

BAB V**PENUTUP****A. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang telah terkumpul dan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian tentang “Implementasi Strategi *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Mazro’atul Huda Karanganyar Demak Tahun Pelajaran 2016/2017” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi strategi *experiential learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa dimulai tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap perencanaan guru menyusun RPP, pada tahap pelaksanaan terdiri dari kegiatan pendahuluan, setelah itu kegiatan inti yang dilakukan dengan menggunakan metode *role play*, selanjutnya pada tahap penutup memberikan kesimpulan, pesan dan motivasi kepada siswa agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Tahap ketiga yaitu evaluasi, pada aspek afektif dilakukan dengan mengobservasi sikap siswa saat mengikuti pembelajaran. Aspek kognitif dengan menggunakan ulangan harian, maupun semesteran, sedangkan aspek psikomotor dinilai ketika siswa melakukan bermain peran.

Implementasi strategi *experiential learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa dapat dilihat dari tingkat partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik dalam hal mendengarkan penjelasan dari guru, berdiskusi, berpikir, memberi tanggapan, bertanya maupun menjawab pertanyaan, dan memerankan apa yang telah ditugaskan oleh guru. Implementasi strategi *experiential learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Mazro’atul Huda Karanganyar Demak sudah dalam kategori baik, karena telah memenuhi standar pelaksanaan sebuah pembelajaran, dan cocok untuk meningkatkan keaktifan siswa.

2. Faktor pendukung dan penghambat implementasi strategi *experiential learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa yaitu :

a. Faktor Pendukung

- 1) Adanya guru yang berkompeten
- 2) Siswa sudah memiliki pengetahuan dasar tentang materi adzan, iqomah, dan halat berjama'ah.
- 3) Minat siswa dalam mengikuti pelajaran fiqih sangat tinggi
- 4) Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai
- 5) Adanya iklim sosial yang baik

b. Faktor Penghambat

- 1) Implementasi strategi *experiential learning* membutuhkan waktu yang relatif lama
- 2) Tingkat kemampuan siswa yang berbeda-beda
- 3) Kurangnya persiapan dari guru

B. Saran-saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang Implementasi Strategi *Experiential learning* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Tahun Pelajaran 2016/2017, maka peneliti memberikan saran-saran yang mungkin dapat dipertimbangkan oleh berbagai pihak terkait. Adapun saran-sarannya adalah sebagai berikut :

1. Kepada guru

- a. Guru sebaiknya selalu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Salah satu upaya untuk meningkatkan pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan metode yang bervariasi dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar
- b. Guru hendaknya memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi, karena tidak semua materi cocok diajarkan dengan strategi pembelajaran yang sama. Sehingga guru harus merancang terlebih dahulu sebelum pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Madrasah

Hendaknya dapat merekrut tenaga pengajar yang benar-benar menguasai dan sesuai dengan bidangnya terutama dalam hal pendidikan agama islam. Serta memberikan pelatihan-pelatihan terhadap guru agar nantinya menjadi guru yang lebih profesional dan berkompenten.

3. Bagi Wali Siswa

- a. Harus lebih peduli dan memantau putra-putrinya dalam hal pendidikan
- b. Selalu memberikan motivasi kepada putra-putrinya untuk semangat dalam pembelajaran.

4. Bagi Siswa

Siswa harus meningkatkan kesadaran akan pentingnya belajar, menghargai ilmu pengetahuan. Selain itu berperilaku yang baik dalam mengikuti pembelajaran maupun kegiatan sehari-hari agar dapat tercapai apa yang dicita-citakan sesuai dengan harapan orang tua, madrasah dan masyarakat.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan lagi penelitian tentang strategi *experiential learning* dengan variable yang berbeda. misalnya dalam meningkatkan berpikir kritis ataupun yang lainnya. Selain itu diharapkan mampu mempraktekkan dalam pembelajaran mengenai strategi *experiential learning*.