

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang penerapan model pembelajaran CORE berbantuan media *Educaplay* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTsN 2 Padang, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Setelah dilakukan observasi langsung yang berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun sebelumnya, pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran CORE berbantuan media *Educaplay* menunjukkan bahwa keaktifan belajar nya lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran ekspositori dimana pada kelas kontrol berada pada kategori kurang aktif dan kelas eksperimen berada pada kategori aktif. dari hasil tersebut menunjukkan bahwasanya keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori pada kelas kontrol lebih rendah yang dibandingkan keaktifan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran CORE berbantuan media *Educpalay* pada kelas eksperimen. Berdasarkan nilai uji *one sample t-test* diperoleh hasil sig.2 (tailed) sebesar 0,003 untuk keaktifan belajar peserta didik artinya $0,003 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTsN 2 Padang yang menerapkan model pembelajaran CORE berbantuan media *Educaplay* lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran ekspositori.
2. Setelah dilakukan tes soal pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ekspositori menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik 73,37 dengan kriteria rendah. Sedangkan peserta didik kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran CORE berbantuan media *Educplay* rata-rata hasil belajarnya 84 yang berada pada kategori tinggi. Dengan kesimpulan bahwa hasil belajar kelas kontrol di kelas VIII.

2 mayoritas berada pada klasifikasi rendah dan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dikelas VIII.4 berada pada klasifikasi tinggi. Berdasarkan nilai uji *one sample t-test* diperoleh hasil sig.2 (tailed) sebesar 0,000 untuk hasil belajar peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sig.(2-tailed) < 0,05 artinya 0,000 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTsN 2 Padang yang menerapkan model pembelajaran CORE berbantuan media *Educaplay* lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran ekspositori.

B. Rekomendasi

Model dan media pembelajaran yang bervariasi sangat penting diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan sebagai pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran yang bervariasi tentu akan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat maksimal dan tujuan pembelajaran juga dapat tercapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diaplikasikan yaitu model pembelajarani CORE dan media pembelajaran *Educaplay*. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan dan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran CORE berbantuan media *Educaplay* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran ekspositori dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa peningkatan keaktifan dan hasil belajar di kelas yang menggunakan model pembelajaran CORE berbantuan media *Educaplay* menunjukkan hasil yang tinggi dibanding pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran eskpositori. Dan dilihat dari nilai hasil rata-rata, nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal tersebut di asumsikan karena ada faktor lain yang belum maksimal dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, di samping model pembelajarannya sudah baik tetapi perlu lagi peningkatan seperti di dalam pilihan media dan metode pembelajarannya dan pengolahan kelasnya.

Penelitian ini bisa menjadi dasar dan perlu disempurnakan oleh peneliti selanjutnya, jika diteliti lagi mungkin hasilnya akan lebih meningkat dan lebih maksimal lagi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di MTsN 2 Padang, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Madrasah, Terkhusus kepala Madrasah MTsN 2 Padang sangat diharapkan untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengajar dengan mengarahkan pendidik menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi.
2. Bagi Pendidik, Terkhusus pendidik mata pelajaran Fikih di MTsN 2 Padang hendaknya menerapkan model dan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi yang diajarkan, dengan menerapkan pembelajaran CORE berbantuan media *Educaplay* dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi Peserta Didik, Terkhusus Peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Padang hendaknya dalam mengikuti proses pembelajaran dapat lebih aktif lagi baik dalam mata pelajaran Fikih maupun dalam mata pelajaran yang lain sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat
4. Bagi calon pendidik/ mahasiswa untuk dapat mengembangkan model-model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk memajukan dunia pendidikan.

C. Implikasi

Implikasi penelitian merupakan konsekuensi logis dari temuan yang diperoleh. Implikasi ini menjabarkan kontribusi hasil penelitian, baik terhadap pengembangan ilmu pengetahuan (teori) maupun terhadap praktik nyata di lapangan (pendidikan).

1. Penelitian ini menguatkan bahwa pembelajaran Fikih, yang sering dianggap sebagai ilmu normatif dan hafalan, akan lebih efektif jika diterapkan dengan pendekatan konstruktivisme. Model CORE

memfasilitasi peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri, bukan sekadar menerima informasi pasif dari pendidik.

2. Hasil yang menunjukkan superioritas CORE berbantuan media *Educaplay* terhadap Ekspositori pada ranah Keaktifan dan Hasil Belajar, membuktikan bahwa Model CORE berbantuan media *Educaplay* adalah model yang valid dan efektif untuk mata pelajaran Fikih di tingkat MTs.
3. Pendidik Fikih disarankan untuk membarengi Model Ekspositori dengan variasi model atau media pembelajaran agar pembelajaran tidak berpotensi monoton. Hasil penelitian ini menjadi landasan kuat untuk mengadopsi Model CORE berbantuan media *Educaplay* sebagai variasi utama, terutama pada bab-bab Fikih yang menuntut pemahaman konseptual dan aplikasi
4. Pendidik didorong untuk aktif mengintegrasikan media berbasis *game* edukasi seperti *Educaplay*. Media ini efektif dalam memfasilitasi fase pembelajaran karena mampu menyajikan materi yang kompleks (seperti perhitungan Zakat) dalam format kuis interaktif yang merangsang motivasi dan memberikan *feedback* langsung.
5. Pendidik harus secara sadar merancang pembelajaran yang memaksa munculnya Aktivitas Lisan (bertanya/berpendapat) dan Aktivitas Sosial (diskusi kelompok) sebagai prasyarat utama sebelum mengharapkan peningkatan hasil kognitif.
6. Madrasah perlu memprioritaskan penyediaan dan pemeliharaan infrastruktur pendukung, seperti akses internet yang stabil dan proyektor/komputer di setiap kelas, untuk memastikan implementasi media *Educaplay* dan model inovatif lainnya berjalan lancar.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari kelemahan dan keterbatasan selama melakukan proses penelitian. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil penelitian meskipun penulis sudah berusaha agar tidak terjadi kesalahan selama melakukan proses penelitian. Ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Keterbatasan Instrumen yang Digunakan

Penelitian ini sudah dilakukan dengan sebaik-baiknya sesuai prosedur penelitian yang terdapat dalam panduan penulisan karya ilmiah UIN Imam Bonjol Padang. Penelitian ini juga sudah melewati bimbingan sepenuhnya dari dosen pembimbing skripsi. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan tes yang telah dibuat untuk memperoleh data langsung (data primer). Pengumpulan data secara langsung sudah dipastikan mempunyai kelemahan terutama dari instrumen yang digunakan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian telah diuji cobakan terlebih dahulu sebelum digunakan. Secara statistik instrumen telah memiliki validitas dan reliabilitas yang baik. Namun kesalahan atau kurang tepatnya indikator serta kelemahan validitas isi dari instrumen dapat saja terjadi.

2. Kesalahan yang bersumber dari responden

Kesalahan yang di duga dapat terjadi dalam pengumpulan data penelitian adalah responden yang cenderung menjawab soal tes kurang serius atau tidak jujur. Kondisi inilah yang dapat mengakibatkan data yang dikumpulkan kurang valid. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya kesadaran responden terhadap pentingnya jawaban yang mereka berikan dalam penelitian ini.

3. Keterbatasan waktu

Selama periode penelitian berlangsung, pihak madrasah tempat lokasi penelitian yaitu MTsN 2 Padang sedang melakukan renovasi pada beberapa fasilitas kelas. Konsekuensi dari renovasi ini, manajemen sekolah terpaksa menerapkan sistem pembelajaran dua *shift* (pagi dan siang) untuk mengakomodasi seluruh peserta didik dengan ketersediaan ruang kelas yang terbatas. Durasi standar jam pelajaran yang seharusnya 45 menit terpaksa dikurangi menjadi 35-45 menit per pertemuan, dengan total pertemuan yang juga disesuaikan agar tidak mengganggu jadwal *shift* berikutnya.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran & Terjemahnya. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. Kementrian Agama RI
- Abdullah Nashih Ulwan. (2008). *Pendidikan anak dalam Islam (Tarbiyatul aulad fil Islam)*. Jakarta: Pustaka Amani.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis Praktik (edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Amanda Trianita, Ahmad Reza Maulana, Mutiara Tsaniatus, Saepul Anwar, & Abdul Fadhil. (2024). Analisis Karakteristik Materi Fikih di Berbagai Jenjang Pendidikan Pada Kurikulum Merdeka. *Student Research Journal*, 2(6), 162–174.
- Amir Syarifuddin Hanafi. (2011). *Pengantar dan Sejarah Fiqih*. Jakarta: Kencana.
- Andri Setiawan, dkk. (2019). “Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini.” *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 40.
- andriani & Marlina. (2022). Pemanfaatan Media *Educaplay* Dalam Pembelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 7 (2), 89-101
- Aris Shoimin. (2019). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Aufa, A. (2024). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Pemahaman Fiqih Siswa di MTsN 1 Pekanbaru. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Deswita, D., Syafril, S., & Murni, Y. (2020). Penerapan model CORE untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Fiqih. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 65–72.
- Eni Luksiana dan Jayanti Putri Purwarningrum. (2018). Model Pembelajaran CORE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berbantuan Media Batik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 100.
- Fatimah. (2022). Relevansi Materi Fikih dengan Kehidupan Modern Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 14 (2), 115-128
- Fitria & Kurniawati. (2020). Penerapan Model CORE dalam Pembelajaran Fikih

- Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12 (1), 45-57
- Gagné, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles of instructional design (2nd ed.)*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Hamzah B. Uno. (2007). *Perencanaan pembelajaran*.
- Handayani, E. (2022). Penerapan Pembelajaran Personal untuk Meningkatkan Hasil Belajar di MAN 2 Banjarnegara. Banjarnegara.
- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media *Educaplay* pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 3(2), 100–107.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hasbiyalloh. (2017). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- Ibnu Katsir. (2016). Tafsir Al-Qur'an Al-Azhim Jilid IV. Diterjemahkan Oleh Al-Mubarakfuri. Jakarta: Pustaka Imam Syafi'i
- Indriani, N.D & Noordiana, M.A. (2021). Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflexing dan Extending dan Means Ends Analysis. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1 (2)
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of teaching (8th ed.* Pearson Education.
- Kurniawati. (2021). Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Edduaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*. 9 (1), 33-44
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. (2019). Al-Qur'an KEMENAG In Microsoft Word. Indonesia: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI
- Laura Taylor. (2018). "Educaplay." *The School Librarian*, 6(4), 2014.
- Mahmudin Samud. (2018). Pengaruh model pembelajaran core terhadap motivasi dan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh: penelitian di MTs Persis 24 Rancaekek Kab. Bandung. *Digital Library: UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.

- Mansir, F., & Jamaluddin, S. (2020). *Pendidikan Agama Islam Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Penggunaan Teknologi*. Yogyakarta: Deepublish
- Manurung, P.A (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Core Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sisw Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII MTs Al-Hasyimiah Tebing Tinggi (Skirpsi). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan
- Mohammad Jauhar. (2011). *Implementasi PAIKEM Dari Behavioristik Sampai Konstrutivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Muhammad Hasan. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Mustafa. (2005). *Pengantar Fiqh dalam Islam*. Jakarta: Rajawali Pers
- Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2018). *Penlaian Hasl Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, A. (2022). *Pembelajaran Fikih dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.
- Noviliani, dkk. (2022). Remediasi Miskonsepsi Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran CORE Tentang Kalor di SMP. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 3(3), 86.
- Novita, L., Alifya, D.P & Indriani, R.S. (2025). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* Pada Subtema Kewajiban dan Hakku di Rumah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 12(1)
- Nuri Dwi Indriani, M. A. N. (2021). Kemampuan koneksi matematis melalui model pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending dan Means Ends Analysis. Plusminus: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 339–352.
- Nurul Haq. (2021). *Strategi Dan Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Prenada Media Group
- Piaget, J. (1976). *The Graps Of Consciousness: Action And Concept In The Young Child*. Cambridge: Harvard
- Pradipta Amirullah Manurung. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran CORE dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas

VIII MTs Al-Hasyimiah Tebing Tinggi. *Universitas Islam Sumatera Utara.*

- Purwaningrum, E. (2018). Metode Pembelajaran CORE (Connecting, Organizing, Extending dan Reflexing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 19 (2)
- Puspita Dwi Nofiana. (2025). Penggunaan media pembelajaran visual berbantu aplikasi *Educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti: Penelitian kuasi eksperimen pada siswa kelas X SMA PGRI 3 Bandung. Digital Library: UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Putri Marfhadella, Fatnah, & A. (2025). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 02 Sumber pada materi reaksi-reaksi kimia dan dinamikanya. *USRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 385–397.
- Rahman. (2021). *Implementasi Praktik Ibadah di Lembaga Pendidikan Islam*. Bandung: Alfabeta
- Rahmawati & Suryani. (2020). Efektifitas Media *Educaplay* dalam Memberikan Umpan Balik Pada Pembelajaran. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 5(2)
- Ramayulis. (2008). *Ilmu pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rika Apriani. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Educaplay Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12 (2)
- Saiful Anwar, & Jasiah Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, E.P & Karyati, K. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran CORE ditinjau dari kemampuan Koneksi Matematis, Representasi Matematis, dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14 (1)
- Setiawan, A. (2019). *Game Edukasi Digital: Perspektif Peserta Didik dan Pengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Shihab, M.Q. (2002). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* Vol.5. Lentera Hati
- Shoiman, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sinar. (2018). *Metode Aktive Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish (12th ed.).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sufia, N., & Chanifudin. (2025). Integrasi Fikih dalam Kurikulum Pendidikan Islam: Pendekatan Holistik dan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Susanty, E. (2014). *Teori Hasil Belajar Menurut Sudjana*. Bandung: Alfabeta
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaifuddin, A. (2011). *Ushul Fiqh*. Jakarta: Kencana
- Syaiful Bahri Djamarah. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syukur, A. (2020). *Pembelajaran Fikih dalam Perspektif Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana
- Tardif Jacques. (2006). *Penilaian hasil belajar berdasarkan kompetensi. Terjemahan*.
- Trianita. (2024). *Pembelajaran Fikih Dalam Membentuk Karakter Muslim*. Jakarta: Prenada Media Group
- Tri Arif Wiharso dan Helfy Susilawati. (2020). Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematik dan Self Efficacy Mahasiswa melalui Model CORE. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 431.

- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. PT Bumi Aksara.
- Wahbah Mustafa al-Zuhayli. (2005). *Ushul al-Fiqh al-Islami*. Beirut: Dar al-Fikr.
- Wiharso, T.A., & Susilawati, H. (2020). Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematik dan Self Efficacy Mahasiswa Melalui Model Core. *Musharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9 (3)
- Yusufhadi Miarso. (2018). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Zakiah Daradjat. (1996). *Ilmu pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Zamroni. (2018). *Pendidikan Fikih Kontekstual: Strategi Membentuk Kesadaran Religius Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

