

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Model Pembelajaran Simulasi *Game* di MI Nurus Shofa Karangbener Kudus

Metode Simulasi 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, yakni kelas IV, V dan VI. Dalam pembelajaran, peserta didik akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Simulasi *Game* merupakan bagian dari pembelajaran simulasi yang paling sederhana dari model-model simulasi yang lain, sederhana dalam hal waktu memainkannya, perangkatnya, tempatnya serta biayanya.

Metode simulasi game diterapkan di MI Nurus Shofa sejak tahun pelajaran 2014/2015. Ini masih tergolong baru karena ini baru tahun yang kedua. Awalnya, Alat Permainan Edukatif (APE) ini merupakan hibah dari kelompok mahasiswa yang melaksanakan Praktik Profesi Lapangan (PPL) STAIN Kudus pada bulan Agustus – September 2014. Kemudian sejak itulah simulasi *game* dipakai sebagai salah satu metode pembelajaran khususnya pembelajaran manasik haji pada mata pelajaran fiqih. Pemakaian metode ini bukan berarti menghilangkan metode yang lama, tetapi kehadirannya untuk melengkapi dan memberi nuansa yang berbeda dari pembelajaran lama yang cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*). Dengan simulasi game ini peserta didik diajak untuk aktif sedangkan guru hanya memfasilitasi, melengkapi pengetahuan yang belum utuh, memancing pertanyaan dan diskusi.¹

¹ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MI Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 21 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 2.

2. Simulasi *Game* dalam Konteks Visi dan Misi MI Nurur Shofa

Visi MI Nurur Sofa adalah menjadikan madrasah sebagai tempat mencetak manusia yang beriman, bertaqwa, berilmu, terampil, berkepribadian yang mantap dan berakhlaqul karimah, sebagai kader bangsa yang mampu memperjuangkan ajaran Islam ‘Ala Ahli Sunnah Wal Jama’ah dan sebagai penerus pejuang Nahdlotul Ulama’.

Penerapan metode simulasi dalam pembelajaran manasik haji di MI Nurur Shofa adalah cara baru yang ditempuh untuk mewujudkan visi dan misi madrasah. Manasik haji adalah materi mata pelajaran fiqih yang dalam prakteknya banyak berinteraksi dengan orang lain, bukan hanya dari negeri sendiri tetapi oleh bangsa seluruh dunia, ini diharapkan bisa membawa anak menjadi kader Islam yang beriman, bertaqwa, berilmu yang memiliki solidaritas tinggi, pandai menghargai orang lain dan mampu bersosialisasi dengan adat dan budaya yang berbeda-beda. Dengan metode *simulasi game* diharapkan anak menjadi aktif dan terampil dalam melaksanakan ajaran Islam dalam ubudiyah maupun muamalah, tampil di masyarakat sebagai individu yang banyak memberi manfaat kepada lingkungannya.

3. Keadaan Guru dan Karyawan MI Nurur Shofa TP. 2015/ 2016²

Guru MI Nurur Shofa Kudus semuanya berstatus Guru Tetap Yayasan (GTY) dan sudah memiliki jenjang pendidikan S1. Jumlah guru dan karyawan MI Nurur Shofa Kudus ada 20 orang. Sembilan orang guru disertai tugas sebagai wali kelas sesuai dengan jumlah kelas yang ada, yaitu kelas I sampai dengan III masing-masing 2 kelas, sedangkan kelas IV, V dan VI masing-masing 1 kelas. Disamping tugas menjadi wali kelas, ada juga pembagian tugas sebagai pembina kegiatan ekstrakurikuler sebanyak 7 cabang kegiatan, yaitu : rebana, olimpiade IPA, qiro’ah,

² Hasil dokumentasi Keadaan Guru dan Karyawan MI Nurur Shofa Kudus, dikutip pada tanggal 8 Oktober 2015, jam 10.00 – 11.00 WIB. Lampiran 12.

pramuka, bahasa Inggris, bulu tangkis dan drumband. Tabel berikut ini menyajikan data guru dan karyawan MI Nurus Shofa.

Tabel 4.1
Data Guru Dan Karyawan
MI Nurus Shofa Karangbener Bae Kudus
TP. 2015/ 2016

No	Nama Guru	L / P	Tempat / Tgl. Lahir	Jabatan	Pendidikan	TMT
1.	Moch Bachrun Syukron, S.Pd.I	L	Kudus, 16-07-1966	Kepala MI	S 1	1991
2.	Mas'ud, S.Pd.I	L	Kudus, 13-09-1968	Guru	S 1	1991
3.	Eny Harmawati, S.Ag	P	Kudus, 31-08-1970	Guru	S 1	1993
4.	Endang Setiyowati, S.Pd.I	P	Kudus, 06-07-1974	Guru	S 1	1993
5.	Rosiana, S.Pd.I	P	Kudus, 03-02-1974	Guru	S 1	1993
6.	Hj. Emma Sulistiyani, S.Ag	P	Kudus, 07-05-1969	Guru	S 1	1995
7.	Mochamad Ruslin, S.Pd.I	L	Kudus, 13-01-1970	Guru	S 1	1995
8.	Hj Indah Zuliani, S.Pd.I	P	Kudus, 13-09-1980	Guru	S 1	1999
9.	Ashari, S.H	L	Kudus, 03-01-1974	Guru	S 1	2003
10.	Siti Riayah, S.Pd.I	P	Kudus, 02-07-1983	Guru	S 1	2003
11.	Farida Hikmawati, S.Pd.I	P	Kudus, 11-08-1986	Guru	S 1	2004
12.	Noor Rosyidah, S.Pd.I	P	Kudus, 20-11-1975	Guru	S 1	2007
13.	Siti Zulaikhah, S.Pd.I	P	Kudus, 25-09-1984	Guru	S 1	2008
14.	Ulin Nihayah, S.Pd.I	P	Kudus, 10-07-1989	Guru	S 1	2011
15.	Siti Noor Imaroh, S.Pd.I	P	Kudus, 18-05-1993	Guru	S 1	2015
16.	Uswatun Hasanah, S.Pd	P	Kudus, 23-11-1988	Perpust	S 1	2013
17.	Nur Jannah Rukhmawati	P	Kudus, 31-05-1987	Koperasi	D 1	2013
18.	Is Retno Dewi	P	Kudus, 25-04-1985	Kantin	MA	2013

19.	Sukati	P	Kudus, 20-12-1958	Penjaga	SD	1991
20.	Karmono	L	Kudus, 15-05-1971	Pesuruh	SD	2015

Tabel 4.2
Pembagian tugas sebagai wali kelas

NO	Kelas	Wali Kelas
1	IA	Rosiana, S.Pd.I
2	IB	Hj. Noor Rosyidah, S.Pd.I
3	IIA	Endang Setyowati, S.Pd.I
4	IIB	Hj. Indah Zuliani, S.Pd.I
5	IIIA	Hj. Emma Sulistiyani, S.Ag
6	IIIB	Moh. Ruslin, S.Pd.I
7	IV	Siti Riayah, S.Pd.I
8	V	Eny Harmawati, S.Ag
9	VI	Mas'ud, S.Pd.I

Kegiatan pengembangan diri bagi peserta didik atau lebih dikenal dengan kegiatan ekstrakurikuler diatur dan dibina oleh guru Pembina. Kegiatan ekstrakurikuler di MI Nurus Shofa ada 9 macam, yaitu :

a. Usaha Kesehatan Sekolah (UKS)

Kegiatan UKS dilaksanakan setiap hari Senin jam 13.00 sampai 14.30. Kegiatan ini memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (PPPK), penanganan korban pingsan dan dasar-dasar perawatan kesehatan serta dokter kecil. Kegiatan ekstrakurikuler ini dibina oleh Ibu Rosiana, S.Pd.I.

b. Rebana

Kegiatan ekstrakurikuler rebana yang bernuansa Islam ini dilaksanakan setiap hari Senin jam 13.00 sampai 15.00 dibina oleh bapak Mas'ud. Seni musik rebana ini memberikan wadah penyaluran

bagi peserta didik yang memiliki bakat di bidang ini baik musiknya maupun vokalnya.

c. Olimpiade IPA

Olimpiade IPA menjadi satu kegiatan ekstrakurikuler ini merupakan respon dari kegiatan Olimpiade yang sering diadakan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan baik di tingkat Kabupaten, Provinsi hingga Nasional. Kegiatan ini memanfaatkan waktu pada hari Selasa jam 08.00-09.30. Meskipun waktu yang digunakan pada jam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) tetapi ini digolongkan pada kegiatan ekstrakurikuler karena tidak semua peserta didik bisa mengikuti kegiatan ini, hanya peserta didik yang berbakat dan dipandang punya potensi untuk mengembangkan diri di bidang ini.

d. Qiro'ah

Qiro'ah atau sering juga disebut tilawah (tilawatil Qur'an) merupakan kegiatan seni religi dalam Islam. Kegiatan ini menjaring anak-anak yang berbakat di bidang seni suara atau vokal untuk menyalurkan dan mengembangkan potensinya tersebut secara positif dan nantinya akan bermanfaat di lingkungannya. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Sabtu jam 06.30-07.00 pagi sebelum Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan dibina oleh Ibu Endang Setyowati, S.Pd.I.

e. Pramuka

Pramuka merupakan kegiatan ekstrakurikuler untuk melatih mental dan keterampilan hidup dalam menghadapi masalah. Kegiatan Pramuka sering dilaksanakan di luar ruangan, hal ini memberikan suasana yang tidak terbatas antara guru dan murid sehingga terasa akrab antara Pembina dan peserta pramuka. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Jumat jam 15.00-17.00 dan dibina oleh Bapak Mohammad Ruslin, S.Pd.I.

f. Bimbingan Belajar (Bimbel) Bahasa Inggris

Bahasa Inggris selain menjadi mata pelajaran muatan lokal di MI NU Nurus Shofa, juga dijadikan kegiatan ekstrakurikuler untuk memacu minat dan memupuk bakat peserta didik yang punya potensi. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Kamis jam 13.00-13.30 dan dibina oleh Ibu Hj. Indah Zuliani, S.Pd.I.

g. Bimbingan Belajar (Bimbel) Matematika

Bimbingan Belajar (Bimbel) Matematika sebagai kegiatan ekstrakurikuler merupakan jawaban dari kegiatan Olimpiade Matematika dan IPA yang sering diadakan di tingkat Kabupaten, Provinsi maupun Nasional. Kegiatan ini diselenggarakan setiap hari Rabu setelah Kegiatan Belajar Mengajar, jam 13.00-14.30 dibina oleh Ibu Siti Riayah, S.Pd.I.

h. Bulutangkis

Bulutangkis sebagai salah satu cabang olahraga yang banyak diminati masyarakat, diberikan wadah untuk mengembangkan diri di bidang ini bagi peserta didik yang minat dan berpotensi. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Ahad siang setelah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada jam 13.00-15.00 dan dibina oleh Ibu Farida Hikmawati, S.Pd.I.

i. Drumband

Drumband merupakan kegiatan yang cukup menarik bagi para peserta didik karena merupakan seni perpaduan antara musik dan gerak serta koodinasi tim. Hal ini menjadi salah daya tarik madrasah di masyarakat sekitar. Kegiatan ini dilaksanakan dua minggu sekali pada hari Jumat jam 15.00-17.00 dibina Ibu Siti Zulaikhah, S.Pd.I. Karena kegiatan ini memerlukan teknik dan keterampilan khusus maka untuk pembinaan ini mendatangkan seorang pelatih dari luar.

Tabel 4.3
Pembagian Tugas sebagai Pembina Kegiatan Ekstrakurikuler

NO	KEGIATAN	PEMBINA
1	UKS	Rosiana, S.Pd.I
2	Rebana	Mas'ud, S.Pd.I
3	Olimpiade IPA	Eny Harmawati, S.Ag
4	Qiro'ah	Endang Setyowati, S.Pd.I
5	Pramuka	Moh. Ruslin, S.Pd.I
6	Bimbel B. Inggris	Hj. Indah Zuliani, S.Pd.I
7	Bimbel Matematika	Siti Riayah, S.Pd.I
8	Bulu tangkis	Farida Hikmawati, S.Pd.I
9	Drum Band	Siti Zulaikhah, S.Pd.I

4. Data Peserta Didik MI Nurus Shofa

Peserta didik MI Nurus Shofa Kudus sebagian besar berasal dari desa Karangbener dan sekitarnya. Jumlah peserta didik seluruhnya 198 anak, 93 anak laki-laki dan 105 anak perempuan. Data peserta didik lebih rinci disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.4
Data Peserta didik
MI NU Nurus Shofa Karangbener Bae Kudus³
Tp. 2015 / 2016

Kelas	Keadaan Siswa		Jumlah
	L	P	
I A	8	13	20
I B	10	10	20
II A	9	11	20
II B	8	8	16
III A	11	9	20
III B	11	8	19
IV	12	14	27
V	8	20	27
VI	16	12	28
Jumlah	93	105	198

³ Hasil dokumentasi daftar peserta didik MI Nurus Shofa Kudus, dikutip pada tanggal 8 Oktober 2015, jam 10.00 - 11.00 WIB. Lampiran 12.

5. Sarana dan Prasarana

Sarana prasarana yang mendukung dalam pembelajaran ada 9 ruang kelas. Ruang kelas selalu aktif digunakan untuk berjalannya proses belajar mengajar. Satu ruang perpustakaan yang dapat digunakan oleh para peserta didik sebagai salah satu sumber belajar. Satu ruang yang difungsikan sebagai musholla, sebagai sarana peribadatan yang sering digunakan sebagai sarana praktik ibadah seperti sholat, adzan, dan wudhu. Setiap hari mushola tersebut digunakan untuk sholat jamaah dhuhur.⁴

Data secara detail Sarana dan Prasarana yang ada di MI Nurus Shofa tersaji dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.5
Data Bangunan Madrasah

No	Data Bangunan	Jumlah/Luas	Pendirian / Pembangunan
1.	Ruang Kepala Sekolah	I / 4 x 6 M = 24 M ²	Tahun 2008
2.	Ruang TU	I / 4 x 6 M = 24 M ²	Tahun 2008
3.	Ruang Guru	I / 7 x 6 M = 42 M ²	Tahun 2008
4.	Ruang Perpustakaan	I / 7 x 6 M = 42 M ²	Tahun 2008
5.	Ruang Kelas IA	I / 7 x 6 M = 42 M ²	Tahun 1991
6.	Ruang Kelas IB	I / 7 x 6 M = 42 M ²	Tahun 2008
7.	Ruang Kelas II	I / 7 x 6 M = 42 M ²	Tahun 2008
8.	Ruang Kelas III	I / 7 x 6 M = 42 M ²	Tahun 2008
9.	Ruang Kelas IV	I / 7 x 6 M = 42 M ²	Tahun 2008
10.	Ruang Kelas V	I / 7 x 6 M = 42 M ²	Tahun 2008
11.	Ruang Kelas VI	I / 7 x 6 M = 42 M ²	Tahun 2008
12.	Ruang UKS	I / 7 x 6 M = 42 M ²	Tahun 1991
13.	Ruang/Lapangan Olahraga	I / 7 x 6 M = 42 M ²	Tahun 1991
14.	Jamban	5/ 2 x 1,5 M = 3 M ²	Tahun 2012

⁴ Hasil observasi sarana prasarana MI Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 17 September 2015, jam 07.00-10.00 WIB. Lampiran 14.

6. Kurikulum MI Nurus Shofa

Kurikulum MI Nurus Shofa didasarkan pada Struktur Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah yang berisi sejumlah mata pelajaran yang harus disampaikan kepada peserta didik. Setidaknya 31 s.d 33 jam pelajaran untuk kelas I, II dan III, dan 39 jam pelajaran untuk kelas IV, V dan VI. Satu jam pelajaran durasinya 35 menit. Siti Riayah selaku Waka Kurikulum menjelaskan bahwa⁵

MI Nurus Shofa masih menggunakan kurikulum KTSP 2006, meskipun demikian madrasah sedang mempersiapkan diri untuk menggunakan kurikulum 2013. Memang banyak kendala untuk penerapan kurikulum baru tersebut, tetapi waktu yang diberikan oleh pemerintah bahwa tahun 2019 semua sudah harus menerapkan Kurikulum 2013. Mau tidak mau, kitapun harus pakai kurikulum 2013.

a. Struktur Kurikulum MI Nurus Shofa

Struktur kurikulum MI Nurus Shofa meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai Kelas I sampai dengan Kelas VI. Struktur Kurikulum disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran dengan ketentuan mengacu pada Permendiknas No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah sebagai berikut :

- 1) Kurikulum memuat 8 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri.
- 2) Alokasi waktu satu jam pembelajaran adalah 35 menit.
- 3) Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (dua semester) adalah 34-38 minggu.

⁵ Hasil wawancara dengan Waka Kurikulum MI NU Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 3.

Tabel 4.6
Struktur Kurikulum
MI Nurus Shofa⁶

Komponen	Kelas dan Alokasi Waktu					
	I	II	III	IV	V	VI
A. Mata Pelajaran						
1. Pendidikan Agama Islam						
a. Al-Qur'an-Hadis	2	2	2	2	2	2
b. Akidah-Akhlak	2	2	2	2	2	2
c. Fiqih	2	2	2	2	2	2
d. Sejarah Kebudayaan Islam	-	-	2	2	2	2
e. Bahasa Arab	2	2	2	2	2	2
2. Pendidikan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
3. Bahasa Indonesia	4	4	5	5	5	5
4. Matematika	4	4	6	6	6	6
5. Ilmu Pengetahuan Alam	3	3	3	4	4	4
6. Ilmu Pengetahuan Sosial	3	3	3	3	3	3
7. Seni Budaya dan Keterampilan	4	4	4	4	4	4
8. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	4	4	4	4	4	4
B. Muatan Lokal						
1. Ke-NU-an	-	-	-	1	1	1
2. Mahfudhat	-	-	1	-	-	-
3. Bahasa Jawa	2	2	2	2	2	2
4. Akhlaq Salaf	-	-	1	1	1	1
5. Fiqih Salaf	-	-	1	1	1	1
6. Tauhid	-	-	1	1	1	1
7. Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2
Jml	36	36	45	46	46	46
C. Pengembangan Diri						
1. Usaha Kesehatan Sekolah (UKS)					Senin : 13.00-14.10	
2. Rebana					Senin : 13.00-14.45	
3. Olimpiade IPA					Selasa : 13.00-14.45	
4. Qiro'ah					Sabtu : 06.30-07.00	
5. Pramuka					Jumat : 15.00-16.45	
6. Bimbingan Belajar Bahasa Inggris					Kamis : 13.00-14.10	
7. Bimbingan Belajar Matematika					Rabu : 13.00-14.10	
8. Bulu Tangkis					Minggu : 13.00-14.45	
9. Drumband					2 Jumat 1x : 15.00-16.45	

⁶ Hasil dokumentasi Struktur Kurikulum MI Nurus Shofa Kudus, dikutip pada tanggal 8 Oktober 2015, jam 10.00 – 11.00 WIB. Lampiran 12.

b. Muatan Lokal

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada. Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan.

Mengacu kepada visi, misi dan tujuan MI Nurus Shofa maka ditetapkan mata pelajaran tambahan sebagai muatan lokal sebagai berikut :

- 1) Ke-NU-an
- 2) Mahfudhat
- 3) Bahasa Jawa
- 4) Akhlaq Salaf
- 5) Fiqih Salaf
- 6) Tauhid
- 7) Bahasa Inggris

c. Pengembangan Diri

Pengembangan diri bukan merupakan mata pelajaran yang harus diasuh oleh guru. Pengembangan diri bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat setiap peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah. Kegiatan pengembangan diri difasilitasi dan atau dibimbing oleh konselor, guru, atau tenaga kependidikan yang dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan pengembangan diri dilakukan melalui kegiatan pelayanan konseling yang berkenaan dengan masalah diri pribadi dan kehidupan sosial, belajar, dan pengembangan karir peserta didik.

Kegiatan pengembangan diri yang difasilitasi oleh MI Nurus Shofa adalah sebagai berikut :

- 1) Usaha Kesehatan Sekolah (UKS)
- 2) Rebana
- 3) Olimpiade IPA
- 4) Qiro'ah
- 5) Pramuka
- 6) Bimbingan Belajar Bahasa Inggris
- 7) Bimbingan Belajar Matematika
- 8) Bulu Tangkis
- 9) Drumband

B. Data Penelitian

1. Data tentang Metode Pembelajaran *Simulasi Game* pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Manasik Haji di MI Nurus Shofa Kudus

Mata pelajaran di MI Nurus Shofa jumlahnya lebih banyak daripada di SD, ini disebabkan oleh adanya pendalaman mata pelajaran PAI menjadi 5 cabang : (1) Akidah/Akhlak (2) Qur'an Hadits (3) fiqih (4) SKI (5) Bahasa Arab, ditambah lagi dengan muatan lokal. Sedangkan di SD, mata pelajaran wajib ada 8, jika ditambah muatan lokal 5 mata pelajaran maka baru ada 13 mata pelajaran. Di kelas V MI Nurus Shofa ada sejumlah 18 mata pelajaran yang dibebankan kepada peserta didik. Lebih rinci mengenai mata pelajaran fiqih untuk kelas V, Siti Riayah mengungkapkan bahwa :

Mata pelajaran Fiqih ada 2 macam di sini. Yang pertama Fiqih yang merupakan mata pelajaran wajib dengan standar Kemenag, ini ada dua Jam Tatap Muka (JTM). Yang kedua Fiqih Salaf ini merupakan mata pelajaran muatan lokal menggunakan standar pesantren atau madrasah diniyyah dan ini ada satu Jam Tatap Muka (JTM).⁷

⁷ Hasil wawancara dengan Waka Kurikulum MI Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 3.

Di Tahun Pelajaran 2015/2016 ini mata pelajaran fiqih kelas V terjadwal pada hari Kamis jam ke 4 dan 5, sedangkan fiqih salaf ada di hari Kamis juga pada jam ke 8 atau jam terakhir.⁸

a) Perencanaan Metode Pembelajaran Simulasi *Game* Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Manasik Haji

Perencanaan yang dilakukan guru adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan model dan metode pembelajaran, dan juga mempersiapkan media pendukung yang diperlukan dalam pembelajaran fiqih di MI Nurus Shofa, Berdasarkan wawancara yang dilakukan di lapangan dengan Eny Harmawati, selaku guru mata pelajaran fiqih kelas V MI Nurus Shofa mengatakan bahwa:

Perencanaan pembelajaran yang saya lakukan dalam pelaksanaan metode pembelajaran simulasi game adalah meliputi penentuan arah dan tujuan pembelajaran, penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, pendekatan dan metode, dan penilaian yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Dan seluruh kegiatan tersebut kemudian dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya menguraikan tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran simulasi game.⁹

Sama halnya yang disampaikan oleh Siti Riayah, selaku waka kurikulum mengatakan bahwa :

Langkah awal yang dilakukan guru sebagai perencanaan pembelajaran simulasi *game* adalah menyusun RPP yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Dimana RPP tersebut menguraikan tentang tujuan kegiatan pembelajaran, materi pelajaran, metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber pembelajaran dan penilaian yang akan dilaksanakan. Guru menentukan materi pelajaran yang akan

⁸ Hasil dokumentasi Jadwal Pelajaran di MI Nurus Shofa Karangbener Kudus, dilaksanakan pada tanggal 18 September 2015, jam 07.00 – 09.00 WIB. Lampiran 16.

⁹ 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.

dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dan juga menyiapkan sumber pembelajaran yang dibutuhkan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai serta menentukan sistem penilaian yang akan digunakan langkah yang diambil MI Nurus Shofa dalam rangka menjalankan kegiatan pembelajaran simulasi game adalah sebagai berikut: Setiap dilaksanakan pembelajaran simulasi game guru membuat RPP yang tertulis bahwa siswa dapat menyebutkan, menjelaskan, menyimpulkan dalam materi dengan memakai bahan ajar.¹⁰

Mengenai fungsi dari RPP itu sendiri Moch. Bachrun Syukron, selaku kepala madrasah juga menyampaikan bahwa:

Dengan adanya RPP, maka dapat dilakukan suatu perkiraan terhadap hal-hal dalam masa pelaksanaan pembelajaran yang akan dilalui oleh peserta didik dan dengan adanya RPP sebagai pedoman bagi pelaksanaan kegiatan-kegiatan pembelajaran.¹¹

Penyusunan perencanaan pembelajaran memang sangat penting dilakukan oleh seorang guru. Penyusunan perencanaan sangat dibutuhkan agar tujuan kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Melalui RPP seorang guru akan mampu merencanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan terarah. RPP merupakan rancangan tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dalam tujuan pembelajaran simulasi game pada mata pelajaran fiqih Siti Riayah, selaku waka kurikulum menyampaikan bahwa:

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam pembelajaran simulasi *game* pada mata pelajaran fiqih adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan sikap mandiri dan berakhlakul karimah.¹²

¹⁰ Hasil wawancara dengan Waka Kurikulum MI Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 3.

¹¹ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MI Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 21 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 2.

¹² Hasil wawancara dengan Waka Kurikulum MI NU Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 3.

Oleh karena itu perencanaan pembelajaran simulasi *game* di MI Nurus Shofa mempunyai pengertian yang cukup luas. perencanaan pembelajaran simulasi *game* yang dilaksanakan bukan hanya merupakan rencana belajar mengajar yang dibatasi oleh empat dinding, tetapi pembelajaran simulasi *game* adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar, dan sarana mengukur kemampuann siswa sejauh mana mereka secara sadar menangkap, menyerap, dan menghayati bahan ajar fiqih. Terkait perencanaan pembelajaran simulasi *game* yang digunakan, Moch. Bachrun Syukron, selaku kepala madrasah mengatakan:

MI Nurus Shofa menggunakan perencanaan pembelajaran simulasi *game* disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi baik pendidik maupun peserta didik.¹³

Eny Harmawati, menuturkan tujuan perencanaan pembelajaran simulasi *game* di MI Nurus Shofa adalah :

Perencanaan pembelajaran simulasi *game* adalah sebagai barometer tiap individu atas apa yang diserapnya.

Bahwa perencanaan pembelajaran simulasi *game* dalam pendidikan menurut Islam sesungguhnya adalah rancangan lengkap tentang proses belajar mengajar atas keberhasilan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berfikir.¹⁴

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perencanaan pembelajaran simulasi *game* di MI Nurus Shofa adalah bahwa rancangan pembelajaran peserta didik bukan hanya bertujuan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan akan tetapi juga untuk mendapatkan keahlian. Ini terbukti dari rencana pelaksanaan

¹³ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MI Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 21 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 2.

¹⁴ 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.

pembelajaran yang disajikan di MI Nurus Shofa telah memberikan porsi yang sama antara apa yang akan dicapai dalam urusan ukhrowi dan duniawi. Maka atas dasar itulah di MI Nurus Shofa memandang bahwa target pendidikan adalah memberikan kesempatan kepada pikiran untuk aktif bekerja, karena aktivitas sangat penting bagi terbukanya pikiran dan kematangan individu. Karena kematangan berfikir adalah alat kemajuan ilmu, industri dan sistem sosial.

Sebenarnya dalam pendirian MI Nurus Shofa menganut prinsip keseimbangan dalam pelaksanaannya. MI Nurus Shofa ingin peserta didik mencapai kebahagiaan duniawi dan sekaligus ukhrowinya kelak. Berangkat dari pengamatan terhadap rumusan tujuan pendidikan yang ingin dicapai MI Nurus Shofa, secara jelas kita dapat melihat bahwa ciri khas pendidikan Islam yaitu sifat moral religius nampak jelas dalam tujuan pendidikannya, dengan tanpa mengabaikan masalah-masalah duniawi. Sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa pembelajaran di MI Nurus Shofa telah sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam yakni aspirasi yang bernafaskan agama dan moral.¹⁵

b) Pelaksanaan Metode Pembelajaran Simulasi *Game* pada Mata Pelajaran Fiqih

Sebagaimana observasi yang peneliti lakukan di MI Nurus Shofa, bahwa guru menggunakan beberapa metode salah satunya adalah metode pembelajaran simulasi *game*, imana peserta didik disini sangat berperan aktif dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator.¹⁶

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran simulasi *game* guru dan peserta didik membaca basmallah bersama-sama dengan

¹⁵ Hasil dokumentasi di MI Nurus Shofa Kudus, dikutip pada tanggal 8 Oktober 2015, jam 10.00 - 11.00 WIB. Lampiran 12.

¹⁶ Hasil observasi di MI Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 17 September 2015, jam 07.00-10.00 WIB. Lampiran 14.

harapan pembelajaran akan terlaksana dengan lancar tanpa ada halangan apapun dan mendapat ilmu yang bermanfaat.¹⁷

Langkah-langkah metode pembelajaran simulasi *game* :

1) Persiapan

Dalam menerapkan metode pembelajaran simulasi *game* perlu persiapan yang matang dari seorang guru. Guru harus tahu dan paham persiapan dan pelaksanaan metode pembelajaran simulasi *game*. Adapun persiapan itu dapat berupa tertulis dan tidak tertulis. Yang tertulis meliputi RPP dan blanko penilaian diskusi dan tes lisan. Sedangkan yang tidak tertulis meliputi persiapan mental, penguasaan materi, kemampuan dan lain-lain.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Eny Harmawati, persiapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan RPP pembelajaran yang sesuai dengan metode pembelajaran simulasi *game*.
- 2) Mempersiapkan bahan atau materi dalam bentuk bahan ajar fiqih.
- 3) Mempersiapkan sarana perlengkapan pembelajaran simulasi *game* yaitu sebuah papan mainan dilengkapi beberapa buah bidak dan dua dadu.¹⁸

Sedangkan persiapan yang dilakukan guru pengampu menurut Siti Riayah, selaku waka kurikulum adalah:

Dalam perencanaan guru mata pelajaran fiqih membaca dan menambah referensi bahan ajar dari berbagai sumber untuk dibagikan pegetahuannya tersebut kepada peserta didik.¹⁹

Dalam pelaksanaan pembelajaran simulasi *game* yang berperan melaksanakan adalah peserta didik sendiri. Guru hanya sebagai fasilitator.

¹⁷ Hasil observasi di MI Nurur Shofa Kudus, pada tanggal 17 September 2015, jam 07.00-10.00 WIB. Lampiran 14

¹⁸ Hasil Wawancara dengan Eny Harmawati, selaku guru mata pelajaran Fiqih MI Nurur Shofa Karangbener Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 11.00–12.00 WIB. Lampiran 4.

¹⁹ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MI Nurur Shofa Kudus, pada tanggal 21 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 2.

Dari wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa setiap peserta didik memiliki cara yang berbeda-beda dalam persiapan pembelajaran simulasi *game* sesuai dengan keinginan untuk meningkatkan kemampuannya sendiri atau tidak.

2) Penyajian

Berdasarkan wawancara dengan Eny Harmawati, beliau menjelaskan tentang penyajian metode pembelajaran simulasi *game* pada mata pelajaran fiqih adalah sebagai berikut:

- a. Guru menerangkan materi tentang dasar dan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menerangkan aturan main.
- c. Guru menyiapkan media pembelajaran simulasi *game*.
- d. Peserta didik bermain simulasi *game* dari awal sampai akhir.
- e. Mengadakan diskusi dengan siswa seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang pengertian dasar dan tujuan fiqih. Dengan maksud untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami materi yang sudah diterangkan tadi. Berdasarkan pertanyaan ini nanti guru akan lebih mudah mengajak siswa untuk memahami materi yang sudah diajarkan.
- f. Memberi tugas siswa untuk mempelajari lagi di rumah.²⁰

Hal yang sama disampaikan oleh Siti Riayah, yang menyampaikan bahwa :

Guru mata pelajaran fiqih sudah menyajikan materi dengan baik seperti yang terdapat dalam pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran simulasi *game*.²¹

²⁰ 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.

²¹ Hasil wawancara dengan Waka Kurikulum MI Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 3.

3) Korelasi

Berdasarkan wawancara dengan Eny Harmawati, guru mata pelajaran fiqih, bahwa :

Beliau menggabungkan pengetahuan yang dimiliki untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk mencerna materi yang diajarkan supaya mereka dengan mudah memahaminya.²²

Hal yang sama disampaikan oleh Siti Riayah, yang menyampaikan bahwa :

Dalam melakukan korelasi guru fiqih, mengembangkan pengetahuan yang dimiliki untuk mempermudah memahami materi.²³

4) Menyimpulkan

Berdasarkan wawancara dengan Eny Harmawati, beliau mengatakan bahwa :

Pada tahap ini saya meminta peserta didik membaca kembali materi dasar dan tujuan fiqih yang sudah diterangkan sebelumnya kemudian menyampaikan kesimpulan pengertian dasar dan tujuan pembelajaran fiqih yang telah dipelajari.²⁴

Hal yang sama disampaikan oleh Siti Riayah, yang menyampaikan bahwa :

Dalam hal penyimpulan guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang sudah diajarkan.²⁵

²² 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.

²³ Hasil wawancara dengan Waka Kurikulum MI Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 3.

²⁴ 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.

²⁵ Hasil wawancara dengan Waka Kurikulum MI Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 3.

5) Mengaplikasikan

Berdasarkan wawancara dengan Eny Harmawati, beliau mengatakan bahwa :

Dalam mengaplikasikan saya melakukan tes tertulis dan lisan dengan adanya itu saya mengetahui seberapa besar daya serap yang dimiliki siswa tiap individu.²⁶

Seperti halnya yang disampaikan oleh Moch. Bachrun Syukron, beliau menyampaikan bahwa :

Dalam hal mengaplikasikan guru mata pelajaran fiqh menggunakan beberapa tes untuk mengetahui kemampuan tiap individu siswa.²⁷

Dari wawancara di atas dapat dijelaskan bahwa langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran simulasi *game* di MI Nurur Shofa mempunyai beberapa tahapan diantaranya adalah persiapan, penyajian, korelasi, penyimpulan dan mengaplikasikan.

c) Pelaksanaan Penilaian

Dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran Eny Harmawati, selaku guru fiqh menyampaikan bahwa:

Sistem penilaian yang digunakan oleh guru yaitu berupa penilaian secara individu. Masing-masing siswa dinilai secara individu oleh guru dalam bentuk jawaban soal, hafalan dan diskusi.²⁸

Hal sama juga disampaikan oleh Moch. Bachrun Syukron, yang menyampaikan bahwa:

²⁶ Hasil Wawancara dengan Eny Harmawati, selaku guru mata pelajaran fiqh MI Nurur Shofa Karangbener Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 11.00–12.00 WIB. Lampiran 4.

²⁷ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MI Nurur Shofa Kudus, pada tanggal 21 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 2.

²⁸ Hasil Wawancara dengan Eny Harmawati, selaku guru mata pelajaran fiqh MI Nurur Shofa Karangbener Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 11.00–12.00 WIB. Lampiran 4.

Dalam melakukan penilaian Eny Harmawati, meminta siswa untuk mengerjakan tugas di LKS dan berdiskusi.²⁹

Penilaian adalah cara guru untuk mengukur kemampuan siswa tiap individu baik secara lisan, tulis ataupun penugasan.

2. Data tentang Faktor Kelebihan dan Kelemahan dari Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi *Game* Pembelajaran Fiqih Materi Manasik Haji

a. Kelebihan Pelaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi *Game* pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Manasik Haji

Mata pelajaran Fiqih merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi kehidupan seorang muslim untuk mengetahui hak dan kewajibannya. Dengan metode berceramah sering sekali dianggap sangat membosankan. Tetapi setelah peneliti melakukan analisis bahwa melalui penerapan metode pembelajaran simulasi *game* pada mata pelajaran fiqih, peserta didik malah sangat senang dengan metode tersebut karena dalam pembelajaran simulasi *game* peserta didik dapat bermain dan berekspresi dengan lebih bebas tentang suatu materi pelajaran. Simulasi *game* adalah bentuk metode pembelajaran dimana peserta didik dan guru harus melewati beberapa langkah dalam pembelajaran diantaranya adalah persiapan, penyajian, korelasi, penyimpulan dan mengaplikasikan. Tidak hanya sekedar persiapan, penyajian, korelasi, dan penyimpulan tetapi juga harus mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui metode simulasi *game* peserta didik akan berlatih untuk selalu memperhatikan apa yang sedang mereka perankan. Selain itu peserta didik juga dilatih untuk fokus. Metode simulasi *game* ini sangat bagus untuk mengembangkan pengetahuan pada peserta didik.

²⁹ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MI Nurushofa Kudus, pada tanggal 21 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 2.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Eny Harmawati, menyampaikan bahwa:

Banyak yang dapat dirasakan dan dilihat dari proses pembelajaran simulasi *game* yaitu jika dilihat dari psikologis, pengetahuan yang diperoleh dari hasil belajar pengalaman sendiri tidak akan mudah hilang dari ingatan. Terutama materi yang berkaitan dengan hal kemampuan. Dengan cara melakukan membaca, tanya jawab, diskusi dan menyimpulkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir.³⁰

Kemudian Moch Bachrun Syukron, selaku kepala Madrasah juga menyampaikan bahwa ada kelebihan dari penggunaan pembelajaran simulasi *game* jika diterapkan pada mata pelajaran Fiqih. Berdasarkan wawancara dengan Moch. Bachrun Syukron, beliau menyampaikan bahwa:

Semangat belajar siswa menjadi meningkat karena pada pembelajaran simulasi *game* ini siswa diberi kebebasan bermain namun tetap dibatasi oleh aturan main.³¹

Tidak hanya guru yang merasakan kelebihan dari penggunaan pembelajaran simulasi *game*. Seperti halnya yang disampaikan oleh Ahmad Ibnu Abas :

Pembelajaran simulasi *game* ini mampu mengembangkan pengetahuan siswa karena guru mengaplikasikan di pengalaman yang biasa dialami dalam kehidupan sehari-hari.³²

Dengan kelebihan-kelebihan di atas maka pembelajaran simulasi *game* diharapkan tidak hanya mengena pada ranah kognitif saja yang dapat dirasakan oleh peserta didik tetapi imbas dari proses pelaksanaan pembelajaran sehingga peserta didik mampu

³⁰ 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.

³¹ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MI Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 21 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 2.

³² Hasil wawancara dengan Eli Setioningsih, selaku peserta didik kelas V MI Nurus Shofa Karangbener Kudus, pada tanggal 1 Oktober 2015, jam 11.00 – 12.00 WIB. Lampiran 6.

merealisasikannya dalam kehidupannya sebagai bekal dikemudian hari.

b. Kelemahan Pelaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi *Game* pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Manasik Haji

Pelaksanaan pembelajaran simulasi *game* pada mata pelajaran fiqih tidak semudah yang dibayangkan. Faktanya, banyak kelemahan yang dirasakan oleh guru fiqih.

1) Kelemahan pelaksanaan yang berhubungan dengan guru

Dalam wawancara yang dilakukan dengan Eny Harmawati, menyampaikan bahwa:

Guru mengalami kelemahan dalam melakukan metode simulasi *game* karena sangat tergantung kepada apa yang dimiliki guru, seperti persiapan, pengetahuan, rasa percaya diri, semangat, antusiasme, motivasi dan berbagai kemampuan seperti kemampuan bertutur (berkomunikasi) dan kemampuan mengelola kelas. Tanpa itu sudah dapat dipastikan proses pembelajaran tidak mungkin berhasil.³³

Hal yang sama juga di sampaikan oleh Moch. Bachrun Syukron, bahwa:

Kelemahan yang dialami guru dalam pelaksanaan pembelajaran simulasi *game* pada mata pelajaran fiqih adalah pada kemampuan mengelola kelas. Dimana guru sulit mengontrol apakah siswa benar-benar fokus pada pelajaran atau tidak.³⁴

Beberapa kelemahan di atas dalam pembelajaran simulasi *game* dapat ditarik kesimpulan bahwa kelemahannya terletak pada pelaksanaannya karena menitikberatkan nilai daripada proses.

³³ 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.

³⁴ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MI Nurus Shofa Kudus, pada tanggal 21 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 2.

2) Kelemahan implementasi yang berhubungan dengan peserta didik

Terkait dengan kelemahan implementasi yang berhubungan dengan siswa, Eny Harmawati menyampaikan bahwa:

Meningkatkan kemampuan berfikir tiap siswa berbeda-beda mereka memiliki rasa malas, kurang aktif dalam pembelajaran dan pada pendengaran siswa yang kurang. Selain itu kurangnya siswa dalam memanfaatkan sarana (fasilitas) belajar.³⁵

Terkait dengan kelemahan penerapan yang berkaitan dengan peserta didik Moch. Bachrun Syukron, juga menambahkan bahwa:

Pada siswa untuk meningkatkan kemampuan berfikir masih rendah, sangat sulit membimbing mereka untuk memiliki semangat mengerjakan tugas secara kelompok yang telah diberikan kepada mereka. Karena dasar pengetahuan mereka masih minim.³⁶

Kemampuan berfikir peserta didik yang masih rendah harus diberi semangat dan stimulus dalam pembelajaran individual, hal ini yang berperan adalah guru.

3) Kelemahan implementasi yang berhubungan dengan sarana dan prasarana

Keterbatasan sarana dan prasarana yang mendukung kelancaran pembelajaran simulasi *game* khususnya sarana yang mendukung peningkatan kemampuan berfikir peserta didik di MI Nuruss Shofa. Sarana tersebut bisa berupa media pembelajaran. Metode merupakan bentuk perantara atau pengantar segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pertanyaan dan penyampaian suatu tujuan pembelajaran tertentu yang diinginkan oleh guru melalui diskusi dan tugas sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik

³⁵ Hasil Wawancara dengan Eny Harmawati, selaku guru mata pelajaran Fiqih MI Nuruss Shofa Karangbener Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 11.00–12.00 WIB. Lampiran ke 4.

³⁶ Hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MI Nuruss Shofa Kudus, pada tanggal 21 September 2015, jam 08.00 - 09.00 WIB. Lampiran 2.

sedemikian rupa sehingga terjadi keberhasilan dalam belajar mengajar.

Eny Harmawati selaku guru mata pelajaran fiqh menjelaskan bahwa kendala-kendala yang biasa muncul selama ini antara lain³⁷ :

- (1) Jumlah alat peraga simulasi game tidak mencukupi peserta didik satu kelas yang jumlahnya saat ini 28 anak. Sedangkan alat peraganya hanya punya satu set yang bisa dimainkan maksimal 5 anak.³⁸ Ini berarti yang 23 anak hanya nonton, tidak bisa ikut main. Akibatnya, peserta didik yang tidak kebagian peran dalam simulasi akan :
 - (a) Menonton Simulasi yang sedang dimainkan temannya dengan sesekali berkomentar, bertanya, dan memprediksi apa yang akan terjadi.
 - (b) Melakukan aktivitasnya sendiri, yang positif dengan membaca buku atau diskusi dengan teman lain tentang materi pelajaran.
 - (c) Melakukan aktivitasnya sendiri yang tidak terkait dengan materi pelajaran dengan bermain sendiri, bergurau dengan temannya sampai menimbulkan suara gaduh di kelas.
- (2) Peserta didik yang mendapat peran main tidak menjalankan dengan baik perannya.
- (3) Pada tahapan diskusi ada sebagian peserta didik yang tidak aktif. Yang tampak tidak aktif ini bukan berarti mereka tidak paham tentang materi yang sedang dipelajari, terkadang mereka hanya malas bicara saja. Buktinya ketika mereka

³⁷ Hasil wawancara dengan Eny Harmawati, selaku guru mata pelajaran fiqh MI Nurus Shofa Karangbener Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 08.00 – 09.00 WIB. Lampiran 4.

³⁸ Hasil observasi proses pembelajaran mata pelajaran fiqh kelas V MI Nurus Shofa Karangbener Kudus, pada tanggal 1 Oktober 2015, jam 07.40-09.00 WIB. Lampiran 9.

ditanya, bisa menjawab. Tetapi ada juga yang tidak aktif diskusi karena tidak menguasai materi.

- (4) Saat diberi tugas di rumah masih ada beberapa yang tidak mengerjakan. Selain itu terkadang materi yang sudah dijelaskan semua tetap saja masih ada beberapa peserta didik yang belum paham terhadap beberapa materi. Menurut beliau

“Faktor penghambat dari segi internalnya dari diri peserta didik sendiri. Peserta didik diberi kesempatan bermain simulasi game tetapi tidak diperankan dengan sungguh-sungguh sehingga tidak dijalankan sampai selesai. Kemudian diberi tugas di rumah tapi mengabaikan dan tidak mengerjakan, karena peserta didik kebanyakan nonton TV sehingga lupa akan tugasnya untuk belajar, sedangkan orang tua tidak memantau anaknya untuk belajar, biasanya juga dikarenakan faktor dari rumah atau keluarga.”³⁹

- 4) Kelemahan implementasi yang berhubungan dengan lingkungan

Pembelajaran simulasi game adalah sebuah metode pembelajaran dimana peserta didik diberi keleluasan dalam belajar karena disini peserta didik yang berperan penting dalam bersimulasi. Dalam penerapan metode ini, lingkungan juga sangat berperan aktif. Lingkungan sekolah peserta didik menjadi faktor penentu keberhasilan metode ini. Apabila lingkungan sekolah mendukung, tentu peserta didik akan lebih mudah memainkan simulasi game. Keadaan lingkungan sekolah yang berpengaruh tersebut misalnya kondisi kelas yang tertib, tenang dan aman.

Dalam wawancara dengan Eli Setioningsih peserta didik kelas V yang mengatakan bahwa :

³⁹ Hasil wawancara dengan Eny Harmawati, selaku guru mata pelajaran Fiqih MI NU Nurus Shofa Karangbener Kudus, pada tanggal 19 September 2015, jam 09.00 – 10.00 WIB. Lampiran ke 4.

Lingkungan sekolah yang kurang tenang akan mengganggu siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan simulasi *game* karena konsentrasi akan terganggu.⁴⁰

3. Data tentang Efektifitas Metode *Simulasi Game* Manasik Haji di MI Nurus Shofa

Penggunaan metode pembelajaran harus memperhatikan unsur efektifitas dan efisiensinya dalam menunjang suatu proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang efektif adalah metode pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman yang jelas dan konkrit kepada peserta didik.⁴¹ Ada 4 aspek yang diamati dalam memperoleh data tentang efektifitas metode pembelajaran simulasi *game* yaitu : aspek metode pembelajaran, aspek penyajian materi melalui metode simulasi, aspek perhatian peserta didik dan aspek pemahaman materi.

a. Aspek Metode Pembelajaran yang Diminati

Aspek ini digunakan untuk membandingkan metode simulasi *game* dengan metode ceramah, diskusi dan pemberian tugas. Dari hasil wawancara dengan tiga orang peserta didik tentang metode pembelajaran yang diminati memperoleh data sebagai berikut :

tabel berikut ini :

Tabel 4.7

Metode Pembelajaran yang diminati peserta didik

No.	Nama Peserta Didik	Urutan Metode yang diminati (ceramah, diskusi, simulasi game, tugas)
1	M. Luqman Maulana	Simulasi game, ceramah, diskusi, tugas
2	Ahmad Ibnu Abas	Simulasi game, diskusi, ceramah, tugas
3	Eli Setioningsih	Simulasi game, ceramah, diskusi, tugas

⁴⁰ Hasil wawancara dengan Ahmad Ibnu Abas, selaku peserta didik kelas V MI Nurus Shofa Karangbener Kudus, pada tanggal 28 September 2015, jam 09.00 – 09.30 WIB. Lampiran 5.

⁴¹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm.5.

b. Aspek Penyajian Materi

Aspek ini membandingkan tingkat kesulitan penyajian materi simulasi game dengan beberapa metode pembelajaran ceramah, diskusi dan penugasan. Menurut keterangan Eny Harmawati guru mata pelajaran fiqih kelas V menyatakan bahwa :

Simulasi Game, metode ini membelajarkan peserta didik dari pengalamannya sendiri dengan permainan simulasi. Peserta didik berperan aktif dalam belajar, guru hanya sebagai fasilitator, menjelaskan di tengah-tengah permainan bila diperlukan dan memberikan penguatan di akhir pembelajaran. Secara umum dengan metode simulasi game, guru menyampaikan materi pelajaran dengan sedikit bahasa verbal, bagi guru ini lebih simpel.

Ceramah, metode pembelajaran ini berpusat pada guru sehingga peserta didik tidak bisa berperan aktif dalam pembelajaran. Mereka hanya mendengarkan ceramah yang disampaikan guru. Akibatnya, sering kali peserta didik kehilangan fokusnya dan mengantuk.

Metode diskusi, metode pembelajaran ini mengaktifkan peserta didik dalam kancah diskusi, tetapi tidak semua siswa punya kemampuan berbicara yang sama. Akibatnya beberapa siswa tidak bisa turut berperan dalam diskusi, hanya sebagai pendengar.

Penugasan, metode ini memberikan tugas kepada peserta didik. Peserta didik harus mencari sumber belajar sendiri. Bagi guru metode ini simpel karena tinggal memberikan instruksi saja. Tetapi bagi sebagian peserta didik tidak demikian, ada yang mengerjakan sungguh-sungguh, ada yang nyontek temannya, ada yang mengerjakan asal-asalan dan ada pula yang tidak mengerjakan.

Dari keempat metode tersebut Eny Harmawati menyatakan bahwa metode yang cocok untuk karakter kelas V saat ini adalah simulasi *game* tetapi dengan catatan bahwa sarana simulasi bisa mencukupi jumlah peserta didik yang ada.

c. Aspek Perhatian Peserta Didik

Aspek perhatian peserta didik sangat penting dalam pembelajaran. Perhatian yang penuh dari peserta didik berakibat maksimalnya transfer materi pembelajaran kepada peserta didik.

Dalam sebuah simulasi game manasik haji yang dimainkan 4 peserta didik, semuanya penuh perhatian dalam simulasi baik itu pada giliran mainnya atau giliran temannya.

d. Aspek Pemahaman Materi

Aspek ini merupakan aspek utama dari ketiga aspek sebelumnya karena pemahaman merupakan tujuan utama dalam pembelajaran. Hasil tes lisan yang diberikan dengan 4 pertanyaan kepada 28 peserta didik semua bisa menjawab dengan benar.

tabel berikut ini :

Tabel 4.8
HASIL PENILAIAN LISAN

NO	Empat Soal yang terjawab dengan benar	Jml Peserta Didik
1	Benar semua	22
2	Benar 3	5
3	Benar 2	1
4	Benar 1	0
5	Salah semua	0
	Jumlah	28

Kemudian tes tulis dari 28 peserta didik dengan 10 soal menunjukkan hasil pada tabel 4.9.

Tabel 4.9
HASIL PENILAIAN TULIS

NO	Nilai yang Diperoleh	Jumlah Peserta Didik
1	10	20
2	9	3
3	8	2
4	7	2
5	6	1
6	5	0
7	4	0
8	3	0
9	2	0
10	1	0
	Jumlah	28

C. Pembahasan

1. Analisis tentang Implementasi Metode Simulasi *Game* pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Manasik Haji

- a) Analisis Perencanaan metode pembelajaran simulasi *game* pada mata pelajaran Fiqih

Perencanaan pembelajaran suatu cara untuk mengantisipasi dan menyeimbangkan perubahan untuk memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan.⁴²

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fiqih di MI Nurus Shofa, peneliti menganalisa bahwa guru telah melakukan kegiatan perencanaan dalam pelaksanaan metode pembelajaran simulasi *game* dengan baik dan terencana. Perencanaan yang dilakukan oleh guru fiqih juga telah mencakup tujuan pembelajaran, penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, serta penilaian yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Eny Harmawati, selaku guru mata pelajaran Fiqih yang menyampaikan bahwa beliau telah melakukan perencanaan pembelajaran. Perencanaan yang dilakukan dalam pelaksanaan metode pembelajaran simulasi *game* adalah meliputi penentuan arah dan tujuan pembelajaran, penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, pendekatan dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Seluruh kegiatan tersebut kemudian dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya menguraikan tentang skenario yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Pernyataan Eny Harmawati juga diperkuat dengan pernyataan Moch. Bachrun Syukron yang

⁴² Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2008, hlm.1-2

menyampaikan bahwa langkah awal yang dilakukan sebagai perencanaan pembelajaran adalah menyusun RRP yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dimana RPP tersebut menguraikan tentang tujuan kegiatan pembelajaran, materi pelajaran, media pembelajaran, metode yang digunakan oleh guru serta rencana sistem evaluasi yang akan dilaksanakan. Guru menentukan materi pelajaran yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dan juga menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai serta menentukan sistem evaluasi yang akan digunakan.

Dari uraian di atas peneliti dapat disimpulkan bahwa perencanaan pengajaran yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan metode pembelajaran simulasi *game* sudah sesuai dengan kaidah dasar perencanaan pengajaran karena perencanaan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran fiqih di MI Nurus Shofa sudah meliputi beberapa aspek yang perlu direncanakan dalam kegiatan pembelajaran. Baik itu perencanaan dalam menentukan tujuan pengajaran, materi pembelajaran, penggunaan media pengajaran dan sistem evaluasi yang akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

b) Analisis pelaksanaan metode pembelajaran Simulasi *Game* pada mata pelajaran fiqih

Adapun langkah-langkah pelaksanaan guru dalam metode pembelajaran simulasi *game*, yaitu sebagai berikut : Persiapan, Penyajian, Korelasi, Menyimpulkan, Mengaplikasikan.⁴³

Penulis menganalisis bahwa pelaksanaan metode pembelajaran simulasi *game* pada mata pelajaran fiqih di MI Nurus Shofa sudah berjalan sesuai prosedur metode pembelajaran simulasi *game*. Hal itu dapat dilihat dari langkah-langkah pelaksanaan prosedur yang ada

⁴³ Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar Yang Sudah Diterima Murid*, Diva Press, Jogjakarta, 2013, hlm. 52-56.

pada metode pembelajaran simulasi game yang sudah diterapkan oleh guru mata pelajaran Fiqih.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Eny Harmawati, selaku guru mata pelajaran Fiqih, diperkuat Siti Riayah, selaku waka kurikulum dan Moch. Bachrun Syukron, di MI Nurus Shofa yang menyatakan bahwa beliau telah membagi kegiatan simulasi *game* menjadi beberapa tahapan. Tahapan tersebut yaitu meliputi persiapan, penyajian, korelasi, menyimpulkan dan mengaplikasi. Dalam tahapan persiapan yang dilaksanakan guru MI Nurus Shofa sudah tergolong bagus. Guru sudah mempersiapkan RPP, mempersiapkan bahan ajar, sarana prasarana yang dibutuhkan dan membaca referensi dari buku-buku lain untuk menambah wawasan guru. Kemudian guru menyajikan ke dalam materi yang diajarkan sehingga peserta didik jelas dan paham tentang materi apa yang diajarkan, setelah guru menjelaskan beliau meminta peserta didik untuk menyimpulkan tentang materi dasar dan tujuan pembelajaran untuk dijelaskan dihadapan teman-temannya, setelah itu guru mengaplikasikannya dengan mengadakan tes, adapun tes itu berupa tes tertulis atau lisan dengan begitu dengan mudah guru mengetahui kemampuan tiap peserta didik.

2. Analisis Faktor Kelemahan dan Kelebihan Dari Penerapan Pelaksanaan Metode Pembelajaran Simulasi Game pada Mata Pelajaran Fiqih Di MI Nurus Shofa

a) Analisis Kelemahan Pelaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi *Game* pada Mata Pelajaran Fiqih

Praktek belajar mengajar dengan menggunakan metode simulasi game tentunya tidak terlepas dari suatu masalah dalam penyampaian materi ajar kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh guru. Ada beberapa kelemahan penerapan metode pembelajaran simulasi *game* yang perlu dianalisis yang

berhubungan dengan proses belajar mengajar fiqih di MI Nurus Shofa, diantaranya sebagai berikut:

1) Analisis Kelemahan Pelaksanaan yang Berhubungan dengan Guru

Dalam proses belajar mengajar peran guru sangat penting karena guru sebagai kunci keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu guru dituntut untuk profesional dalam mengajar. Karakteristik guru merupakan faktor yang berpengaruh terhadap jalannya kegiatan belajar mengajar dan keberhasilan seorang guru sebagai pengembang sumber daya manusia. Disamping berperan pembimbing dan pembantu juga berperan sebagai pemantau. Dalam hal pelaksanaan metode pembelajaran simulasi game ini diharapkan guru memiliki semangat motivasi yang tinggi terhadap siswanya. Guru tidak boleh bosan mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk semangat dalam belajar. Selain itu wawasan dan pengetahuan guru dalam hal mengelola kelas dengan baik dan materi pembelajaran juga perlu diperluas lagi. Karena guru merupakan salah satu sumber informasi bagi peserta didiknya. Pada metode simulasi game peranan guru untuk mampu memotivasi peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya sangatlah besar. Sehingga dalam hal ini peneliti menganalisis bahwa kelemahan pelaksanaan yang berkaitan dengan guru yaitu karakter guru yang kurang memiliki kemampuan memotivasi peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan. Motivasi yang dilakukan oleh guru seharusnya sangatlah besar karena pada metode simulasi game ini peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan seksama.

2) Analisis Kelemahan Pelaksanaan yang Berhubungan dengan Peserta Didik

Dalam penerapan metode simulasi *game* kemampuan peserta didik juga sangat berpengaruh. Sesuai dengan wawancara yang dilaksanakan dengan Eny Harmawati, selaku guru mata pelajaran fiqih yang menyampaikan bahwa kemampuan peserta

didik berbeda-beda, maka beberapa yang memiliki daya tangkap rendah perlu perhatian lebih.

Dari uraian di atas tersebut maka penulis dapat menganalisis kelemahan pelaksanaan yang berhubungan dengan peserta didik yaitu terletak pada perbedaan kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik dalam mendengar dan memperhatikan pelajaran. Perbedaan yang dimiliki oleh peserta didik ini membuat kesulitan guru dalam melaksanakan metode simulasi *game*. Padahal dengan kemampuan dasar yang berbeda-beda guru memberikan perhatian yang sama kepada seluruh peserta didik.

3) Analisis Kelemahan Pelaksanaan yang Berhubungan dengan Sarana-Prasarana

Keberadaan sarana dan prasarana pendidikan mutlak dibutuhkan dalam proses pendidikan, sehingga termasuk dalam komponen-komponen yang harus dipenuhi dalam melaksanakan pembelajaran. Tanpa sarana dan prasarana pendidikan, pembelajaran akan mengalami kesulitan yang sangat serius. Keadaan sekolah, media pembelajaran dan sarana prasarannya bagus tentunya berpengaruh juga dalam pencapaian tujuan belajar.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁴⁴

Peneliti melakukan analisis bahwa di MI Nuruss Shofa sarana dan prasarana yang berkaitan dengan media pembelajaran visual sangat minim sehingga saat guru akan memperlihatkan berbagai macam gambar dan tulisan kepada peserta didik guru kesulitan sekali karena sarana yang mendukung sangat minim. Kekurangan dalam hal sarana dan prasarana ini merupakan salah

⁴⁴ Arif S Sadiman, *Media Pendidikan*, Rajawali Pers, Jakarta, 2012, hlm. 7.

satu kesulitan pelaksanaan metode simulasi *game*. Karena metode simulasi *game* juga harus didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang cukup baik agar hasil belajar yang diperoleh peserta didik juga maksimal.

4) Analisis Kelemahan Pelaksanaan yang Berhubungan dengan Lingkungan

Lingkungan keluarga, keadaan keluarga yang baik berpengaruh dalam kegiatan belajar peserta didik. Misalnya; hubungan antara ayah dan ibu harmonis tentunya mendukung peserta didik untuk belajar, dimana orang tua selalu memantau kegiatan belajar peserta didik dan sebaliknya, hubungan antara ayah dan ibu yang kurang harmonis tentunya tidak mendukung peserta didik untuk belajar, dimana orang tua selalu mementingkan dirinya sendiri dari pada anaknya.

Lingkungan keluarga peserta didik MI Nurus Shofa sebagian besar berprofesi sebagai buruh dan petani dengan tingkat ekonomi menengah kebawah, dan juga tingkat pendidikan rendah (SD/SMP) membuat orang tua hanya menyerahkan pendidikan anak-anaknya pada madrasah dan kurang memantau perkembangan belajar anak-anak mereka. Hal inilah yang menyebabkan kesulitan pelaksanaan metode simulasi *game* pada kegiatan pembelajaran.

Lingkungan masyarakat, keadaan perkampungan dan teman-teman sepermainan yang baik tentunya akan berpengaruh kepada peserta didik menjadi baik tetapi Lingkungan masyarakat, keadaan perkampungan dan teman-teman sepermainan yang tidak baik tentunya akan berpengaruh kepada peserta didik menjadi tidak baik.

3. Analisis tentang Efektivitas Metode Simulasi *Game* Manasik Haji di MI Nurus Shofa

Implementasi metode pembelajaran simulasi *game* di MI Nurus Shofa memberikan dampak yang positif kepada peserta didik karena mereka menjadi senang belajar, tidak malu bertanya, mengemukakan pendapat di depan kelas dan berdiskusi tentang pelajaran. Untuk mengetahui efektivitas penerapan metode simulasi *game* ini peneliti menggunakan 4 aspek yang diamati dalam memperoleh data tentang efektivitas metode pembelajaran simulasi *game* yaitu : aspek metode pembelajaran, aspek penyajian materi melalui metode simulasi, aspek perhatian peserta didik dan aspek pemahaman materi.

a. Aspek Metode Pembelajaran yang Diminati

Dari empat macam metode yang ditawarkan kepada peserta didik yakni : ceramah, diskusi, simulasi *game* dan tugas maka simulasi *game* adalah yang paling diminati.

b. Aspek Penyajian Materi

Dibandingkan dengan metode ceramah, diskusi dan tugas maka simulasi *game* memiliki keunggulan yakni simulasi *game* tergolong pembelajaran aktif sehingga peserta didik belajar dari pengalamannya sendiri. Kemudian guru tidak perlu menggunakan bahasa verbal yang terlalu banyak, tinggal memberi instruksi atau peringatan.

c. Aspek Perhatian Peserta Didik

Dalam sebuah simulasi *game* manasik haji yang dimainkan 4 peserta didik, semuanya penuh perhatian dalam simulasi baik itu pada giliran mainnya atau giliran temannya. Dengan metode yang lain

ceramah misalnya, bisa saja peserta didik ngantuk sehingga banyak materi pelajaran yang terlewatkan.

d. Aspek Pemahaman Materi

. Hasil tes lisan yang diberikan dengan 4 pertanyaan kepada 28 peserta didik disajikan oleh tabel 4.8 Hasil tes lisan ini menunjukkan bahwa 22 anak bisa menjawab semua pertanyaan, 5 anak bisa menjawab 3 pertanyaan, 1 anak yang bisa menjawab 2 pertanyaan. Ini bisa menjadi indikator efektivitas metode simulasi pada mata pelajaran fiqih materi manasik haji. Kemudian tes tulis dari 28 peserta didik dengan 10 soal menunjukkan hasil nilai seperti pada tabel 4.9 disajikan kembali sebagai berikut :

Tabel 4.9
HASIL PENILAIAN TULIS

NO	Nilai yang Diperoleh	Jumlah Peserta Didik
1	10	20
2	9	3
3	8	2
4	7	2
5	6	1
6	5	0
7	4	0
8	3	0
9	2	0
10	1	0
	Jumlah	28

Jika kita teliti lebih jauh hasil tes tulis di atas akan memperkuat hipotesis penelitian ini bahwa metode simulasi sangatlah efektif diterapkan sebagai metode pembelajaran fiqih manasik haji.