

**METODE BERMAIN
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI TK AISYIYAH KARANGLEWAS KIDUL
KECAMATAN KARANGLEWAS KABUPATEN BANYUMAS
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**



SKRIPSI

Diajukan kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Purwokerto
Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam

Oleh:

KUSMIRAH

NIM. 092334002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO**

2012

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kusmirah
NIM : 092334002
Jenjang : S-1
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : PAI TNR

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Purwokerto, 21 Juli 2012

Saya yang menyatakan



Kusmirah
NIM. 092334002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Skripsi
Sdr. Kusmirah
Lamp. : 5 (lima) eksemplar

Purwokerto, 21 Juli 2012
Kepada Yth
Bapak Ketua STAIN Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

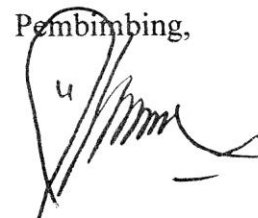
Setelah melaksanakan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : Kusmirah
NIM : 092334002
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PAI TNR
Judul : **METODE BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI TK AISYIYAH
KARANGLEWAS KIDUL KECAMATAN KARANGLEWAS
KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut di atas sudah dapat diajukan kepada Ketua STAIN Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh derajat Sarjana dalam Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dwi Priyanto, S.Ag. M.Pd
NIP. 19760610 200312 1 004



PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**METODE BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI TK AISIYIAH KARANGLEWAS KIDUL
KECAMATAN KARANGLEWAS KABUPATEN BANYUMAS
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

yang disusun oleh saudara/i : **Kusmirah**, NIM. **092334002**, Program Studi: **Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Tarbiyah STAIN Purwokerto**, telah diujikan pada tanggal **03 Oktober 2012** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan Islam** oleh **Sidang Dewan Pengujian Skripsi**.

Ketua Sidang

Kusniarti, M.Ag
NIP. 19730125 200003 2 001

Sekretaris Sidang

Farichatul Maftuchah, M.Ag
NIP. 19680422 200112 2 001

Pembimbing/Penguji

Dwi Priyanto, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19760610 200312 1 004

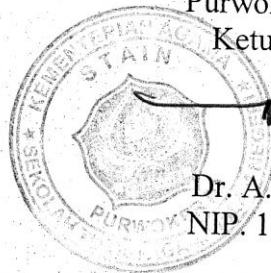
Anggota Penguji

Hj. Mahmudah, M.Pd.I
NIP. 19521012 198402 2 001

Anggota Penguji

H.M. Slamet Yahya, M.Ag
NIP. 19721104 200312 1 003

Purwokerto, 03 Oktober 2012
Ketua STAIN Purwokerto



Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag.
NIP. 19670815 199203 1 003

MOTTO

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا

*Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya
meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah,
(QS. An-Nisa: 9)*

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan segala ketulusan hati, karya yang sangat sederhana ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta, terima kasih atas kasih sayang dan do'anya yang senantiasa dipanjatkan tiada henti untuk penulis. Ku persembahkan karya ini sebagai tanda bukti berbakti kepada Bapak dan Ibu, walau tak sebanding dengan apa yang telah diberikan kepada penulis.
2. Suami tercinta (Murtadlo) tertima kasih atas perhatian, pengorbanan dan motivasinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Putra putriku (Arina Azkiyatus Sahifa dan Khikam Nur Mufid) yang menjadi sumber inspirasi dan semangat penulis.
4. Kakak-kakak dan adik-adikku, terima kasih atas do'a dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ

وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan karunia, rahmat serta taufik dan hidayah-Nya yang selalu menyertai penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga dan sahabat-sahabatnya serta orang-orang yang selalu mengikuti sunahnya sampai akhir masa.

Skripsi ini secara konseptual maupun teknis operasional merupakan suatu proses yang panjang dan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Bantuan tersebut sangat besar arti dan nilainya. Semoga Allah SWT menerimanya sebagai suatu ibadah yang pantas mendapat imbalan pahala. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Luthfi Hamidi, M.Ag., Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto.
2. Bapak Drs. Rohmad, M.Pd., Pembantu Ketua I Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto.
3. Bapak Drs. H. Ansori, M.Ag., Pembantu Ketua II Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto.

4. Bapak Dr. Abdul Basit, M.Ag., Pembantu Ketua III Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto.
5. Bapak Drs.Munjin, M.Pd.I, Ketua Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto
6. Ibu Sumiarti, M.Ag., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto.
7. Bapak Dwi Priyanto, S.Ag. M.Pd, dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing skripsi ini.
8. Segenap Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto atas pencerahannya, semoga penulis dapat mengamalkan ilmunya
9. Segenap karyawan STAIN Purwokerto yang telah memberikan pelayanan dengan sangat baik
10. Ibu Napsiyah, S.Pd.AUD, Kepala TK Aisyiyah Karanglewas Kidul
11. Ibu guru yang telah membantu serta memberikan informasi terkait penyusunan skripsi ini
12. Bapak dan Ibu tercinta yang dengan tulus memberikan perhatian, do'a dan dukungan untuk keberhasilan putranya
13. Teman-teman seperjuangan terimakasih atas dukungannya.
14. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sekali lagi kepada beliau semua, penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih teriring do'a semoga amal baik tersebut mendapat balasan yang lebih besar dari Allah SWT. Amin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dalam isi maupun muatan keilmuannya masih jauh dari sempurna dan masih banyak sekali kekurangan. Untuk itu saran dan kritik yang konstruktif maupun masukan demi kesempurnaan pada masa yang akan datang sangat penulis harapkan.

Semoga skripsi ini bermanfaat. Amin

Purwokerto, 21 Juli 2012

Penulis,



Kusmirah

NIM. 092334002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	6
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
E. Tinjauan Pustaka	10
F. Metode Penelitian	11
G. Sistematika Penulisan	15
BAB II METODE BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	
A. Metode Bermain	17
1. Dasar Bermain	17
2. Pengertian Metode Bermain	20

3. Manfaat Bermain Bagi Anak	21
4. Jenis dan Macam-macam Kegiatan Bermain	24
5. Faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain pada Anak	28
B. Pendidikan Agama Islam	30
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	30
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	31
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam	32
C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Metode Bermain	33
1. Memperhatikan Karakteristik Situasi Belajar Mengajar ..	33
2. Menciptakan Suasana Senang Sebagai Upaya Pendidikan	34

BAB III GAMBARAN UMUM TK AISYIYAH KARANGLEWAS

KIDUL

A. Sejarah Berdiri	37
B. Letak Geografis	38
C. Struktur Organisasi	39
D. Visi dan Misi	40
E. Keadaan Pendidik dan Peserta Didik	41
F. Sarana dan Prasarana	46

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul	58
B. Metode Bermain yang digunakan di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul	62
C. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul	75

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	79
B. Saran-saran	80
C. Kata Penutup	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

ABSTRAK

METODE BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI TK AISYIYAH KARANGLEWAS KIDUL KECAMATAN KARANGLEWAS KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2011/2012

**KUSMIRAH
(2012)**

PROGRAM STRATA SATU (S1) PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO

Salah satu kesenjangan yang selama ini terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran PAI adalah kurangnya pendekatan yang benar dan efektif. Menurut peneliti untuk mengatasi monotonnya proses pembelajaran PAI tersebut maka perlu adanya strategi baru, sebuah metode yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, salah satunya yaitu metode bermain. Karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Metode Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2011/2012*".

Tujuan Penelitian: (1) Mengetahui penerapan metode bermain dalam pembelajaran PAI di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul. (2) Mendeskripsikan penerapan metode bermain dalam pembelajaran PAI. (3) Menemukan faktor penghambat dan pendukung penerapan metode bermain dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Metode Pengumpulan Data: (1) Metode Observasi, digunakan untuk memperoleh gambaran terhadap proses pembelajaran PAI. (2) Metode Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan metode bermain dalam pembelajaran PAI. (3) Metode Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penulisan.

Pembahasan/Kesimpulan: Pembelajaran PAI di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul berbeda dengan TK lain, di mana ruang lingkup PAI ada pengelompokan-pengelompokan tersendiri yaitu hafalan, tahaji, imla', tarekh dan ibadah. Dalam penyampaian materi PAI pendidik di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul menggunakan beberapa metode diantaranya metode ceramah, metode tanya jawab, demonstrasi, dan bermain. Adapun metode bermain yang digunakan ialah Bernyanyi, Puzzle Ayat, Memutar botor Giliran, Mencari Pasangan, Galeri Jawaban, Tembak Air, Bercerita, Kuis, Kartu Pintar Tahaji, Mata Angin Berani Tahaji, Menjadi si Buta dan si Pincang, Menonton Film, dan Ingat-ingat. Kesimpulannya menurut peneliti

pembelajaran PAI yang dilakukan di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul sudah cukup baik, karena tidak hanya menggunakan metode-metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran PAI saja, akan tetapi juga dikombinasikan dengan metode bermain yang menurut penulis juga sangat menunjang dalam pembelajaran PAI. Karena dunia anak adalah dunia bermain. Dengan begitu proses pembelajaran PAI akan terasa lebih menyenangkan.

Kata Kunci: Metode Bermain, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam



IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia Islam akhir-akhir ini tengah menghadapi berbagai permasalahan seputar krisis pendidikan Islam serta problem lain yang sangat menuntut upaya pemecahan secara mendesak. Apabila ditinjau secara mendasar, ada suatu problematika yang cukup serius dalam sistem pendidikan Islam selama ini, baik pada tataran konseptual maupun pada tataran aplikasinya. Untuk mengatasinya membutuhkan sebuah langkah reformulasi konseptualisasi sampai pada aplikasi konsep. Salah satu upaya strategis untuk mengatasi ini dan masa yang akan datang adalah dengan total sejak dari ide dan Pendidikan Agama Islam. berbagai krisis dunia Islam memperkuat pendidikannya. Salah satu kesenjangan yang selama ini kita rasakan dan alami adalah kurangnya pendekatan yang benar dan efektif dalam menjalankan proses pembelajaran. Itulah realitas yang selama ini dihadapi, apalagi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, selalu monoton dan membosankan sehingga jarang sekali ada peserta didik yang menyukai pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sebagian besar pendidik hanya terpaku pada materi dan hasil pembelajaran. Pendidik terlalu sibuk dalam mendapatkan tujuan yang akan dicapai, lalu menyusun materi apa saja yang dirasa perlu diajarkan, (Adi W. Gunawan, 2004: 2).

Pendidik dituntut untuk memiliki metode belajar yang bervariasi dan kreatif karena cara-cara berfikir anak itu lebih logis, kritis, dan rasa, ingin tahunya tinggi. Pendidik yang baik adalah yang dapat memberi inspirasi, motivasi, dan tantangan kepada peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kekuatan individual mereka. Yang mampu mengubah energi menjadi cahaya. Karena setiap otak manusia mempunyai potensi yang sama dengan yang dimiliki oleh Albert Einstein (LouAnne Johnson: 2008).

Menurut Rina Eny Anawati proses kreatif dalam pembelajaran sangat penting bagi seorang guru. Menciptakan suasana kelas yang inspirasi bagi siswa, kreatif, dan antusias merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab seorang pendidik. Dengan begitu waktu belajar menjadi saat yang dinanti-nantikan oleh siswa. Namun, tugas itu ini tidaklah mudah. Apalagi saat ini, di mana teknologi informasi sudah mulai merambah segala aspek kehidupan. Begitu pula persaingan hidup yang menjadi semakin ketat. Menjadi figur dan contoh kreatif bagi setiap nilai dan pencapaian kompetensi siswa, adalah sebuah tantangan. Untuk meningkatkan kualitas belajar siswa, dibutuhkan sebuah proses kreatif dalam pembelajaran, yakni upaya-upaya penting yang dilakukan untuk mendayagunakan potensi kognitif dan afektif dari siswa secara optimal, sehingga ide-ide baru dan cerdas lebih terakomodasi. Proses kreatif juga kreatif bahwa setiap siswa mampu mengamati hal-hal detail yang menjadi rujukan dalam berpendapat maupun menyelesaikan permasalahan, baik untuk dirinya sendiri maupun komunitas dalam masyarakat (Jamal Ma'mur Astnani, 2010: 27-28).

Namun yang terjadi selama ini adalah bila pendidik mengajar maka diastamsikan pada saat itu peserta didik akan belajar. Satu asumsi salah namun jarang sekali ada yang mau repot-repot untuk mempertanyakan dasar asumsi itu. Bila kita mengamati proses pembelajaran yang selama ini terjadi di dalam kelas, akan terlihat dengan jelas bahwa metode kuno atau konvensional yang telah kita gunakan selama ini adalah metode yang tidak menghargai kita sebagai manusia. Dalam pengajaran di kelas, sering sekali peserta didik dianggap sebagai wadah kosong yang dapat diisi ilmu pengetahuan atau informasi-informasi apapun oleh guru. Jarang ditemukan guru yang benar-benar memperhatikan aspek perasaan atau emosi peserta didik, kesiapan peserta didik untuk belajar baik secara fisik maupun secara psikis, yang kerap terjadi adalah guru masuk ke kelas peserta didik duduk manis dan diam, lalu guru mengajar (Adi W. Gunawan, 2004: 4).

Karena itu menurut penulis untuk mengatasi masalah-masalah yang berkaitan dengan monotonnya proses pembelajaran yang selama ini, berlangsung maka perlu adanya strategi baru, sebuah metode yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, salah satunya yaitu metode bermain.

Menurut pengalaman, bermain adalah satu metode yang sesuai dengan sosial pendidikan, karena dengan permainan diciptakan suasana yang santai dan menyenangkan. Dalam suasana seperti itu orang dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh. Selain itu sudah terbukti bahwa tingkah laku seseorang dalam permainan sama dengan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya cara untuk mengambil keputusan, memecahkan masalah, merencanakan sesuatu, dan berkomunikasi. Ini berarti bahwa permainan menjadi satu contoh

untuk keadaan yang sebenarnya. Dalam kehidupan kita sehari-hari sangat penting diperhatikan, apa akibat atau hasil dari tingkah laku seseorang. Dalam permainan, hal itu tidak begitu penting. Oleh karena itu, kita dapat berkonsentrasi pada proses bermain tanpa memikirkan apa akibat, lalu menarik kesimpulan dari pengamatan dan penghayatan proses itu (Hildegard W.C dan Maria Fischer Siregar, 2004: XVIII).

Bermain merupakan hal yang paling mengasyikkan bagi anak, melalui sarana bermain mereka dapat belajar tentang banyak hal dari lingkungannya. Berdasarkan hasil riset, mengajarkan anak melalui pendekatan bermain sambil belajar jika diterapkan dengan benar pada anak hasilnya secara nyata dapat mempengaruhi perkembangan kecerdasan, kreativitas, dan tingkah laku sosial anak. Permainan dapat membantu kemampuan berpikir anak lebih "dalam" untuk mencerna hal-hal yang konkret. Dengan bermain, seorang anak membangun kesadaran yang lebih berani. Karena kesadaran adalah bapak dari khayalan yang dibangkitkan (Yudha Kurniawan, 2007: 1).

TK Aisyiyah Karanglewas Kidul merupakan Taman Kanak-kanak yang berorientasi pada masa depan perkembangan kemajuan Islam sebagai bentuk pengkaderan sejak dini, sehingga tidak hanya membekali anak pada Kecerdasan Intelektual (IQ) semata, tetapi juga membekali Kecerdasan Emosional (EQ) dan Kecerdasan Spiritual (SQ). Dari ketiga elemen ini, diharapkan akan terwujud kecerdasan yang seimbang, kreatif, mandiri, dan kompetitif di lingkungan masyarakat yang plural dalam membentengi diri dengan kendali iman dan takwa

yang istiqomah serta beramar ma'ruf-nahi munkar sesuai dengan kapasitas dan kapabilitasnya.

Kurikulum di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul berlandaskan pada Permendiknas RI tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dan Kurikulum Ciri Khusus yang ditetapkan oleh putusan Majelis Tarjih Muhammadiyah. Agar tidak memberikan beban berat bagi peserta didik, kurikulum tersebut dalam aplikasinya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dengan metode pembelajaran salah satunya yaitu Pembelajaran Edutainment (*Education Entertainment*). Guru membuat skenario belajar (*SKH/Lesson Plan*) dengan mengkombinasikan perpaduan antara belajar dan bermain secara harmonis, karena jarak antara belajar dan bermain bagi anak sangatlah dekat hal inilah yang mendasari terhadap sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain. Dengan metode inilah diharapkan anak didik akan dapat belajar dengan efektif karena belajar dalam keadaan yang menyenangkan terbebaskan dari tekanan dan kekerasan (*Revolution Learning*). Disamping itu untuk memacu kompetisi anak didik agar termotivasi untuk berprestasi, maka diberlakukan adanya pemberian hadiah (wawancara dengan Ibu Napsiyah, pada tanggal 20 Januari 2012).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Metode Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas, Tahun Pelajaran 2011/2012*"

Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahfahaman dan perbedaan pandangan sekaligus sebagai pijakan dalam pembahasan selanjutnya, maka dioandang perlu untuk memberikan batasan istilah-istilah utama yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Metode Bermain

Secara umum metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Jadi dalam hal ini metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan (Moeslichatoern, 2004: 7).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Anggani Sudono, 2000: 1).

Permainan dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu permainan secara sendiri atau individu dan permainan secara kelompok. Permainan secara mandiri umumnya tidak membutuhkan ruang luas, tidak tergantung dengan orang lain. Sementara permainan kelompok lebih dinamis dan lebih intraktif, karenanya banyak jiwa yang turut serta dalam permainan sehingga seseorang yang bermain harus banyak beradaptasi terhadap banyak interaksi. Misalnya 10 anak yang menjadi peserta juga mempunyai 10 sifat dasar yang berbeda-beda (Yudha Kurniawan, 2007: 1).

Dari pengertian di atas yang penulis maksud dengan metode bermain adalah metode pendidikan yang diterapkan oleh guru PAI dalam menyampaikan materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui permainan-permainan edukatif. Contoh Bercerita, Menyusun Puzzle, dan Mata Angin Pintar.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (krisnal.blog.uns.ac.id, di download pada tanggal 25 Januari 2012 pukul 12.11 WIB).

Sedangkan Pendidikan Agama Islam adalah sekumpulan pelajaran/teori-teori tentang Agama Islam (meliputi al-Quran/Hadis, keimanan, akhlak, ibadah/muamalah, dan tarikh/sejarah umat Islam) yang wajib diajarkan oleh pendidik dan wajib dipelajari oleh peserta didik dan ini merupakan bagian dari susunan materi/rnuatan materi dalam sebuah kurikulum sekolah (Muhaimin, 2005: 140).

Selanjutnya menurut Zakiyah Daradjat memberikan pengertian tentang Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

Pendidikan Islam pendidikan dengan ajaran-ajaran Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah

selesai pendidikan ia dapat memahami, menghayati serta mengamalkan ajaran agama Islam yang diyakini secara menyeluruh serta menjadikan ajaran Agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak (Zakiyah Daradjat, 1992: 86).

Jadi yang penulis maksud dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam ialah proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang meliputi al-Quran Hadis, Aqidah, Ibadah, dan Sejarah Kebudayaan Islam/Tarekh, tepatnya kelas B tahun ajaran 2011/2012 semester Genap.

3. TK Aisyiyah Karanglewas Kidul

Suatu lembaga pendidikan formal tingkat pra sekolah di bawah naungan Kementerian Pendidikan Nasional yang memiliki ciri kekhususan keislaman sebagai identitasnya yang bertujuan memberikan bekal kemampuan bagi anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. TK tersebut berada atau terletak di desa Karanglewas Kidul Kecamatan Karanglewas.

Dari pengertian di atas yang penulis maksud dengan metode bermain dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul adalah metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul dalam menyampaikan materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui permainan-permainan edukatif. Seperti Lari Syahadat, Pesan Berantai, dan Mata Angin Pintar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah pokok yang penulis ajukan adalah " Bagaimana Penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui penerapan metode bermain dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- b. Untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul
- c. Untuk menemukan faktor penghambat dan pendukung penerapan metode bermain dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Penulisan

Penulis berharap hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

- a. Memberi gambaran yang jelas tentang metode bermain dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- b. Mengkaji secara kritis metode yang tepat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Islam
- c. Sebagai sumbang kasih bagi khasanah ilmu pengetahuan di STAIN Purwokerto dalam bidang Pendidikan khususnya Pendidikan Agama Islam.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka uraian tentang keterangan-keterangan yang dikumpulkan oleh penulis dari berbagai pustaka yang ada hubungannya dengan penelitian yang penulis lakukan.

Dalam skripsi ini, ada hasil penelitian yang memiliki kedekatan topik kajian dengan judul yang penulis angkat, yaitu dalam penelitian yang ditulis pada skripsi saudara Solihin Salam, 2006 yang berjudul Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PAI di Tk Al-Irsyad Al-Islamiyah Purwokerto. Dalam penelitian ini ada persamaannya dengan saudara Solihin Salam yaitu sama-sama menitik beratkan antara materi pelajaran dan metode yang juga sama-sama membahas metode bermain yang digunakan dalam pembelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya adalah saudara Solihin Salam penulisannya lebih spesifik yaitu tentang metode bermain peran.

Penelitian Efi Nurjanah (2011) yang berjudul Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Gombang. Dalam penelitian ini ada persamaan dengan Saudara Efi Nurjanah yaitu sama-sama membahas metode bermain yang digunakan dalam pembelajaran PAI sedang perbedaannya adalah pada tempat penelitian.

Berangkat dari penelitian ini maka penulis ingin meneliti lebih lanjut mengenai metode bermain dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul. Adapun buku-buku yang digunakan penulis sebagai acuan dalam penelitian skripsi ini diantaranya yaitu *Education Games*

menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif karya Andang Ismail, 2006. Menegaskan bahwa bermain merupakan dunianya anak-anak. Di mana dan dengan siapa mereka berkumpul, di situ pula akan muncul permainan. Melalui bermain mereka akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri, baik dengan mempergunakan alat (peraga) maupun tidak memakainya (Andang Ismail, 2006: 3).

Kemudian Mayke S. Tedjasaputra dalam bukunya *Bermain, Mainan, dan Permainan* menerangkan bahwa bermain selain mempunyai berbagai manfaat untuk perkembangan anak, juga dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak lain sebagai media atau sarana melakukan kegiatan bersama anak. Bermain juga dapat digunakan oleh guru atau orang dewasa lainnya untuk membina hubungan dengan anak, karena selama bermain suasananya bebas maka anak merasa tidak takut-takut untuk bermain bersama. Hal ini sangat berguna untuk membantu membina hubungan dengan anak-anak yang sulit menyesuaikan diri, tapi perlu diingat agar suasana diciptakan sedemikian rupa sehingga anak tidak merasa dipaksa atau terpaksa (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 47)

F. Metode Penelitian

Penelitian yang dimaksud sebagai usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan yang dilakukan dengan metode ilmiah. Dalam upaya memperoleh data yang diperlukan untuk penelitian ini, maka penulis menggunakan beberapa langkah yaitu:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*Field Research*), terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul. Adapun yang menjadi alasan penulis mengambil lokasi ini adalah sebagai berikut:

- a. TK Aisyiyah Karanglewas Kidul telah menerapkan metode bermain sebagai salah satu alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengoptimalkan proses penyampaian materi Pendidikan Agama Islam.
- b. Metode bermain di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul cukup beragam, hal ini dimaksudkan agar para peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

3. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan subyek penelitian sebagai berikut:

- a. Guru Pendidikan Agama Islam

Penulis menjadikan guru Agama Islam sebagai subyek penelitian karena guru merupakan pelaksana dalam pembelajaran, sehingga mengetahui secara keseluruhan tentang pembelajaran. Dari keterangan guru tersebut penulis mendapat informasi data-data mengenai metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Kepala Sekolah

Kepala TK Aisyiyah Karanglewas Kidul dalam hal ini yang bertanggung jawab penuh terhadap seluruh kegiatan pembelajaran yang terjadi di sekolah.

Melalui kepala sekolah, penulis dapat memperoleh data mengenai sejarah, visi, misi, tujuan, keadaan guru dan siswa serta sarana dan prasarana.

4. Obyek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi obyek penelitian adalah penerapan metode bermain dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul.

5. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode diantaranya adalah

a. Metode Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian (S. Margono, 1996: 159).

Metode ini digunakan untuk memperoleh gambaran terhadap proses belajar mengajar di bidang studi Pendidikan Agama Islam yang ada di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul. Metode ini juga digunakan untuk mengamati secara langsung seluruh aktifitas yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam serta data-data yang mendukung penelitian ini.

b. Metode Wawancara

Interviu (wawancara) adalah alat pengumpul informasi/data dengan, cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula (S. Margono, 1996: 165).

Ciri utama dari *interview* adalah kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi (*interviewer*) dan sumber informasi (*interviewee*).

Metode ini dilakukan terhadap guru pendidikan Agama Islam untuk mendapatkan data-data yang selengkap-lengkapny tentang hal yang diteliti, yaitu hal-hal yang berhubungan dan relevan dengan metode bermain dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi ialah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis; seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan, lain-lain yang berhubungan dengan masalah penulisan. (S. Margono 1996: 181)

6. Metode Analisa Data

Penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau fenomena. Dalam penelitian ini diperoleh data kualitatif dan data, ini kemudian dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif yaitu dengan menggunakan pola berfikir:

a. Metode Deduktif

Metode Deduktif adalah pola berfikir yang berangkat dari pengetahuan, bersifat umum dan dengan berfikir tolak pada pengetahuan yang umum kita hendak menilai suatu kejadian yang khusus (Sutrisno Hadi, 2004: 47).

Metode ini penulis gunakan untuk menguji dan menerapkan teori untuk menganalisis proses pembelajaran dengan metode bermain di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul.

b. Metode Induktif

Metode Induktif adalah berfikir dengan berangkat, dari fakta-fakta khusus, peristiwa-peristiwa yang konkret, kemudian dari fakta-fakta, atau peristiwa-peristiwa yang khusus dan konkret itu digeneralisasikan yang mempunyai sifat umum (Sutrisno Hadi, 2004: 47).

Metode ini penulis gunakan untuk mengambil kesimpulan dari berbagai informasi atau keterangan dan dokumentasi sehingga sebagai bahan diperoleh kesimpulan secara jelas untuk dijadikan skripsi ini.

G. Sistematika Penelitian

Dalam penelitian skripsi ini sistematika merupakan urutan dari hal-hal yang akan dibahas dan diterangkan dalam sebuah tulisan dari permulaan sampai akhir. Adapun Penelitian skripsi ini terdiri dari lima bab: Diawali dengan halaman formalitas yang memuat halaman judul, halaman nota, pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar dan halaman daftar isi.

Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, penegasan istilah, tujuan dan manfaat penulisan, telaah pustaka, metode peneltiandan sistematika penulisan.

Bab II kajian teori Metode Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bab dua ini membahas tentang kajian teori metode bermain dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang meliputi: A. Metode Bermain. Yang memuat dasar bermain, pengertian bermain; manfaat bermain bagi anak, jenis dan macam-macam kegiatan bermain, dan faktor pokok yang mempengaruhi kegiatan bermain pada anak. B. Pendidikan Agama Islam yang memuat pengertian, tujuan, dan fungsi.

Bab III Gambaran Umum TK Aisyiyah Karanglewas Kidul. Bab ini akan mengetengahkan gambaran umurn yang meliputi: Letak Geografis, Sejarah Singkat, Visi, Misi, Keadaan Guru dan Siswa, Sarana dan Prasarana.

Bab IV Penyajian dan Analisis Data. Bab ini merupakan bab dimana penulis menyajikan data yang direroleh dari penelitian di lapangan mengenai penerapan metode bermain dalam pembelajaran pendidikan Agarna Islam yang meliputi: A. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul, B. Metode bermain yang digunakan di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul, C. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agarna Islam di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul

Bab V Penutup. Bab ini meliputi: Kesimpulan, Saran-saran, dan kata Penutup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul cukup berbeda dengan TK lain. Dalam penyampaian materi PAI, pendidik di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul menggunakan beberapa metode diantaranya metode ceramah, metode tanya jawab, demonstrasi, dan bermain. Adapun metode bermain yang digunakan ialah Bernyanyi, Puzzle Ayat, Memutar botol Giliran, Mencari pasangan, Tembak Air, Bercerita, Kartu Pintar Tahaji, Mata Angin Berani Tahaji, Menjadi si Buta dan si Pincang, Menonton film, dan Ingat-ingat.

Penerapan metode bermain dalam pembelajaran PAI di TK Aisyiyah Karanglewas Kidul lebih banyak digunakan pada apersepsi dan closing. Hal ini dikarenakan selain dalam pembelajaran tarekh metode bermain digunakan sebagai cara untuk mengevaluasi, dengan bermain peserta didik tidak merasa bahwa ia sedang dievaluasi. Menurut penulis penerapan metode bermain dalam pembelajaran pendidikan agama Islam sudah cukup baik hal ini tergambar dengan ragam permainan yang digunakan. Penggunaan metode-metode yang biasa yang dikombinasikan dengan metode bermain menurut penulis juga sangat menunjang dalam pembelajaran PAI. Karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain dapat mempengaruhi pengetahuan anak, pengetahuan anak akan konsep-konsep akan jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain, sebab

dengan bermain anak akan merasa senang tanpa menyadari bahwa anak telah banyak belajar.

Disamping itu bermain juga mempunyai nilai paedagogis yang tinggi dan berpengaruh pada tinggi rendahnya prestasi anak. Dengan begitu proses pembelajaran PAI akan terasa lebih menyenangkan.

B. Saran-saran

Sesudah mengadakan penulisan, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan laporan, maka penulis memberikan saran yang semoga bermanfaat. *Pertama* sebaiknya para pendidik dalam mengajarkan materi Pendidikan Agama Islam di sekolah tidak terlalu ketat dan kaku, melainkan dengan kelembutan tapi tegas. *Kedua* hendaknya pendidik memiliki kemampuan yang mendasar untuk memahami perkembangan anak terutama yang terjadi dalam proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar pendidik mengetahui ada tidaknya kesulitan yang dialami oleh anak dalam proses pembelajaran. *Ketiga* hendaknya pendidik selalu meningkatkan kemampuannya terutama ide kreatifnya dalam menciptakan suatu permainan baru yang dapat mengembangkan kemampuan dan potensi anak.

C. Kata Penutup

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya

bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna dan idealisasi sebuah karya ilmiah. Oleh karena itu nasehat, saran, serta masukan yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan dipenuhi barakah dari Allah SWT. Amin.

Selanjutnya penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu proses penggarapan skripsi ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah meridhoi apa yang telah, sedang, dan akan kita lakukan. Amin ya Robbal'alamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Armai, 2002, *Ilmu dan Metodologi Pendidikan Agama Islam*, cet. I, Jakarta: Ciputat Pers.
- Bennett, Neville dkk, 2005, *Teaching Throught, Mengajar Lewat Permainan*, Jakarta: Grasindo
- Daradjat, Zakiyah, dkk, 1996, *Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunawan, Adi W, 2004, *Genius Learning Strategy*, Jakarta: Gramedia.
- Hadi, Sutrisno, 2001, *Metodologi Research*, Yogyakarta: Andi Offset
- Hildegard, W.C, dan Siregar, Maria Fischer, 2004, *Proses Pengembangan Drill* Jakarta: Grasindo.
- Ismail, Andang, 2006, *Education Games, Menjadi cerdas dan Ceria dengan Mainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media.
- Jalal, Fatah, Abdul, 1988, *Azaz-azaz Pendidikan Islam*, Bandung: CV., Diponegoro
- Johnson, LouAnne, 2008, *Pengajaran yang Kreatif dan Menyenangkan*, Jakarta: Indeks
- Krisnal.blog.uns.ac.id, 2010, *Pengertian dan Ciri-ciri Pembelajaran*, 25 Januari 2012
- Kurniawan, Yudha, 2007, *Aneka Permainan Kecerdasan untuk Anak, SMART GAMES*, Jakarta: Wahyu Media.
- Majid, Abdul dan Andayani, Dian, 2005, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Margono, S, 1996, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ma'mur, Jamal, Asmani, 2010, *Tips Menjadi Guru yang Inspiratif Kreatif, dan Inovatif*, Jogyakarta: Diva Press.
- Moleong, Lexy J, 2001, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muhaimin, 2005, *Pengembangan Kurikulum PAI di Sekolah*, Jakarta: Rajawali.
- Roqib, Moh dan Nurfuadi, 2009, *Kepribadian Guru*, Purwokerto: STAIN Press.
- Semiawan, Conny R., 2008, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, Jakarta: Indeks.

Sudono, Anggani, 2000, *Sumber Belajar dan Permainan Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo.

Tedjasaputra, Mayke S, 2001, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Tim Penyusun Kamus-Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1990, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Wikipedia, 2010, *Pengertian Bermain*, <http://idwikiipedia.org/wiki/Bermain>.

Yunus, Namsa, 2000, *Metode Pengajaran Agama Islam*, cet. 1. Jakarta: Pustaka Firdaus bekerjasama dengan STAIN Ternate.