

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis dalam data yang telah dibahas diatas, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Implementasi Media Komputer Model *Instructional Games* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di MTs Miftahul Huda Jleper Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pertama* bapak Abdullah Mujahid menyampaikan tujuan yang harus di capai, kemudian menjelaskan aturan dalam permainan dan petunjuk dalam bermain. 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 akhirnya itu guru mengevaluasi tentang pembelajaran menggunakan metode *instructional games* yang berlangsung tadi dan mengulang sedikit penjelasan materi.
2. 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 adalah: suasana lingkungan yang kondusif, adanya antusias yang tinggi dari peserta didik selama pembelajaran berlangsung, komputer mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam pembelajaran. Kemudian faktor penghambatnya adalah kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah, kurangnya alokasi waktu, dan daya serap peserta didik yang berbeda-beda.

B. Saran-saran

Dengan segala kerendahan hati, demi peningkatan dan perbaikan dalam proses belajar mengajar tentu saja diperlukan saran-saran penulis ajukan sebagai berikut :

1. Kepada lembaga pendidikan

Hendaknya berupaya untuk selalu mengontrol dan mengarahkan guru dalam mengelola proses belajar mengajar baik dari segi materi, metode dan media dalam pembelajaran serta dari segi prakteknya sehingga berhasil dalam menyampaikan bahan materi pembelajaran.

2. Kepada siswa

Hendaknya berusaha meningkatkan belajarnya dengan memanfaatkan berbagai media/saran belajar yang ada disekitar mereka agar dapat mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tuntunan pribadi siswa sendiri, orang tuadan guru secarakeseluruhan.

3. Kepada guru

Guru hendaknya selalu meningkatkan kompetensinya baik itu pada pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran ataupun yang lainnya agar dalam proses belajar menjadi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga menumbuhkan minat belajar siswa. Supaya dapat mempermudah pemahaman siswa dalam menyerap materi, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai secara efektif.