

**PENERAPAN *EDUCATION GAME*
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH ALAM BANYUBELIK KARANG NANGKA
KABUPATEN BANYUMAS**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)**

**Oleh:
YOUSEP MAHENDRA ADITAMA
NIM. 072331179**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2015**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yousep Mahendra A

NIM : 072331179

Jenjang : S-1

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : PENERAPAN *EDUCATION GAME* DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SEKOLAH ALAM BANYUBELIK KARANG NANGKA
KABUPATEN BANYUMAS

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

Purwokerto, 05 Januari 2016

Saya yang menyatakan



Yousep Mahendra A
NIM. 072331179

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 31 Desember 2015

Hal : Pengajuan Munasqosyah Skripsi
Sdr. Yousep Mahendra Aditama
Lamp : 5 (lima) eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Di
Purwokerto

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah saya mengadakan bimbingan, koreksi dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

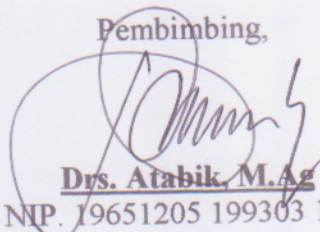
Nama : Yousep Mahendra Aditama
NIM : 072331179
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : PENERAPAN *EDUCATION GAME* DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SEKOLAH ALAM BANYUBELIK KARANG NANGKA
KABUPATEN BANYUMAS

Dengan ini kami mohon agar skripsi mahasiswa tersebut di atas dapat dimunaqosyahkan

Atas perhatian bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb,

Pembimbing,


Drs. Atabik, M. Ag
NIP. 19651205 199303 1 004



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553,

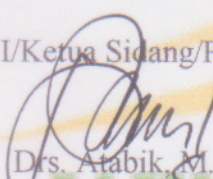
PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

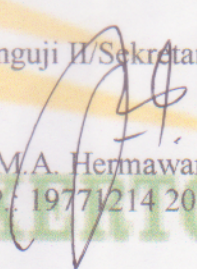
PENERAPAN *EDUCATION GAME* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH ALAM BANYUBELIK
KARANGNANGKA KABUPATEN BANYUMAS

yang disusun oleh saudara : Yousep Mahendra Aditama, NIM. : 072331179,
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada Hari : Senin,
Tanggal : 25 Januari 2016 dan dinyatakan telah memenuhi salah satu syarat untuk
memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)** pada sidang Dewan
Penguji Skripsi.

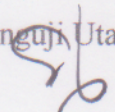
Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing


Drs. Atabik, M.Ag.
NIP.: 19651205 199303 1 004

Penguji II/Sekretaris Sidang,


M.A. Hermawan, M.S.I.
NIP.: 19771214 201101 1 003

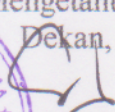
Penguji Utama,


Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum.
NIP.: 19740228 199903 1 005

Mengetahui :

Dekan,




Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum.
NIP.: 19740228 199903 1 005

MOTTO

“Anak-anak harus dididik, tetapi mereka juga harus dibiarkan untuk mendidik diri mereka sendiri”.

(E. Dimnet)

“Muliakanlah anak-anakmu dan baguskanlah pendidikan mereka”.

(HR. At-Thabrani dan Khatib)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, karya ini kupersembahkan untuk :

1. Yang terhormat, terkasih dan teristimewa bapak Trisungkono dan ibunda tercinta Jumilah. Kupersembahkan sebuah tulisan dari didikan bapak dan ibu yang kurangkai dari huruf menjadi kata, kemudian menjadi sebuah kalimat hingga menjadi barisan tulisan penuh makna. Hanya ucapan terima kasih tersirat di dalam hati yang ingin ku sampaikan atas semua usaha jerih payah pengorbanan, kasih sayang dan doa untuk putrimu selama ini. Tak lupa permohonan maaf yang setulus-tulusnya atas tingkah laku yang tak selayaknya diperlihatkan yang membuat hati dan perasaan bapak dan ibu terluka.
2. Keluarga keduaku, keluarga besar KMPA “FAKTAPALA” STAIN Purwokerto terimakasih telah mengizinkan penulis ikut belajar menjadi pribadi yang survive dan bermanfaat. *“Satu Bumi Satu Keluarga Satu Dalam Diri Kami FAKTAPALA”*.

**PENERAPAN *EDUCATION GAME* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH ALAM BANYUBELIK
KARANG NANGKA KABUPATEN BANYUMAS**

Yousep Mahendra A
NIM. 072331179

ABSTRAK

Education game merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik. *Education game* yang ada pada bidang pendidikan agama diajarkan untuk mengenalkan pendidikan agama yang ada pada Al Qur'an dan Hadits dengan *education game* yang menyenangkan.

Penelitian ini berjudul “PENERAPAN *EDUCATION GAME* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH ALAM BANYUBELIK KARANG NANGKA KABUPATEN BANYUMAS”, yang bertujuan untuk mengetahui macam-macam *education game* dan bagaimana penerapan *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas V Sekolah Alam Banyubelik.

Penelitian ini merupakan penelitian *field research* (penelitian lapangan) yang bersifat deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian ini dilakukan di Sekolah Alam Banyubelik dengan subjek penelitian adalah wali kelas V yaitu Ustadzah Rini, guru permainan yaitu Ustadz Solihin, kepala sekolah yaitu Bapak Mulyanto, dan siswa kelas V. Sedangkan objek penelitian adalah penerapan *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data dengan reduksi data, display data dan kesimpulan.

Hasil penelitian ini adalah macam-macam *education game* yang terdapat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas V di Sekolah Alam Banyubelik berupa permainan tadabbur alam/rihlah/karyawisata, cerita/dongeng, merket day, farming dan permainan skocy. Sedangkan penerapan *education gamenya* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu permainan tadabbur alam diterapkan pada tema pembelajaran berupa “menjaga kebersihan”, cerita/dongeng diterapkan pada tema pembelajaran “perumpamaan laba-laba pada Q.S. Al An-Kabut : 41”, market day diterapkan pada tema pembelajaran “larangan untuk boros”, farming diterapkan pada tema pembelajaran “Allah tidak suka kerusakan”, dan skocing diterapkan pada tema pembelajaran “belajar dari kayu”.

Kata kunci : *education game*, pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'alamin. Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat, karunia dan ridhoNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat serta seluruh pengikutnya.

Dengan penuh rasa syukur penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENERAPAN *EDUCATION GAME* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH ALAM BANYUBELIK KARANG NANGKA KABUPATEN BANYUMAS”**. Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.

Dalam penyusunan skripsi ini tentulah banyak sekali pihak yang telah memberikan bantuan, nasihat, bimbingan dan motivasi, baik dalam segi material maupun moral. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati dan izinkanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. H. A. Luthfi Hamidi, M.Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Drs. H. Munjin, M.Pd.I, Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
3. Drs. Asdlori, M.Pd.I, Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

4. H. Supriyanto, Lc, M.S.I, Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
5. Kholid Mawardi, S.Ag.,M.Hum., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
6. Dr. Suparjo, S.Ag., M.A., Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
7. Dr Subur, M.Ag Penasehat Akademik Prodi PAI-4 Tahun Akademik 2007 Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
8. Drs. Atabik, M.Ag., Dosen Pembimbing skripsi yang penuh dengan kesabaran memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Para dosen dan karyawan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah dan skripsi ini.
10. Orang tua penulis yang selalu mendo'akan serta memberikan kasih sayang yang tulus kepada penulis.
11. Mulyono, S.Pd, kepala Sekolah Alam Banyubelik.
12. Ustadz Solihin, Fasilitator Outbound Sekolah Alam Banyubelik.
13. Ustadzah Rini, Wali Kelas V Sekolah Alam Banyubelik.
14. Seluruh fasilitator Sekolah Alam Banyubelik.
15. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi, semangat, doa, serta dukungan untuk penulis.
16. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tidak ada kata yang dapat penulis sampaikan untuk mengungkapkan rasa bahagia dan terimakasih, kecuali doa semoga segala amal baiknya mendapat balasan yang berlipat dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Purwokerto, 05 Januari 2016

Penulis,

Yousep Mahendra Aditama
NIM. 072331179



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Operasional	7
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
E. Kajian Pustaka	11
F. Sistematika Pembahasan	14
BAB II EDUCATION GAME DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	
A. <i>Education Game</i>	16

1. Pengertian <i>Education Game</i>	16
2. Pentingnya <i>Education Game</i>	18
3. Tujuan <i>Education Game</i>	20
4. Fungsi dan Manfaat <i>Education Game</i>	23
5. Kategori <i>Education Game</i>	26
6. Ciri-ciri yang Perlu Diperhatikan dalam Memilih Peralatan <i>Education Game</i>	29
7. Prinsip-prinsip pada Media <i>Education Game</i>	32
8. Aspek Perkembangan Bermain	34
9. Pengaruh yang Ditimbulkan dari Bermain	37
10. Faktor yang Mempengaruhi Permainan	39
11. Langkah-Langkah dalam Penerapan Bermain.....	41
B. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	43
1. Pengertian Pembelajaran	43
2. Pengertian Pendidikan Agama Islam	44
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	45
4. Fungsi Pendidikan Agama Islam	45
5. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	46
C. <i>Education Game</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	48

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	51
B. Obyek dan Subyek Penelitian	52

C. Metode Pengumpulan Data	55
D. Analisis Data	57
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN PENERAPAN	
<i>EDUCATION GAME</i> DALAM PEMBELAJARAN	
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH ALAM	
BANYUBELIK KARANG NANGKA KABUPATEN	
BANYUMAS	
A. Gambaran Umum Sekolah Alam Banyubelik Karang Nangka	60
1. Letak Geografis	60
2. Sejarah Berdirinya	60
3. Visi dan Misi.....	61
4. Keadaan Pendidik, Karyawan dan Penjaga	62
5. Keadaan Peserta Didik	63
6. Keadaan Sarana dan Prasarana	65
B. Dasar Pemilihan <i>Education Game</i> dalam Pembelajaran	
Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik	68
C. Macam-Macam <i>Education Game</i> dalam Pembelajaran	
Pendidikan Agama Islam pada Kelas V di Sekolah Alam	
Banyubelik	72
D. Penerapan <i>Education Game</i> dalam Pembelajaran Pendidikan	
Agama Islam pada Kelas V di Sekolah Alam Banyubelik	73
E. Analisis Data	86

F. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penerapan <i>Education Game</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik	92
--	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	96
B. Saran	97
C. Penutup	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Daftar Pendidik dan Karyawan Sekolah Alam Banyubelik
Tabel 2	Data Peserta Didik Sekolah Alam Banyubelik
Tabel 3	Daftar Nama Peserta Didik Sekolah Alam Banyubelik
Tabel 4	Data Ruang Kelas Sekolah Alam Banyubelik
Tabel 5	Daftar Bangunan Sekolah Alam Banyubelik
Tabel 6	Daftar Alat Peraga Sekolah Alam Banyubelik



DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Penelitian.
2. Hasil Wawancara.
3. Surat-Surat
 - a. Surat Keterangan Telah Maelakukan Wawancara
 - b. Permohonan ijin Riser Individu
 - c. Surat Keterangan Telah Maelakukan Penelitian
4. Foto Kegiatan.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Modernisasi seperti sekarang, di mana teknologi maju pesat ternyata telah mengubah perilaku masyarakat, khususnya anak-anak. Permainan tradisional yang dulu sering kita lihat, kini sudah lenyap. Padahal Indonesia merupakan negara kaya akan budaya. Mulai dari ragam seni dan aktifitas permainannya. Permainan tradisional banyak macamnya dan berbeda tiap daerah yang masing-masing memiliki keunikannya tersendiri.

Sebagai pengganti, kini anak-anak bermain *play station*, *tamiya*, dan lain sebagainya. Jenis permainan tersebut semakin membuat anak bersikap individual. Anak tidak terlibat emosi dengan temannya, interaksi dengan lingkungan maupun suasana di luar rumah. Pola bermain yang hanya duduk saja ternyata beresiko terhadap kesehatan anak. Anak bisa mengalami obesitas atau kegemukan karena anak tidak mengeluarkan energi, yang mereka lakukan adalah hanya duduk terpaku selama berjam-jam.

Selain *play station*, internet sudah bukan hal yang asing bagi anak-anak jaman sekarang. Banyak di kota-kota besar ditemukan anak-anak berseragam Sekolah Dasar yang asyik di depan komputer di warnet-warnet umum. Dengan adanya internet, anak-anak lebih suka memainkan permainan di dunia maya. Anak yang sudah kecanduan permainan *game online* di internet, mereka rela menghabiskan jam pulang sekolah untuk bermain *game online* dan menggunakan uang saku mereka hanya untuk bermain.

Permainan pada jaman sekarang banyak menyebabkan kecanduan semata pada permainan yang dimainkan. Berbeda dengan permainan masa lalu, banyak melibatkan motorik. Tak kalah penting adalah pelibatan unsur keberanian, pertemanan, eksplorasi lingkungan dan pelatihan *emotional question*nya yang sangat kentara. Lihatlah permainan seperti egrang, bekelan, gasingan, bhenik, gobak sodor, betengan, kasti, aneka permainan dengan karet gelang, maupun permainan yang melibatkan tembang-tembang jawa yang sarat akan filosofi yang tinggi, serta sangat bermanfaat bagi perkembangan sekaligus pertumbuhan masyarakat maupun anak.¹

Dunia anak merupakan dunia bermain yang penuh dengan keceriaan dan canda tawa. Keceriaan itu terbesit diwajah anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan, baik dari segi kognitif, afektif, maupun dari segi psikomotoriknya. Melalui aktivitas bermain yang dikemas secara edukatif, pada dasarnya anak-anak sedang belajar banyak. Anak-anak yang sedang bermain pada hakekatnya sedang belajar tentang banyak hal.

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 keberaniannya dan manumbuhkan kepercayaan diri baik dengan mempergunakan alat maupun tidak mempergunakan alat. Sebab, dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalamannya dan pengetahuannya. Joan Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas

¹ Farida Nur'aini, *Edu-Games For Child*, (Surakarta : Afra Publishing, 2009), hlm. 119.

yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.²

Melalui kegiatan bermain, dengan berbagai macam bentuk permainan, anak dirangsang untuk berkembang secara umum. Kaitannya dengan bermain, Nabi Muhammad SAW telah lebih dahulu mengajarkan bagaimana seharusnya memerlakukan anak-anak dengan memberi contoh menimang dan memanjakan cucu-cucunya. Sehingga Imam Al-Ghazali memandang bahwa anak adalah amanat bagi kedua orang tuanya. Hatinya yang masih suci adalah permata yang amat mahal. Apabila ia diajari dan dibiasakan untuk berbuat kebaikan, maka ia akan tumbuh pada kebaikan itu dan mendapat kebahagiaan dunia akhirat.³

Bermain dalam pandangan Imam Al-Ghazali adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab melarangnya dari bermain-main seraya memaksanya untuk belajar terus-menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya. Sedemikian rupa pengaruhnya sehingga ia akan berupaya melepaskan diri sama sekali dari kewajiban untuk belajar.⁴ Terkadang ada orang tua yang berpendapat bahwa bermain hanya menghabiskan waktu anak. Sehingga masih ada saja orang tua yang melarang anak-anaknya bermain karena khawatir mereka hanya buang-buang waktu dan lupa belajar.

Banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan bermain sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai aspek yang diperlukan untuk persiapan masa depan. Namun, apapun bentuk dan jenis permainan memiliki makna pendidikan bagi anak, tetapi ada juga yang bersifat multiedukasi dan ada juga

² Andang Ismail, *Education Games "Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif"*, (Yogyakarta : Pilar Media, 2006), hlm. 16.

³ Andang Ismail, *Education Games "Menjadi Cerdas ..."*, hlm. 2.

⁴ Andang Ismail, *Education Games "Menjadi Cerdas ..."*, hlm. 3.

yang hanya sebagai sarana hiburan untuk kesenangan. Di dunia pendidikan permainan harus mengandung makna edukatif. Permainan edukatif atau *education game* yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.⁵ Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan.

Permainan edukatif dapat juga berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Disadari atau tidak, permainan itu memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik pula.

Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan, menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri.⁶ Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam dan di luar. Bermain di dalam atau di luar ruangan mengajak anak untuk mengenal lingkungan sekitar.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan

⁵ Andang Ismail, *Education Games "Menjadi Cerdas ..."*, hlm. 119.

⁶ Andang Ismail, *Education Games "Menjadi Cerdas ..."*, hlm. 115-116.

yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁷ Berbicara masalah pendidikan, tidak kalah pentingnya adalah pendidikan agama sebagai sub dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan membentuk pribadi peserta didik sebagai insan kamil.

Pelaksanaan pendidikan pada anak hendaknya dilakukan sejak dini, begitu juga pendidikan agama karena hal ini akan menjadikan kokohnya ajaran agama yang diperoleh. Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan dengan memperhatikan runtutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.⁸

Dalam pelaksanaan pembelajaran sangat diwarnai oleh kejelasan tujuan, strategi, dan keterlibatan siswa akan dapat menentukan keberhasilan pembelajaran. Di samping itu keberhasilan proses belajar mengajar juga dipengaruhi oleh tersedianya fasilitas, sarana dan prasarana serta lingkungan di mana siswa itu belajar.⁹ Maka agar dalam proses pembelajaran terkesan menyenangkan, tepat sasaran, mudah dipahami dan tersampainya materi sekaligus tujuan pembelajaran dengan tepat, maka seorang guru perlu mengemas proses pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik pada tingkatan Sekolah Dasar berbeda dengan sekolah yang lain.

⁷ *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 3.

⁸ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung : Remaja Rosda karya, 2008), hlm. 75-76.

⁹ Sunhaji, *Strategi Pembelajaran, Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*, (Yogyakarta : Grafindo Litera Media, 2009), hlm. 20.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada sekolah yang bukan sekolah alam selalu ada jam tersendiri untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tiap minggunya. Berbeda di Sekolah Alam ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak dibatasi oleh jam pelajaran pada tiap minggunya. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilaksanakan secara terintegrasi pada setiap harinya, mulai dari masuk sekolah sampai pulang sekolah.

Little Muslim merupakan salah satu *education game* di sekolah tersebut yang dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai untuk membuat peserta didik selalu ingat akan tujuan dan cita-citanya yaitu bahagia akhirat. Bukan hanya *little muslim, education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga dilaksanakan pada saat permainan *outbound* yang setiap permainannya mengandung pendidikan agama seperti akidah dan akhlak.

Dengan menerapkan permainan edukatif atau *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam membuat proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik karena mereka dapat belajar sambil bermain. Di Sekolah Alam Banyubelik dalam proses belajar mengajar dikemas dengan kegiatan yang menyenangkan di alam. Melalui berbagai permainan dan kegiatan yang mendidik, pembelajaran yang bersifat tematik dilakukan dengan memanfaatkan alam sekitar. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan *Education Game* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik Karangnangka Kabupaten Banyumas”.

B. Definisi Operasional

1. Penerapan *Education Game*

Penerapan adalah aplikasi, pelaksanaan, pengalaman, mempraktekan dan penganan.¹⁰

Penerapan yang dimaksud disini adalah pelaksanaan *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik. Adapun yang akan penulis teliti dalam hal ini adalah pada pelaksanaan penerapan *education game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Serta macam-macam *education game* yang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Game merupakan salah satu sarana yang bisa dijadikan sebagai jalan untuk melakukan transformasi ilmu kepada anak-anak.¹¹

Education game atau permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.¹² Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan.

Education game yang dimaksud dalam hal ini adalah teknik atau cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik agar siswanya dapat belajar dengan cara yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain.

¹⁰ Eko Endarmoko, *Tsaurus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2006), hlm. 662.

¹¹ Raisatun Nisak, *Seabrek Games Asyik-Edukatif Untuk Mengajar PAUD / TK*, (Jogjakarta : DIVA Press) hlm. 11.

¹² Andang Ismail, *Education Games "Menjadi Cerdas ..."*, hlm. 119.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran adalah proses pengaturan lingkungan yang diarahkan untuk mengubah perilaku siswa kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa.¹³ Jadi dalam pembelajaran yang terpenting adalah bagaimana siswa belajar.

Pendidikan adalah usaha meningkatkan diri dalam segala aspeknya. Mencakup kegiatan pendidikan yang melibatkan guru maupun yang tidak melibatkan guru (pendidik), mencakup pendidikan formal, maupun non formal serta informal.¹⁴

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al Qur'an dan Al Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.¹⁵

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ialah pembelajaran tentang tata hidup yang berisi pedoman pokok yang akan digunakan oleh manusia dalam menjalani kehidupannya diduni ini dan untuk menyiapkan kehidupan yang sejahtera diakhirat nanti.¹⁶

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2010), hlm. 102.

¹⁴ Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2008), hlm. 6.

¹⁵ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012), hlm. 11.

¹⁶ Zakiah Darajat, *Metodologi Pengajaran agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996). hlm. 258-259.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dimaksud disini adalah Usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan terhadap Tuhan yang Mahaesa sesuai agama yang dianut oleh peserta didik yang bersangkutan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama dalam kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat.

3. Sekolah Alam Banyubelik Karangnangka

Sekolah Alam Banyubelik yang penulis maksud adalah salah satu lembaga pendidikan formal tingkat dasar yang berada di lingkungan Diknas yang beralamat di Desa Karangnangka Kecamatan Kedung Banteng Kabupaten Banyumas. Sekolah Alam Banyubelik bercirikan *Share With Nature Learn to Live*. Di sekolah tersebut terdiri dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini tingkatan Sekolah Dasar yang dijadikan tempat penelitian dan mencari sumber data penelitian.

Sekolah tersebut menggunakan kurikulum dari DIKNAS yang diperkaya dengan kurikulum BBA (Belajar Bersama Alam) yang berstandar Internasional. Pembentukan akhlakul karimah building, falsafah, pengetahuan, *leadership*, dan *entrepreneurship* pada peserta didiknya.

Berdasarkan definisi di atas, maka yang dimaksud dengan penerapan *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik dalam penelitian adalah penelitian yang meneliti bagaimana pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan *education game* di Sekolah Alam Banyubelik untuk menyampaikan isi, maksud, dan tujuan

Pendidikan Agama Islam yang dapat diamalkan sehari-hari yang tidak hanya di sekolah saja tetapi ketika di rumah atau di masyarakat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apa saja macam-macam *Education Game* yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik Karangnangka ?
2. Bagaimana penerapan *Education Game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik Karangnangka ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui macam-macam *education game* yang diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik Karangnangka.
 - b. Untuk mengetahui bagaimana penerapan *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik Karangnangka.
 - c. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik Karangnangka.

2. Manfaat Penelitian

- a. Menambah wawasan penulis tentang berbagai macam *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga bisa dijadikan bekal untuk menjadi pendidik yang kreatif.
- b. Sebagai bahan informasi dalam pengembangan penerapan *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi praktisi pendidikan tentang penerapan *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- d. Sebagai bahan masukan bagi para praktisi pendidikan dalam mengembangkan proses pembelajaran yang menyenangkan melalui *Education Game*.

E. Kajian Pustaka

Dalam penulisan proposal skripsi ini penulis terlebih dahulu mempelajari beberapa buku dan skripsi yang dapat dijadikan bahan acuan dan referensi. Beberapa referensi yang membahas tentang teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang penulis teliti antara lain :

Dalam bukunya Andang Ismail yang berjudul “*Education Game Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*”. Buku ini berisi suatu konsep permainan yang mendidik yang bukan sekedar belajar sambil bermain.

Dalam bukunya Farida Nur'aini yang berjudul “*Edu Games for Child*” yang mengupas tentang manfaat bermain, tahapan-tahapan tumbuh kembang,

dan kebutuhan bermain serta panduan berbagai macam permainan alami yang mencerdaskan anak.

Dalam bukunya Edi Sulis Purwanto dalam bukunya “Buku *Game* Edukatif untuk Pelajaran PAI” yang berisi kumpulan dasar ilmu agama Islam pada tingkatan Sekolah Dasar yang disajikan dengan beragam *game* atau permainan edukatif.

Dalam bukunya Abdul Majid yang berjudul “Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” yang berisi telaah kurikulum PAI dimaksudkan untuk memberikan pemahaman agar kegiatan pembelajaran PAI yang hendak dilakukan oleh guru diawali dengan kegiatan menelaah kurikulum. Dengan menelaah kurikulum, guru dapat memetakan hubungan antar kompetensi satu dengan kompetensi lainnya baik secara vertikal maupun horisontal sehingga guru dan pengelola pendidikan akan memiliki gambaran yang jelas tentang tujuan program pendidikan, bahan ajar, tata urutan, cakupan materi, penyajian materi, serta peran guru dan murid dalam rangkaian pembelajaran.

Buku tersebut juga menyajikan model-model pembelajaran PAI dan penilainya yaitu dengan menyuguhkan berbagai model pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang pernah diujicobakan oleh berbagai pihak dan menunjukkan respon dan hasil yang positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAI baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun tindakan. Sehingga dapat dijadikan modal dan bahan untuk terus dikembangkan sehingga melahirkan model-model baru dalam pembelajaran PAI yang lebih efektif.

Adapun skripsi yang penulis gunakan sebagai bahan kajian pustaka adalah sebagai berikut :

Skripsi Efi Nurjanah tahun 2011 yang berjudul “Metode Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Gombang”. Pada skripsi tersebut membahas metode-metode bermain dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jika dikaitkan dengan penelitian yang peneliti lakukan mempunyai persamaan yaitu penelitian yang peneliti lakukan memfokuskan pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan *education game* yang didalam proses pembelajarannya terdapat metode bermain.

Skripsi yang disusun oleh Uning Noviani tahun 2012 dengan judul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Diponegoro 61 Pasir Wetan Kecamatan Karanglewas”. Skripsi tersebut membahas tentang penggunaan alat permainan edukatif pada pembelajaran PAI di TK. Sedangkan penelitian ini, yang peneliti lakukan lebih memfokuskan pada penerapan *education game* atau permainan edukatif yang didalamnya terdapat alat permainan edukatif yang mendukung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Skripsi Sobriyati Ningrum Tahun 2015 yang berjudul “Penerapan *Education Game* dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Alam Baturaden” pada skripsi tersebut juga membahas penerapan *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jika dikaitkan dengan yang peneliti lakukan mempunyai persamaan yaitu penelitian yang peneliti lakukan

memfokuskan pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan *education game* yang didalam proses pembelajarannya terdapat metode bermain, hanya saja berbeda lokasi atau tempat penelitiannya.

Dari beberapa contoh skripsi tersebut dapat dijadikan bukti bahwa penelitian yang peneliti lakukan berbeda dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan kerangka dari penelitian yang memberikan petunjuk mengenai pokok-pokok yang akan dibahas dalam penelitian. Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh terhadap skripsi yang akan disusun ini, maka penulis perlu menyusunnya secara sistematis untuk memudahkan pembaca dalam memahami isinya. Sistematika pembahasan ini terdiri dari tiga bagian, yang meliputi bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

Pada bagian awal terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian, halaman pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.

Bagian kedua memuat pokok-pokok permasalahan yang terdiri dari 5 (Lima) bab, antara lain :

BAB I pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

BAB II merupakan landasan teori tentang penerapan *education game* dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bab ini terdiri dari tiga sub bab, sub bab pertama membahas tentang *education game* yang meliputi pengertian *education game*, pentingnya *education game*, tujuan *education game*, fungsi dan manfaat *education game*, kategori *education game*, ciri-ciri yang perlu diperhatikan dalam memilih peralatan *education game*, prinsip-prinsip pada media *education game*, aspek perkembangan bermain, pengaruh yang ditimbulkan dari bermain, faktor yang mempengaruhi permainan dan langkah-langkah dalam penerapan bermain. Sub kedua membahas tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang meliputi pengertian pembelajaran, pengertian Pendidikan Agama Islam, tujuan Pendidikan Agama Islam, fungsi Pendidikan Agama Islam, dan ruang lingkup Pendidikan Agama Islam. Sub ketiga membahas tentang penerapan *education game* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

BAB III merupakan metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, subyek dan obyek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknis analisis data.

BAB IV merupakan pembahasan hasil penelitian penerapan *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang meliputi gambaran umum, penyajian data, dan analisis data.

BAB V adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran, dan penutup.

Bagian akhir skripsi yang terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan di Sekolah Alam Banyubelik tentang Penerapan *Education Game* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penulis mendapatkan data-data yang kemudian dianalisis dan diuraikan, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Macam-macam *education game* yang digunakan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V Sekolah Alam Banyubelik yaitu :
 - a. Rihlah atau taddabur alam
 - b. Farming
 - c. Market day
 - d. Cerita/dongeng
 - e. Skocy
2. Penerapan *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V Sekolah Alam Banyubelik sudah cukup baik. *Education game* yang dilaksanakan disesuaikan dengan tema pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Education game* yang diterapkan pun disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik peserta didik. Melalui *education game* yang dilaksanakan di Sekolah Alam Banyubelik peserta didik lebih semangat dan mudah menerima apa yang disampaikan oleh pendidik.

Pendidik juga sudah menentukan tema dan *education game* yang sesuai untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Penerapan *Education Game* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik”, dan dari kesimpulan tersebut, ada beberapa saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Kepada Kepala Sekolah
 - a. Tingkatkan kualitas sekolah terutama dalam sarana dan prasarana yang mendukung dalam pembelajaran, terutama *education game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
 - b. Sangat perlu menambah tenaga pendidik yang sesuai dengan bidangnya masing-masing.
2. Kepada Pendidik
 - a. Lebih meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan *education game* yang digunakan supaya lebih variatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
 - b. Selalu meningkatkan profesionalisme dan kinerjanya sehingga akan tercapai pembelajaran yang baik, kondusif dan berkualitas.

C. Penutup

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penulisan karya ilmiah ini dalam bentuk skripsi. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, karena beliau adalah kita berada di zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan ini.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas kerjasamanya dan doa yang telah membantu terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa selalu memberikan Karunia dan kebahagiaan kepada kita semua.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, tidak lain karena keterbatasan kemampuan penulis. Maka dari itu, saran dan kritik yang membangun senantiasa penulis harapkan sebagai bahan perbaikan dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Penulis, 30 Desember 2015

Yusep Mahendra A.
NIM. 072331179

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Creswell, John W. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2012.
- Darajat, Zakiah. *Metodologi Pengajaran agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara. 1996.
- Endarmoko, Eko. *Tsaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gramedia. 2006
- Fadilah, Muhammad dan Lilif Mualifatu Khorida. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta : AR-Ruzz Media. 2013
- Goebel, Zane & Junaeni Goebel. *Pocket Indonesian Dictionary*. Singapore : Periplus Editions, 2002.
- Ismail, Andang. *Education Games “ Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif”*. Yogyakarta : Pilar Media. 2006.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA. 2012.
- Meleonng, J. Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2006.
- Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung : Remaja Rosda karya. 2008.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Jogjakarta: DIVA Press. 2012.
- Nisak, Raisatun. *Seabrek Games Asyik-Edukatif Untuk Mengajar PAUD / TK*. Jogjakarta : DIVA Press. 2013
- Nur'aini, Farida. *Edu-Games for Child*. Surakarta : Afra Publishing. 2009.
- Prastowo, Andi *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta : Diva Press. 2013.
- Roqib, Moh. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta : LkiS. 2009.
- Roqib, Muh, dan Nurfuadi. *Kepribadian Guru*. Purwokerto : STAIN Purwokerto Press. 2009.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana. 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA. 2010.

Sunhaji. *Strategi Pembelajaran, Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Grafindo Litera Media. 2009.

Tafsir, Ahmad. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA. 2008.

Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : PT Grasindo. 2005

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2011.



FOTO-FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN



Peserta didik sedang melakukan permainan jembatan manusia



Fasilitator Menerangkan Materi Pembelajaran PAI pada Permainan Skocny



Peserta Didik sedang Melakukan Tadabbur Alam



Peserta Didik sedang Mendengarkan Cerita dari Perumpamaan Laba-Laba



Peserta sedang melakukan farming



Peserta didiksedang melakukan permainan transfer air

□□□□´í□□¥0@□Àí□□Pp□□Tp□□%z@□□0@□□□□□`p□□´í□□´í□□àø^□ií□□æ



IAIN PURWOKERTO

-V□□□□àÝ□□EO@□ÀÍ□□ □□□PúÊúÃ\Ñ□PúÊúÃ\Ñ□ò@*-î\Ñ□□□□□□4□□□□□□€□□INSTRUMEN
PENELITIAN.doc□□_emusic-
7plus.exe□om.rar□.7z□rar□t.com.rar□!^□àø^□üø^□i□@□û□@□□□□□



□□□àø^□À!^□"□û□



IAIN PURWOKERTO

□□xÔ□□ô@îuÃ!^□àø^□



IAIN PURWOKERTO

àø^F^hl_ (ž5 ħŵæú%w~ø^P^i@P^ |
^áĒGuP^F8`Fä@ "\$Œs>w€s>w " _
üô3é"we s >wà 8_üôüô9i"w' "_àō~" _ õ



m`wqt`wnú%w~Øpl_TpMx ÀØ!pl
8_0 "_,&Ö
8_,"_´Ö3é"w€s>w~Øpl_
~Ø~Ø~"pl_Ø~Ã Ö"LA³ÿo"w&Ö&.Ö
ÀØ,
Dq"wD:\Saprool 3x
kamis*.*
^ø"_,xž5 v"vwø%w
^P^P^t^P^8`
^@hl_^_÷%w öâàø^öâ



VLAMP



IAIN PURWOKERTO

LAMPIRAN
SKRIPSI pdf ISI SETELAH MUNAQOSAH.docMD - (Full Ver).mp4raham
Samad, Ganjar [Full Video].mp4 äççááá.docxul di Majelis Ta.docxkungan
masyarakat Indonesia dan mencanegara kepada Bapak
Soeharto.docx LAMPIR~1 PDF
Pembelajaran PAI kelas V ? PEDOMAN
DOKUMENTASI Letak geografis Sekolah Alam Banyubelik. Keadaan guru,
karyawan dan siswa di Sekolah Alam Banyubelik. Sejarah berdirinya Sekolah
Alam Banyubelik. Keadaan sarana dan prasarana Sekolah Alam
Banyubelik. Foto-Foto Pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama
Islam Visi dan Misi Sekolah Alam Banyubelik. HASIL
WAWANCARA Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Alam Banyubelik
(Mulyanto, S.Pd) pada hari Selasa, 10 Maret 2015. Tanya : Bagaimana
kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam bapak ? Jawab : Mengenai
kurikulum yang dipakai di sekolah alam Banyubelik menggunakan dua
kurikulum yaitu kurikulum dari Diknas dan kurikulum yang dibuat oleh
sekolahan sendiri yaitu kurikulum BBA (Belajar Bersama Alam). Untuk
kurikulum Pendidikan Agama Islam menggunakan kurikulum dari Diknas yang
dikombinasikan dengan kurikulum sekolah alam Banyubelik. Tanya :
Mengapa pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam bapak
dilaksanakan setiap hari ? Jawab : Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
dilaksanakan setiap hari karena salah satu basic dari sekolah alam ini
adalah penanaman akhlakul karimah, di mana penanaman itu berhubungan erat
dengan Pendidikan Agama Islam yaitu mulai siswa datang ke sekolah sampai
pulang sekolah dengan penanaman akhlak siswa sesuai yang diajarkan dalam
pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tanya : Apakah education game
hanya diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam saja ? Jawab
: Education game yang dilakukan di sekolah ini yaitu dengan suatu
permainan, tentunya tidak hanya diterapkan pada pembelajaran Pendidikan
Agama Islam melainkan pembelajaran pelajaran yang lain pun sering
diterapkan. Tanya: Mengapa education game diterapkan pada pembelajaran
Pendidikan Agama Islam ? Jawab : Dalam menggunakan permainan education
game pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena ketika dalam
permainan yang berhubungan dengan apa yang ada di alam sekitar selalu
dikaitkan dengan Pendidikan Agama Islam berupa menyebutkan haditsnya atau
ayat-ayat Al Qur'an yang berhubungan dengan tema permainan
tersebut. Tanya : Bagaimana dengan sarana dan prasarana untuk menunjang
penerapan education game dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam? Jawab
: Untuk sarana dan prasarana dalam penerapan education game dengan
memanfaatkan di sekitar sekolah, jadi sarana dan prasarannya mudah
didapat dan ditemui. Tanya : Mengapa penerapan education game tidak
langsung diberikan oleh guru Pendidikan Agama Islam, melainkan terdapat
guru tersendiri dalam menggunakan permainan tersebut ? Jawab : Karena
di sekolah alam ini tidak ada guru khusus PAI jadi penerapan education
game ditangani oleh guru permaianan yang sering disebut sebagai guru
outbound. Tanya : Mengapa di sekolah ini tidak ada guru PAI, dan
bagaimana proses pembelajaran untuk PAI itu sendiri ? Jawab : Di
sekolah ini memang tidak ada guru yang khusus mengajar PAI karena seorang
guru atau fasilitator harus mempunyai keteladanan dan berkepribadian baik
dalam dirinya yang dapat dijadikan contoh oleh siswa-siswanya. Untuk
pembelajarannya tidak hanya mata mata pelajaran PAI saja, bukan hanya
siswanya saja yang belajar tetapi guru pun ikut belajar sehingga tidak
apa-apa guru. Siswa akan melihat dan meniru apa yang dilakukan oleh
seorang guru. Hasil wawancara dengan Wali Kelas V Sekolah
Alam Banyubelik (Ustadzah Rini) pada Senin, 16 Maret 2015. Tanya :
Bagaimana persiapan yang dilakukan Ibu sebelum pembelajaran Pendidikan

Agama Islam pada kelas V ?
Jawab : yang perlu dipersiapkan sebelum pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu berupa rencana kegiatan pembelajaran dan metode serta sarana dan prasarana yang akan digunakan.
Tanya : Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas V ?
Jawab : proses pembelajaran PAI dimulai dari awalan dengan memberitahukan tema kepada siswa kemudian siswa mengeksplorasi tema tersebut dan diakhiri dengan evaluasi bersama-sama.
Tanya : Bagaimana bimbingan Ibu kepada peserta didik kelas V pada saat pembelajaran PAI dengan menerapkan education game?
Jawab : bimbingan kepada siswa tidak hanya pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam saja karena bimbingan dilakukan dari siswa datang sekolah sampai pulang sekolah.
Tanya : Bagaimana proses evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V selesai ?
Jawab : evaluasi dilakukan setelah pembelajaran selesai pada setiap hari dan ada juga evaluasi yang dilakukan setiap seminggu sekali yaitu setiap hari jumat yaitu integratif working dimana mengevaluasi dari hari senin sampai jumat.
Tanya : Kendala apa saja yang dihadapi oleh Ibu pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V berlangsung ?
Jawab : kendalanya paling para siswa sangat aktif sehingga harus dapat menyesuaikan antara siswa yang satu dengan yang lain.
Tanya : Kriteria apa saja dalam pemilihan education game dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ?
Jawab : kriterianya meliputi ekonomis, mudah dipakai, tidak membahayakan, yang jelas bersifat mendidik dan menyenangkan dan fleksibel.
Hasil wawancara dengan guru permainan (Ustadz Solihin) pada Rabu, 18 Maret 2015.
Tanya : Ada berapa macam education game yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V ?
Jawab : banyak macamnya, seperti farming untuk bagaimana menyayangi tumbuhan, karyawisata, taddabur alam dan lain-lain.
Tanya : Bagaimana dengan penerapan education game terhadap tema dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ?
Jawab : tema disesuaikan dengan tema yang akan dipelajari dan permainan yang sesuai dengan tema dan diambil dari al qur'an yang berhubungan dengan tema.
Tanya : Pertimbangan apa saja dalam memilih education game ?
Jawab : seperti tujuan dari pembelajaran, kemudahan dalam memilih permainan, dan keterampilan pendidik dalam menggungkannya.
Tanya : Mengapa pada penerapan education game dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih banyak dilakukan di luar kelas ?
Jawab : ya memang sering dilakukan di outdoor karena kebanyakan tema dalam pembelajarann Pendidikan Agama Islam ditemui di outdoor.
Tanya : Apa saja yang disiapkan dalam menggunakan education game sebelum pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V ?
Jawab : yang disiapkan pasti alat-alat untuk permainan yang sesuai dengan tema seperti kayu, air, tanah, tanaman, dan masih banyak lagi.
Tanya : Bagaimana pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan education game di kelas V ?
Jawab : tentunya menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain.
Tanya : Bagaimana suasana dari peserta didik kelas V pada saat penerapan education game dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
Jawab : yang jelas para siswa sangat antusias dan senang pada saat pembelajaran, palah kebanyakan dari siswa masih mau bermain padahal jam pembelajarannya sudah selesai.
Tanya : Evaluasi seperti apa yang dilakukan oleh bapak setelah education game dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam selesai ?
Jawab : biasanya setelah permainan selesai dilanjutkan dengan evaluasi yang berupa refleksi dimana para siswa melakukan evaluasi terhadap dirinya dan temannya dari permainan tersebut dengan didampingi oleh wali kelas.
Tanya : Faktor apa saja yang mendukung penggunaan education game dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V ?
Jawab : yang jelas pembawaan dari instruktur dalam menguasai tema pembelajaran, komunikasi yang jelas, cuaca yang mendukung karena sering dilakukan di luar

ruangan. Tanya : Kendala apa saja yang dihadapi oleh bapak pada saat penggunaan education game dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V ? Jawab : kendalanya meliputi kejelasan dalam komunikasi, peralatan yang harus safety, cuaca yang buruk, kondisi alam, tempat untuk permainan dan kondisi dari siswa itu sendiri. Tanya: Adakah kriteria-kriteria dalam pemilihan education game? Jawab : Ya tentu ada. Tanya : Seperti apa kriteria dalam pemilihan education game dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ? Jawab : yang pertama harus menyenangkan, mudah untuk mengikuti dan diikuti, mudah diingat, dan mengikuti kemauan peserta didik. Tanya : Mudah diikuti dan mengikuti dalam pemilihan kriteria education game maksudnya bagaimana ? Jawab : maksudnya, pendidik dapat menggunakan permainan tersebut dan peserta didik juga dapat mengikuti permainan tersebut. Tanya : Seberapa penting pendidikan agama bagi anak dengan education game ? Jawab: ya, sangat penting karena agama menjadi pondasi untuk kehidupan sehari-hari dan masa depannya. Dengan tujuan Pendidikan Agama Islam melalui education game supaya anak lebih senang belajar agama dengan bermain dimana dunia mereka dunia bermain. Dengan bermain tidak hanya sebagai hiburan tetapi dengan education game mereka dapat belajar agama untuk pemahaman ilmu agamanya, keteladanan, pembiasaan anak dalam beragama dan pastinya menjadikan anak yang berakhlakul karimah tidak hanya kepada sesama manusia tetapi kepada sesama hewan, tumbuhan dan alam sekitar.

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN WAWANCARA Yang bertanda tangan di bawah ini : Nama : Ustadz Solihin Jabatan : Fasilitator Permainan (Outbound) Instansi : Sekolah Alam Banyubelik Menerangkan bahwa : Nama : Yousep Mahendra A NIM : 072331179 Fakultas/Prodi : FTIK/PAI Instansi : IAIN Purwokerto Saudara tersebut benar-benar telah melakukan wawancara dengan fasilitator permainan di Sekolah Alam Banyubelik guna keperluan penyusunan skripsi dengan judul skripsi "Penerapan Education Game dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik Karang Nangka Kabupaten Banyumas", pada tanggal 18 Maret 2015. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Informan Ustadz Solihin Purwokerto, 18 Maret 2015 Mahasiswa, Yousep Mahendra A NIM.072331179 SURAT KETERANGAN MELAKUKAN WAWANCARA Yang bertanda tangan di bawah ini : Nama : Mulyanto, S.Pd Jabatan : Kepala Sekolah Alam Banyubelik Instansi : Sekolah Alam Banyubelik Menerangkan bahwa : Nama : Yousep Mahendra A NIM : 072331179 Fakultas/Prodi : FTIK/PAI Instansi : IAIN Purwokerto Saudara tersebut benar-benar telah melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah Alam Banyubelik guna keperluan penyusunan skripsi dengan judul skripsi "Penerapan Education Game dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik Karang Nangka Kabupaten Banyumas", pada tanggal 10 Maret 2015. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Informan Mulyanto, S.Pd NIP.- Purwokerto, 10 Maret 2015 Mahasiswa, Yousep Mahendra A NIM.072331179 SURAT KETERANGAN MELAKUKAN WAWANCARA Yang bertanda tangan di bawah ini : Nama : Ustadzah Rini Jabatan : Wali Kelas V Instansi : Sekolah Alam Banyubelik Menerangkan bahwa : Nama : Yousep Mahendra A NIM : 072331179 Fakultas/Prodi : FTIK/PAI Instansi : IAIN Purwokerto Saudara tersebut benar-benar telah melakukan wawancara dengan wali kelas V di Sekolah Alam Banyubelik guna keperluan penyusunan skripsi dengan judul skripsi "Penerapan Education Game dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyubelik Karang Nangka Kabupaten Banyumas", pada tanggal 16 Maret 2015. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Informan Ustadzah Rini Purwokerto, 16 Maret 2015 Mahasiswa, Yousep Mahendra

A NIM.072331179
%&WXYc q | ¥ ; \$ ð
â ä

i f i «
h.zf6 OJQJ] āJh.zfCJOJQJ^J aJh=CJO
rñ6 OJQJ] āJhš: [CJOJQJ^J aJh4tGCJOJ
QJ^J aJh-
rñCJOJQJ^J aJ&hÅøhâq5 OJQJ\ āJ
h1Vè5 OJQJ\ āJhKn 5 OJQJ\ āJ
hš: [5 OJQJ\ āJ&Y\$ ' < } ç

÷ ÷ â x É É ° ** - ^ ^ z



□□□\$□
&□
F□□□dà□□□a\$□gd°'%'□



□□□\$□
&□
F□□□dà□□□a\$□gdüK"□□□□□\$□
&□
F□□□,,^□□□dà□□□^,,^□□a\$□gd□@m□□□□□□\$□
&□
F□□□,,^□□□dà□□□^,,^□□a\$□gd□□=□□



□□□\$□□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gdÚL8□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□

&□

F□□□dà□□□a\$□gdÊ□•□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□
&□
F□□□dà□□□a\$□gd□□=□□□□□\$□
&□
F□□□,,^a□□dà□□□^,,^a□a\$□gdÅAø□□□□□□\$□a\$□gdš : [□□





IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO

□□□_□□□-□□□□



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO

□□/□□□ñ□□□□□□□□□□□□ã□□□□□□□□□□□□ã□□□□□□□□□□□□∅□□□□□□□□□□□□∅□□□□□□□□□□□□Æ□
□□□□□□□□□□□□, □□□□□□□□□□□□, □□□□□□□□□□□□, □□□□□□□□□□□□, □□□□□□□□□□□□ a □□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□œ□□□□□□□□□□□□œ□□□□□□□□□□□□œ□□□□□□□□□□□□œ□□□□□□□□□□□□œ□□□□
□□□□□□□□□□□□œ□□□□□□□□□□□□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□
&□
F□□□dà□□□a\$□gd\$
ß□



□□□\$□

&□

F□□□dà□□□a\$□gd4tG□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□

&□

F□□□dà□□□a\$□gdm\¢□□□□□\$□

&□

F□□□„^a□□dà□□□[^]„^a□a\$□gd□@m□□

□□□\$□□dà□□□a\$□gd□R[^]□



□□□\$□
&□
F□□□dà□□□a\$□gd°'%'□



□□□\$□

&□

F□□□dà□□□a\$□gd iô□□□ó

□□



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO





IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO

000000
 0000000+000[000\000_000o000y000†000"000-000ðäöóðÀäÀ·ä·|~Š|k|ä|]0>]0
 0hðá6 00J00QJ00]0 0šJ00000h
 iôCJ00OJ00QJ00^J00aJ00000hðáCJ00OJ00QJ00^J00aJ000 0h\$
 ß6 00J00QJ00]0 0šJ00000h\$
 ßCJ00OJ00QJ00^J00aJ00000h&`>CJ00OJ00QJ00^J00aJ00000h;FËCJ00OJ00QJ00^J00
 aJ000
 0h4tG00h;:ãCJ00OJ00QJ00^J00aJ00000ht\^CJ00OJ00QJ00^J00aJ00000h×vCJ00O
 J00QJ00^J00aJ000
 0hËù06 00J00QJ00]0 0šJ00000h4tG00CJ00OJ00QJ00^J00aJ00000hËùCJ00O
 J00QJ00^J00aJ000-000-000µ000Ä000Ä000ð000+0000





IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO

□□,



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



□□□\$□

&□

F□□□dà□□□a\$□gdÚL8□□□□□\$□

&□

F□□□,,^a□□dà□□□^,,^a□a\$□gdÚL8□□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□□□,,□□□dà□□□^,,□□□a\$□gdàY □



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gd, *%□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gdÖ4□□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gdrff□□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□□„□□□dà□□□^„□□a\$□gd □\$Ž



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gd}7▣



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□

&□

F

□□dà□□□a\$□gdòc+□□□□□\$□

&□

F

□□„^a□□dà□□□^„^a□a\$□gdĒP□□□

□□□„□□□dà□□□^„□□gd Tæ□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□„□□□dà□□□^„□□a\$□gdgGö□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□
&□
F
□□dà□□□a\$□gd□@â□□



□□\$□□„□□□dà□□□^„□□a\$□gd0DÊ□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gd´ }¼□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gdgGö□□V□□kd□□□□□\$□□\$□I f□□□□□-1□□Ö0□□;□4□Â□□Ž



IAIN PURWOKERTO

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gdä□v□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□
&□
F



IAIN PURWOKERTO

□□dà□□□a\$□gdä□v□□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□□„□□□dà□□□^„□□a\$□gdž/³□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gd] □Õ□□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□□„□□□dà□□□^„□□a\$□gd%\$□□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gd€□L□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gd□□>□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□
&□
F



IAIN PURWOKERTO

□□dà□□□a\$□gd□-^□□□□□\$□
&□
F
□□„^a□□dà□□□^„^a□□a\$□gd; :ã□□□©-□□^a-□□®-□□ñ-□□ð-□□ô-□□ö-□□ú-□□□□□□□□“□□©-
□□-□□ã□□ä□□□ □□ □□! □□" □□# □□' □□* □□É □□Î □□Í □□Ñ
□□/!□□1!□□; !□□<!□□@!□□À!□□ðäðÖðÈ°ã°¬°ðäðÒð>Šð|ã|n|`ã`ö`năn□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□h (n2□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□h] □□Ö□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□h%
\$¶□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□ □h (n2□□6□ □□O□□□Q□□□] □ □ñã□□□□□□
□hyeÚ□□6□ □□O□□□Q□□□] □ □ñã□□□□□□□häv□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□□h£L□□C□□□O
□□□Q□□□^□□□a□□□□□□□h-^□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□□h! ð□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□
□hX!□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□□hyeÚ□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□
À!□□" □□□# "□□\$ "□□ ("□□□" □□‡ "□□^ "□□- "□□-
"□□~ "□□æ" □□ÿ" □□È" □□□# □□□# □□□# □□□# □□># □□L# □□y# □□z# □□~# □□b# □□y# □□□\$ □□□\$ □□□\$
□□ðäðÖÈÖ°¬°ÖžÈžð □ž,È,ñ, ÆÈçççUGO□□□Q□□□^□□□a□□□□□□h´ }¼□□C□□□O□
□□□Q□□□^□□□a□□□□□□□hš□□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□
□häv□□6□ □□O□□□Q□□□] □ □ñã□□□□□□□häv□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□□hšB£□□C□□□O
□□□Q□□□^□□□a□□□□□□□hž/³□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□□h! ð□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□
□h□ □□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□□hX! -
□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□□h (n2□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□□h] □□ð□□C□□□O□□□Q□□□^□□□
a□□□□□□□h~a%□□C□□□O□□□Q□□□^□□□a□□□□□□y#□□□\$□□□\$□□□\$□□□\$□□□\$□□□\$□□□\$□□□\$□□□\$□□□
\$□□
\$□□



□□□\$□□„□□□dà□□□^„□□a\$□gd`:^□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gd-\F□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□
&□
F□□□dà□□□a\$□gd□ □□□□□\$□
&□
F
□□,,^□□dà□□□^,,^□a\$□gd; :ã□□



□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gdBgò□□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□□„□□□dà□□□^„□□a\$□gdä□v□□□□\$□□□\$□□
\$□□



\$3\$4\$B\$I\$M\$O\$\\$]^\$^\$_\$c\$w\$...\$È\$É\$Ë\$äò¼ª
Đ™...t...ĐfXfgf9fhh^



ĐCJQJ^Jaa
hp*H6 OJQJ] āJh' iCJQJ^Jaa hp*HCJ
JQJ^Jaa
hAa25 OJQJ\^Jaa&h' i háž5 OJQJ\ āJ
h_*5 OJQJ\ āJ#h! ôh! ô5 OJQJ^Jaa&h'
i h' i5 OJQJ\ āJ&h' i h; : ã5 OJQJ\ āJ
h! ôCJQJ^Jaa h' }¼CJQJ^Jaa Ě\$ Ì\$ Í\$ Ñ\$
ô\$



%&%C%D%E%I%V%\%g%u%v%-°%±%μ%+&H&I&J&
K&O&v&...&^&E&ô&àäÖäÈ°-ăžŏž ų žččÈcRcÖc
h×hδ6 OJQJ] āJh×hδCJOCJQJ^JaJh`:^CJO
JQJ^JaJ
hp*H6 OJQJ] āJhÄ+‡CJOCJQJ^JaJhp*HCJO
JQJ^JaJhž/³CJOCJQJ^JaJhQ' CJOJQJ^JaJ
hé) ŪCJOJQJ^JaJh' iCJOJQJ^JaJh-
\FCJOJQJ^JaJh
CJOJQJ^JaJ-J&‡&' , ' (€((m)) 9*ă*ē+? , , \-ç-
ñâôĀô¶
ô¶ô§ô~
ô%ô



□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gdæ,´□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gd



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gd%{ Í□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□„□□□dà□□□^„□□a\$□gdë (1□□



□□\$□□„□□□dà□□□^„□□a\$□gdđ!Ă□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□
&□
F□□□dâ□□□a\$□gd□ □□□



□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gd×hô□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□

&□

F□□□dà□□□a\$□gd×hô□□□ô&□□□'□□□'□□□'□□□'□□□'□□□'□□□'□□□, '□□f'□□‡'□□·'□□ð'□□□ (□□□

(□□□(□□

(□□8(□□F(□□| (□□} (□□€(□□□(□□...(□□

)□□



IAIN PURWOKERTO



0CJ000J000QJ00^J00aJ00000h`:^0CJ000J000QJ00^J00aJ00000h-
]z0CJ000J000QJ00^J00aJ00000hδ!Ä0CJ000J000QJ00^J00aJ000
0hÄ+‡060 00J000QJ00]0 00āJ00000h´i00CJ000J000QJ00^J00aJ00000hÄ+‡0CJ000
J000QJ00^J00aJ00000h×hδ0CJ000J000QJ00^J00aJ00000häv0CJ000J000QJ00^J00aJ000Q
)00_)00i)00j)00m)00n)00r)00u)00μ)00¶)00·)00»)00é)00ê)00ÿ)000*009*00:00>*
00A*00|*00â*00ã*00ä*00è*00ë*00"+000+007+00e+00f+00j+00m+00iáóáÄ·Ä©Äá·áóái
á>·> 0Äkq`Rq0·000hh|00CJ000J000QJ00^J00aJ000
0hh|0060 00J000QJ00]0 00āJ00000h W>0CJ000J000QJ00^J00aJ00000h



^CJOOJQJ^JJaJhzh#CJOOJQJ^JJaJh%{ íCJOOJQJ^JJaJhë (1CJOOJQJ^JJaJh´iCJOOJQJ^JJaJhCJOOJQJ^JJaJh^



☎CJ☐☐OJ☐☐QJ☐☐^J☐☐aJ☐☐☐☐☐h



IAIN PURWOKERTO

*ŽCJOOJQQJ^JaaJ h



ĐCJOOJQQJ^JaaJ h
W>6 OJQQJ] aJh' iCJOOJQQJ^JaaJ h
W>CJOOJQQJ^JaaJ h



´CJOOJQJ^JaaJh%{ ÍCJOOJQJ^JaaJh | 0CJOOJQJ^J
aaJ!ç-
.ù. i .w/ö/80´018393:3;3<3đâ
óÅó·š
<€€€€€
\$dàa\$gd, NF



□□\$□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gd□□□□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□

&□

F□□□dà□□□a\$□gdžf□□□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□□„□□□dà□□□^„□□a\$□gd□(„□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□
&□
F□□□dà□□□a\$□gd□ („□



□□□\$□

&□

F□□□dà□□□a\$□gd1~N□□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□□□,,□□□dà□□□^,,□□a\$□gd1~N□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□

&□

F□□□dà□□□a\$□gdÓ) ^□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dh□□□^,,□□a\$□gdCa¢□□□□□□\$□□,,□□□,,Å□□dh□□□^,,□□`,,Å□□a\$□gdCa¢□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□,,□□□dh□□□^,,□□a\$□gd! &O□□



IAIN PURWOKERTO

□□\$□□„□□□dà□□□^„□□a\$□gdšB£□□□ 3□□@3□□~3□□ô3□□p3□□□4□□-
4□□54□□>4□□?4□□G4□□P4□□T4□□e4□□i4□□u4□□v4□□û4□□â4□□æ4□□□5□□)5□□75□□r5□□□5
□□-5□□°5□□»5□□¼5□□□6□□□6□□□6□□□+6□□,6□□iãóÅóÅóÅóÅóÅóÅóÅó·@Å@·@~@Å·Å·ó·ŠygU□#
□h~fð□□h □□□5□ □□J□□QJ□□^J□□aJ□□#□h~fð□□h~fð□5□ □□J□□QJ□□^J□□aJ□□
□h □□□□h □□□CJ□□OJ□□QJ□□^J□□aJ□□□□□h □□□CJ□□OJ□□QJ□□^J□□aJ□□□□
□h!&O□6□ □□J□□QJ□□]□ □□āJ□□□□□h!&O□CJ□□OJ□□QJ□□^J□□aJ□□□□□□hCaç□CJ□□O
J□□QJ□□^J□□aJ□□□□□□hç}□□CJ□□OJ□□QJ□□^J□□aJ□□□□□□h□o%□CJ□□OJ□□QJ□□^J□□aJ□□□□
□hB*ú□CJ□□OJ□□QJ□□^J□□aJ□□□□
□hp3?□□hç}□□CJ□□OJ□□QJ□□^J□□aJ□□!û3□□ÿ3□□□4□□.4□□?4□□Y4□□u4□□v4□□¼5□□□6□□
□6□□□6□□□6□□□6□□,6□□F6□□Q6□□R6□□d6□□đ□□□□□□□□□□□□Y□□□□□□□□□□đ□□□□□□□□□□
□□đ□□□□□□□□□□đ□□□□□□□□□□đ□□□□□□□□□□đ□□□□□□□□□□Y□□□□□□□□□□Y□□□□□□
□□□□□□□□□□Y□□□□□□□□□□Ê□□□□□□□□□□Ê□□□□□□□□□□Ê□□□□□□□□□□Ê□□□□□□□□□□Ê
□□□□□□□□□□Ê□□□□□□□□□□Ê□□□□□□□□□□ç□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□\$□□„
□□□□□□□□\$□□„□□□dà□□□□\$□□If□□□□^„□□a\$□gd~fð□□□□□\$□□„□□□dđ□□□□\$□□If□□□□^„□□a\$□gd
□□□□□□□□\$□□„□□□dà□□□□\$□□If□□□□^„□□a\$□gd
□□□□□□□□\$□□„□□□„Å□□dh□□□^„□□`„Å□□a\$□gdCaç□□



□□\$□□,,□□□dh□□□^,,□□a\$□gdBVB□□□□□□\$□□,,□□□,,Å□□dh□□□^,,□□`,,Å□a\$□gd>vù□□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□□„□□□dh□□□^„□□a\$□gd>vù□□□39□□C9□□I9□□S9□□U9□□b9□□c9□□o9□□€9□□□9□□,9□
□Ž9□□□9□□`9□□'9□□"9□□"9□□°9□□ç9□□ô9□□
:□□



□□□\$□□□,,□□□dh□□□^,,□□□a\$□gdBVB□□



IAIN PURWOKERTO

□□□\$□□,,□□□dh□□□^,,□□a\$□gd□8Ū□□□□□□\$□□,,□□□,,Ā□□dh□□□^,,□□`,,Ā□a\$□gd□8Ū□□



IAIN PURWOKERTO

□□□□□□□□□□□□□□□□

t□□ □□ö□□□□□6□□ö□□□□□ö□□□□□ö□□□□□ÿ□□□□ÿ□□□□□ÿ□□□□ÿ□□□□□ÿ□□□□ÿ□□□□ÿ□□□□ÿ□□□□ÿ4ö□□□□□□□□□□

□□□4ö□□□□

□1□aö□1□yt□\ :□□□2□1

□ñ□: p j ~~EA~~ ! ° ù □ " ° ¥ □ #

□Ù□\$Ä¥□%Ä□



Ä
Z\$If-vh5Öž





IAIN PURWOKERTO

#v□□ž



IAIN PURWOKERTO

:v

□□-1□

t□□ □□ö□□□□6□□ö□□□5ö□□□□ž



IAIN PURWOKERTO

aö□□yt□!ô□h□□\$□□\$□If□□□□□-1□!v□□h□5Ö□□□□Ñ□5Ö□□□□œ



IAIN PURWOKERTO

#v□□Ñ□#v□□œ



IAIN PURWOKERTO

:v

□□-1□

t□□ □□ö□□□□6□□ö□□□5Ö□□□□Ñ□5Ö□□□□œ



IAIN PURWOKERTO

aö1yt h\$If-1!v h5ÖÑ5Öœ



IAIN PURWOKERTO

#v□□ñ□#v□□œ



IAIN PURWOKERTO

:v

□□-1□

t□□ □□ö□□□□6□□ö□□□5Ö□□□□Ñ□5Ö□□□□œ



IAIN PURWOKERTO

aö1yt\ :h\$\$If-1!vhh5ÖÑ5Öœ



#v□□Ñ□#v□□œ



IAIN PURWOKERTO

:v

□□-1□

t□□ □□ö□□□□6□□ö□□□5Ö□□□□Ñ□5Ö□□□□œ



IAIN PURWOKERTO

Kn Normal



IAIN PURWOKERTO

Defaulth Paragraph Font Ri@ý³R



□□□□□□□□



IAIN PURWOKERTO

Taable Noormalöö4
l4öaö
(k ðÿ(0No Lisit



□□□□□D□³@□□δ□D□



IAIN PURWOKERTO



Acý°
Tablle
Grid7:vÖ0
PK! , Šú [Content_Types].xml- 'ĒjĂ0E÷...pfĐŹr° (¥Ÿîç
Iw), Öä±-j „4Éßwì, P°-t#bî™{U© ä



□"óTéU^h...d}ã''«ôûî)»×*1P□f'→ô
"^^××Wâî□0)™!Též9<□"1 □\$yü}□
D× z f È / 0 Š Ç ° ð û ù

œãÄpüÄ*@+æ¶ (îĒöÄH



\$€~

X«Ç3aZçòÀ, °D0j~è3B¶Íbãí~i>fØÍ3z\`ð?ê/ç[Ø-¶Géâ\!Á!ý-ÛRk."spô» 𐄂.𐄂.
·´aæç-?ÿÿPK!!!!!!!!!!!!!!¥ÖşçÀ6
_rels/.rels,, ĩjÃ0



#i...½fÑ}QÒÃ□%v/¥ □á/Œh"□Ů□ëŮoç□
»□,,đi÷©=p@<ùá"ç
□š^□Ãâc?Ĕháv=ç□,É...đš%□[xp+£{Ůµ_½PÑ£<Í1□¥HŹ0•□□^ŮO½R@BdÑÉ□òJEŮ4b\$□š`q_x-
~ž□à6LÓó□R×7`® □ŹPĀŮŹDĀáb;`/ās½ □Đp^ŮÖý□□yý□□PK□□□□□□□□
□□!□ky-□f□□□š□□□□□□□□□□theme/theme/themeManager.xml



□□!) OÚ^ýríc\$ñy@"" íÝ-ö/-yH*æ□~ñ,,´½) `Pµ
▣□ÅX^æ) I`nîE□¼šp) □ø□èÆli¹V[] Š1M<"à□ÈP□
□bööEOÄ □+ä¼ò□ĀRÁDŪ«™Ý·´qu
▣g<~Z°Ŧ´@o~Û°lAp°lxšpT0-÷□-+ [□]□`j-xëð°½zAĪ□°if|V-2ÍF□-PÉi-
@öqžv·Ö-5\|%pÊæĪ-NŠÓle²Xç□d□søµÚjcsŪÁ□ □Āwçðŷf-ŉæà7 ^Ñä`



-úigô
è~³íJøÄ×j|+,h(çK³óD-ŠµβãçdXÑ©iJÆø+(îâx\$(Ö



0:Á¥□;äÈ¹!í
I_ÐTµ½□S



□1£÷êù÷¯ž?EÇ□ž□?øéøáÃã□?ZBî^amœ„âU/¿ŸìĩÇ-
£?ž~óðÑ□ÖxYÆŸúÃ'¿üüy5□Òg&î</ŸüöìÉ<¯>ŸŸ»G□ðM
\$"8ÁšK□ŸžŠ□óÍ) f™w□9:Äµà□□â£
x}rĩ□x□%‰¢□œw¢Ø□îrî:\TzaGó*™y8IÂjæbRÆíc|XÅ»<□Ç¿½I
u3□KGñD□1÷□N□

□Geø□ÆD¢>ä□



IB 0sü€ □
íîRêØu-ú, K>Vè .E□L+M2α# 'šf <¶i



~™Vé



IAIN PURWOKERTO

pv1 3 { □u8«Òz< □°HÈ
Ì* „ □æ ã ñ : ž (□W ' □â ~ • □~ □ « ¨ JÈÁTøe \ O * ð t H □ G ½ € H Y µ æ -
□ } K N ß Á P ± * Ý ¾ È ! ± < □ Š - T Ñ ¼ □ 9 # # í q 7 Á q 7 . t . € 7 6 * 8 2 2 ú



%Ž»O□·iè^4
□=3□Ú—P^a □
□ÓäiÉ1£P □m



\\9+□øâéç□'ð¶□âMØ"²aûDù]„;Yt»\□ôí⁻¹[x' i□□óù
eW÷□¶)6-r¼°C-SÆ□jÊÈ□išd ûDD‡A½Îæ

□ç}É}Wr½ÿ|É]"İg



IqbJ#xîê° f
□6k

□âê#^açA,,SXiô&□ÊEt (QÊ%□iÏp%m□+&]ÛcaS



èáü\p

□1»Mh



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO

□Ö,,□□AŪ□V^...ó¹f□□□İH ín÷PŪ-Æ
□é"□á€d>Ōzīû"ñæ"ÇŠ¹ €Øøđ' >ä □bμ□ ·
&û□Ūîâ²»Æ□v¹÷PĀKy□İ¼óóD:²²æææ,AGm̄Ö\nzÈÇiŪ□Ā™□-ã□¼.uİ#Y□□C¼□6iOMf"å3oſrÅ
Ū\$`Ā5...μûæĀN□H...T[XF64İT□□,Ñæ-üĒM0ëE)`#ý5²XYf`ø×²□;°@%ã1ñUŪŪ¥□m;ûš•R>QD



☐à☐

☐ØDìcp¿



IAIN PURWOKERTO

UD' □@&LED/p
7y\È`PJâ
R¥□Æý3Uô~□7□+
□q`BiDý³€ÆÁÔ

□n•²□âî~ŠIù
□ö€□×,□#□m□

□|-m|Üâœ%]ùöÊàì8fi,,³r«S4İd



^□, < ...i□* , L6ÿ□9ÔÿmÎY□&-áÀSöi^□...ýHE,

□= (K&úN!Vİö.K' e,,LD•Ä•©□{D



□ê□, ^a÷v□E□ê!šdeÀàNÆŸûžeĐ (ÔMN9βæ□Ri½6□péîÇ&3 (âÖaÓĐäö/D-ØUíz³<β{ĚŠè%Y
>ÖÈ³□~•¶, V-ö⁻)Â9·Z[±æ4^naÂ □éçšŸŹá3ûéBo``C³µ□Á+□M



! " C E F O " « - @ μ Í Î ð ð =
A R] f g ž ç £ ¤ Ā É Î Ó Ô Ý ø ý
 F I J S ` \ ž ¥ ç é ð ÷



□□!



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO

□□)



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO

□□v□□□}□□□"□□□•□□□-□□□□□□□£□□□□-□□□²□□□³□□□δ□□□δ□□□δ□□□ü□□□□



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO





IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO

00%000'000 (000/00040005000Y000Z0007000;000k000l000m000t000}000~000Å000Ã00
0í000î000ï000ö000û000ü000/0000000:000D000,,000...000'000"000"000 >000ç000£000
»000¼000;000A000B000I000M000P000}000~000 >000æ000å000æ000ç000î000ö000ö00000
0000000000000000000000Q000S000T000 [000] 000^00020007000D000G000r000w000Ó000Ø00000
00&000I000R000W000b000c000l000p000r000w000~000, 000‡000< 00000000Ž000•000ž00
0Ÿ000ó000÷000ø000ÿ000000000000



© ± ° » ñ ð ö ý \$ ° ¹
° ä å
" # * 3 4 \$ - ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö ÷ ø ù º » ¼ ½ ¾
C K L Ä Å Æ " # \$ % + 2 3 = A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
~ ý © ª « ¬ ® ¯ ° ± ² ³ ´ µ ¶ · ¸ ¹ º » ¼ ½ ¾



0004000;000B000D000I000O000\000^000_000f000i000j000...000+000;000Â000È000ì0
00í000ô000ú000û000ã000ä00000000000&000'00040005000C000D000E000L000U000V00
0\000g000u000v000@000°000±000,000¼000½000'-00+-00H-00J-00K-00R-00^-00_-00
"-00‡-00^000-00--00--00000000000
00000000000100V00[00t00u00y00z00€00,00f00š00€000000,00Â00ö00û00ç00ì000 000
000 00



^_~ - - - - - u v Å Æ . / € Ý Þ Ì Ñ
a b Š < Ç È Ó Ô) * h i ™ "

a
]
^
»
¼
]



□□!



IAIN PURWOKERTO

□□"□□□•□□□ó□□□ô□□□ñ



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO

00&000'000k000l000í000î000'000"000@000A000å000æ000R000S0000000&000E000000
0ö000÷000"000©000ô000ô000\$000"000!000"000È000Ì000:000;000"000#000-000-
000000000000x000y000p000



000] 000^000Ë000ì000C000D000¯000°000I-00J-00†-00‡-00000000000,000 000 000
00€ 000!00
!00l!00m!00µ!00¶!008"009"00â"00ã"00d#00e#00>\$00?\$00¶\$00·\$00[%00\%00
æ%00ç%00-&00-
&00Ø&00Û&00î&00ï&00V'00W'00Õ'00Ö'007(008(00³(00´(00ÿ(000)007+00M+00q+00s+
00-+00-+00@+00~+00Ú+00Û+00p+00ÿ+000,000,00-
,00.,00>,00?,00X,00Y,00t,00v,00»-00¼-
000.000.000.000.00+.00,.00E.00F.00P.00R.00c.00d.00q.00w.00>.000.00À.00Á.0
00.00Û.000/000/00&/00'/00:/00;/00U/00V/00f/00g/00€/000/00æ/00ž/00Ň00000
%100(10011003100B100C100H100I100b100c100m100o100€1000100ž100"100,100°100Ý
100Ĥ100ô100ö100



□„~p^„R



IAIN PURWOKERTO

~p+h^H. ,
" "Ly^ " ` "Ly+h^H. e
" "p^ " ` "p+h^H. e
" "p^ " ` "p+h^H. ,
" ' "Ly^ ' ` "Ly+h^H. "p^"
p (. e
" "p^ " ` "p+h^H. ,
"p "Ly^ "p ` "Ly+h^H. e
"
"p^"
"p+h^H. e
"



□„~p^„□



IAIN PURWOKERTO

~p+h^H. ,
à„Lÿ^„à`„Lÿ+h^H. €
„°„~p^„°`„~p+h^H. €
„€„~p^„€`„~p+h^H. ,
„P„Lÿ^„P`„Lÿ+h^H. „„~p^„
„~po (. €
„â„~p^„â`„~p+h^H. ,
„²„Lÿ^„²`„Lÿ+h^H. €
„
„~p^„
~p+h^H. €
„R



□„~p^„R



IAIN PURWOKERTO

~p+h^H. ,
"Ly^" `Ly+h^H. e
"ò" ~p^"ò` ~p+h^H. e
"Â" ~p^"Â` ~p+h^H. ,
" ' "Ly^" ' ` "Ly+h^H. " ~p^"
" ~po (. e
"â" ~p^"â` ~p+h^H. ,
"²" Ly^" ²` "Ly+h^H. e
"
" ~p^"
" ~p+h^H. e
"R



□ „p^„R



~p+h^H. ,
"Ly^" `Ly+h^H. e
"p^" `p+h^H. e
"A^" `p+h^H. ,
" ' Ly^" ` Ly+h^H. "p^"
"po (. e
"a^" `p+h^H. ,
" ^ Ly^" ^ ` Ly+h^H. e
"
"p^"
"p+h^H. e
"R



□ „p^„R



~p+h^H. ,
"Ly^" `Ly+h^H. e
"ò" ~p^"ò `~p+h^H. e
"Â" ~p^"Â `~p+h^H. ,
" ' "Ly^" ' ` "Ly+h^H. " " ~p^"
" ~po (. e
"â" ~p^"â `~p+h^H. ,
"²" Ly^"² ` "Ly+h^H. e
"
" ~p^"
" ~p+h^H. e
"R



□ „p^„R



~p+h^H. ,
"Ly^" `Ly+h^H. e
"ò" ~p^"ò `~p+h^H. e
"Â" ~p^"Â `~p+h^H. ,
" ' "Ly^" ' ` "Ly+h^H. " " ~p^"
" ~po (. e
"â" ~p^"â `~p+h^H. ,
"²" Ly^"² ` "Ly+h^H. e
"
" ~p^"
" ~p+h^H. e
"R



□ „p^„R



`~p#h^H. ,
" "Ly^ " `Ly#h^H. e
"ò " ~p^ "ò ` ~p#h^H. e
"Â " ~p^ "Â ` ~p#h^H. ,
" ' "Ly^ " ' `Ly#h^H. "z " ~p^ "
z ` ~po (. e
"J " ~p^ "J ` ~p#h^H. ,
"
"Ly^ "
`Ly#h^H. e
"ê



□„~p^„ê



IAIN PURWOKERTO

~p+h^H. e
" ° " ~p^ " ° ` ~p+h^H. ,
" Š " Lÿ^ " Š ` " Lÿ+h^H. e
" Z " ~p^ " Z ` ~p+h^H. e
" * " ~p^ " * ` ~p+h^H. ,
" ú " Lÿ^ " ú ` " Lÿ+h^H. "Đ " ~p^ "
Đ ` ~p (. e
" " ~p^ " " ` ~p+h^H. ,
" p " Lÿ^ " p ` " Lÿ+h^H. e
" @
" ~p^ " @
~p+h^H. e
" "



□„~p^„□



IAIN PURWOKERTO

~p+h^H. ,
à„Lÿ^„à`„Lÿ+h^H. €
„°„~p^„°`„~p+h^H. €
„€„~p^„€`„~p+h^H. ,
„P„Lÿ^„P`„Lÿ+h^H. „Đ„~p^„
Đ`„~p (. €
„ „~p^„ `„~p+h^H. ,
„p„Lÿ^„p`„Lÿ+h^H. €
„@
„~p^„@
~p+h^H. €
„



□„~p^„□



IAIN PURWOKERTO

~p+h^H. ,
à„Lÿ^„à`„Lÿ+h^H. €
„°„~p^„°`„~p+h^H. €
„€„~p^„€`„~p+h^H. ,
„P„Lÿ^„P`„Lÿ+h^H. „„~p^„
„~po (. €
„â„~p^„â`„~p+h^H. ,
„²„Lÿ^„²`„Lÿ+h^H. €
„
„~p^„
~p+h^H. €
„R



□ „p^„R



~p+h^H. ,
"Ly^" `Ly+h^H. e
"ò" ~p^"ò` ~p+h^H. e
"Â" ~p^"Â` ~p+h^H. ,
" ' "Ly^" ' ` "Ly+h^H. " ~p^"
" ~po (. e
"â" ~p^"â` ~p+h^H. ,
"²" Ly^" ²` "Ly+h^H. e
"
" ~p^"
" ~p+h^H. e
"R



□ „p^„R



~p+h^H. ,
"Ly^" `Ly+h^H. e
"ò" ~p^"ò` ~p+h^H. e
"Â" ~p^"Â` ~p+h^H. ,
" ' "Ly^" ' ` "Ly+h^H. " ~p^"
" ~po (. e
"â" ~p^"â` ~p+h^H. ,
"²" Ly^" ²` "Ly+h^H. e
"
" ~p^"
" ~p+h^H. e
"R



□ „p^„R



□öv





IAIN PURWOKERTO

_ * " v Ű 1 7 x v Ç } m i / @ ' i { 0 -
 ð j è j Ó b 1
 9 7 H | D > ñ >] b



XXXXXXXXX!Q

□
□ □â%!□|A!□lN!□ä□"□s%"□Š&#□`?#□É' \$□
□%□°' %□` *%□ê=%□~a%□ç□&□ïu&□m
(□Dr (□µ□) □€! *□By*□òc+□ýo+□m□-□nu-□9=.□ôY.□pl.□,
0□BM0□□h0□Or0□.y0□h|0□É□1□ë(1□j 2□C'2□Aa2□(n2□áU3□□



4Y14é5x>67rt7@8ÚL8Ãz8ü~839}m;:\:,O;=+=rU=)s=
Wr>*A?Ã@Ûo@AHA sXA BVB CÈpC8qCàF,NF-
F4tG(Hp*HÛYH GjH@QI^JEL`PL...OMcNÑNá#Nl~N3O"O!&O
S&S@SãNTTMU¼PU½iU_vC}Vâ
Wâ-
W`7XRIXŽY'Y«YÛ"Zq9ZgWZš:[ç[h[,l[Á\³M\;R\Ý]pE]^^
"^^:^n_Æ~_<`
Ea'na3.bÿCb^dbLocñd‡7d1LdßwdPve-2fJf rff»"h_ChûRh@bh)c
i8Cjwj70k;AkÈ{k¼,1-
Gl'JlXm¼m@mïDmïVmïiñÆFo#pâq~@qßdr(gr&s^@sDTs»fs7%
tB=tÆIt hPt u* uZ5u
:uô?u xsu ävEHv>x½xØ&x5y¥Py€Qy-
]zîezî_{vfv{-M|Cr|//}I}ãO}Dv~ÈPéw¥7€



y€□jP, □Öf□Sif□Ñpf□



IAIN PURWOKERTO

„□□ („□P+ „□ãq „□°u „□ó} „□&9...□
Z...□-□+□M| †□Ä+ †□□- ^□ó) ^□□R ^□t \ ^□, *%□| 9%□æC%□kQ%□□o%□81Š□WxŠ□!□< □=g □□\$Ž□w
□□x& □-6 □¿8 □ça`□□Q' □u□' □0□`□-□`□p□`□ç6"□ùK"□Ê□•□i□•□ '•□3A•□



□-□□/-□*D-□äD-□^S-□1□~□@M~□*□□H™□μI™□úv™□è□š□-Lš□OQš□
W>□&`>□ét>□□□>□ž□œ□ Tœ□□ □□



! □Kn □á\$ž□



*ž6nžöN;X-çm\çCaçã=£ŠB£¼L£.Z£@Z£z#α}7α (¥Ěe|g^šg
"p~",©Āv© jªİoª«;Q«-öU-³©Ā-2°æ



±f±8m±Ü!²\;² J²ž/³îI³



IAIN PURWOKERTO

‘œ, ‘äTµVµ%\$ {LÁg.



,.ye,KB¹!j¹'q¹À°>s°ü[»%¼¥u½
³t³cx³' }³8



¿£Q¿"X¿-
ÀQ=À<`ÀtÀóyÀd*ÁéÁáMÂèÀð!À'ÀíEÄJÄHJÄŽaÄcrÅ°Æ-
#ÆðtÈæzÈŠ#É>lÉ]rÉi7Ê0DÊNÊâÉ¿FÈùnÈS?ì†yì÷`í%{í-
%îKï,ï±Qï^





IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO

□
□



IAIN PURWOKERTO

□
□



IAIN PURWOKERTO

□



IAIN PURWOKERTO

□



IAIN PURWOKERTO



IAIN PURWOKERTO

h p | „E “
α α - ' 1/4

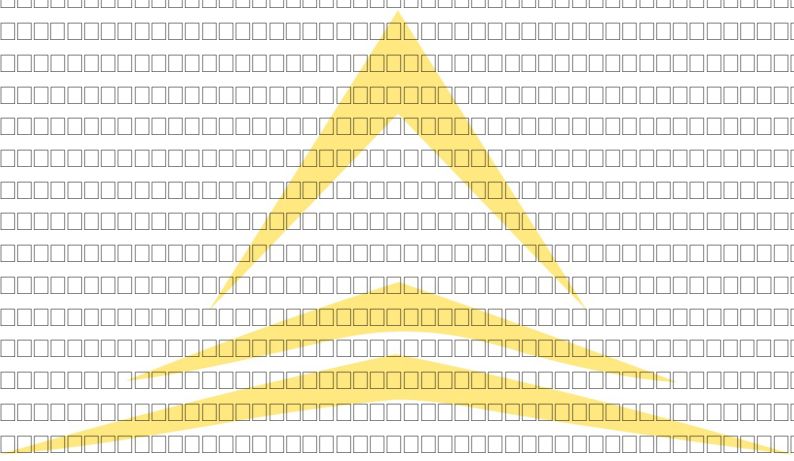


□
□□□□□□
□□□□□□
□□□□□□
□□□□□□-□□□□□□□□□□



IAIN PURWOKERTO

Title



LAIN PURWOKERTO

□□□□□□ □□□
□□□
□□□

□□□□□□



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yousep Mahendra Aditama
Tempat, Tanggal Lahir : Sleman, 11 September 1988
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Alamat : Kauman Rt 02 Rw 37 Argomulyo Cangkringan
Sleman Yogyakarta 55583
Nama Ayah : Trisungkono
Nama Ibu : Jumilah
Riwayat Pendidikan :

1. SD Negeri Banaran lulus tahun 2000
2. SMP N 1 Cangkringan lulus tahun 2003
3. SMA N 1 Cangkringan lulus tahun 2006
4. S1 IAIN Purwokerto lulus tahun 2016

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sesungguhnya.

Purwokerto, 05 Desember 2016

Yang Menyatakan

Yousep Mahendra. A
NIM. 072331179