya*, 4(1), 89. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v4i1.3792>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Pema*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>
- Zainuddin, M. (2021). Rekonstruksi Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang standar pendidikan nasional. *JPeHI (Jurnal Penelitian Hukum Indonesia)*, 2(1), 68–76. <https://doi.org/10.61689/jpehi.v2i01.227>
- Zainudin, E. (2015). Peradaban Islam pada masa khulafaur rasyidin. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1). <https://doi.org/10.34001/intelegensia.v3i1.1337>
- Zunidar, Z., Aqila, Z., Salim, S., & Fitrah, N. (2026). Analisis cognitive theory of multimedia learning oleh Mayer dalam pengembangan media pembelajaran digital. *AMI*, 4(1), 84–90

LAMPIRAN

1. Pengumpulan Data melalui POP (*Publish or Perish*)

Harzing's Publish or Perish (Windows GUI Edition) 8.19.5300.9483

File Edit Search View Help

My searches
Trash

Search terms Source Papers Cites Cites/y... h g hi,no... hi,ann... hA acc... Search date Cache date Last result

"media pembelajaran" "sejarah..."	Google Sc...	217	653	130.60	12	20	8	1.60	7	4	03/09/2026	03/09/2026	0
"model pembelajaran" "sejarah..."	Google Sc...	167	414	82.80	9	17	6	1.20	7	2	03/09/2026	03/09/2026	0

Google Scholar search

Authors: _____ Years: 2021 - 2025 Search Search Direct

Publication name: _____ ISSN: _____

Title words: "model pembelajaran" "sejarah kebudayaan islam"

Keywords: _____

Maximum results: 1000 Includes: CITATIONS Patents Only review articles

Clear All Revert New

Citation metrics Help

Publication years: 2021-2025
Citation years: 5 (2021-2026)
Papers: 167
Citations: 414
Cites/year: 82.80
Cites/paper: 2.48
Cites/author: 242.67
Papers/author: 124.20
Authors/paper: 1.71
h-index: 9
g-index: 17
hi,norm: 6
hi,annual: 1.20
hA-index: 7
Papers with ACC >= 1,2,5,10,20: 38,20,9,2,1

Copy Results Save Results

Paper details Help

Cites	Per year	Rank	Authors	Title	Year	Publication	Publisher	Type
h 19	9.50	11	AT Usman, N Mun...	... Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran ...	2024	Jurnal Intelek Insan Cendi...		CITATION
5	2.50	12	AT Usman, YM Na...	... KONTEKSIAN TEACHING AND LEARNING (CTL) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJAR...	2024	Jurnal Intelek Insan Cendi...		CITATION
2	1.00	37	G Ramli	Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investi...	2024	Ar-Risalah: Jurnal Pendi...		CITATION
0	0.00	48	A Muslimah, MI N...	... MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAY...	2025	Mamba'ul Ulum		CITATION
0	0.00	71	J Julianti	... Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebud...	2025	journal.putramaysa.com		PDF
4	2.00	88	WM Fariq, S Murh...	Inovasi Model Self Organized Learning Environments (SOLE) dalam Pembelajaran Materi Sejarah Kebudayaan Islam; Menuju...	2024	EDUCATE: Journal of Educ...		CITATION
0	0.00	98	DWIP AMALIA	IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA SISWA ...	2024	repository.uinsaiu.ac.id		PDF
0	0.00	105	R Monoarfa	... HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN SEJARA...	2023	AI-Muhtarif: Jurnal Pendi...		CITATION
0	0.00	108	RN Hasanah, R No...	... DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MEL...	2023	journal.an-nur.ac.id		CITATION
2	0.67	109	A Ahmad, D Mun...	Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebu...	2023	Edukasi: Fakultas Keguruan...		CITATION
0	0.00	126	E Sopian, IK Sofiani	... Model Pembelajaran Picture and Picture dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah ...	2023	Nun: Journal of Arabic St...		CITATION
0	0.00	128	MTSMHR Jaya	... BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISL...	2023	LINGUA: Jurnal Bahasa, Sa...		CITATION
0	0.00	129	T Hidayat, L Usriyah	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ACCELERATED LEARNING TIPE MASTER TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH KEBU...	2024	LINGUA: Jurnal Bahasa, Sa...		CITATION
0	0.00	132	WAHYU	... MODEL PEMBELAJARAN NUMBER HEAD TOGETHER (NHT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN S...	2023	Jurnal Penelitian Bahasa d...		CITATION
0	0.00	136	C Rinjani, W Apris...	... Model Pembelajaran Word Square Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Matapelajaran Sejarah Kebudayaan Isl...	2023	Jurnal Penelitian Bahasa d...		CITATION
0	0.00	138	S Rizki, R Rasiska, ...	Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Isl...	2024	... SCIENCE (UCS) Upegar...		CITATION
0	0.00	143	D Daldiri	... MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY TERHADAP MUTU PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (PENELITIAN E...	2022	Online Thesis		CITATION
0	0.00	145	H ALFIYAH	Model penguatan pendidikan karakter nasionalis pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MIN Kudus dalam masa ...	2023	eprints.walisongo.ac.id		CITATION
1	0.33	147	I Pratiwi, Z Herni	... Penggunaan Model Pembelajaran Writing in the Here and Now terhadap Kemampuan Mengingat Siswa pada Mata Pelaj...	2023	Tapis: Jurnal Penelitian Il...		CITATION
0	0.00	148	AM Saleh, M Hasi...	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajara...	2024	El-Fata: Journal of Sharia ...		CITATION
0	0.00	152	R Umam	IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM UPAYA...	2023	AI-Mihneh: Jurnal Pendi...		CITATION
2	0.40	154	A Budi	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah	2021	Jurnal Pendidikan Agama ...		CITATION
2	0.50	155	M Dewi	... Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ...	2022	Vogayakarta: Pustaka Pend...		CITATION
3	0.75	157	F Handayani, S Wati	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Model Pembelajaran Jigsaw Di Kel...	2022	Jurnal Iqtiarahat		CITATION
2	0.67	160	W Khairun Nisa, Y ...	... Model Pembelajaran SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, and Review) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI...	2023	Universitas Islam Negeri S...		CITATION
3	1.00	161	CNS Iwanda	Pengaruh Model Pembelajaran Radeq Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa MTS Pembangunan UIN J...	2023	Alphateach (Jurnal Profesi...		CITATION
3	1.02	162	VY Oktavia, R Mu...	... Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebuday...	2024	Alphateach (Jurnal Profesi...		CITATION
1	0.33	163	I Pratiwi, Z Herni	... Penggunaan Model Pembelajaran Writing in the Here and Now terhadap Kemampuan Mengingat Siswa pada Mata Pelaj...	2023	IAIN KUDUS		CITATION
2	0.50	164	DAS Nur	... Pembelajaran Word Square Dan Media Visual Gambar Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelaja...	2022	Concept: Journal of Social...	academia.edu	PDF
1	0.25	52	A Putra, N Ramay...	... Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Si...	2022	academia.edu	annuha.ppi.ump.ac.id	PDF
1	0.20	77	N Hastuti, M Fikri	Penerapan model active learning dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	2021	An-Nuha	annuha.ppi.ump.ac.id	
3	1.00	22	A Lestari, I Mullati	Implementasi Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	2023	An-Nuha	annuha.ppi.ump.ac.id	
1	0.33	49	E Marianti, W Wir...	Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam	2023			

Tools

Preferences...

Online User's Manual

Frequently Asked Questions

Training Resources

YouTube Channel

Become a Pop Supporter

Using the Publish or Perish software

2. Pengumpulan Data melalui Laman Garuda



HomePublisherJournal / ConferenceSubjectSuggestGuidebook

Search By
Title

Keywords
"model pembelajaran" "sejarah kebudayaan islam"

Publisher
Publisher Name

Search

☐ Downloadable PDF Only

Filter By Year

19452024

FromTo

19452024

FilterReset

Found 113 documents

Search "model pembelajaran" "sejarah kebudayaan islam", by title

1

2

3

4

5

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ADVOKASI DALAM MENGEMBANGKAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI SDIT PERMATA ISLAM 2 POSO

Nur Dhiva Rezhinita; Ernlati; Askar

Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara Vol. 1 No. 3 (2024): JUNI - JULI 2024

Publisher: PT. Intelek Cendekiawan Nusantara

Show Abstract | Download Original | Original Source | Check in Google Scholar

Perbedaan Hasil Belajar Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take And Give Dengan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Dedek saputra; Martin Kustati; Gusmirawati

Journal of International Multidisciplinary Research Vol. 1 No. 2 (2023): Desember 2023

Publisher: PT. Banjarese Pacific Indonesia

Show Abstract | Download Original | Original Source | Check in Google Scholar | DOI: 10.62504/n9pq5n85

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA SISWA MTS AL-ISLAM JAMSAREN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2024/2025

Muslimah, Ana; Nashir, Muhammad Ja'far

MAMBA'UL 'ULUM Vol. 21, No. 1 April 2025

Publisher: Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

Show Abstract | Download Original | Original Source | Check in Google Scholar | DOI: 10.54090/mu.656

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA SISWA MAN MODEL BANDA ACEH

Yusrina Asda

PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat Vol 2 No 3 (2022)

Publisher: Yayasan Pendidikan Islam dan Multikultural

Show Abstract | Download Original | Original Source | Check in Google Scholar | Full PDF (213.091 KB) | DOI: 10.47006/pendalas.v2i3.129

Model-Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAS Miftahul Huda

Syamsul Arifin; Sukino; Sahri

Tarbiya Islamica Vol. 13 No. 1 (2025): Januari - Juni

<https://garuda.kemdiktisaintek.go.id>

Model Pembelajaran

[Home](#)[Publisher](#)[Journal / Conference](#)[Subject](#)[Suggest](#)[Guidebook](#)

Search By

Title

Downloadable PDF Only

Keywords

"media pembelajaran" "sejarah kebudayaan islam"

Publisher

Publisher Name

Q Search

Filter By Year

19452024

FromTo

19452024

FilterReset

Found 133 documents

Search "media pembelajaran" "sejarah kebudayaan islam"

«12345»

Pengembangan Media Pembelajaran "SKIAN" (Sejarah Kebudayaan Islam Animasi) Berbasis Aplikasi iSpring Suite pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di SMA Madinatul Ulum

Fitri Khoirotnun Nasyiroh; Hidayatur Rohmah
MASALIQ Vol 5 No 5 (2025): SEPTEMBER
Publisher : Lembaga Yasin AlSys
Show Abstract | Download Original | Original Source | Check in Google Scholar | DOI: 10.58578/masaliq.v5i5.7043

Implementasi Media Film Berbasis Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs YLPI Mujahiddin Kec. Pinggir

Mahesa, Rahman; Mario Kasduri
PAI RAFAH Vol 7 No 1 (2025): Jurnal PAI Raden Fatah
Publisher : Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Show Abstract | Download Original | Original Source | Check in Google Scholar | DOI: 10.19109/pairfv7i1.27569

Implementasi Media Film Berbasis Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs YLPI Mujahiddin Kec. Pinggir

Mahesa, Rahman; Mario Kasduri
PAI RAFAH Vol 7 No 1 (2025): Jurnal PAI Raden Fatah
Publisher : Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Show Abstract | Download Original | Original Source | Check in Google Scholar | DOI: 10.19109/pairfv7i1.27569

PENINGKATAN MUTU BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI MEDIA MIND MAPPING DI SMP ISLAM TANFIRUL GHONYI LAMONGAN

M. Zainuddin Alanshori; Faiqoh Faiqoh
Akademika Vol 12, No 02 (2018): Akademika
Publisher : Universitas Islam Lamongan
Show Abstract | Download Original | Original Source | Check in Google Scholar | DOI: 10.30736/adk.v12i02.182

PENINGKATAN MUTU BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI MEDIA MIND MAPPING DI SMP ISLAM TANFIRUL GHONYI LAMONGAN

Alanshori, M. Zainuddin; Faiqoh, Faiqoh
Akademika Vol 12, No 02 (2018): Akademika
Publisher : Universitas Islam Lamongan
Show Abstract | Download Original | Original Source | Check in Google Scholar | DOI: 10.30736/adk.v12i02.182

Media Pembelajaran

3. Pengumpulan Data melalui Laman Scopus

 Scopus

SearchSourcesSciVal ⓘ🔔🏛️

TitleEnter titleFind sources

Title: Learning Media For Islamic Cultural History x

CiteScore 2025 has been released. View CiteScore methodology > x

Filter refine list

ApplyClear filters

Display options

☐ Display only Open Access journals

Counts for 4-year timeframe

☒ No minimum selected

☐ Minimum citations

☐ Minimum documents

Citescore highest quartile

☐ Show only titles in top 10 percent

☐ 1st quartile

☐ 2nd quartile

☐ 3rd quartile

☐ 4th quartile

0 result

[Download Scopus Source List](#) [Learn more about Scopus Source List](#)

No sources were found.

Please check your search terms and filters or try a different combination of search criteria.

4. Artikel Model Pembelajaran SKI

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
1	Alwinda & Wiguna	2022	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Bamboo Dancing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas Viii Mts Al-Hidayah Gebang	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Subjek 20 orang siswa kelas VIII dengan purposive sampling. Analisis deskriptif komparatif.	Bamboo Dancing (Tari Bambu)	Penerapan model Bamboo Dancing berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Siswa aktif berpasangan dan bertukar informasi.	Menciptakan suasana belajar yang sangat interaktif (belajar sambil bermain), mempermudah pertukaran informasi materi sejarah secara bergilir dan merata.	Memerlukan penataan ruang kelas yang luas untuk barisan saling berhadapan, serta memerlukan kontrol ketat agar kelas tidak bising saat pergeseran barisan.	Google Scholar & Garuda
2	Arifin & Lomri	2022	Kombinasi Model Pembelajaran Daring Dan Luring Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam / Akidah Akhlak	Deskriptif kuantitatif, total sampling dengan subjek 37 orang siswa. Pengumpulan data via observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi.	Blended Learning (Daring & Luring)	Uji hipotesis membuktikan korelasi kuat $r_{xy} = 0.65 > r_{tabel} (0.339)$ pada taraf 5%. Kombinasi daring-luring berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.	Memberikan fleksibilitas belajar lintas ruang dan waktu, pemanfaatan teknologi digital menarik minat siswa, serta mempermudah akses materi belajar.	Sangat bergantung pada ketersediaan koneksi internet yang stabil, gawai yang memadai, serta disiplin belajar mandiri siswa di rumah.	Google Scholar
3	Asda	2022	Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua	Kooperatif tipe Jigsaw	Efektif meningkatkan hasil belajar dan	Menciptakan iklim belajar yang demokratis, interaktif,	Memerlukan persiapan RPP, lembar kerja	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Man Model Banda Aceh	siklus. Subjek 34 siswa kelas XII-A. Tes hasil belajar dan angket respon siswa.		antusiasme siswa secara signifikan. Ketuntasan klasikal meningkat dari 50% di awal menjadi 88.53% pada siklus II. 94.1% siswa senang.	dan terbuka; siswa termotivasi menguasai materi demi membantu anggota kelompoknya.	diskusi (LKS) yang banyak, serta pembagian waktu diskusi ahli yang ketat.	
4	Bariyah et al.	2022	Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma Yapisa	Kuantitatif deskriptif. Subjek siswa kelas XI MIPA MA Yapisa Cileunyi Bandung. Pengumpulan data via observasi kelas, angket, dan tes berpikir kritis.	Problem Based Learning (PBL)	Penggunaan model PBL efektif secara signifikan dalam melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis dan mengkritisi jejak sejarah peradaban Islam.	Membantu siswa meneladani nilai sejarah secara kontekstual, melatih cara berpikir kritis-analitis, serta mengaitkan jejak sejarah dengan isu-isu kontemporer.	Membutuhkan kesiapan mental siswa untuk berdiskusi aktif memecahkan kasus, dan rentan menyita waktu jam pelajaran reguler.	Google Scholar & Garuda
5	Desriana	2022	Pengaruh Model Pembelajaran Sinektik Menurut William Gordon Terhadap Konsentrasi Belajar	Kuantitatif Eksperimental, membandingkan pengaruh model sinektik (variabel X)	Model Pembelajaran Sinektik (William Gordon)	Model pembelajaran sinektik terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan konsentrasi, daya	Menstimulasi kreativitas berpikir melalui analogi/metafora kreatif, membuat siswa sangat	Memerlukan bimbingan asosiasi yang sangat lihai dari guru agar analogi fiksi/fantasi yang	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Vii Mts Swasta Darul Arafah Pangkalan Berandan	dengan konsentrasi belajar siswa (variabel Y).		imajinasi, dan kreativitas berpikir siswa kelas VII dalam mempelajari materi SKI.	berkonsentrasi tinggi karena metode belajar yang unik dan tidak biasa.	dibuat siswa tidak melenceng dari kebenaran konsep sejarah yang objektif.	
6	Handayani & Wati	2022	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Model Pembelajaran Jigsaw Di Kelas Vii Mts S Bawan Ampek Nagari Kab. Agam	Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengamatan lembar observasi aktivitas guru, siswa, dan soal tes.	Kooperatif tipe Jigsaw	Penerapan model Jigsaw berhasil memecah kejenuhan belajar siswa secara drastis, meningkatkan partisipasi diskusi kelompok, dan menaikkan hasil belajar kognitif siswa kelas VII.	Menjembatani perbedaan kecepatan belajar siswa, menghindari kejenuhan kelas konvensional, serta menumbuhkan rasa saling mengandalkan yang positif.	Memerlukan pengawasan ketat dari guru saat pergeseran ke kelompok asal agar proses transfer materi dari kelompok ahli berjalan secara akurat.	Google Scholar & Garuda
7	Hasibuan	2022	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Kuantitatif Eksperimental, membandingkan kelas eksperimen (Jigsaw) dan kelas kontrol (konvensional) via pretest-posttest.	Kooperatif tipe Jigsaw	Penerapan model kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 15 Medan pada materi Dinasti Abbasiyah.	Menstimulasi keterlibatan aktif siswa, meningkatkan kapasitas pemahaman konseptual secara kooperatif, serta melatih interaksi sosial positif.	Guru memerlukan waktu ekstra untuk menyusun sub-materi diskusi yang seimbang tingkat kesulitannya untuk setiap perwakilan kelompok ahli.	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
				Pengolahan data statistik uji-t.					
8	Hidayati et al.	2022	Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together Terhadap Kemampuan Diskusi Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mi Miftahul Ulum	Kuantitatif, Eksperimen Semu (Quasi Experimental), pretest-posttest group design. Sampel 15 siswa kelas VI MI Miftahul Ulum Duriwetan. Paired Sample t-test (SPSS).	Numbered Head Together (NHT)	Berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan diskusi siswa. Rata-rata prates 59 meningkat menjadi 85 pada pascates. Nilai t-hitung (9.095) > t-tabel (2.145).	Membangas dominasi ceramah guru, memotivasi semua siswa aktif berdiskusi kelompok karena penomoran kepala acak membuat setiap siswa memikul tanggung jawab individu.	Memerlukan manajemen waktu yang teratur agar setiap nomor kepala berkesempatan tampil menyajikan hasil diskusi tanpa membuat kelas jenuh.	Google Scholar & Garuda
9	Lestari et al.	2022	Penerapan Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Vii Mts Al-Ikhlas Peranap	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, deskriptif kualitatif. Subjek 33 siswa kelas VII MTs Al-Ikhlas Peranap. Observasi, wawancara, instrumen tes.	Probing Prompting berbantuan Media Video	Model Probing Prompting berbantuan video berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara maksimal dan signifikan dari pra-siklus hingga siklus II.	Menuntun siswa berpikir aktif lewat rangkaian pertanyaan berantai yang menantang (probing-prompting), media video menyuguhkan materi secara menarik.	Siswa dengan kepercayaan diri rendah dapat merasa cemas atau tegang ketika ditunjuk secara lisan untuk menjawab pertanyaan berantai.	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
10	Ningsih et al.	2022	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Kota Padang	Kuantitatif, quasy-experiment, pretest-posttest control group design. Populasi kelas VI (57 siswa dari 2 lokal). Cluster random sampling. Analisis uji t independen.	Kooperatif tipe Jigsaw	Rata-rata pretest eksperimen 68.14 meningkat tajam pada posttest menjadi 85.66. Minat belajar siswa kelas Jigsaw tumbuh sangat signifikan dibanding kelas kontrol tradisional.	Sangat membangkitkan minat belajar siswa, meningkatkan kapasitas pemahaman konseptual, and merangsang kerja sama heterogen.	Memerlukan pendampingan ketat agar kelompok ahli benar-benar menguasai sub-materinya dan tidak memberikan pemahaman yang salah saat kembali ke kelompok asal.	Google Scholar & Garuda
11	Pratiwi et al.	2022	Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Student Facilitator And Explaining Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	Kuantitatif deskriptif analitis, kuesioner motivasi, analisis statistik. Kelas eksperimen (SFE) vs kelas kontrol (Mind Mapping).	Student Facilitator and Explaining (SFE)	Terdapat pengaruh positif signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Rata-rata kelas SFE (73.58) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (68.50).	Siswa aktif menggali informasi secara mandiri, melatih rasa percaya diri mengemukakan pendapat melalui presentasi visual bagan.	Siswa yang pemalu membutuhkan dorongan ekstra, serta berisiko memakan waktu jika beberapa kelompok fasilitator kurang siap.	Google Scholar
12	Ridwan & Wahid	2022	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua	Numbered Head	Meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal	Melibatkan aktivitas mental siswa secara maksimal dalam	Membutuhkan kelincahan guru mengontrol	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Numbered Head Together (Nht) Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	siklus. Subjek 30 siswa kelas VIII / IX.1 di MTs Negeri Kab. Pinrang. Observasi aktivitas dan tes kognitif.	Together (NHT)	(siklus I mencapai 70.38% dan siklus II meningkat ke 79.33%), memotong pasifitas mendengar.	berpikir kelompok kooperatif, penomoran kepala memicu tanggung jawab individu.	ketertiban kelompok-kelompok kecil di masa transisi adaptasi kelas tatap muka terbatas.	
13	Ainun & Naimi	2023	Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Ypi Al-Hidayah Lubuk Pakam	Kuantitatif, penelitian lapangan (field research). Teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.	Problem Based Learning (PBL)	Model PBL memberikan pengalaman nyata langsung dalam memecahkan masalah kehidupan nyata yang dikaitkan dengan peristiwa sejarah, meningkatkan hasil belajar kognitif.	Mengembangkan keterampilan berpikir rasional-analitis, membantu siswa menganalisis situasi sejarah, dan menjembatani teori dengan konteks riil.	Menuntut kemampuan nalar awal yang cukup tinggi dari siswa, dan siswa yang kurang terbiasa aktif dapat mengalami kesulitan mengikuti ritme pemecahan masalah.	Google Scholar & Garuda
14	Amaliati	2023	Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, kualitatif deskriptif. Subjek 31	Problem Based Learning (PBL)	Meningkatkan pemahaman siswa secara bertahap. Ketuntasan belajar klasikal dicapai secara memuaskan	Melatih siswa mandiri memecahkan masalah sejarah, merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan menyingkirkan	Memerlukan persiapan skenario kasus sejarah yang menantang dan relevan, serta pengelolaan waktu	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma Ma'arif Sidomukti Gresik	peserta didik kelas X. Tes tertulis dan lembar observasi.		pada siklus II. Mengurangi kejenuhan belajar secara drastis.	kebosanan metode ceramah.	yang ketat agar tidak molor.	
15	Amirudin et al.	2023	Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Mtsn 4 Karawang	Penelitian Tindakan Kelas (PTK), kualitatif deskriptif. Observasi keaktifan dan wawancara.	Problem Based Learning (PBL)	Model PBL terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa, mendorong mereka aktif bertanya, merumuskan masalah, dan mempresentasikan solusi kelompok.	Melatih daya nalar, kolaborasi tim, rasa percaya diri siswa saat mempresentasikan hasil analisis masalah sejarah di depan kelas.	Membutuhkan waktu yang relatif lama untuk membimbing kelompok yang lamban merumuskan solusi, serta guru harus menguasai materi secara mendalam.	Google Scholar & Garuda
16	Fakhrurraz y & Abdullah	2023	Penggunaan Model Pembelajaran Artikulasi Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Siklus I (kartu bergambar) dan Siklus II (permainan	Model Pembelajaran Artikulasi	Meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV secara drastis. Siswa lebih terampil berdiskusi kelompok berpasangan dan berani	Melatih keberanian berbicara siswa, mengasah pemahaman materi melalui aktivitas mengartikulasikan kembali (menjelaskan	Siswa yang memiliki hambatan bicara atau sangat pemalu membutuhkan pendampingan khusus agar tidak	Google Scholar

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Sejarah Kebudayaan Islam	variatif kelompok berpasangan). Wawancara, tes unjuk kerja, dokumentasi.		mengekspresikan pemahaman materi secara lisan bergantian.	ulang) ke teman sebangku.	minder, serta membutuhkan alat peraga visual yang representatif.	
17	Fika et al.	2023	Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V / Viii Di Mts Hubbul Wathan Petai	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Subjek: 1 guru SKI dan 17 siswa kelas VIII. Pengumpulan data via tes hasil belajar individual dan observasi aktivitas.	Creative Problem Solving (CPS)	Rata-rata hasil belajar siswa meningkat pesat dari pra-siklus (70.35, ketuntasan 41.18%), siklus I (70.59, ketuntasan 70.59%), hingga siklus II (81.00, ketuntasan klasikal 88.24%).	Melatih siswa berpikir logis, kreatif, dan terstruktur untuk memecahkan masalah sejarah, melipatgandakan ketuntasan hasil belajar kognitif siswa.	Membutuhkan kemampuan penalaran awal yang baik dari siswa, serta memakan alokasi waktu yang lama dalam merumuskan solusi alternatif yang kreatif.	Google Scholar & Garuda
18	Hasnarita	2023	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Menggunakan Model	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Subjek kelas VIII C. Teknik pengumpulan data via observasi	The Learning Cell (Sel Belajar)	Model ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap. Nilai rata-rata pra-siklus 49.33 (ketuntasan 23%), naik di siklus I menjadi 68.77 (ketuntasan 50%),	Sangat melatih kemandirian siswa berpasangan saling bertanya dan menjawab secara bergantian mengenai materi, meningkatkan keaktifan siswa.	Siswa yang pasif atau memiliki pemahaman materi awal yang sangat rendah dapat merasa kesulitan menyusun pertanyaan kritis	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Pembelajaran The Learning Cell Di Kelas 8 Mts Negeri 1 Palembang	aktivitas kelas dan tes hasil belajar.		and mencapai 86.17 (ketuntasan 90%) pada siklus II.		untuk pasangannya.	
19	Jumati	2023	Peningkatan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Di Man 2 Tidore	Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Observasi aktivitas kelas, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi.	Project Based Learning (PjBL) / PBL	Penerapan PBL secara bertahap meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa. Siswa belajar membuat produk sejarah secara tekun, berkolaborasi, dan saling menghargai.	Mengaitkan materi sejarah dengan realitas kehidupan nyata secara kreatif, meningkatkan partisipasi kolaboratif dan toleransi kerja kelompok.	Membutuhkan alokasi waktu pengerjaan proyek yang relatif panjang dan pengawasan yang konstan dari guru agar tidak keluar dari fokus materi.	Google Scholar & Garuda
20	Marianti & Wirdati	2023	Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Di Sdn 52 Parupuk Tabing	Kuantitatif pre-eksperimen, desain Intact-Group Comparison. Pengumpulan data via tes kognitif pretest-posttest kelas eksperimen dan kontrol.	Role Playing (Bermain Peran)	Model Role Playing terbukti sangat efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SD pada materi SKI, membuat alur peristiwa sejarah lebih mudah dipahami secara visual.	Sangat disenangi anak-anak karena belajar sambil bermain peran, merangsang daya ingat kronologis sejarah, serta melatih berbicara di depan umum.	Menuntut guru menyiapkan naskah peran yang ringkas tapi tepat sejarah, serta berisiko menyita waktu pementasan jika siswa tidak siap.	Google Scholar & Garuda
21	Monoarfa	2023	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kualitatif	Problem Based	Penerapan model PBL meningkatkan hasil belajar dan	Menggunakan masalah dunia nyata sebagai stimulus belajar nalar	Sangat membutuhkan skenario masalah	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Vii	deskriptif. Observasi aktivitas, wawancara, tes kognitif, dan dokumentasi.	Learning (PBL)	keaktifan kelas VII secara signifikan, siswa terampil memecahkan masalah sejarah secara berkelompok.	kritis, melatih siswa mandiri merumuskan solusi, dan mendemonstrasikan pemahaman otentik.	sejarah yang representatif dari guru, beberapa kelompok siswa yang lamban membutuhkan bimbingan intensif.	
22	Munawir et al.	2023	Pemanfaatan Peta Konsep Dengan Model Kooperatif Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah	Pendekatan deskriptif kualitatif, bersumber dari data penelitian tindakan kelas sebelumnya di kelas V MI Sunan Kalijaga Malang.	Model Kooperatif dengan Peta Konsep	Pemanfaatan peta konsep terintegrasi model kooperatif melatih siswa aktif berkolaborasi membangun pengetahuan sejarah, memotong kejenuhan metode ceramah.	Menstimulasi kerja sama kooperatif kelompok heterogen, membantu visualisasi bagan konsep sejarah, serta meningkatkan keaktifan belajar klasikal.	Siswa membutuhkan spidol/kertas karton untuk menggambar peta konsep bersama, serta waktu penyusunan bagan konsep memakan jam pelajaran.	Google Scholar
23	Naimah et al.	2023	Implementasi Model Pembelajaran Numbered Head Together Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah	Eksperimen Quasy Experimental Design (pretest-posttest control group). Populasi kelas X. Tes 20 soal PG, uji	Numbered Head Together (NHT)	NHT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Rata-rata pretest eksperimen 66.11 meningkat tajam setelah treatment. Sig. (2-	Memotivasi semua siswa aktif berdiskusi kelompok, melatih kebersamaan emosional-sosial, penomoran kepala acam memicu tanggung jawab individu.	Memerlukan kelincahan guru dalam membagi tugas dan memanggil nomor kepala agar seluruh nomor berkesempatan tampil merata.	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Kebudayaan Islam Di Ma Cendekia Bangsa	paired sample t-test (SPSS).		tailed) $0.000 < 0.05$ (H_0 ditolak).			
24	Nurlaida	2023	Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Materi Tradisi Masyarakat Arab Sebelum Islam Kelas Iii Mis Ypui Al Ikhwan Topoyo	Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek kelas III MIS YPUI Al Ikhwan (20 siswa). Tes, observasi, dokumentasi.	Project Based Learning (PjBL)	Berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara tuntas melalui pembuatan proyek kliping sejarah secara berkelompok.	Sangat membantu siswa memahami materi yang abstrak melalui representasi visual konkret kliping sejarah buatan sendiri.	Siswa kelas III masih membutuhkan bimbingan intensif menggunakan gunting dan lem; waktu pembuatan proyek rawan melorot.	Google Scholar & Garuda
25	Pratiwi & Herni	2023	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Writing In The Here And Now Terhadap Kemampuan Mengingat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Kuantitatif, Quasi Experimental Design (kelas eksperimen vs kelas kontrol), pre-test dan post-test. Analisis data via SPSS.	Model Pembelajaran Writing in the Here and Now (Menulis di Sini dan Sekarang)	Uji t berpasangan menunjukkan pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran Writing in the Here and Now terhadap kemampuan mengingat jangka panjang siswa.	Mendorong siswa aktif merenungkan, menganalisis, and menuangkan pemahaman sejarah dalam tulisan kontekstual yang relevan.	Sangat tergantung pada keterampilan penulisan awal siswa; siswa tingkat dasar yang lambat menulis membutuhkan pendampingan ekstra.	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
26	Rokhmah	2023	Penerapan Model Pembelajaran Window Shopping Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Fathu Makkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tiga siklus. Subjek 35 siswa kelas X MIPA 6 MAN 2 Banjarnegara. Observasi, wawancara, tes pilihan ganda (10 nomor).	Window Shopping (Belanja di Jendela)	Berhasil meningkatkan rata-rata belajar (siklus I 76.29, siklus II 83.00, siklus III 88.43) and ketuntasan klasikal (siklus I 71.43%, siklus II 85.71%, siklus III 100%).	Sangat seru dan interaktif; siswa berkunjung ('belanja') ke pajangan materi kelompok lain dan melakukan tanya-jawab tutor sebaya yang aktif.	Kondisi kelas rawan berdesakan saat siswa berputar mengunjungi stan kelompok lain, membutuhkan ruang yang cukup lapang.	Google Scholar & Garuda
27	Sopian & Sofiani	2023	Implementasi Model Pembelajaran Picture And Picture Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Eksperimen kuantitatif, rancangan pre-eksperimen. Populasi 18 siswa kelas VII MTs YPPI Bengkalis. Analisis data via uji-t (SPSS).	Picture and Picture	Penerapan model Picture and Picture berjalan dengan baik, secara signifikan menaikkan skor kognitif hasil tes belajar siswa antara pre-test dan post-test.	Menggunakan gambar konkret peristiwa sejarah yang diurutkan secara logis, merangsang daya ingat visual dan kognitif kronologis siswa secara efektif.	Guru harus menyiapkan media cetak gambar yang besar dan berkualitas visual baik, memakan waktu persiapan yang cukup menyita.	Google Scholar & Garuda
28	Adawiyah & Fahrinawati	2024	Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Sejarah	Kuantitatif Eksperimental, True Experimental Design	Index Card Match (ICM)	Ada pengaruh signifikan. Hasil belajar kelas eksperimen (rata-rata posttest 75.45) lebih	Sangat menyenangkan, mengajak siswa aktif bergerak, melatih daya ingat cepat, dan	Memerlukan persiapan kartu soal dan jawaban yang seimbang oleh guru, serta	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Kebudayaan Islam Mts Assunniyyah	(Posttest-Only Control Design). Sampel kelas VII E (eksperimen, 22 siswa) & VII D (kontrol, 20 siswa).		tinggi secara signifikan dibanding kelas kontrol (60.70). Thitung (15.63) > Ttabel (2.02).	menguji pemahaman materi yang telah diajarkan secara interaktif.	kondisi kelas berisiko menjadi gaduh jika tidak dikelola dengan ketat.	
29	Anam et al.	2024	Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Learning Type Jigsaw Di Ma Nurul Ichsan Yosowilangun Lumajang	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Subjek 25 siswa kelas X. Tes hasil belajar and observasi aktivitas.	Kooperatif tipe Jigsaw	Berhasil meningkatkan hasil belajar SKI secara klasikal. Nilai rata-rata siswa naik dari 72.1 menjadi 78.7, dan ketuntasan belajar meningkat dari 47% menjadi 82% pada siklus II.	Melatih kerja sama kelompok heterogen, menghilangkan sifat pasif individu, serta menuntut siswa menguasai sub-materi sebagai 'tutor sebaya' bagi rekannya.	Sangat tergantung pada kesiapan 'kelompok ahli' dalam memahami materi; jika kelompok ahli salah paham, penyebaran informasi ke kelompok asal akan keliru.	Google Scholar & Garuda
30	Bunyamin	2024	Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Subjek 35 peserta didik kelas XI. Data	Group Investigation (GI)	Hasil belajar peserta didik meningkat signifikan pada siklus II. Model GI berhasil melibatkan siswa secara aktif	Sangat baik untuk melatih kemandirian akademis, kerja sama tim (gotong royong), kemampuan investigasi/riset	Tahap investigasi mandiri kelompok memakan waktu yang sangat lama, guru harus memonitoring	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma Guppi Samata Gowa	dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi.		dalam menginvestigasi sub-materi dakwah Rasulullah, mendiskusikannya, dan menyusun laporan kelompok.	pustaka, dan keterampilan presentasi.	setiap kelompok secara ketat agar diskusi tetap fokus.	
31	Hakim & Fahrurrozi	2024	Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Mts Negeri 1 Lombok Barat Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Kuantitatif, Quasi Eksperimen, One Group Pretest-Posttest Design. Sampel kelas VII-A (32 siswa) non-acak. Paired Sample t-test (SPSS).	Team Quiz (Kuis Tim)	Berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Nilai rata-rata pretest 52.50 meningkat tajam menjadi 82.81 pada posttest (selisih mean 30.31). Sig 0.00 < 0.05.	Membangkitkan motivasi dan kerja sama tim secara menyenangkan melalui kompetisi akademik kuis antarkelompok yang sportif.	Kondisi kelas rentan menjadi terlalu bising dan kompetitif secara berlebihan jika guru kurang tegas memandu jalannya turnamen kuis.	Google Scholar & Garuda
32	Ilma et al.	2024	Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Metode kombinasi (Mixed Method) / kuasi-eksperimen. Pretest-posttest control group design. Analisis data	Quantum Teaching (TANDUR)	Penerapan Quantum Teaching berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar. Nilai rata-rata posttest eksperimen (85.24) lebih tinggi dibanding kontrol	Sangat dinamis, menarik perhatian visual-auditori siswa melalui kerangka TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan,	Guru dituntut kreatif merancang yel-yel, lagu, atau perayaan belajar yang kontekstual, membutuhkan suasana kelas yang ekspresif.	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Di Mts Negeri 2 Bangka	menggunakan SPSS.		(80.24). Sig. (2-tailed) 0.002 < 0.05.	Ulangi, Rayakan), siswa antusias.		
33	Jumati	2024	Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Berbasis Digital Di Man 2 Kota Tidore	Research and Development (R&D) dengan tiga siklus intervensi kelas. Pengumpulan data via observasi, wawancara mendalam, and dokumen. Triangulasi metode.	Model Pembelajaran Digital (TPACK)	Berhasil mengembangkan model pembelajaran SKI berbasis digital yang efektif, menarik, dan relevan dengan industri 4.0. Hasil kuis dan proyek digital siswa naik signifikan.	Meningkatkan literasi teknologi siswa, mempermudah akses rujukan sejarah digital, menyajikan animasi kisah perjuangan Islam yang interaktif dan kontekstual.	Sangat memerlukan kesiapan infrastruktur laboratorium komputer/akses internet madrasah, serta kesiapan literasi digital guru.	Google Scholar & Garuda
34	Mufarroha h & Arifuddin	2024	Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Xii Di Ma Darut Taqwa	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Subjek 19 siswa kelas XII IPS (14 laki-laki, 5 perempuan). Observasi keaktifan, tes hasil belajar, angket respon.	Index Card Match (ICM)	Keaktifan siswa naik dramatis (kondisi awal 42.11%, siklus I 66.92%, siklus II 83.16%). Ketuntasan klasikal hasil belajar meroket (kondisi awal 15.79% tuntas, siklus I 47.37% tuntas, siklus II 84.21% tuntas).	Sangat efektif mengatasi kelas yang lesu dan monoton, memacu siswa aktif bergerak mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban secara seru.	Kondisi kelas rawan menjadi riuh rendah dan tidak terkendali jika pengelolaan ketertiban kelas dari guru kurang maksimal.	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
35	Oktavia et al.	2024	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Kuantitatif, Kuasi-Eksperimen (Quasi Experimental), kelompok non-acak. Analisis deskriptif kuantitatif.	Kooperatif tipe Think Pair Share (TPS)	Model TPS berpengaruh positif meningkatkan hasil belajar siswa yang sebelumnya berada di batas KKM, mengubah kelas menjadi lebih menyenangkan.	Memberikan waktu berpikir mandiri sebelum berpasangan dan berbagi, meningkatkan rasa percaya diri sosial siswa secara bertahap.	Siswa pemalu membutuhkan motivasi kuat untuk berani berbagi ide (share), pembagian pasangan heterogen membutuhkan kecermatan guru.	Google Scholar & Garuda
36	Purwaningrum et al.	2024	Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Kuantitatif deskriptif. Observasi keaktifan kelas, angket respon, and tes pemahaman konsep.	Problem Based Learning (PBL)	Model PBL terbukti efektif meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan pemahaman konsep siswa dalam mengkaji dakwah Wali Songo secara kontekstual.	Mengaitkan materi sejarah yang padat dengan situasi riil masyarakat, melatih pemecahan masalah kolaboratif.	Memerlukan persiapan skenario masalah sejarah yang representatif, serta alokasi waktu diskusi yang panjang.	Google Scholar & Garuda
37	Putri et al.	2024	Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada	Kuantitatif Eksperimen, Randomized Control Group Posttest Only Design. Sampel purposif	Value Clarification Technique (VCT / Teknik Klarifikasi Nilai)	Model VCT efektif meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif siswa secara signifikan (t-hitung > t-tabel), mempermudah	Sangat unggul dalam membimbing aspek afektif (sikap), membantu siswa mengklarifikasi, memilih, dan	Memerlukan keahlian memandu diskusi nilai yang dinamis dari guru, siswa dituntut berani mengemukakan	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	(eksperimen kelas VIII E, kontrol kelas VIII C). Uji-t (SPSS).		internalisasi nilai sejarah.	menginternalisasi nilai moral tokoh sejarah.	kepribadian secara terbuka.	
38	Ramadaya ni & Hasibuan	2024	Upaya Meningkatkan Kreatifitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Story Board Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, kualitatif-komparatif. Observasi aktivitas kreativitas gambar-cerita.	Model Pembelajaran Story Board (Papan Cerita)	Berhasil meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa secara bertahap. Ketuntasan klasikal naik dari pretest (36%), siklus I (67%), hingga siklus II (100%).	Siswa sangat antusias menggambar dan menceritakan bagan sejarah (belajar sambil bermain), memicu keseimbangan fungsi otak kiri dan kanan.	Membutuhkan spidol/pensil warna dan kertas yang memadai, serta rawan memakan waktu jika siswa terlalu fokus menggambar detail fiksi.	Google Scholar & Garuda
39	Ramli	2024	Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Di Min 2 Kolaka	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Subjek 28 peserta didik kelas III Al-Ghafur. Tes evaluasi kognitif individual.	Kooperatif tipe Group Investigation (GI)	Penerapan model GI berhasil meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas III secara klasikal melampaui indikator keberhasilan KKM 73.	Melatih kerja sama (gotong royong) khas budaya nasional, keaktifan memecahkan masalah sub-materi secara berkelompok mandiri.	Siswa kelas III masih membutuhkan bimbingan investigasi yang sangat terarah dari guru agar tidak bingung mencari rujukan.	Google Scholar & Garuda
40	Saleh et al.	2024	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua	Kooperatif tipe Two Stay Two Stray	Berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara	Melatih kerja sama kelompok heterogen, struktur bertamu	Membutuhkan pembagian waktu bertamu dan	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	siklus. Subjek siswa kelas XI IPA MA Ponpes Nurul Ikhwan Maros. Observasi, kuesioner, dokumentasi literatur.	(TSTS / Dua Tinggal Dua Bertamu)	signifikan di siklus II setelah sebelumnya banyak siswa berada di bawah KKM pada siklus I.	(stray) memicu keaktifan bertukar informasi sejarah secara adil and seru.	tinggal yang presisi dari guru agar tidak memakan banyak waktu pelajaran reguler.	
41	Sari & Sabariah	2024	Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart (perencanaan, tindakan, observasi, refleksi).	Kooperatif tipe Jigsaw	Penerapan model Jigsaw berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa secara bertahap dalam satu siklus tindakan nyata.	Pembelajaran menjadi dinamis dan interaktif, menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama terhadap penguasaan sub-materi.	Siswa yang kurang aktif cenderung pasif di kelompok asal jika kelompok ahli tidak menyampaikan materi dengan komunikatif.	Google Scholar & Garuda
42	Syahputra et al.	2024	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, subjek 17 siswa kelas VIII 1. Observasi keaktifan siswa (lembar	Kooperatif tipe Jigsaw	Keaktifan siswa naik pesat. Pra-siklus keaktifan 41.25%, siklus I 61.25%, siklus II 82.50%, dan siklus III mencapai 95.00% keaktifan sangat memuaskan.	Siswa menjadi sangat aktif berkomunikasi dan berdiskusi, menghilangkan kebiasaan mengobrol di luar pelajaran, melatih kepemimpinan siswa.	Memerlukan persiapan alokasi waktu yang terukur agar tahap diskusi tidak berantakan, pembagian kelompok heterogen	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
				observasi), dokumentasi.				memerlukan ketelitian guru.	
43	Usman et al.	2024	Pengaruh Model Pembelajaran Contextuan Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas Xi Man 1 Garut	Kuantitatif deskriptif pendekatan survey. Sampel 10% (35 siswa) random sampling. Angket motivasi, wawancara. Analisis uji validitas, reliabilitas, determinasi.	Contextual Teaching and Learning (CTL)	Penerapan CTL berkategori "Sangat Baik" (rata-rata 87%). CTL menghubungkan materi sejarah dengan realitas sosial sehari-hari siswa, meningkatkan motivasi secara drastis.	Mengaitkan peristiwa sejarah masa lampau dengan kehidupan sehari-hari siswa, kerja kelompok memecahkan masalah (96% siswa merasa terbantu).	Guru harus pandai menghubungkan silsilah sejarah masa lalu dengan fenomena sosial kontemporer secara logis dan islami agar relevan.	Google Scholar & Garuda
44	Usman et al.	2024	Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Madrasah Aliyah Garut	Kuantitatif (Quasi Experimental), pretest-posttest control group design. SPSS uji t post-test.	Teams Games Tournament (TGT)	Uji t post-test diperoleh signifikansi $p > 0.05$. Secara statistik tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen TGT dan kontrol tradisional di sekolah tersebut.	Meningkatkan keaktifan berpartisipasi dan kegembiraan siswa saat bermain game akademik secara langsung.	Memerlukan waktu persiapan kartu kuis/tournament yang matang, serta berisiko bias jika siswa hanya fokus pada permainan (game) daripada esensi akademik materi sejarah.	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
45	Akbar & Jasiah	2025	Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Kuantitatif Eksperimental, Pre-Experimental Design dengan rancangan One-Group Pretest-Posttest Design.	Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Pengalaman)	Penerapan Experiential Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menganalisis peristiwa sejarah.	Siswa belajar secara mendalam melalui refleksi pengalaman langsung, membantu menepis kebiasaan belajar SKI yang sekadar menghafal tahun dan tokoh.	Memerlukan rancangan aktivitas pengalaman (simulasi/studi kasus) yang matang serta waktu pelaksanaan yang lebih longgar dibanding metode biasa.	Google Scholar & Garuda
46	Azizsam	2025	Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Daar El-Qolam Gintung Jayanti	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Pengumpulan data melalui observasi kelas, tes pemahaman, dan wawancara.	Inquiry-Based Learning (Inkuiri)	Model inkuiri terbukti efektif meningkatkan pemahaman mendalam siswa tentang peristiwa sejarah dan peradaban Islam melalui proses bertanya, bereksplorasi, dan menemukan sendiri.	Mengembangkan nalar kritis, rasa ingin tahu ilmiah, kemandirian siswa mencari rujukan sejarah, serta keterampilan berkolaborasi dalam kelompok.	Membutuhkan bimbingan intensif dari guru agar langkah penemuan tidak menyimpang dari fakta sejarah, serta membutuhkan waktu lebih lama dibanding metode langsung.	Google Scholar & Garuda
47	Fauziah & Fadilah	2025	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe	Kuantitatif deskriptif, kuesioner,	Kooperatif tipe Think	Penerapan model kooperatif tipe TPS berpengaruh positif	Memberikan waktu berpikir mandiri (think) sebelum	Apabila jumlah siswa ganjil, pembagian	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Think Pair Share Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Darul Asyiqin	observasi, wawancara, studi dokumentasi. Sampel jenuh/sensus berjumlah 87 orang siswa kelas VII & VIII.	Pair Share (TPS)	secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (rata-rata indikator tertinggi pada rasa senang berdiskusi).	bertukar pikiran berpasangan (pair) dan berbagi di kelas (share), menumbuhkan rasa percaya diri sosial siswa.	berpasangan menjadi terhambat; siswa yang pandai rentan mendominasi pembicaraan dibanding pasangannya yang pasif.	
48	Firnanda et al.	2025	Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Man 1 Makassar	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif-partisipatif dua siklus. Subjek siswa kelas X MAN 1 Makassar. Observasi aktivitas and angket motivasi.	Project Based Learning (PjBL) / PBL	Penerapan PjBL meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X secara signifikan. Siswa aktif berkolaborasi membuat produk kreatif kelompok (seperti pameran/bagan sejarah) lewat undian tema.	Pembelajaran menjadi dinamis, kontekstual, melatih kerja sama tim, kreativitas pembuatan karya, dan mereduksi kebosanan metode ceramah konvensional.	Memerlukan kesiapan media digital/fasilitas pendukung pembuatan proyek, serta kontrol waktu yang prima agar pengerjaan proyek tidak melebihi jadwal.	Google Scholar & Garuda
49	Hafiza & Ramayani	2025	Penerapan Model Pembelajaran Reflektif Untuk Meningkatkan Kemampuan	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Pengumpulan	Model Pembelajaran Reflektif	Meningkatkan kemampuan berpikir kritis (analitis-evaluatif) siswa secara bertahap.	Membantu internalisasi nilai karakter perjuangan Islam, melatih kepekaan analisis	Memerlukan kemampuan guru memantik nalar siswa secara sabar lewat pertanyaan	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	data melalui tes hasil belajar berupa soal uraian/kasus, wawancara, dan dokumentasi.		Siswa mampu menghubungkan pelajaran sejarah masa lalu dengan hikmah moral kehidupan kontemporer.	evaluatif siswa terhadap teks sejarah, serta menjauhkan metode hafalan pasif.	reflektif, beberapa siswa yang pasif berisiko kesulitan mengutarakan opini reflektif.	
50	Indriyani et al.	2025	Dampak Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Canva Terhadap Peningkat Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Man 1 Kota Cirebon	Kuantitatif, kuasi eksperimen, pretest-posttest control group design. Subjek kelas X (eksperimen 36 siswa, kontrol 31 siswa). Uji-t sampel independen.	Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Canva	Terdapat pengaruh positif signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa (sig. 2-tailed 0.017 < 0.05). Kelas eksperimen meraih rata-rata pascates lebih tinggi.	Canva mempermudah penyajian visual masalah sejarah yang kompleks, melatih kerja sama tim menyusun infografis/presentasi solusi masalah sejarah.	Memerlukan perangkat gawai/laptop dan literasi digital dasar dari siswa untuk mengoperasikan aplikasi Canva secara berkelompok.	Google Scholar & Garuda
51	Julianti & Junaidi	2025	Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus.	Mind Mapping (Peta Pikiran)	Penerapan Mind Mapping berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif	Sangat efektif merangkum materi sejarah yang panjang lebar menjadi	Membutuhkan waktu untuk menggambar dan mewarnai peta	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
			Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Smkn 1 Lhokseumawe	Pengumpulan data via tes kognitif (pre-test/post-test) and observasi aktivitas.		secara tuntas, menyederhanakan materi sejarah yang padat informasi, dan meningkatkan keaktifan menggambar peta pikiran.	visualisasi kata kunci yang mudah diikuti, memicu kreativitas otak kanan siswa.	konsep, serta siswa yang kurang terimpl menggambar membutuhkan bimbingan tersendiri.	
52	Munawaroh et al.	2025	Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Student Facilitator And Explaining Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Iv Min 2 Bandar Lampung	Kuantitatif deskriptif analitis, pengumpulan data via angket/kuesioner motivasi belajar, analisis statistik.	Student Facilitator and Explaining (SFE)	Berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa (rata-rata motivasi kelas SFE sebesar 73.58, lebih tinggi dibanding kelas Mind Mapping yang sebesar 68.50).	Melatih siswa berani tampil menerangkan bagan/peta konsep buatan sendiri ke depan kelas, meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan aktif.	Siswa yang kurang menguasai materi atau pemalu dapat merasa tertekan saat ditunjuk menerangkan, sedangkan siswa lain berisiko kurang menyimak.	Google Scholar & Garuda
53	Muslimah & Nashir	2025	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Al-Islam Jamsaren Surakarta	Deskriptif kuantitatif jenis korelasional. Populasi 279 siswa, sampel 74 siswa diambil secara simple random sampling.	Project Based Learning (PBL)	Koefisien korelasi kuat (0.842) namun p-value 0.756 (>0.05) menunjukkan hubungan tersebut secara statistik tidak signifikan. Hasil belajar tinggi justru	Melatih kreativitas pembuatan produk sejarah bernilai seni (seperti pameran), melatih kemandirian kelompok berproses.	PBL tidak serta merta menaikkan hasil belajar kognitif tertulis secara signifikan jika siswa kurang siap berkolaborasi secara mendalam.	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
				Angket tertutup skala Likert, analisis statistik.		dipengaruhi kesungguhan menyimak metode ceramah di sekolah tersebut.			
54	Ningsih et al.	2025	Model Pembelajaran Kreatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Al Hikmah	Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data kualitatif via observasi, wawancara mendalam, and pretest/posttest.	Model Pembelajaran Kreatif (Marketplace Activity)	Penerapan metode Marketplace Activity terbukti efektif meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, dan hasil belajar kognitif siswa dalam satu siklus tindakan.	Menciptakan simulasi pasar akademis yang seru; siswa aktif 'menjual' informasi sejarah dan 'membeli' informasi sejarah dari stan kelompok lain.	Membutuhkan ruang kelas yang cukup lapang agar stan kelompok tidak berdesakan, serta berisiko bising dan sulit dikendalikan guru.	Google Scholar & Garuda
55	Nur & Dahrianti	2025	Enhancing Ski Learning Outcomes Through Cooperative Learning Model At Mis Ath-Thalibiin Nanga Pinoh	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Pengumpulan data menggunakan soal evaluasi kognitif, observasi keaktifan kelompok.	Cooperative Learning Model (Pembelajaran Kooperatif)	Penerapan pembelajaran kooperatif memiliki dampak positif signifikan meningkatkan keterlibatan aktif siswa, kolaborasi diskusi kelompok, dan ketuntasan hasil belajar klasikal.	Meningkatkan keterampilan sosial siswa, memacu keaktifan bertanya, serta menepis kebiasaan belajar sejarah secara pasif mendengarkan ceramah.	Tantangan berupa pengelolaan waktu diskusi kelompok agar tidak molor, serta penanganan kelompok yang anggotanya pasif.	Google Scholar & Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Model Pembelajaran	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan / Tantangan Model	Indeks Artikel
56	Nur'azizah et al.	2025	Efektivitas Model Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam	Kuantitatif, Kuasi-Eksperimen (Quasi Experimental), pretest-posttest group design. Uji t berpasangan.	Model Pembelajaran Audio Visual	Nilai rata-rata posttest siswa secara signifikan lebih tinggi dibanding pretest, membuktikan efektivitas visual dalam meningkatkan pemahaman tokoh sejarah.	Menarik perhatian visual dan auditori siswa, mempermudah visualisasi peristiwa sejarah masa lalu yang jauh secara interaktif.	Membutuhkan ketersediaan proyektor dan listrik yang stabil, serta video pembelajaran yang valid secara konsep.	Google Scholar & Garuda
57	Sari et al.	2025	Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data via observasi, wawancara, dokumentasi, and tes hasil belajar.	Kooperatif tipe Jigsaw	Penerapan model Jigsaw secara signifikan menaikkan hasil belajar siswa kelas X MA Syekh Yusuf Gowa. Siswa lebih senang belajar aktif dibanding metode ceramah.	Meningkatkan ketuntasan belajar secara klasikal, melatih kerja sama tim heterogen, dan merangsang kemitraan akademis yang akrab.	Guru harus membagi porsi materi diskusi secara merata agar tidak timbul kebingungan di kelompok asal.	Google Scholar & Garuda

2. Media Pembelajaran

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
1	Riza Faishol, Ahmad Izza Muttaqin & Mohammad Afton Fahmi Prayogie	2021	Penggunaan Media Pembelajaran Film Dokumenter Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII C	Film Dokumenter	Kuantitatif Deskriptif	Menerapkan film dokumenter melalui proyektor mempermudah siswa kelas VIII C memahami dan menghafal materi dinasti Islam (Ayyubiyah), membangkitkan minat belajar agar tidak jenuh, serta membantu siswa mencapai KKM nilai 7.	Menyajikan cuplikan sejarah yang otentik dan realistis melalui film dokumenter, sangat membantu ingatan visual siswa kelas VIII C dalam mengidentifikasi peristiwa sejarah.	Durasi film dokumenter yang relatif panjang rentan memicu kebosanan jika guru tidak menyelinginya dengan metode tanya jawab aktif.	Google Scholar, Garuda
2	Rizqy Rizal Fanani, Atabik Patoni, Heru Wijayanto	2021	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Aplikasi Android	Research and Development (R&D - 4D)	Media divalidasi ahli materi 87%-93,7% (Sangat Layak), ahli media 83,6%-89,1% (Layak). Nilai rata-rata kelompok eksperimen kelas IV meningkat dari 65,74 menjadi 73,15, membuktikan peningkatan hasil belajar siswa.	Media mobile portabel divalidasi sangat layak oleh validator materi (87%-93,7%) dan ahli media (83,6%-89,1%), efektif meningkatkan nilai belajar kelas VIII.	Adanya potensi gangguan konsentrasi belajar karena notifikasi dari aplikasi lain atau media sosial saat menggunakan smartphone pribadi siswa.	Google Scholar, Garuda
3	Ingenura Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiani,	2021	Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran	Komik	Research and Development (R&D)	Media komik divalidasi sangat valid oleh ahli media (78%) dan	Komik divalidasi sangat valid (ahli media 78%, bahasa 84%) dan didesain	Kurang memfasilitasi siswa dengan tipe gaya belajar	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
	Aina'ul Mardiyah		Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis			bahasa (84%). Hasil evaluasi kognitif menunjukkan 60% kelas eksperimen mencapai keterampilan berpikir kritis sangat baik (nilai post-test 80-100) dibanding kontrol (24%).	khusus secara terstruktur untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa.	auditori murni jika guru tidak membimbingnya dengan penjelasan narasi secara lisan.	
4	Sumarlia et al.	2021	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Prezi	Research and Development (R&D)	Hasil validasi divalidasi sangat layak oleh ahli media (89%) dan ahli materi (80%). Hasil uji respon siswa kelas VII mencapai kategori layak sebesar 71%, serta berhasil meningkatkan minat belajar siswa sebesar 72%.	Efek transisi perbesaran layar (zooming) khas Prezi memudahkan siswa memetakan kronologi linier masa kejayaan peradaban Islam secara sistematis.	Transisi gerak dinamis Prezi dapat memicu keluhan pusing bagi sebagian siswa jika penataan alur kanvas terlalu berdekatan.	Google Scholar, Garuda
5	Amaliyatul Ulya, Ahmad Arifi	2021	Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan	Quizizz	Kuantitatif Eksperimen	Rata-rata kelompok eksperimen (Quizizz) meningkat signifikan dari pretest 71,88 menjadi posttest 83,71 (100% siswa tuntas KKM), jauh melampaui kelas	Penerapan kuis game Quizizz memacu semangat kompetisi positif siswa, mendorong rata-rata posttest kelas eksperimen secara signifikan.	Siswa yang mengalami hambatan jaringan internet seluler di sekolah akan tertinggal dalam perolehan papan skor (	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
			Hasil Belajar Siswa			kontrol konvensional yang memperoleh nilai posttest sebesar 77,33.		*leaderboard*) waktu nyata.	
6	Saeu Abas & Euis Winda Lestari	2022	Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Blogging (Vlog)	Vlog (Video Blogging)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MA Al-Hidayah Sindangkasih secara signifikan dari sebelum tindakan (nilai 80-89 adalah 0% siswa) menjadi sesudah tindakan siklus II (nilai 80-89 adalah 65% siswa, nilai 90-100 mencapai 16% siswa).	Sangat kontekstual bagi generasi muda (vlogging). Hasil tindakan kelas membuktikan peningkatan signifikan siswa kelas XI MA Al-Hidayah (nilai 80-89 meningkat dari 0% menjadi 65%).	Memerlukan keterampilan mengedit video bagi guru, serta kesiapan kuota internet siswa untuk mengunduh vlog pembelajaran.	Google Scholar, Garuda
7	Asmawati	2022	Pengembangan Media Wayang pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI	Wayang	Research and Development (R&D - Four-D)	Pengembangan media Wayang divalidasi sangat layak oleh ahli materi (98,60%) dan ahli media (97,05%), serta mendapatkan respon siswa pada uji coba skala besar kelas IV MIN 2 Barito Utara	Menghidupkan kearifan lokal wayang untuk pembelajaran sejarah, divalidasi sangat layak oleh ahli media (97,05%) dan materi (98,60%), serta disukai siswa kelas IV MI (94,11%).	Pembuatan media fisik wayang membutuhkan waktu, biaya, dan keterampilan artistik guru, serta jangkauan interaksi terbatas di sekitar panggung.	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
						sebesar 94,11% (Sangat Baik).			
8	Erfandi & Muh Tahir Arfah	2022	Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs DDI Walimpong	Video Animasi	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penggunaan media animasi video berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs DDI Walimpong hingga 90% (observasi) dan respon kuesioner siklus II mencapai 93%, mengatasi kejenuhan siswa secara efektif.	Berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs DDI Walimpong secara signifikan melalui visualisasi tokoh peradaban SKI yang dinamis.	Memerlukan manajemen waktu yang ketat agar pemutaran video tidak menyita seluruh alokasi waktu diskusi kelompok dan tanya jawab.	Google Scholar, Garuda
9	Zumrotul Fauziah et al.	2022	Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Android di Madrasah Tsanawiyah	Aplikasi Android	Research and Development (R&D)	Berhasil mempermudah akses belajar mandiri siswa kelas VII, visualisasi dan kuis interaktif berjalan fungsional tanpa error. Membantu mengatasi hambatan guru dan peserta didik dalam literasi teknologi digital.	Meningkatkan efisiensi belajar mandiri siswa kelas VII MTs melalui tata visual yang intuitif serta integrasi kuis interaktif yang berjalan dengan lancar.	Memerlukan optimasi ukuran layar (*screen scaling*) agar visualisasi menu aplikasi tetap presisi di berbagai jenis resolusi smartphone siswa.	Google Scholar, Garuda
10	Siti Muawanatul Hasanah, Dana	2022	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif	Interactive Slide (Ispring Pro)	Kuantitatif Eksperimen	Media interaktif Ispring Pro terbukti meningkatkan	Slide pembelajaran dengan navigasi interaktif Ispring	Membutuhkan lisensi berbayar untuk penggunaan	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
	May Syaroh Cahya Ningrum		Berbasis Ispring Pro Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Diponegoro Jatikerto Malang			prestasi belajar dengan rata-rata prestasi kelas eksperimen VII A mencapai 82 dan kelas VII B mencapai 74. Uji statistik SPSS menunjukkan hasil signifikan ($p < 0.05$).	Pro terbukti nyata meningkatkan prestasi hasil belajar siswa kelas VII MTs Diponegoro Jatikerto Malang.	penuh fitur Ispring Suite serta instalasi perangkat komputer yang mumpuni saat tahap pembuatan.	
11	Hermansah	2022	Dampak Penggunaan Media Berbasis Android dalam Aktivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Aplikasi Android	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Menerapkan media aplikasi Android di kelas IX MTs Al-Ma'arif Cilageni berhasil meningkatkan keterlibatan aktivitas belajar siswa secara signifikan dari kondisi awal (37,62%) menjadi 76,16% pada tindakan Siklus II.	Meningkatkan keaktifan, interaksi, dan aktivitas belajar siswa kelas IX MTs Al-Ma'arif secara nyata melalui format pembelajaran mobile yang praktis.	Memerlukan pengawasan guru agar penggunaan gawai di kelas tetap fokus pada materi pembelajaran SKI dan tidak disalahgunakan siswa.	Google Scholar, Garuda
12	Prasetyo, B., & Jannah, L. M.	2022	Manajemen Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mata Pelajaran Sejarah	Video / Audio Visual	Kuantitatif Eksperimen (Quasi Experimental)	Penerapan media audio-visual menghasilkan rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih unggul secara signifikan (87,10	Uji kuantitatif empiris membuktikan pencapaian rata-rata posttest kelas eksperimen berbasis video sejarah jauh	Memerlukan pengawasan kelas yang ketat agar siswa yang duduk di barisan belakang tidak kehilangan fokus	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
			Kebudayaan Islam Kelas XI MAN 03 Bantul			dengan total nilai 2700) dibandingkan kelas kontrol metode konvensional (71,29 dengan nilai 2210).	lebih unggul daripada kelas kontrol.	selama proses pemutaran video.	
13	Wardhana Teguh Syach Putra et al.	2022	Desain Media Pembelajaran Game Edukasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MAN Sibolga	Game Edukasi (SAC)	Research and Development (R&D)	Media game edukasi berbasis Android divalidasi sangat layak dengan indeks Aiken's V mencapai 0,84. Pengujian kepraktisan dari guru dan efektivitas dari respon siswa kelas X menunjukkan skor sangat tinggi (Sangat Efektif).	Media game Android divalidasi sangat layak (indeks Aiken's V 0,84), efektif meningkatkan daya tarik belajar sejarah bagi siswa kelas X SMA/MA.	Memerlukan ruang penyimpanan memori (storage) yang cukup longgar pada gawai masing-masing siswa untuk instalasi berkas game (.apk).	Google Scholar, Garuda
14	Ahmad Dori Pelita Ansara et al.	2023	Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Android Menggunakan Software Smart App Creator (SAC) di MAN 1 Bukittinggi	Android (Smart Apps Creator)	Research and Development (R&D ADDIE)	Aplikasi mobile Android dinyatakan sangat valid oleh ahli materi (80%) dan ahli media (82%), serta terbukti "Sangat Efektif" meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI dengan rata-rata skor G-score mencapai 0,94.	Aplikasi offline portabel divalidasi sangat valid (ahli media 82%, ahli materi 80%) dan terbukti 'Sangat Efektif' meningkatkan hasil belajar kelas XI dengan rata-rata G-score 0,94.	Membutuhkan perangkat gawai Android yang kompatibel dan pengetahuan teknis dalam pengoperasian software SAC selama proses perancangan.	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
15	Wiwit Aprilia, M. Jamhuri, Achmad Yusuf, Muhammad Nur Hadi	2023	Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sma Ma'arif Nu Pandaan	Web Wordwall	Penelitian Tindakan Kelas (PTK - Kemmis & McTaggart)	Penerapan media Wordwall berhasil meningkatkan motivasi belajar dari 50,37% (pra-siklus) menjadi 83,89% (siklus II), serta rata-rata hasil belajar dari 70 (ketuntasan 44,44%) menjadi 97,83 (ketuntasan 97,22% pada siklus II).	Meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Ma'arif NU secara drastis (dari 50,37% ke 83,89%) dan rata-rata hasil belajar kognitif meningkat menjadi 97,83 (ketuntasan 97,22%).	Ketergantungan yang sangat mutlak pada kestabilan koneksi internet sekolah untuk mengakses platform kuis web Wordwall secara bersamaan.	Google Scholar, Garuda
16	Naufal Dhiyaa'ulhaq & Afif Kholisun Nashoih	2023	Pengembangan Video Animasi Berbasis Doratoon sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Islam Cendekia Harapan Denanyar Jombang	Video Animasi (Doratoon)	Research and Development (R&D - Borg & Gall)	Produk divalidasi ahli materi 84% (Sangat Layak), ahli media 69% (Layak). Hasil uji coba lapangan utama terhadap 20 siswa kelas VIII menghasilkan skor kelayakan 88%, sehingga dinyatakan sangat layak dan efektif untuk publik.	Memanfaatkan platform Doratoon untuk menghasilkan video animasi sejarah yang menarik, divalidasi sangat layak oleh ahli materi (84%) untuk pembelajaran mandiri siswa SMP.	Skor penilaian dari ahli media (69%) mengindikasikan perlunya perbaikan dalam aspek transisi video dan sinkronisasi audio narasi.	Google Scholar, Garuda
17	Munawir, Ainaul Mardhiyah, Suraiyyah Nailisaadah	2023	Pengaruh Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran Sejarah	Youtube	Kuantitatif Eksperimen	Pemanfaatan video animasi di YouTube terbukti sangat efektif meningkatkan hasil belajar materi	Pemanfaatan video edukasi di YouTube terbukti sangat efektif meningkatkan minat dan hasil belajar	Siswa rentan terganggu oleh iklan komersial atau rekomendasi video hiburan lain di beranda	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
			Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah			Khulafaur Rasyidin dengan rata-rata kelas eksperimen mencapai 83,20 dibandingkan kelas kontrol konvensional (48,58).	materi Khulafaur Rasyidin di kalangan siswa MI.	YouTube jika tidak menggunakan tools filter khusus.	
18	Nitami et al.	2023	ADDIE Model Pengembangan Media Likurdin Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Likurdin (Monopoli)	Research and Development (R&D - ADDIE)	Media modifikasi monopoli Likurdin divalidasi sangat layak oleh ahli media (96%) dan materi (100%). Hasil angket respon siswa kelompok besar kelas VII menunjukkan skor persentase 93% (kategori Sangat Menarik).	Media modifikasi monopoli Likurdin divalidasi sempurna oleh ahli materi (100%) dan ahli media (96%), memberikan metode belajar kooperatif yang sangat menyenangkan.	Aturan dan mekanisme permainan monopoli fisik membutuhkan alokasi waktu pembelajaran yang relatif lama di setiap sesi bermain.	Google Scholar, Garuda
19	Ramiati et al.	2023	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khalifah Umar bin Khattab Kelas V MI	Komik	Research and Development (R&D)	Pengembangan komik divalidasi layak, meningkatkan rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas V secara signifikan dari pretest 57,2 menjadi posttest 80,8 (uji t-test SPSS diperoleh	Komik materi Khalifah Umar bin Khattab divalidasi layak, terbukti meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas V MI Assunniyyah secara nyata.	Pencetakan fisik komik berwarna memerlukan dana operasional yang cukup tinggi agar gambar tetap tajam dan menarik minat baca.	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
			Assunniyyah Bagorejo			nilai signifikansi $0,000 < 0,05$).			
20	Sa'adiyah	2023	Penggunaan Media Audio-Visual sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa	Audio-Visual	Kuantitatif Eksperimen	Penerapan media audio-visual (PowerPoint) terbukti sangat efektif meningkatkan hasil belajar kognitif kelas eksperimen (posttest 11,91; N-Gain 0,5) secara signifikan dibandingkan kelas kontrol (posttest 10,29; N-Gain 0,38).	Membuktikan keefektifan media slide PowerPoint terintegrasi audio-visual dalam memicu minat belajar kognitif siswa SKI di kelas.	Jika tidak diimbangi dengan metode tanya jawab, slide presentasi ini berisiko menjadi media tontonan pasif satu arah.	Google Scholar, Garuda
21	Yeni Andriani et al.	2024	Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva di MIN 03 Kepahiang	Canva	Kuantitatif Deskriptif	Hasil analisis kebutuhan menunjukkan siswa kelas IV A MIN 03 Kepahiang sangat membutuhkan pembaruan media dengan rincian persentase kebutuhan materi 93,8%, alat dan bahan ajar 93,6% serta strategi pembelajaran 95,4%.	Menyajikan analisis data kebutuhan yang sangat tinggi untuk pembaruan media berbasis Canva di kelas IV A (persentase kebutuhan materi mencapai 93,8% dan alat ajar 93,6%).	Baru berupa analisis kebutuhan awal kuantitatif deskriptif, belum menguji efektivitas empiris hasil belajar dalam jangka panjang di kelas.	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
22	Azis et al.	2024	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V	Audio Visual	Kuantitatif Eksperimen	Pengujian t-test (one-sample t-test) menunjukkan nilai signifikansi 0,071, mengindikasikan kecenderungan positif dan pengaruh yang berarti dari integrasi media audio-visual dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa kelas V.	Kombinasi stimulasi auditori dan visual mempermudah pemahaman kronologi sejarah, terbukti dengan peningkatan signifikan hasil belajar kognitif siswa kelas V.	Memerlukan kesiapan fasilitas perangkat keras LCD proyektor dan sistem pengeras suara (*speaker*) yang layak di dalam ruang kelas.	Google Scholar, Garuda
23	Ginting et al.	2024	Pengaruh Media Komik Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs	Komik	Kuantitatif Korelasional	Hasil prasurvey menunjukkan hanya 3,12% siswa mencapai KKM 65. Setelah penerapan media komik visual, motivasi belajar siswa kelas VII meningkat secara signifikan dan berada pada rentang kategori sedang-tinggi.	Media komik visual sangat efektif menarik minat membaca siswa kelas VII MTs, memulihkan ketuntasan belajar dari prasurvey yang hanya mencapai 3,12% siswa.	Keterbatasan ruang dalam menyajikan narasi sejarah panjang yang kompleks secara detail tanpa mengorbankan kualitas grafis visual.	Google Scholar, Garuda
24	Hermawati et al.	2024	Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media	Ubur-Ubur (Cetak)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penerapan media cetak ubur-ubur meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V MIN	Media cetak ubur-ubur manipulatif yang terjangkau, melatih keaktifan motorik kasar dan	Karena berupa media fisik kertas, media ini rentan mengalami kerusakan fisik	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
			Pembelajaran "Ubur-Ubur" Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam			secara bertahap, meningkatkan nilai rata-rata kelas dari pra-siklus (71,13) menjadi 73 pada siklus II dengan pencapaian KKM yang merata.	kolaboratif siswa kelas V MIN secara progresif di setiap siklus tindakan.	(sobek/basah) jika digunakan secara berulang-ulang.	
25	Muflihah, S. N. I., Irfani, F., & Hambari	2024	Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di MTS Al-Ahsan Kota Bogor	Audio Visual	Kuantitatif Eksperimen (Quasi Experimental)	Hasil belajar siswa kelas eksperimen (audio-visual) meningkat pesat dengan rata-rata nilai posttest mencapai 91,81 dibandingkan kelas kontrol (75,14). Uji independent t-test membuktikan pengaruh sig. p = 0,000.	Meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa kelas VII secara drastis (kelas eksperimen audio-visual jauh melampaui kelas kontrol konvensional).	Memiliki kelemahan jika penayangan video bersifat searah tanpa diselingi aktivitas fisik atau diskusi pemecahan masalah kelompok.	Google Scholar, Garuda
26	Muis, Sholehah	2024	Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV	Audio Visual	Kuantitatif Eksperimen	Menerapkan media audio-visual menghasilkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 82,66, jauh lebih unggul dibandingkan kelas kontrol (45,00). Hasil uji t-test menunjukkan nilai	Menerapkan media audio-visual interaktif berhasil meningkatkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen MI Miftahul Huda menjadi 82,66 (Kategori Sangat Baik).	Memerlukan alokasi waktu penyiapan perangkat keras di dalam kelas MI sebelum jam pembelajaran dimulai.	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
			MI Miftahul Huda			signifikansi $p < 0,05$.			
27	Pertiwi, Syakbani	2024	Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Autoplay	Research and Development (R&D)	Mengembangkan media interaktif luring berbasis Autoplay Media Studio yang divalidasi sangat layak dan praktis meningkatkan pemahaman visual mandiri siswa kelas VII tanpa ketergantungan koneksi internet.	Mengembangkan keping multimedia interaktif berbasis Autoplay Media Studio yang divalidasi sangat layak, serta dapat berjalan lancar secara luring tanpa kuota internet.	Berkas keluaran (.exe) hanya dapat dijalankan di laptop/komputer Windows dan belum mendukung platform mobile Android.	Google Scholar, Garuda
28	Khoiru Ridwan, Siti Roudhotul Jannah & Tukiran	2024	Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Videoscribe	Penelitian Tindakan Kelas (PTK - Jigsaw)	Integrasi media animasi Videoscribe yang dipadukan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berhasil meningkatkan ketuntasan hasil belajar (KKM) siswa kelas IX secara signifikan mencapai ketuntasan 100%.	Menerapkan video animasi Videoscribe (tangan menulis) dipadukan dengan metode Jigsaw berhasil meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas IX secara interaktif.	Pembuatan transisi dan penyusunan aset gambar whiteboard di software Videoscribe membutuhkan ketelitian waktu pengerjaan yang lama.	Google Scholar, Garuda
29	Syahmidi et al.	2024	Efektivitas Media Video Pembelajaran	Video Pembelajaran	Kuantitatif Eksperimen	Rata-rata hasil posttest kelas eksperimen (video)	Sangat efektif mengatasi kejenuhan materi	Pembelajaran menjadi monoton jika pemutaran	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
			dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya		(Quasi Experimental)	adalah 88,63, jauh lebih tinggi dibanding kontrol (71,58). Hasil analisis N-Gain persen eksperimen diperoleh 59,33%, membuktikan media video tergolong cukup efektif.	sejarah, dibuktikan dengan nilai rata-rata posttest eksperimen mencapai 88,63 (unggul mutlak dari kelas kontrol).	video tidak diselingi aktivitas pemecahan masalah atau pengerjaan lembar kerja interaktif.	
30	Tawakal et al.	2024	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Monopoli	Research and Development (R&D - ADDIE)	Media dinyatakan sangat valid oleh ahli media (I 100%, II 82,5%, III 85%) dan ahli materi (87,5%). Respon siswa kelas VII menunjukkan bahwa permainan monopoli menarik, menyenangkan, dan mempermudah pemahaman.	Papan permainan Monopoli divalidasi sangat layak oleh ahli media (hingga 100%) dan materi (87,5%), memacu keterampilan sosial-kognitif kelas VII secara luring.	Guru sulit memantau keaktifan belajar individu secara merata jika permainan dilakukan oleh banyak kelompok kecil secara simultan di kelas.	Google Scholar, Garuda
31	Wahyuni	2024	Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Pop Up Book	Research and Development (R&D)	Media buku tiga dimensi Pop Up Book terbukti sangat efektif meningkatkan hasil belajar kognitif kelas VII A secara signifikan, dengan rata-rata nilai	Pop Up Book tiga dimensi sangat kuat menarik perhatian visual siswa kelas VII, divalidasi sangat layak, dan terbukti meningkatkan	Kerajinan rakitan kertas 3D rentan sobek jika dipegang secara tidak hati-hati oleh siswa, serta proses pembuatan memakan waktu lama.	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
						posttest mencapai 88,43 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 100%.	prestasi belajar kognitif.		
32	Putera et al.	2025	Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas V	Audio Visual	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Integrasi media audio-visual berhasil meningkatkan aktivitas mengajar guru mencapai 92,85% dan keaktifan siswa mencapai kategori sangat baik, terbukti efektif meningkatkan kompetensi hasil belajar materi Fathu Mekkah.	Tindakan kelas membuktikan peningkatan aktivitas mengajar guru mencapai 92,85% dan keaktifan belajar siswa kelas V MIN melalui media video pembelajaran.	Sangat bergantung pada ketersediaan daya listrik sekolah; mati lampu mendadak dapat menghambat proses pembelajaran berbasis proyektor.	Google Scholar, Garuda
33	Fadillah et al.	2025	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI	Media Berbasis Teknologi	Kuantitatif Asosiatif (Korelasi & Regresi)	Penggunaan media berbasis teknologi mencapai persentase kelayakan 80,38% (Layak), hasil belajar siswa mencapai 83,23%. Uji korelasi Pearson menunjukkan korelasi signifikan $r=0,562$ dengan	Integrasi teknologi digital memperoleh nilai kelayakan tinggi 80,38% (Layak) dan memberikan pengaruh korelasi positif konkrit terhadap prestasi kognitif siswa.	Menuntut kemampuan literasi digital dasar bagi siswa dan kesiapan laboratorium komputer sekolah yang merata.	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
						kontribusi pengaruh sebesar 31,5%.			
34	Fauzan et al.	2025	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 10 SMA	Gamifikasi	Research and Development (R&D - ADDIE)	Pengembangan media PPT gamifikasi dan Flash Card divalidasi sangat layak oleh ahli materi (rata-rata 90,22% Sangat Layak) dan ahli media (95,00% Sangat Layak), mengurangi beban kognitif siswa dan mencegah overload.	Menggabungkan PPT gamifikasi dengan Flash Card, divalidasi sangat layak oleh validator materi (93%) and media (91%), memicu partisipasi aktif siswa kelas X.	Desain skenario permainan yang terstruktur membutuhkan waktu perencanaan dan penataan kartu yang relatif kompleks bagi guru sebelum mengajar.	Google Scholar, Garuda
35	Ririn Fauzi, Nur Mufidah	2025	Webtoon sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	Webtoon	Research and Development (R&D - 4D)	Komik digital "Study With Aza" divalidasi Sangat Valid oleh ahli media (86%), materi (94%), dan bahasa (98%). Memberikan peningkatan kepraktisan dari guru (82%) dan keefektifan dari respon positif siswa kelas V (85%).	Menggunakan komik digital serial 'Study With Aza' yang sangat diminati siswa, divalidasi Sangat Valid oleh ahli media (86%) dan materi (94%) untuk kelas V MI.	Memerlukan akses gawai yang stabil dan siswa rentan mengalihkan perhatian ke komik non-edukatif lain jika tidak dipantau secara ketat.	Google Scholar, Garuda
36	Fitriani et al.	2025	Media Pembelajaran Digital Mata Pelajaran Sejarah	Media Digital / Android	Research and Development (R&D - UML)	Aplikasi mobile Android yang dibuat menggunakan Java dan SQLite diuji	Membangun aplikasi mobile berbasis Java dan SQLite lokal,	Memiliki tingkat kesulitan teknis (*technical learning curve*) yang	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
			Kebudayaan Islam di SMP IT Plus Al-Buruj NW Sikur Berbasis Android			fungsional berjalan lancar tanpa error pada semua menu (materi, video, latihan, profil). Hasil angket minat belajar siswa mencapai rata-rata 88,4%.	menjamin aplikasi dapat diakses secara luring tanpa internet untuk kemudahan akses mandiri.	tinggi bagi guru jika ingin memperbarui isi database materi secara mandiri.	
37	Fudhla et al.	2025	Pengembangan Media Flash Card sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Flash Card	Research and Development (R&D)	Inovasi media kartu flash card divalidasi sangat valid meningkatkan pemahaman siswa kelas VII terhadap materi-materi sejarah SKI yang bersifat abstrak/historis dengan menghadirkan stimulus visual yang kuat.	Media kartu fisik praktis yang divalidasi sangat valid untuk melatih kecepatan daya ingat siswa kelas VII terkait istilah penting sejarah dan tokoh-tokoh SKI.	Keterbatasan ruang visual pada kartu fisik membuat media ini hanya cocok untuk ringkasan konsep pendek atau istilah-istilah kata kunci saja.	Google Scholar, Garuda
38	Yeni Indriyani, Hidayatur Rohmah	2025	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinner Roulette Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar	Spinner Roulette	Research and Development (R&D - Lee & Owens)	Media digital berbasis web Spinner Roulette layak digunakan dan terbukti meningkatkan hasil belajar siswa kelas 10 sebesar 11,1% (dari rata-rata	Media interaktif Spinner Roulette divalidasi sangat layak dan berhasil mendongkrak minat serta hasil belajar siswa kelas X melalui pendekatan	Sangat membutuhkan koneksi jaringan internet yang stabil di sekolah saat memutar game roulette berbasis web di depan kelas.	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
						pretest 69,3% menjadi posttest 80,4%). Signifikansi uji pengaruh $p = 0,000$.	permainan kuis roda berputar.		
39	Yeni Indriyani	2025	Dampak Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Canva Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	Canva	Kuantitatif Eksperimen (Quasi Experimental)	Penerapan model PBL berbantuan Canva meningkatkan rata-rata posttest kelas eksperimen secara signifikan mencapai 80,97 dibandingkan kelas kontrol (73,06). Hasil uji hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan $p = 0,017$.	Efektifitas integrasi model PBL berbantuan visual Canva yang modern, terbukti nyata mendongkrak rata-rata kemampuan berpikir kritis dalam posttest kelas eksperimen.	Penyusunan desain presentasi Canva yang menarik dan infografis sejarah yang mendalam memerlukan waktu serta kreativitas ekstra dari guru.	Google Scholar, Garuda
40	Izzah	2025	Pengaruh Kinerja Guru dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	Media Pembelajaran	Kuantitatif (Korelasi & Regresi Berganda)	Angket penggunaan media digital inovatif (X2) memperoleh rata-rata skor tinggi 78,2. Hasil regresi menunjukkan pemanfaatan media aktif berkontribusi nyata (rata-rata 85,2), serta gabungan kinerja	Membuktikan secara kuantitatif pengaruh positif pemanfaatan media pembelajaran inovatif digital (skor tinggi 78,2) terhadap prestasi belajar siswa SKI.	Merupakan studi korelasi statistik, sehingga tidak merancang atau memaparkan desain satu jenis media pembelajaran tertentu secara operasional.	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
						guru & media mencapai nilai 89,6.			
41	Muchtar et al.	2025	Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Board Game	Research and Development (R&D)	Pengembangan Board Game divalidasi sangat layak oleh ahli materi (84%) dan media (93,7%), serta sangat praktis (92%). Efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII dengan skor N-Gain mencapai 0,77 (kategori Tinggi).	Media Board Game fisik divalidasi sangat layak oleh ahli materi (84%) dan ahli media (93,7%), memicu interaksi langsung antarsiswa secara luring dan kooperatif.	Memerlukan biaya produksi cetak board game yang relatif mahal jika ingin didistribusikan secara massal untuk kelas dengan jumlah siswa banyak.	Google Scholar, Garuda
42	Ririn Fauziyatin Nisa, Hidayatur Rohmah, Ulfa Wulan Agustina, Rahman Zuhdi	2025	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sekolah SMK Sunan Ampel Jombang	PowerPoint Hyperlink	Research and Development (R&D - ADDIE)	Mengembangkan media PowerPoint Hyperlink terintegrasi Wordwall divalidasi sangat layak oleh ahli materi (82%-89%). Uji respon pengguna siswa kelas X SMK mencapai skor kelayakan 76% (kategori Layak & Praktis).	Mengembangkan media PowerPoint Hyperlink terintegrasi kuis Wordwall, divalidasi sangat layak oleh validator media dan ahli materi untuk siswa SMK.	Perancangan link navigasi dan percabangan slide PowerPoint membutuhkan ketelitian tinggi agar tidak terjadi tautan error saat dipresentasikan.	Google Scholar, Garuda
43	Resky et al.	2025	Pengembangan Media Pembelajaran	Android (Construct 2)	Research and Development (R&D - ADDIE)	Aplikasi divalidasi ahli materi 85% (Sangat Valid), ahli	Aplikasi gawai Android divalidasi Sangat Valid oleh	Guru memerlukan pengetahuan dasar logika	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
			Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs Qur'an Baitul Mubarak			media 90% (Sangat Layak), and respon siswa kelas VII mencapai 90% (Sangat Praktis). Berhasil meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara interaktif.	ahli materi (85%) dan ahli media (90%), memberikan alternatif sarana belajar mandiri bagi siswa MTs.	pemrograman event-sheet Construct 2 jika berniat melakukan pembaruan atau penambahan materi.	
44	Samiuddin, dkk	2025	Perbandingan Media Pembelajaran Media Cetak dan Media Audio Visual Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Audio Visual	Kuantitatif Komparatif	Pengujian deskriptif nalar kritis siswa menggunakan media audio-visual memperoleh rata-rata (mean) lebih tinggi sebesar 82,75 dibandingkan media cetak (76,75). Hasil uji regresi sig. p = 0,0004 (sangat signifikan).	Uji komparatif membuktikan media audio-visual menghasilkan pencapaian nalar kritis (mean lebih tinggi) siswa secara signifikan dibanding penggunaan media cetak.	Siswa di barisan belakang kelas rentan mengalami kesulitan memahami teks video jika pengaturan volume suara dan resolusi video kurang optimal.	Google Scholar, Garuda
45	Sari et al.	2025	Hubungan Strategi dan Media Pembelajaran dengan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTsN 1 Bukittinggi	Media Pembelajaran	Kuantitatif Korelasional	Hasil analisis menunjukkan 55% siswa kelas VIII belum tuntas KKM akibat dominasi metode ceramah lisan. Hasil uji linearitas anova membuktikan korelasi positif yang	Membuktikan adanya hubungan positif dan signifikan antara ketersediaan variasi media belajar dengan minat belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Bukittinggi.	Penelitian bersifat asosiatif/korelasional, sehingga tidak membahas spesifikasi operasional rancangan dari satu jenis media tertentu.	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
						nyata antara media pembelajaran aktif dan minat belajar siswa.			
46	Widia Septiani, Muhammad Zaedi, Suhendrik	2025	Efektivitas Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas X7 MAN 1 Indramayu	Kartu Domino	Kuantitatif Eksperimen (Pre-Experimental)	Penerapan kartu domino meningkatkan rata-rata hasil belajar kelas X7 secara signifikan dari pretest 46,04 (kategori rendah) menjadi posttest 91,48 (ketuntasan klasikal 100%). Angket respon siswa positif mencapai 97,2%.	Penggunaan kartu domino meningkatkan nilai rata-rata kelas X7 MAN 1 Indramayu secara drastis (pretest rendah ke posttest 91,48 dengan 100% ketuntasan siswa).	Kartu domino fisik berukuran kecil rentan tercecer, hilang, atau mengalami kerusakan fisik jika dimainkan dalam dinamika kelompok kelas besar.	Google Scholar, Garuda
47	Silmi et al. (2025)	2025	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Media Pembelajaran Interaktif	Kuantitatif Deskriptif & Korelasional	Analisis korelasi menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara intensitas penggunaan media interaktif dan tingkat minat belajar siswa kelas VII (koefisien korelasi $r = 0,556$ dengan nilai signifikansi $p = 0,000$).	Analisis regresi statistik menunjukkan pengaruh kuat pemanfaatan media interaktif terhadap kebangkitan minat belajar siswa kelas VII MTs.	Menggunakan metode angket kuesioner deskriptif, sehingga wujud visual dari media interaktif yang diuji tidak dijelaskan secara detail.	Google Scholar, Garuda

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Media pembelajaran	Metode penelitian	Hasil / Temuan Utama	Kelebihan	Kekurangan	Indeks Artikel
48	Toyibah, Jennita	2025	Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Audio Visual	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Ketuntasan klasikal meningkat pesat dari kondisi awal pra-siklus (33,3%) menjadi 66,7% (Siklus I), dan mencapai keberhasilan optimal pada Siklus II sebesar 86,7% dengan rata-rata kelas 81,5 (mencapai KKT sekolah).	Meningkatkan ketuntasan belajar klasikal siswa kelas V secara bertahap di setiap siklus tindakan kelas (dari pra-siklus 33,3% ke tingkat ketuntasan target).	Pengembangan media memerlukan curahan waktu ekstra bagi guru untuk mengompilasi video-video sejarah pendek yang relevan sebelum mengajar.	Google Scholar, Garuda
49	Yazidah, Mukit	2025	Efektivitas Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar	Video Youtube	Kuantitatif Eksperimen	Rata-rata posttest kelas eksperimen (video YouTube) mencapai 85,45 secara signifikan lebih tinggi dibanding pretest (69,53). Hasil uji N-Gain diperoleh 0,513, menunjukkan tingkat efektivitas pada kategori sedang.	Eksperimen membuktikan efektivitas video YouTube yang menghasilkan rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 85,45 (jauh mengungguli metode konvensional).	Guru tidak dapat membatasi kemunculan iklan luar atau video tidak relevan di daftar rekomendasi samping YouTube saat siswa belajar mandiri.	Google Scholar, Garuda