

## BAB IV

### ANALISIS HASIL PENELITIAN

#### **A. Analisis Implementasi Media Komputer Model *Instructional Games* pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Mts Miftahul Huda Jleper Tahun Pelajaran 2017/2018**

Pembelajaran fikih di MTs. Miftahul Huda Jleper menggunakan beberapa macam metode diantaranya yaitu: menggunakan metode ceramah, diskusi, metode kerja kelompok, metode tanya jawab, tentunya yang berhubungan dengan mata pelajaran Fiqih, bahkan sering mengacu pada LKS, namun untuk kelas VII salah satunya menggunakan metode *instructional games*, dimana model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada permainan sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

*Instructional games* merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran yang berbasis komputer. Tujuan *instructional games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik.<sup>1</sup>

Tujuan permainan dalam pembelajaran ini yaitu dapat memotivasi siswa dalam belajar, mengetahui kemampuan kerja sama, bagaimana siswa mampu memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan sosial

---

<sup>1</sup> Rusman, *Model Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*,(Jakarta: Rajawali Pers,2013), hlm 313

seperti berkomunikasi, sikap, etika, dan berbagai kemampuan insidental, seperti kompetensi yang di alami, bagaimana siswa bekerja sama dan aturan-aturan yang harus ditaati dalam membina disiplin siswa.

Metode *instructional games* ini diterapkan dalam pembelajaran fikih di MTs. Miftahul Huda Jleper. metode *Instructional games* diterapkan pada mata pelajaran fiqih di kelas VII, karena metode ini merupakan metode yang menekankan pembelajaran dengan permainan sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Khususnya untuk siswa kelas VII yang tergolong siswa baru di MTs Miftahul Huda Jleper dan masih sering terbawa suasana dan kebiasaan mereka ketika berada di Madrasah Ibtidaiyah / Sekolah Dasar yang masih suka dunia bermain.

Penerapan metode *instructional games* pada pembelajaran fikih di MTs Miftahul Huda Jleper ini membuat pembelajaran yang dilaksanakan tidak menekankan pada pengalaman berupa realita akan tetapi lebih menitik beratkan pada permainan yang menyenangkan karena dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan ini akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

*Instructional games* dapat terlihat dengan mengenali pola pembelajaran melalui permainan yang dirancang sedemikian rupa, sehingga pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan. Keseluruhan permainan memiliki komponen dasar sebagai pembangkit motivasi dengan

memunculkan cara berkompetensi untuk mencapai sesuatu tujuan pembelajaran yang diharapkan.<sup>2</sup>

Sebagaimana pola pembelajaran *instructional games* yang dilaksanakan di MTs Miftahul Huda Jleper, metode *instructional Games* dilaksanakan dengan cara sebagai berikut : *Pertama* bapak Abdullah Mujahid menyampaikan tujuan yang harus di capai dalam pelajaran ini, kemudian menjelaskan aturan dalam permainan dan petunjuk dalam bermain. Aturan dan petunjuk permainannya yaitu: siswa harus dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam waktu 3 menit, apabila melebihi batas waktu siswa mendapatkan hukuman, seperti menghafalkan surat-surat pendek, bacaan dalam sholat di depan kelas.

Setelah mengetahui aturan dan petunjuk permainan, kemudian memasuki bagian *inti* yaitu permainan, di dalam permainan siswa menghadap komputer masing-masing yang sudah ada, namun karena komputer tidak mencukupi untuk satu persatu siswa, maka ada sebagian siswa yang menggunakan komputernya untuk berdua dengan temannya. siswa kemudian secara bergantian urut sesuai tempat duduknya menjawab pertanyaan yang telah disediakan di komputer masing-masing. Pada saat teman menjawab pertanyaan, yang lainnya dituntut untuk aktif, tanggap dalam menanggapi semua jawaban dari temannya. Selanjutnya pada bagian *akhir* yaitu guru mengevaluasi tentang pembelajaran menggunakan metode *instructional games* yang berlangsung tadi dan mengulang sedikit penjelasan materi.

---

<sup>2</sup> *ibid.*, hlm 314

Dari desain pola pembelajaran yang dilaksanakan di kelas VII MTs Miftahul Huda Jleper dapat diketahui bahwa metode ini lebih menantang dan menyenangkan. Sehingga tidak membuat siswa cepat jenuh terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Nor Anisaatul Hilma:

“pembelajaran menggunakan metode *instructional games* sangat menyenangkan dan tidak membosankan, dan juga membuat cepat memahami materi yang disampaikan”<sup>3</sup>

Keseluruhan permainan memiliki komponen dasar sebagai pembangkit motivasi dan membuat siswa memiliki minat yang bagus terhadap materi serta berkompetensi untuk mencapai sesuatu yang diharapkan.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Rusman dalam bukunya Model-model pembelajaran, tentang komponen *instructional games* adalah sebagai berikut:

a. Pendahuluan (*introduction*)

Tujuannya adalah untuk menetapkan tahapan dari permainan dan menjamin siswa akan mengerti apa yang harus dilakukan.

b. Bentuk *instructional games* (*body of instructional games*)

Pada bagian ini meliputi: skenario, tingkatan permainan, pelaku permainan, aturan permainan, tantangan dalam pencapaian tujuan, rasa ingin tahu, kompetisi positif, hubungan bermakna antara pemain dan pembelajaran, alur atau langkah-langkah yang harus dilakukan, pergantian tipe kegiatan, dan interaksi dalam bermain.

---

<sup>3</sup> Nor Anisaatul Hilma, Murid Kelas VII Mts. Miftahul Huda Jleper

c. Penutup (*Closing*)

Dalam menutup permainan yang harus diperhatikan adalah: memberi tahu setiap pemenangnya dengan memberikan skor terbaik, memberikan penghargaan (*reward*) baik berupa benda seperti : uang, makanan, atau permainan tambahan secara cuma-cuma, menyediakan informasi terutama dengan feedback untuk pemain dalam peningkatan permainan dalam penampilan individu, dan terakhir penutup.<sup>4</sup>

Berdasarkan pernyataan yang telah disebutkan di atas, terjadi kesesuaian antar teori dengan proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *instructional games* pada pelajaran fiqih di kelas VII MTs. Miftahul Huda Jleper.

**B. Analisis Faktor Penghambat dan Pendukung Implementasi Media Komputer Model *Instructional Games* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Miftahul Huda Jleper Tahun Pelajaran 2017/2018**

**1. Faktor penghambat**

Kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah MTs. Miftahul Huda Jleper menjadi salah satu penghambat yakni terbatasnya alat komputer dan LCD proyektor sebagai media pembelajaran.

Seperti yang disampaikan oleh bapak Abdullah Mujahid sebagai guru pengampu mata pelajaran fiqih kelas VII, pembelajaran menggunakan media komputer model *instructional games* ini seharusnya

---

<sup>4</sup> *Ibid*, hlm 315

masing-masing anak harus pegang satu komputer, tetapi karena kurangnya alat komputer yang ada di sekolahan, anak-anak harus bergabung dengan temannya untuk bisa melakukan kegiatan belajar, satu komputer digunakan untuk beberapa anak. Begitu juga LCD Proyektor yang hanya satu, dan harus giliran atau bergantian dengan guru yang lain saat menggunakannya.”

Jelas di sini terlihat bahwa kendala yang pertama adalah pada media pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan *instruksional* atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>5</sup>

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Sanjaya menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang

---

<sup>5</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Putaka Setia, 2011), hlm 243.

memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan.<sup>6</sup> Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Mengingat pentingnya media pembelajaran tersebut seharusnya pihak Madrasah melengkapi sarana yang dibutuhkan mengingat hal tersebut merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran. Selain itu guru fikih harus lebih meningkatkan komunikasi dan kerjasama dengan pihak madrasah supaya sarana yang dibutuhkan dalam melaksanakan instructional game ini selalu tersedia dengan baik.

Faktor penghambat yang kedua yaitu rendahnya daya serap siswa, karena masing-masing anak mempunyai kekurangan dan kelebihan tersendiri, jadi ketika pelajaran menggunakan media komputer *instructional games*, ada anak yang kurang bisa untuk menerima pembelajaran. Di sini peran mata pelajaran IT sangat dibutuhkan guna menunjang pemahaman siswa terhadap penggunaan komputer.

Kurangnya alokasi waktu juga menjadikan faktor penghambat, maksudnya pembelajaran menggunakan metode media komputer model *instructional games* ini membutuhkan waktu yang lebih lama, karena faktanya alokasi waktu pembelajaran untuk fiqih kelas VII ini hanya 2 jam pelajaran setiap pertemuan. Walaupun guru mampu mengatasi hal tersebut dengan cara membagi siswa dan membatasi jumlah pertanyaan, tidak bisa

---

<sup>6</sup>*Ibid.*, hlm. 244.

dipungkiri bahwa hal ini juga menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seharusnya jumlah jam pelajaran fikih ditambah, setidaknya empat jam pertemuan dalam satu minggu. Mengingat pentingnya materi fikih terhadap pemahaman hukum Islam.

## **2. Faktor pendukung**

### **a. Suasana lingkungan belajar yang kondusif**

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Huda Jleper, kegiatan pembelajaran berlangsung dalam suasana yang aman dan nyaman, peneliti tidak menemukan keributan saat pelajaran berlangsung. Pembelajaran dapat berlangsung efektif apabila semua komponen pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah di rancang. pembelajaran akan berlangsung efektif jika pembelajaran di tekankan kepada keaktifan siswa dalam belajar dari pada faktor guru yang mengajar.

Faktor pendukung yang *kedua* yaitu Adanya antusias yang tinggi dari peserta didik, hal ini menjadikan semangat tersendiri dalam mengikuti pelajaran fiqih di dalam kelas. Hal-hal yang dapat mendukung pembelajaran seperti hal-hal di atas seharusnya dipertahankan, bahkan ditingkatkan lagi.

Faktor pendukung yang *ketiga* yaitu: Adanya komputer sebagai daya tarik tersendiri, pada dasarnya anak suka dengan hal baru yang

belum pernah di lihatnya yaitu komputer, dengan media komputer anak cenderung tertarik dan memperhatikan pembelajaran karena komputer merupakan hal baru yang mereka lihat karena masih jarang sekolah dasar yang memperkenalkan komputer pada anak”.