

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Mengajar merupakan suatu aktivitas yang kompleks yang mengintegrasikan secara utuh berbagai komponen kemampuan, seperti tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Sistem pengajaran yang baik seharusnya dapat membantu peserta didik mengembangkan diri secara optimal dan mampu mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Meskipun proses belajar mengajar tidak dapat sepenuhnya berpusat pada peserta didik seperti pada sistem pendidikan terbuka, tetapi perlu diingat bahwa pada hakikatnya peserta didiklah yang harus belajar. Karenanya proses belajar mengajar perlu berorientasi pada kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan harus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berguna bagi mereka. Guru perlu memberikan bermacam-macam situasi belajar yang memadai untuk materi yang disajikan dan menyesuaikannya dengan kemampuan serta karakteristik peserta didiknya. Untuk itu seorang guru seharusnya mengetahui berbagai ragam strategi pembelajaran dan mampu menggunakannya dengan baik dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup>

Menurut Eny Harmawati guru fiqih MI Nurus Shofa bahwa pembelajaran dengan metode yang sama tanpa ada variasi akan cepat membosankan peserta didik. Tentang metode-metode yang digunakan dalam pembelajaran fiqih lebih lanjut Eny Harmawati menyatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi, tanya jawab, diskusi, simulasi game dan praktek langsung.<sup>2</sup> Hasil observasi pelaksanaan simulasi *game* di kelas sangatlah menarik. Situasi belajar berbeda dengan

---

<sup>1</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta, 2009, hlm.41

<sup>2</sup> Hasil wawancara dengan Eny Harmawati, selaku guru mata pelajaran Fiqih MI Nurus Shofa Karangbener Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 11.00–12.00 WIB. Lampiran 4.

ceramah atau metode konvensional lainnya. Peserta didik bermain-main dengan alat simulasi game manasik haji. Seseekali mereka melontarkan kata-kata yang lucu, memotivasi temannya bahkan kadang-kadang mengejek.<sup>3</sup>

Metode Simulasi adalah salah satu pilihan dari metode pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam metode ini peserta didik memerankan suatu peran untuk melakukan suatu kegiatan. Metode ini merupakan salah satu metode mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Kegiatan simulasi dapat dilakukan oleh peserta didik pada kelas tinggi di Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran, peserta didik akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok.<sup>4</sup> Disamping itu, dalam metode simulasi peserta didik diajak untuk bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam pengajaran modern teknik ini telah banyak di laksanakan sehingga peserta didik bisa berperan seperti orang-orang atau dalam keadaan yang dikehendaki. Simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan dengan tujuan agar orang itu merasa dan berbuat sesuatu. Jadi peserta didik itu berlatih memegang peranan sebagai orang lain. Ada beberapa model simulasi yaitu : peer-teaching, sosiodrama, psikodrama, simulasi game, dan role playing. Dalam penelitian ini dipilih model Simulasi Game sebagai metode pembelajaran karena model inilah yang paling sederhana dari model-model simulasi yang lain, sederhana dalam hal waktu memainkannya, perangkatnya, tempatnya serta biayanya.

Pembelajaran harus bisa mengaktifkan peserta didik, ada hal lain yang menjadi tuntutan bahwa pembelajaran haruslah kontekstual, yaitu bahwa guru harus bisa mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan

---

<sup>3</sup> Hasil observasi di MI Nurus Shofa Karangbener Kudus, pada tanggal 17 September 2015, jam 07.00-10.00 WIB. Lampiran 10.

<sup>4</sup> Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, Departemen Agama, Jakarta, 2009, hlm.119

situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup> Beberapa materi Fiqih seperti wudlu, sholat, puasa, zakat dan infaq barangkali tidak ada kendala untuk membuatnya kontekstual karena peserta didik bisa langsung mengkaitkan pelajaran tersebut dengan apa yang mereka lihat bahkan mereka bisa melakukannya di tempat pelaksanaan ibadah tersebut. Tetapi untuk materi manasik haji akan menjadi sulit untuk diterapkan secara kontekstual karena ibadah haji hanya dilaksanakan di tanah suci. Agar materi pelajaran manasik haji ini menjadi kontekstual, maka diterapkanlah metode simulasi game.

Pada umumnya guru fiqih menyampaikan materi manasik haji dengan metode ceramah dan demonstrasi, tetapi peneliti mendapati pembelajaran manasik haji dengan metode simulasi game hanya di MI Nurus Shofa – Karangbener – Kudus, oleh karenanya penelitian ini mengangkat judul “Implementasi Metode Simulasi Game Pada Pembelajaran Fiqih Materi Manasik Haji di MI Nurus Shofa Karangbener Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016”.

## **B. Fokus Penelitian**

Kajian penelitian ini difokuskan pada pembelajaran manasik haji yang terapkan oleh guru mata pelajaran fiqih dengan menggunakan metode simulasi *game* pada pembelajaran fiqih di kelas V MI Nurus Shofa Karangbener – Kudus.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang dipaparkan di atas, permasalahan yang hendak dijawab dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

---

<sup>5</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm.228

1. Bagaimana implementasi metode simulasi game dalam pembelajaran materi manasik haji di Madrasah Ibtidaiyah Nuruss Shofa – Karangbener – Kudus.
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pada pelaksanaan metode simulasi *game* manasik haji di Madrasah Ibtidaiyah Nuruss Shofa – Karangbener – Kudus.
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran fiqih manasik haji dengan menerapkan metode simulasi *game*.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah :

1. Untuk mengetahui implementasi metode simulasi *game* di Madrasah Ibtidaiyah Nuruss Shofa – Karangbener – Kudus.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat pada pelaksanaan metode simulasi *game* dalam pembelajaran fiqih materi manasik haji di Madrasah Ibtidaiyah Nuruss Shofa – Karangbener – Kudus.
3. Untuk mengetahui efektivitas metode simulasi *game* dalam pembelajaran manasik haji di MI Nuruss Shofa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia, haruslah memiliki nilai manfaat agar aktivitas itu tidak menjadi sia-sia. Demikian pula penelitian ini diharapkan punya nilai manfaat yang antara lain :

1. Segi Teoretis

Manfaat teoretis yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dapat menjadi acuan pengembangan metode pembelajaran di MI Nuruss Shofa untuk mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan karakter madrasah dan mengikuti perkembangan zaman.

## 2. Segi praktis

Adapun manfaat praktis yang bisa diperoleh dalam penelitian ini adalah:

### a. Bagi Peserta Didik

Memberikan sensasi belajar yang menyenangkan, tidak membosankan tanpa mengabaikan pemahaman materi pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Sebagai varian metode belajar yang konvensional disesuaikan dengan karakter kelas yang berbeda-beda. Metode simulasi game ini bisa diterapkan bagi peserta didik kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyyah (MI).

### c. Bagi Madrasah

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi inovasi dalam penerapan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan psikis peserta didik.

