

BAB II

METODE SIMULASI *GAME* PEMBELAJARAN FQIHH MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)

A. Deskripsi Pustaka

1. Metode Simulasi

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek sebenarnya. Simulasi berasal dari kata ”*simulate*” yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode pembelajaran, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Gladiresik merupakan salah satu contoh simulasi, yakni memperagakan proses terjadinya suatu upacara tertentu sebagai latihan untuk upacara sebenarnya, supaya tidak gagal dalam waktunya nanti. Contoh simulasi yang terkenal adalah¹ :

- a) Simulasi Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila, suatu simulator yang dirancang untuk meningkatkan wawasan dan pengamalan nilai-nilai Pancasila.
- b) Monopoli, permainan yang sering dimainkan anak-anak.

Dalam pembelajaran dengan metode simulasi ini, peserta didik akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Disamping itu, dalam metode simulasi peserta didik diajak untuk bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

¹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm.29

a. Definisi

Metode simulasi adalah metode pembelajaran yang sengaja dirancang untuk bertindak atau mencoba suatu kondisi yang sebenarnya akan terjadi atau dilakukan.²

b. Jenis model simulasi diantaranya, yaitu :

1) Sosiodrama³

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memecahkannya.

2) Psikodrama

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialaminya.

3) Bermain Peran (*role playing*)

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang diangkat untuk *Role Playing* misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.

² Hamzah B. Uno, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2014, hlm.101

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm.205

Dalam proses pembelajarannya metode ini mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok peserta didik dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan / direncanakan sebelumnya.

4) *Peer Teaching*

Peer Teaching merupakan latihan mengajar yang dilakukan oleh peserta didik kepada teman-teman calon guru. Selain itu *peer teaching* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang peserta didik kepada peserta didik lainnya dan salah satu peserta didik itu lebih memahami materi pembelajaran.

5) Permainan simulasi (*Simulasi game*)

Simulasi game merupakan bermain peranan, para peserta didik berkompetisi mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan.⁴

c. **Tujuan Metode Simulasi**

Metode Simulasi bertujuan untuk :

- 1) Melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
- 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
- 3) Melatih memecahkan masalah.
- 4) Meningkatkan keaktifan belajar.
- 5) Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.
- 6) Melatih peserta didik untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok.
- 7) Menumbuhkan daya kreatif peserta didik.
- 8) Melatih peserta didik untuk mengembangkan sikap toleransi.

⁴*Ibid.*, hlm.206

d. **Karakteristik Metode Simulasi**

Metode mengajar simulasi banyak digunakan pada pembelajaran IPS, PKn, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Apresiasi. Pembinaan kemampuan bekerjasama, komunikasi dan interaksi merupakan bagian dari keterampilan yang akan dihasilkan melalui pembelajaran simulasi. Metode mengajar simulasi lebih banyak menuntut aktivitas peserta didik sehingga metode simulasi sebagai metode yang berlandaskan pada pendekatan CBSA dan keterampilan proses.

Disamping itu, metode ini dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis konstektual, salah satu contoh bahan pembelajaran dapat diangkat dari kehidupan sosial, nilai-nilai sosial, permasalahan-permasalahan sosial yang aktual maupun masa lalu untuk masa yang akan datang. Permasalahan- permasalahan yang berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan sosial maupun membentuk sikap atau perilaku dapat dilakukan melalui pembelajaran ini.

Langsung maupun tidak langsung melalui simulasi kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan bermain peran dapat dikembangkan. Peserta didik akan menguasai konsep dan keterampilan intelektual, sosial, dan motorik dalam bidang-bidang yang dipelajarinya serta mampu belajar melalui situasi tiruan dengan sistem umpan balik dan penyempurnaan yang berkelanjutan.

e. **Peran Guru**

Proses simulasi tergantung pada peran guru sebagai fasilitator⁵. Ada empat prinsip yang harus dipegang oleh guru sebagai fasilitator.

1) Memberi Penjelasan

Untuk melakukan simulasi pemain harus benar-benar memahami aturan main. Oleh karena itu guru sebagai fasilitator hendaknya

⁵ Hamzah B. Uno, *Op Cit*, hlm.29

memberikan penjelasan dengan sejas-jelasnya tentang aktivitas yang harus dilakukan berikut konsekuensi-konsekuensinya.

2) Mengawasi (*refereeing*)

Simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur main tertentu. Oleh karena itu guru sebagai fasilitator harus mengawasi proses simulasi sehingga berjalan sebagaimana seharusnya.

3) Melatih (*Coaching*)

Selama permainan simulasi, pemain sangat mungkin melakukan kesalahan. Oleh karena itu guru sebagai fasilitator harus memberikan saran, petunjuk atau arahan sehingga memungkinkan mereka untuk tidak melakukan kesalahan yang sama.

4) Mendiskusikan

Dalam simulasi, refleksi sangatlah penting. Oleh karena itu setelah simulasi selesai guru sebagai fasilitator mendiskusikan beberapa hal seperti :

- a) Seberapa jauh simulasi sudah sesuai dengan situasi nyata (real world).
- b) Kesulitan-kesulitan.
- c) Hikmah yang bisa diambil dari simulasi ini.
- d) Bagaimana memperbaiki atau meningkatkan kemampuan simulasi.

f. Prosedur⁶

- 1) Menyiapkan peserta didik yang menjadi pemeran dalam simulasi.
- 2) Guru menyusun skenario dengan memperkenalkan peserta didik terhadap aturan, peran, prosedur, pemberi skor (nilai), tujuan permainan dan lain-lain. Guru mengatur peserta didik untuk memegang peran-peran tertentu dan mengujicobakan simulasi

⁶ *Ibid*, hlm.30

untuk memastikan bahwa seluruh peserta didik memahami prosedur dan aturan main simulasi tersebut.

3) Pelaksanaan simulasi

Peserta didik berpartisipasi dalam permainan simulasi, sementara guru memainkan perannya sebagaimana yang telah dijelaskan di atas. Pada saat-saat tertentu, kemungkinan ada interupsi apabila terjadi kesalahpahaman sehingga proses simulasi dapat berjalan kembali seperti seharusnya.

4) Debriefing

Guru mendiskusikan tentang beberapa hal seperti telah dijelaskan di atas.

f. Keunggulan dan Kelemahan

Beberapa kelebihan penggunaan metode simulasi diantaranya adalah⁷ :

- 1) Simulasi dapat dijadikan bekal bagi peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
- 2) Simulasi dapat mengembangkan kreativitas peserta didik karena melalui simulasi peserta didik diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- 3) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri peserta didik.
- 4) Memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- 5) Simulasi dapat meningkatkan gairah peserta didik dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, dalam metode simulasi masih tetap ada kelemahan atau kendala-kendala diantaranya adalah :

⁷ Abdul Majid, *Op.Cit.*, hlm.207

- 1) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
- 2) Pengelolaan yang kurang baik sering menjadikan simulasi sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- 3) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi dalam melakukan simulasi.

2. Metode Simulasi dalam Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti inilah yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam pembelajaran di sekolah. Menyadari kenyataan seperti ini, para ahli berupaya untuk mencari dan merumuskan strategi yang dapat merangkul semua perbedaan yang dimiliki anak didik. Strategi pembelajaran yang ditawarkan adalah Strategi Belajar Aktif (*Active Learning Strategy*).

Belajar Aktif menurut beberapa pakar pendidikan dipandang sebagai suatu pendekatan pembelajaran. Menurut Philip R. Wallace pendekatan pembelajaran dibedakan menjadi 2 bagian, yaitu pendekatan konservatif (*conservative approach*) dan pendekatan liberal (*liberal approach*).⁸ Dua macam pendekatan tersebut sekarang lebih dikenal dengan istilah pendekatan berpusat pada guru (*teacher centered approach*) dan pendekatan berpusat pada peserta didik (*student centered approach*).

⁸ *Ibid.*, hlm.20

Pembelajaran aktif dengan metode simulasi banyak diterapkan untuk berbagai mata pelajaran seperti biologi, fisika, sejarah dan lain sebagainya. Banyak juga mata pelajaran dalam lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya Sejarah Kebudayaan Islam untuk pengenalan sejarah Islam beserta tokoh dan karakternya. Demikian pula inovasi yang dikembangkan oleh para guru mata pelajaran fiqih untuk menerapkan metode ini dalam mata pelajarannya seperti,

- a. Simulasi wudlu dan simulasi sholat.
- b. Simulasi penyelenggaraan jenazah
- c. Simulasi tata cara pinjam meminjam, utang piutang, gadai, serta pemberian upah menurut Islam
- d. Simulasi Pelaksanaan jual beli menurut Islam
- e. Simulasi tata cara pelaksanaan qurban dan aqiqah.
- f. Simulasi Pelaksanaan zakat fitrah dan zakat mal⁹

Pembelajaran dengan metode simulasi *game* dalam lingkup mata pelajaran fiqih masih sangat terbatas perlu dikembangkan lebih luas lagi agar proses pembelajaran menyenangkan.

3. Metode Simulasi *Game* Fiqih untuk Madrasah Ibtidaiyah (MI)

Simulasi *Game* merupakan metode pembelajaran yang menarik karena pembelajarannya dilakukan dengan cara bermain. Meskipun dengan bermain metode pembelajaran ini sarat dengan aturan main sehingga perlu pemahaman yang cukup sebelum bermain dan penalaran saat bermain. Bagi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah (MI) metode ini sangat cocok dipakai untuk kelas IV, V dan VI karena mereka sudah bisa memahami dan menalar aturan main yang diterapkan selama permainan.

⁹ Charles Malin Kayo, (2012), *Penggunaan Metode Simulasi Dalam Pembelajaran PAI*, (on line). <http://www.charlesmalinkayo.com/2012/11/penggunaan-metode-simulasi-dalam.html> (18 Januari 2016)

Pembelajaran dengan simulasi *game* sebenarnya pengembangan dari pembelajaran tingkah laku untuk meniru seseorang atau kelompok dengan mendasarkan pada sabda Rosulullah S.A.W sebagai berikut :

بُعِثْتُ بَيْنَ يَدَيِ السَّاعَةِ بِالسَّيْفِ، حَتَّى يُعْبَدَ اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَجُعِلَ رِزْقِي تَحْتَ ظِلِّ رُحْمِي، وَجُعِلَ الذُّلُّ وَالصَّعَارُ عَلَيَّ مَنْ خَالَفَ أَمْرِي، وَمَنْ تَشَبَّهَ بِقَوْمٍ فَهُوَ مِنْهُمْ (رواه احمد)¹⁰

Artinya : “*Aku diutus dengan pedang menjelang hari kiamat hingga hanya Allah semata lah yang disembah, tidak ada sekutu bagi-Nya; dijadikan rizkiku di bawah bayangan tombakku; dan dijadikan kehinaan dan kerendahan bagi siapa saja yang menyelisih perkaraku. Barangsiapa menyerupai suatu kaum, maka ia termasuk golongan mereka*”. (HR Ahmad)

Meniru atau menyerupai dalam bahasa Arab *tasyabbuh* dan dalam bahasa Inggris *simulate* adalah perilaku seseorang yang menirukan atau menyerupai orang lain. Ada dua hal dalam penyerupaan : (1) pakaian atau penampilan (2) perilaku atau akhlak. Sedangkan kaum/golongan juga ada dua, kaum sholihin dan kaum fasiqin. Penyerupaan terhadap kaum sholihin, baik dalam hal penampilan maupun akhlak menjadi amal yang baik, sedangkan penyerupaan terhadap kaum fasiqin baik itu kafir ataupun mukmin fasiq merupakan amal yang tidak baik. Pembelajaran fiqih dengan simulasi merupakan pengembangan *tasyabbuh* dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI). Simulasi *game* manasik haji adalah salah satu contoh simulasi dalam mata pelajaran fiqih dengan cara meniru dan menyerupai perilaku jamaah haji untuk keperluan belajar tata cara ibadah haji.

Penggunaan metode simulasi *game* mata pelajaran fiqih untuk Madrasah Ibtidaiyah (MI) sangat ditentukan oleh kreatifitas guru dalam mengemas materi dalam metode pembelajaran simulasi *game* ini. Karena pada dasarnya metode pembelajaran simulasi *game* adalah bagaimana caranya membuat permainan meniru tingkah laku yang sebenarnya. Ada

¹⁰ Al Hadits, E-book : *Musnad Ahmad bin Hanbal*, Jilid 2, Muasasah Qurthubah, Kairo, 1980, hlm.92

beberapa simulasi *game* yang dibuat oleh pelaku pendidikan untuk mata pelajaran fiqih MI antara lain :

a. Penyelenggaraan jenazah, yang meliputi :

- 1) Memandikan jenazah
- 2) Mengkafani jenazah
- 3) Men-solat-kan jenazah
- 4) Menguburkan jenazah

Dari keempat tahapan penyelenggaraan jenazah tersebut semuanya bisa disimulasikan. Jenazah digantikan dengan boneka manusia baik ukuran sesungguhnya ataupun lebih kecil. Simulasi memandikan jenazah dengan memandikan boneka dengan air sungguhan. Demikian juga mengkafani, men-solat-kan, dan menguburkan jenazah dengan boneka.¹¹

b. Sholat

Sholat juga bisa disimulasikan, baik sholat fardlu 5 waktu maupun sholat-sholat sunnah seperti sholat ied, sholat tarawih serta sholatnya orang sakit. Yang lebih spesifik dari macam-macam sholat yang disimulasikan adalah sholatnya orang sakit. Hal ini disebabkan karena sholatnya orang yang sakit jarang ditemui. Ada tiga model sholat bagi orang sakit, 1) sholat dengan duduk 2) sholat dengan berbaring miring 3) sholat dengan berbaring terlentang.¹²

c. Salam dan sapa

Ada yang membuat simulasi “Salam dan Sapa” meskipun ini tidak murni mata pelajaran fiqih tetapi ini sudah terpadu antara fiqih, akhlaq dan bahasa indonesia. Guru sudah harus menyiapkan materi ucapan salam dan sapa sebelum disimulasikan. Peserta didik harus

¹¹ Hasbuloh, (2014), *Penggunaan Metode Simulasi Bidang Studi Fikih Pada Materi Sholat Janazah Di Mi Pasir Lingga Kecamatan Banjarsari Kabupaten Ciamis*, (on line) <http://hasbulohaljwani.blogspot.co.id/2014/09/skripsi-efektifitas-metode-simulasi.html>, (10 Feb 2016; 23:31)

¹² Muhammad Ahsin, (2013), *Makalah Pembelajaran Fiqih untuk MI*, (on line), <http://dms-k.blogspot.co.id/2013/01/makalah-pembelajaran-fiqih-untuk-mi-2.html>, (9 Feb 2016; 09:45)

mencobanya, melatih keterampilan berbicara serta ekspresi yang ramah kepada orang yang disapa. Dengan demikian peserta didik akan terbiasa dengan salam dan sapa dengan ekspresi yang ramah.¹³

4. Ruang Lingkup Materi Fiqih Haji Kelas V

Standar Kompetensi	: Mengenal Tata Cara Ibadah Haji
Kompetensi Dasar	: 1. Menjelaskan Tata Cara Haji 2. Mendemonstrasikan Tata Cara Haji
Indikator	: 1.a. Menyebutkan pengertian haji 1.b. Menunjukkan hukum haji 1.c. Menyebutkan waktu pelaksanaan haji 1.d. Menyebutkan syarat haji 1.e. Menyebutkan Rukun haji 1.f. Menyebutkan wajib haji 1.g. Menyebutkan sunnah haji 1.h. Memperagakan cara memakai ihram 2.a. Menyebutkan urutan pelaksanaan haji 2.b. Memperagakan tata cara manasik haji

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian sebelumnya yang ada kaitannya dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muallifah, dengan judul “Pelaksanaan Metode Simulasi Pada Pembelajaran Fiqih (Studi Kasus Pada Peserta didik Kelas VII MTs Raudlatus Shiblyan Kudus Tahun Pelajaran 2010/2011)”. Penelitian tersebut merupakan studi kasus pelaksanaan Metode Simulasi

¹³ Arifuddin, (2009), *Penerapan Metode Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri No.1 Banjar Tegal Singaraja, (on line), [https://Lambitu.Wordpress.Com/2009/12/29/Penerapan- Metode-Permainan-Simulasi-Untuk-Meningkatkan-Kemampuan-Berbicara-Pada-Siswa-Kelas-V-Sekolah-Dasar-Negeri-No-1-Banjar-Tegal-Singaraja](https://Lambitu.Wordpress.Com/2009/12/29/Penerapan-Metode-Permainan-Simulasi-Untuk-Meningkatkan-Kemampuan-Berbicara-Pada-Siswa-Kelas-V-Sekolah-Dasar-Negeri-No-1-Banjar-Tegal-Singaraja), (9 Februari 2016; 09:45)*

pada mata pelajaran Fiqih yang memuat keuntungan dan kendala-kendala pelaksanaan metode simulasi pada materi wudlu dan shalat¹⁴.

Yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada materi yang disimulasikan. Penelitian tersebut mengkaji materi shalat dan wudlu, sedangkan penelitian ini mengkaji materi Manasik Haji. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muallifah menyatakan bahwa metode simulasi yang diterapkan untuk materi wudlu dan sholat sangat berpengaruh pada proses penyerapan materi pelajaran yang baik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lia Shofuria, mahasiswa S1 Jurusan Tarbiyah Program Studi PAI – STAIN Kudus dengan judul “Peran Metode Simulasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Hasan Kafrawi Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2012/2013”. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan Metode Simulasi.¹⁵ Berbeda dengan penelitian ini yang bertujuan mengkaji bagaimana implementasi serta faktor pendukung dan penghambatnya. Hasil penelitian Lia Shofurina menyatakan bahwa penerapan metode simulasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyani, mahasiswa S1 Jurusan Tarbiyah Program Studi PAI – STAIN Kudus dengan judul “Peningkatan Keterampilan Shalat Dengan Menggunakan Teknik Simulasi Pada Peserta

¹⁴ Muallifah, *Pelaksanaan Metode Simulasi Pada Pembelajaran Fiqih (Studi Kasus Pada Peserta didik Kelas VII MTs Raudlatus Shiblyan Kudus Tahun Pelajaran 2010/2011*, STAIN Kudus, 2010

¹⁵ Lia Shofuria, *Peran Metode Simulasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Hasan Kafrawi Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2012/2013*, STAIN Kudus, 2010

Didik di MI Matholiul Falah Bungo Kecamatan Wedung Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2010/2011.¹⁶

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan shalat dengan menggunakan teknik simulasi. Hal ini berbeda dengan penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik. Hasil penelitian Sulistiyani menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknik simulasi keterampilan sholat peserta didik MI Matholi'ul Falah Bungo menjadi lebih baik.

C. Kerangka Berfikir

Metode simulasi game yang diterapkan dalam pembelajaran fiqih materi manasik haji adalah salah satu metode yang dikembangkan untuk mengajak peserta didik belajar secara aktif mencari dan menemukan materi-materi pelajaran yang harus dipelajari.

¹⁶ Sulistiyani, *Peningkatan Keterampilan Shalat Dengan Menggunakan Teknik Simulasi Pada Peserta didik di MI Matholiul Falah Bungo Kecamatan Wedung Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2010/2011*, STAIN Kudus, 2010

Gambar 2.1
Peta Konsep : Simulasi *Game* Manasik Haji

