

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Berdasarkan pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data terkait penerapan metode pembelajaran simulasi *game* pada pembelajaran fiqih materi manasik haji di MI Nurus Shofa Karangbener Kudus, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran simulasi *game* pada mata pelajaran fiqih materi manasik haji di MI Nurus Shofa Karangbener Kudus berdasarkan hasil penelitian adalah baik karena mampu mendorong siswa menjadi aktif dan meningkatkan motivasi belajar .
2. *Simulasi Game* sebagai satu metode pembelajaran untuk materi manasik haji memiliki faktor pendukung yaitu : minat siswa, kesiapan guru, ketersediaan media, ruang kelas yang layak. Di sisi lain memiliki faktor penghambat yakni memerlukan waktu yang panjang dan kurangnya ketersediaan sarana simulasi *game*.
3. Implementasi metode simulasi *game* pada mata pelajaran fiqih materi manasik haji di MI Nurus Shofa adalah efektif, hal ini dibuktikan dengan hasil tes lisan dari 28 peserta didik, 22 anak bisa menjawab semua soal dengan benar.

B. Saran-saran

1. Bagi Madrasah

Pendidikan yang efektif merupakan hal yang penting dalam mensukseskan pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan dengan lancar dengan adanya kepemimpinan kepala madrasah. Sejalan dengan konsep *Total Quality Management* (TQM), kepala madrasah harus melakukan pemantauan secara terus menerus terhadap kemajuan pendidikan, serta membuat penyesuaian-penyesuaian jika diperlukan, untuk mendorong madrasah dalam mencapai tujuan serta mewujudkan visi, dan misinya.

2. Bagi Pendidik

Metode pembelajaran simulasi *game* merupakan salah satu pilihan metode yang bisa dipakai guru sebagai penyemangat belajar siswa. Karenanya siswa akan menginternalisasikan nilai-nilai, sikap, perilaku, *skill*, dan lain-lain melalui proses mengkonstruksi pengetahuan yang telah dimilikinya. Baik yang diperolehnya dari interaksi, bacaan, maupun dari segala sesuatu yang ada disekitarnya. Sehingga jadilah proses belajar berlangsung sangat alami, multi-arah, bermakna dan demokratis. Jadi, pada intinya pendidik diharapkan menjadi sosok yang selalu inovatif sekaligus demokratis dalam pembelajaran dan pendidikan pada umumnya.

3. Bagi Siswa

Siswa memiliki keberagaman karakter. Sebagai seorang siswa yang mempunyai kecerdasan, bakat, dan minat apapun semua layak untuk dikembangkan. Madrasah sudah menyediakan tempat untuk pengembangan bakat, pendidik sudah memberikan bimbingan untuk pengembangan potensi. Tetapi siswalah yang harus mengembangkan potensi sesuai jati diri, bukan sesuai dengan keinginan siapapun. Jadi sebagai seorang siswa harus terus mengembangkan kecerdasan dan kreativitas diri untuk mencapai cita-cita yang tinggi, bermanfaat untuk diri dan lingkungannya.

C. Penutup

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah, inayah dan cahaya Ilmu-Nya sehingga diiringi dengan alunan ayat-ayat-Nya akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Semua ini adalah kebahagiaan yang tiada tara dari-Nya yang selalu diwajibkan peneliti untuk bersyukur tiada henti. Dan apabila ada kesederhanaan dalam penulisan, itu merupakan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki.

Skripsi sudah dibuat sesuai prosedur ilmiah dengan sangat hati-hati, tetapi tentu masih banyak ditemukan kekurangan. Karena itu tegur sapa dari

pembaca berupa kritikan maupun masukan sangat peneliti harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhirnya semoga apa yang tertuang dalam skripsi ini, diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi para pembaca. Serta dapat memberikan kontribusi keilmuan dalam bidang Pendidikan Agama Islam. *Amiin*

