

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang harus dipenuhi sepanjang hayat, tanpa pendidikan manusia sama sekali mustahil dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Untuk memajukan kehidupan mereka itulah, maka pendidikan menjadi sarana utama yang perlu di kelola, secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teoritikal dan praktikal sepanjang waktu sesuai lingkungan hidup manusia itu sendiri. Manusia adalah makhluk yang dinamis, dan bercita-cita ingin meraih kehidupan yang sejahtera dan bahagia dalam arti yang luas, baik lahir maupun batin, dunia dan akhirat. Namun cita-cita demikian tak mungkin di capai jika manusia itu sendiri tidak mau berusaha keras meningkatkan kemampuannya seoptimal mungkin melalui proses kependidikan, karena proses kependidikan adalah suatu kegiatan secara bertahap berdasarkan perencanaan yang matang untuk mencapai tujuan atau cita-cita tersebut.¹

Menurut Carter V. Good, pendidikan adalah ilmu yang sistematis atau pengajaran yang berhubungan dengan prinsip-prinsip dan metode-metode

¹Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*,(Jakarta: PT.Rieneke Cipta, 1997), hlm 2-3

mengajar, pengawasan dan bimbingan murid. Pendidikan menentukan cara hidup seseorang, karena terjadinya modifikasi dalam pandangan seseorang di sebabkan pula oleh terjadinya pengaruh interaksi antar kecerdasan, perhatian, pengalaman, dan sebagainya.²

Pengajaran adalah suatu usaha manusia yang bersifat kompleks, oleh sebab banyaknya nilai-nilai dan faktor-faktor manusia yang turut terlibat di dalamnya. Guru yang baik akan berusaha sedapat mungkin agar pengajarannya berhasil. Salah satu faktor yang bisa membawa keberhasilan itu ialah guru. Guru tersebut senantiasa membuat perencanaan pengajaran terlebih dahulu.³

Pemilihan strategi dalam pembelajaran tidak akan terlepas dari kurikulum yang digunakan dan karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik terutama terkait dengan pengalaman awal dan pengetahuan peserta didik, gaya belajar peserta didik, dan perkembangan peserta didik. Strategi pembelajaran juga dapat diklasifikasikan berdasarkan cara komunikasi guru dengan peserta didiknya, yakni strategi tatap muka dan pembelajaran jarak jauh.⁴

Namun jika para guru dan calon guru dapat memahami konsep atau teori dasar pembelajaran yang merujuk pada proses (beserta konsep dan teori) pembelajaran, maka pada dasarnya guru pun bisa berkreasi untuk mencoba

²Jamaluddin Muhammad Thoha, *Pendidikan Akhlak*, (Semarang: Fatawa Publising, 2016), hlm.12.

³Oemar Hamalik, *Proses belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014) hlm. 135.

⁴Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 1990), hlm. 146.

dan mengembangkan model pembelajaran tersendiri dengan yang khas, sesuai dengan keadaan di tempat kerjanya masing-masing, sehingga pada gilirannya akan muncul model-model pembelajaran versi guru yang bersangkutan, yang tentunya semakin memperkaya khasanah model pembelajaran yang telah ada.⁵

Di era globalisasi saat ini, peran pendidikan bukan hanya merupakan penentu berkualitas tidaknya sumber daya manusia tetapi juga penentu berkembang tidaknya suatu bangsa. Untuk mengembangkan tingkat persaingan di bidang pendidikan, perlu strategi perencanaan pembangunan pendidikan yang tepat, melalui penguasaan ilmu teknologi. Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kemajuan pendidikan.

Perkembangan TIK yang sangat pesat ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat di pisahkan dari perubahan yang terjadi di bidang teknologi dan dibidang pendidikan.⁶ Dan Sudah selaknya lembaga-lembaga pendidikan yang ada segera memperkenalkan dan memulai penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai pembelajaran yang lebih mukhtahir. Hal ini penting, mengingat penggunaan TIK merupakan salah satu faktor yang penting untuk memungkinkan

⁵Abdul Majid, *Strategi pembelajaran*,(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013)hlm 1.

⁶Drs. Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan Dan Aplikasinya*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm132

kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada para peserta didik, generasi bangsa ini secara lebih luas.⁷ Salah satu yang merasakan manfaat akan kehadiran teknologi komunikasi adalah dunia pendidikan, pendidikan menggunakan teknologi komunikasi sebagai media pembelajaran, serta peningkatan kapasitas pengajar dan peserta didik untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Salah satu bentuk teknologi pembelajaran yang mudah digunakan yaitu teknologi berbasis komputer. Media berbasis komputer memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pembelajaran melalui proses pembelajaran secara individual. Media komputer dapat memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik dengan segera, sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam meningkatkan minat belajar. Media komputer juga memungkinkan terciptanya proses belajar yang berkesinambungan.⁸

Dalam menerapkan media komputer tersebut tentunya dibutuhkan model dalam pelaksanaan pembelajarannya. Terdapat beberapa model pembelajaran yang bisa diterapkan diantaranya Model *Intructional Games*. Model *Intructional Games* merupakan salah bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan untuk menyediakan

⁷Dani Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 4.

⁸Hamzah B.Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm.136

pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui permainan yang mendidik.⁹

Saat ini masih jarang lembaga pendidikan menerapkan media komputer dengan model *intruotional games* dalam pelaksanaan pembelajarannya, namun hal itu sudah diterapkan di MTs Miftahul Huda Jleper. media komputer dengan model *intruotional games* yang diterapkan ini tentunya memiliki hasil yang berbeda dibandingkan metode-metode yang lain.

Atas dasar uraian di atas, penulis bermaksud untuk menelaah lebih jauh tentang implementasi media komputer. Selanjutnya penulis bermaksud mengangkat judul **“Implementasi Media Komputer Model *Intruotional Games* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Mts. Miftahul Huda Jleper Tahun Pelajaran 2017/2018”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media komputer model *intruotional games* pada mata pelajaran fiqih kelas VII di Mts. Miftahul Huda Jleper pada tahun ajaran 2017/2018.
2. Apa faktor penghambat dan pendukung dalam implementasi media komputer model *intruotional games* pada pelajaran fiqih kelas VII di Mts. Miftahul Huda Jleper tahun ajaran 2017/ 2018.

⁹Rusman, *Belajar dan pembelajaran Berbasis Komputer*,(Bandung: Alfabeta, 2012), hlm 236.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui media komputer model *intructional games* pada mata pelajaran fiqih kelas VII di Mts. Miftahul Huda Jleper pada tahun ajaran 2017/2018
2. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung implementasi media komputer model *intructional games* pada mata pelajaran fiqih di kelas VII Mts. Miftahul Huda Jleper tahun 2017/2018.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini ada dua yaitu:

1. Secara teoristis

Dapat mengembangkan pengetahuan tentang media komputer model *intructional games* sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan yang ada.

2. Secara praktis

- a. Guru

Sebagai motivasi untuk mengembangkan model-model pembelajaran dalam pengajaran.

- b. Siswa

Dapat memberi pengetahuan dan motivasi bagi siswa agar semangat dalam melaksanakan belajarnya.

E. Kajian Pustaka

1. Skripsi yang di tulis oleh Sri Wahyuni, jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara 2015 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komputer Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Siswa Ra Al-Hidayah Langon Tahunan Jepara Tahun Pelajaran 2014/2015".Penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Media Komputer Terhadap Prestasi Belajar dan Prestasi Siswa sangat baik, anak-anak sangat antusias dalam mengikuti pelajaran.¹⁰
2. Skripsi yang di tulis oleh Budi Santoso, jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara 2014 yang berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran *Team Games Tournament(TGT)* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Mts. Badrul Ulum Sidi Gede Welahan Jepara Tahun Pelajaran 2012/2013”. Penelitian ini membahas tentang metode pembelajaran *Team Games Tournament(TGT)* yang mana metode ini adalah pembelajaran dengan cara permainan dalam kelompokkecil dan mengajak siswa untuk aktif membaca, menulis, berdiskusi, mendengarkan, berlatih, berfikir dan mengingat.¹¹

¹⁰ Sri Wahyuni, *Pengaruh Penggunaan Media Komputer Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Siswa Ra Al-Hidayah Langon Tahunan Jepara Tahun Pelajaran 2014/2015*, Skripsi, jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UNISNU Jepara, 2015

¹¹Budi Santoso, *Implementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournamen(TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Mts. Badrul Ulum Sidi Gede Welahan Jepara Tahun Pelajaran 2012/2013*, Skripsi, jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UNISNU Jepara, 2014

3. Jurnal yang ditulis oleh Mohammad Irfan dan Mohammad Restu P.L dengan judul “Implementasi Computer Based intruction model *instructional games* pada pembelajaran interaktif” menyatakan bahwa CBI model *instructional games* bertujuan untuk menyediakan pengalaman belajar melalui bentuk permainan yang mendidik dan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Tujuan akhir pada pembuatan intructional games ini adalah memberikan siswa sebuah alternatif dalam belajar, sehingga dapat memudahkan siswa menerima dan mengaplikasikan materi yang disajikan sehingga menghasilkan kegiatan pembelajar yang interaktif.¹²
4. Buku yang berjudul “Model-Model Pembelajaran” (Mengembangkan Profesionalisme Guru) edisi kedua karangan Dr.Rusman,M.Pd. dalam bukunya menjelaskan Model *instructional games* merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Instructional games ini termasuk pembelajaran yang berupa permainan yang menantang dan menyenangkan. Tujuan dari model ini adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik.¹³

¹²Mohammad Irfan dan mohammad Restu P.L, *Implementasi Computer Based Intruction Model Intructional Games Pada Pembelajaran Interaktif*, jurnal ISSN edisi agustus2014 Volume VIII No.2 hlm162

¹³Rusman, *Model_Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja wali Pers, 2013), hlm.313

Berdasarkan penelitian diatas, maka dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang ini terdapat perbedaan yaitu dalam penelitian ini peneliti menitik beratkan pada pembelajaran media komputer model *intructional games* pada mata pelajaran fiqih.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *field research*, yaitu penelitian yang di lakukan di kancah atau di medan terjadinya gejala-gejala.¹⁴ Peneliti melakukan studi langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang konkrit tentang penerapan media komputer model *intructional games* dalam mata pelajaran fiqih di Mts Miftahul Huda Jleper.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif. penelitian kualitatif merupakan penelitian khusus objek yang tidak dapat diteliti secara statistik atau cara kuantitatif. Penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa ucapan,tulisan, dan perilaku orang-orang yang di amati.¹⁵

Sudarmawan Danim, dalam bukunya Mukhamad Saekan, menjelaskan beberapa ciri dominan dari penelitian kualitatif, sebagai berikut:

¹⁴Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research*,(Yogyakarta:Andi Offiset, 2002), hlm 10.

¹⁵M. Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm 13.

- a. Data yang di kumpulkan bersifat data lunak (*soft data*), yaitu data yang secara mendalam mendeskripsikan orang, tempat, hasil percakapan, dan lain-lain.
- b. Semua data yang di peroleh kemudian dianalisis tidak dengan menggunakan skema berpikir statistikal.
- c. Pertanyaan-pertanyaan penelitian tidak di rangkai oleh variabel-variabel operasional, melainkan dirumuskan untuk mengkaji semua kompleksitas yang ada dalam konteks penelitian.
- d. Meskipun peneliti dan pakar ilmu-ilmu sosial dan pendidikan dapat melakukan penelitian kualitatif dengan menggunakan suatu fokus pada saat mengumpulkan data, mereka tidak dapat mendekati permasalahan tersebut dengan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat uji hepotesis. Mereka menguji tingkah laku manusia dengan kerangka berfikir atau referensi mereka sendiri.
- e. Umumnya, peneliti mengumpulkan data melalui hubungan langsung dengan orang-orang pada situasi khusus, sedangkan pengaruh luar hanya bersifat sekunder.
- f. Prosedur kerja pengumpulan data yang paling umum dipakai adalah observasi partisipatif (*participant observation*) dan wawancara mendalam (*indepth interviewing*) dengan tetap membuka luas penggunaan tehnik lainnya.¹⁶

¹⁶Mukhamad Saekan, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Kudus: Nora Media Enterprise,2010), hlm 10

2. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian di lakukan di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Huda Jleper Mijen Demak.

3. Sumber Data

Adapun sumber data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini ada dua sumber, yaitu:

a. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data autentik atau data langsung atau tulisan tokoh tersebut. Data primer diperoleh peneliti langsung dari penelitiapn lapangan (*field research*) melalui prosedur dan tehnik pengambilan data yang berupa wawancara (*interview*), obsrvasi, dokumentasi dan penggunaan instrumen pengukuran yang khusus dirancang sesuai dengan tujuan penelitian.¹⁷

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subyek penelitiannya. Data sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia.¹⁸

4. Teknik Pengumpulan Data

Tekhnik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah

¹⁷Saifuddin Azwar, Metode penelitian,(Yogyakarta: pustaka Pelajar, 2001),hlm. 36.

¹⁸*Ibid*,hlm.91

mendapatkan data. Adapun pengumpulan data yang akan di gunakan peneliti dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselediki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena (kejadian atau peristiwa) secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan. Teknik ini banyak digunakan, baik dalam penelitian sejarah (*historis*) ataupun deskriptif. Hal ini karena dengan pengamatan, gejala-gejala penelitian dapat diamati dari dekat untuk dikumpulkan dan dicatat. Mencata data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi mengadakan penilaian kedalam atau skala bertingkat.¹⁹

b. Interview (Wawancara)

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden dan mencatat atau merekam jawaban-jawaban responden. wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Wawancara langsung diadakan dengan orang yang menjadi sumber data dan dilakukan tanpa perantara, baik tentang dirinya maupun tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan dirinya untuk mengumpulkan data

¹⁹Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*,(Bandung: Pustaka Setis, 2011), hlm 168

yang diperlukan. Adapun wawancara tidak langsung dilakukan terhadap seseorang yang di mintai keterangan tentang orang lain.²⁰

Metode ini peneliti lakukan terhadap narasumber atau informan yang bersangkutan dengan penelitian, metode ini di gunakan untuk menambah, memperkuat dan melengkapi data hasil observasi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya merupakan pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa, dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kelalamiahan yang sukar diperoleh, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang di selediki. Teknik ini biasanya digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa data sekunder (data yang telah dikumpulkan orang lain). Secara prosedurl, teknik ini sangat praktis sebab menggunakan benda-benda mati, yang seandainya terdapat kesalahan atau kurang jelasan bisa dilihat kembali data aslinya.

Metode dokumentasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data yang berupa struktur organisasi, tugas-tugas organisasi, jumlah dan nama guru, nilai prestasi belajar siswa, alat dan perlengkapan yang tersedia.

²⁰*Ibid*, hlm.173

5. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Setelah data-data terkumpul, selanjutnya disusun secara sistematis dan dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan metode-metode sebagai berikut:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Memproduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang penting, dicari tema dan polanya serta membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.²¹

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data reduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data

²¹*Ibid*, hlm. 338

bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat sejenisnya. Dengan mendisplaykan data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.²²

c. Verifikasi atau Menyimpulkan Data (*Conclusion Drawing*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal tetapi mungkin juga tidak, tergantung dari kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal dengan di dukung bukti valid dan konsisten yang menghasilkan kesimpulan yang kredibel atau kesimpulan awal yang bersifat sementara akan mengalami perubahan jika tidak ditentukan bukti yang kuat dan mendukung yang akan berkembang setelah peneitian dilapangan.²³

Jadi, analisis data kualitatif adalah teknik mencari dan menyusun data yang diperoleh secara sistematis melalui proses reduksi data (merangkum data), mendisplay data(menyajikan data dalam sebuah tampilan), dan verifikasi data (konfirmasi/pembuktian data) sehingga dapat mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain.

²²*Ibid*, hlm 341

²³*Ibid*, hlm. 345

G. Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari tiga bagian yang merupakan rangkaian dari beberapa bab. Pada tiap bab terdiri atas sub-sub bab, yaitu:

1. Bagian awal

Bagian ini terdiri dari beberapa halaman diantaranya yaitu:

Halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, halaman kata pengantar, dan halaman daftar isi.

2. Bagian isi

Dalam bagian ini terdiri dari beberapa bab yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab dengan susunan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab pertama terdiri dari: latar belakang masalah, Rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Di bab kedua ini menjelaskan tentang: pengertian media pembelajaran, pengertian media komputer, pembelajaran berbasis komputer, model instructional games, dan mata pelajaran fiqh.

BAB III: LAPORAN HASIL PENELITIAN

Sub bab pertama berisi tentang gambaran umum sekolah Mts. Miftahul Huda Jleper meliputi: sejarah Mts. Miftahul Huda Jlepar, letak geografis, visi, misi dan tujuan, profil sekolah, keadaan guru, siswa dan karyawan, sarana dan prasarana.

Sub bab kedua berisi tentang penerapan media komputer model *intruictional games* pada mata pelajaran fiqih kelas VII di Mts. Miftahul Huda Jleper, faktor penghambat dan pendukung penerapan media komputer model *intruictional games* pada mata pelajaran fiqih kelas VII di Mts. Miftahul Huda Jleper.

BAB IV: ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab keempat ini berupa analisis tentang penerapan media komputer model *intruictional games* pada mata pelajaran fiqih kelas VII di Mts. Miftahul Huda Jleper, analisis faktor penghambat dan pendukung penerapan media komputer model *intruictional games* pada mata pelajaran fiqih kelas VII di Mts. Miftahul Huda Jleper.

BAB V: PENUTUP

Di bab terakhir ini berisi tentang simpulan dari hasil penulisan dan saran.

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir ini terdiri dari daftar pustaka, dan daftar riwayat hidup dan lampiran-lampiran.

