

**PENERAPAN METODE BERMAIN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH ALAM BILINGUAL SEKOLAH DASAR ISLAM
SURYA BUANA MALANG**

SKRIPSI

**Oleh :
SRI SUPRPTI
NIM: 02140042**



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MALANG
April, 2009**

**PENERAPAN METODE BERMAIN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH ALAM BILINGUAL SEKOLAH DASAR ISLAM
SURYA BUANA MALANG**

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S. Pdi)*

Oleh :
SRI SUPRPTI
NIM: 02140042



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MALANG
April, 2009
HALAMAN PERSETUJUAN**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN METODE BERMAIN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH ALAM BILINGUAL SEKOLAH DASAR ISLAM
SURYA BUANA MALANG**

Oleh:

SRI SUPRPTI
NIM: 02140042

Telah disetujui pada tanggal 06 April 2009

Oleh:

Dosen Pembimbing

Abdul Aziz, M.Pd.
NIP. 150 302 564

Mengetahui:

Ketua Jurusan PAI

Drs. Moh. Padil, M. Pdi.
NIP. 150 267 235

**PENERAPAN METODE BERMAIN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH ALAM BILINGUAL SEKOLAH DASAR ISLAM
SURYA BUANA MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Sri Suprapti (02140042)

telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal

14 April 2009 dengan nilai B+

dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh

gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

pada tanggal : 14 April 2009.

Panitia Ujian

Ketua Sidang,

Sekretaris Sidang

Abdul Aziz, M.Pd.
NIP. 150 302 564

Mujtahid, M.Ag
NIP. 150 368 789

Penguji Utama

Pembimbing,

Dr. H. Baharudin, M.Pd I
NIP. 150 215 385

Abdul Aziz, M.Pd.
NIP. 150 302 564

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang

Prof. Dr. H. M. Djunaidi Ghony.
NIP. 150 042 031

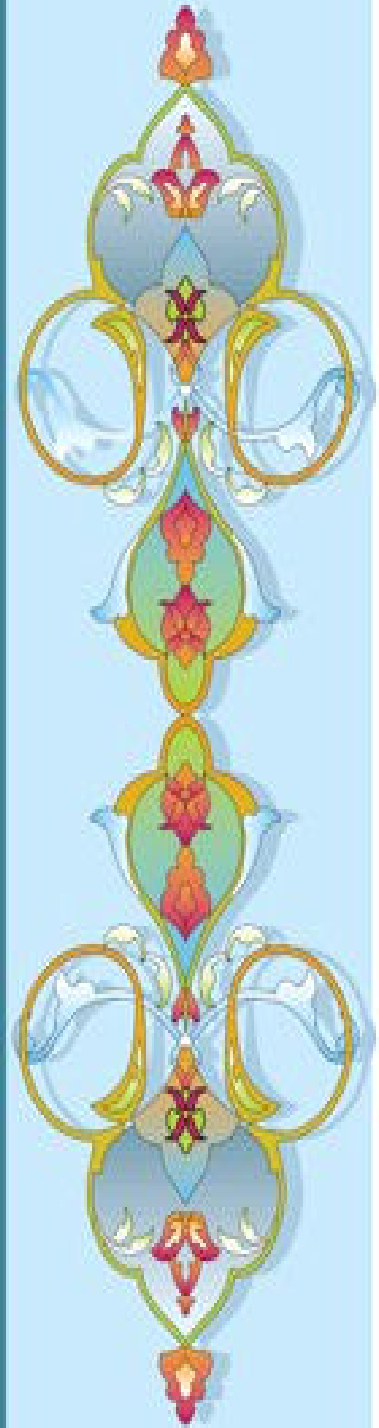
PERSEMBAHAN

*Ayahanda dan Ibunda tercinta,
terimakasih atas segala
limpahan samudra kasih sayang
dan untaian mutiara doa.*

*Adik-adikku tersayang,
Dwi Mulyati, S.Si., dan
Ihsan Wahyu Budiman,*

*Imam sholatku Ibi Muji Wahyu P.
Semoga Allah SWT. menjadikanmu
suami yang sempurna sebagaimana yang
diharapkan-Nya.*

*Buah hatiku,
Aisyah Nur Janatika Pribadi
Jadilah anak yang sholehah sayang,
Sebagaimana yang telah diterangkan
Allah SWT. dalam Al-Qur'anul Karim*



MOTTO

عَرَاةُ الصَّبِيِّ فِي صِغَرِهِ زِيَادَةٌ فِي عَقْلِهِ عِنْدَ كِبَارِهِ

*“Keringat anak kecil (karena bermain) di waktu kecilnya
akan membuat kecerdasan di waktu besarnya.”*

(HR. At-Tirmidzi)

(Mahmud al Khal’awi dan Muhammad Said Mursi, *Mendidik Anak dengan Cerdas*, terj. Arief Rahman Hakim, (Sukoharjo: Insan Kamil, 2007), hal. 42)

Abdul Azis, M. Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang
Di
Malang

Assalam mualaikum 'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Sri Suprapti
NIM : 02140042
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : *Penerapan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang*

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 06 April 2009

Abdul Aziz, M.Pd.
NIP. 150 302 564

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 5 April 2009

Sri Suprapti

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah seiring dengan untaian puji dan syukur atas kehadiran Illahi Robbi yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia yang tak ternilai dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang”**.

Sholawat serta salam senantiasa berkumandang bagi nabi besar Muhammad SAW. yang telah membebaskan kita dari jaman jahiliyah dan menunjukkan jalan yang terang benderang yaitu dengan ajaran agama Islam.

Keberhasilan skripsi ini akan sulit tercapai tanpa adanya bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu kami ingin menghaturkan hormat dan rasa terimakasih kasih kami yang tak ternilai kepada:

1. Ayah dan Bunda yang tak pernah putus melantunkan do'a dan kasih sayang kepada putra-putrinya.
2. Suamiku yang selalu memberikan dukungan dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
3. Prof. Dr. Imam Suprayogo selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Malang.
4. Prof. Dr. H. M. Djunaidi Ghony selaku dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Malang.

5. Bapak Abdul Azis, M. Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberi pengarahan, petunjuk, bimbingan, serta saran selama penyusunan skripsi ini hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak Drs. H. Abdul Djalil Zuhri, M.Ag. selaku kepala Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang yang telah memberikan tempat dan waktu pada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Novi Eka Sulistyawati, S. Pd. selaku guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang yang telah membantu selama pelaksanaan penelitian lapangan.
8. Bapak dan Ibu Guru Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang yang telah membantu selama pelaksanaan penelitian lapangan.
9. Siswa-siswi Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang yang telah membantu selama pelaksanaan penelitian lapangan.
10. Teman-teman seperjuangan, khususnya Jurusan Pendidikan Agama Islam.
11. Semua pihak yang telah mendukung dalam membantu proses penyusunan skripsi ini.

Penulis sadari bahwa penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat konstruktif sangat kami harapkan dari pembaca demi kesempurnaan karya ilmiah yang lain. Semoga skripsi ini dapat menambah wawasan kita mengenai anak usia sekolah dasar, usia saat fondasi yang kukuh tengah diletakkan bagi terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas, unggul di masa yang akan datang.

Malang, 5 Maret 2009

Penulis.

DAFTAR TABEL

1. Tabel Daftar Pendiri Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang
2. Tabel Sarana Dan Prasarana Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang
3. Tabel Prestasi Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar Perkembangan Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya
Buana Malang

DAFTAR LAMPIRAN

1. Bukti Konsultasi Pembimbing
2. Surat Keterangan Penelitian
3. Struktur Organisasi Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang
4. Denah Lokasi Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang
5. Denah Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang
6. Pedoman Wawancara Guru
7. Pedoman Wawancara Siswa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAKS	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Ruang Lingkup Penelitian	6
F. Penegasan Istilah	6
G. Sistematika Pembahasan	7

BAB II. KAJIAN TEORI	10
A. Metode Bermain	10
1. Definisi Metode Pembelajaran	10
2. Tujuan Bermain	12
3. Manfaat bermain	14
4. Jenis Dan Macam-Macam Kegiatan Bermain	20
5. Teori-teori Bermain	29
B. Pendidikan Agama Islam	31
1. Definisi Pendidikan Agama Islam	31
2. Dasar Pendidikan Agama Islam	34
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	38
4. Fungsi Pendidikan Agama Islam	40
C. Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam..	41
BAB III. METODE PENELITIAN	43
A. Pendekatan Penelitian	43
B. Kehadiran Penelitian	45
C. Lokasi Penelitian	46
D. Sumber Data	48
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Teknik Analisis Data	56
G. Pengecekan Keabsahan Data	59
H. Tahap-tahap Penelitian	60

BAB IV. HASIL PENELITIAN	62
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	62
1. Sejarah berdirinya SDI Surya Buana Malang	62
2. Visi dan Misi SDI Surya Buana Malang	64
3. Sarana dan Prasarana di SDI Surya Buana Malang	65
4. Sistem Belajar dan Mengajar di SDI Surya Buana Malang	66
5. Prinsip dasar pendidikan yang dikembangkan	67
6. Perkembangan Siswa di SDI Surya Buana Malalng	67
B. Hasil Penelitian	69
BAB V. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	77
1. Kondisi Siswa Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang	77
2. Penerapan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang	79
3. Pendukung dan Faktor Penghambat Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang	83
BAB VI. PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

ABSTRAK

Suprapti, Sri. *Penerapan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual SEKOLAH DASAR ISLAM. Surya Buana Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Malang. Pembimbing: Abdul Aziz, M. Pd.

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak akan berkembang secara bertahap baik fisik maupun mentalnya. Aktifitas anak disebut bermain, apabila aktifitas tersebut menyenangkan dan mengasyikkan, tanpa ada tekanan. Anak melakukan proses belajar melalui pengalaman hidupnya. Pengalaman yang menarik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangan anak. Proses belajar anak yang semacam itu, berjalan lebih efektif apabila anak berada dalam kondisi senang dan bahagia. Pendidikan mestinya memperhitungkan kebutuhan-kebutuhan peserta didik sesuai dengan tahapan perkembangan psikologis anak. Pendidikan yang penuh beban stres hanya menumbuhkan emosi negatif pada diri peserta didik. Ciptakan suasana belajar yang secara fisik dan psikologis peserta didik merasa nyaman dan aman untuk menjadi dirinya sendiri.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi murid baik fisik maupun mental dalam mengikuti kegiatan belajar, untuk mengetahui penerapan metode bermain yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dan faktor-faktor penghambat dalam pelaksanaan metode bermain pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

Penelitian yang penulis lakukan ini adalah termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif. Dan dalam perjalanan mengumpulkan data, penulis menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan untuk analisisnya, penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu berupa data-data yang tertulis dari orang dan perilaku yang diamati sehingga dalam hal ini penulis berupaya mengadakan penelitian yang bersifat menggambarkan secara menyeluruh tentang keadaan yang sebenarnya.

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis dapat disampaikan di sini bahwasanya metode bermain dapat membuat anak didik senang dan gembira dalam mengikuti kegiatan belajar. Dan terdapat faktor pendukung dalam menerapkan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu: (1) Guru, (2) Anak didik, dan (3) Alat peraga. Sedangkan faktor penghambat dalam penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu: (1) Anak didik dan (2) Tempat bermain.

Kata Kunci : Metode Bermain, Pendidikan Agama Islam

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak akan berkembang secara bertahap baik fisik maupun mentalnya. Aktifitas anak disebut bermain, apabila aktifitas tersebut menyenangkan dan mengasyikkan, tanpa ada tekanan, tidak ada target yang bersifat kaku.¹ Hernowo menambahkan bahwa belajar akan berlangsung sangat efektif jika dalam keadaan yang menyenangkan.²

Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut atau huru-hura. 'Kegembiraan' di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari) dan nilai yang membahagiakan pada diri si pemelajar. Itu semua adalah kegembiraan dalam melahirkan sesuatu yang baru.³

Anak melakukan proses belajar melalui pengalaman hidupnya. Pengalaman yang menarik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangan anak. Sebaliknya anak belajar dari segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar anak yang semacam itu, berjalan lebih efektif apabila anak berada dalam kondisi senang dan bahagia. Sebaliknya proses belajar anak yang dipaksakan atau diterima anak dalam suasana takut,

¹ Sunar Dwi Prasetyono, *Membedah Psikologi Bermain Anak*, (Jogjakarta: Think, 2007).

² Hernowo, *Menjadi Guru Yang Mau dan Mampu Mengajar secara Menyenangkan*, (Bandung: Penerbit MLC, 2006), hal. 7

³ *Ibid*, hlm. 17

cemas, was-was dan perasaan lain yang tidak nyaman, maka tidak akan mampu memberikan hasil yang optimal.

Pendidikan mestinya memperhitungkan kebutuhan-kebutuhan peserta didik sesuai dengan tahapan perkembangan psikologis anak. Pendidikan yang penuh beban stres hanya menumbuhkan emosi negatif pada diri peserta didik. Anak-anak yang sekarang ini tidak bisa menikmati kebahagiaan dan keceriaan masa kanak-kanaknya besar kemungkinan di masa depan pun akan menjadi orang-orang yang tidak bahagia, suka mengeluh, uring-uringan dan tak pernah puas serta gila pengakuan. Ciptakan suasana belajar yang secara fisik dan psikologis peserta didik merasa nyaman dan aman untuk menjadi dirinya sendiri, karena pendidikan bukan untuk menyiksa peserta didik melainkan membahagiakannya.

Penerapan pembelajaran ini diharapkan dapat lebih menanamkan konsep pemahaman suatu materi kepada peserta didik, dan sekarang tidak tertuju pada *teacher centred* yang memfokuskan pada satu kelas saja, tapi disini diharapkan peserta didik lebih mengerti dan memahami tentang materi yang disampaikan, proses pembelajarannya pun akan lebih menyenangkan.

Memang tidak bisa dipungkiri bahwa pada dasarnya guru merupakan salah satu faktor terpenting bagi keberhasilan belajar anak. Berdasarkan hal tersebut, demi keberhasilan pembelajaran, guru harus memiliki metode yang tepat dan sesuai untuk peserta didiknya. Keberhasilan suatu program pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan metode dan penggunaan metode yang sesuai.

Penggunaan strategi atau metode yang efektif dan efisien, akan memungkinkan anak didik mencerna bahan pelajaran yang disebut kegiatan belajar. Dengan demikian berarti juga proses belajar mengajar dikatakan berhasil bilamana mampu menimbulkan respon berupa proses belajar mengajar.⁴ Belajar mengajar adalah suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi melibatkan berbagai kegiatan maupun tindakan, terutama bila diinginkan hasil belajar yang berhasil terlihat dari perubahan tingkah laku pada anak didik, yang dapat membentuk dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengeti menjadi mengerti, dari tidak mampu menjadi mampu dan sebagainya.⁵

Berpedoman pada keunggulan dan keberhasilan Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang dalam menerapkan pembelajarannya, peneliti ingin mengetahui bagaimana penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang. Untuk itulah, peneliti tertarik untuk meneliti di lokasi Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang dengan judul: **Penerapan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan penelitian sebagaimana yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁴ Nawawi Hadari, *Pendidikan dalam Islam* (Surabaya: Al-Ikhlash, 1993), hal. 248

⁵ Ibid.

1. Bagaimana kondisi siswa Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang dalam mengikuti kegiatan belajar?
2. Bagaimana penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang?
3. Apakah faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan faktor yang dominan dalam suatu aktifitas, sebab tanpa tujuan maka aktifitas yang dilakukan arahnya tidak menentu. Dengan kata lain tujuan adalah target yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan penelitian.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kondisi belajar siswa Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.
2. Untuk mendiskripsikan pelaksanaan metode bermain pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.
3. Untuk mendiskripsikan apakah terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan metode bermain pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

D. Manfaat Penelitian

Suatu tindakan diharapkan dapat memberikan manfaat, jika tindakan tersebut tidak dapat memberikan manfaat maka akan dinilai sia-sia. Begitu juga dengan hasil penelitian ini diharapkan nantinya berguna bagi:

1. Lembaga Pendidikan

Penggunaan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat menjadi acuan dan pijakan untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang ada pada instansi sekolah, sekaligus sebagai bahan pertimbangan dan pengembangan hal-hal yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan yang berkaitan dengan metode pembelajaran sebagai penunjang motivasi belajar siswa agar menghasilkan out put yang memuaskan.

2. Peneliti

Bagi peneliti kegiatan penelitian ini sangat penting dalam rangka melatih diri untuk berfikir kritis guna memecahkan masalah yang terkait dengan bidang ilmu yang dipelajari, dan menambah wawasan serta pengetahuan tentang metode pembelajaran bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sekaligus sebagai wadah pengembangan pola pikir dan pemahaman penulisan khususnya dalam bidang pendidikan.

3. Pendidik (Guru)

Penerapan metode bermain dapat diyakini peserta didik akan lebih termotivasi, senang dan tidak cepat bosan dalam menerima materi pelajaran pendidikan agama Islam, sehingga dapat dijadikan guru sebagai

acuan dan pijakan tentang metode pembelajaran dan kreativitas untuk membuat skenario dalam kegiatan belajar yang akan dilaksanakan, agar dalam kegiatan belajar mengajar semakin mudah menyampaikan materi dengan target yang telah ditentukan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini berkisar pada metode dan pembelajaran bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diterapkan di kelas III A Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang. Yang dimaksud metode adalah beberapa tahapan atau langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Sedang pembelajaran yang dimaksud adalah beberapa kegiatan yang melibatkan siswa untuk belajar. Serta mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah fahaman penafsiran judul dalam penelitian ini, maka peneliti akan memberikan penjelasan dan penegasan istilah, sebagai berikut:

1. Metode

Metode dalam dunia pendidikan dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau

instruktur. Ahmadi memberikan pengertian tentang metode mengajar ialah teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan bahan pelajaran kepada siswa, baik secara individual atau kelompok/klasikal, agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.⁶

2. Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dengan kegiatan tersebut anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan. Bennett mengemukakan bahwa permainan mempunyai fungsi pendidikan dan perkembangan karena memungkinkan anak untuk mengendalikan perilaku mereka dan menerima keterbatasan di dunia nyata serta melanjutkan perkembangan ego dan pemahaman atas realitas.⁷

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah usaha untuk membimbing ke arah pertumbuhan kepribadian peserta didik secara sistematis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjalin kebahagiaan di dunia dan di akherat.⁸

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mengarahkan skripsi ini, maka peneliti membuat sistematika sebagai berikut:

⁶ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), hal. 52

⁷ Nevilli Bennett, *Teaching Through Play: Teacher's Thinking and Classroom Practice*, terj. Frans Kowa (Jakarta: Grasindo, 2005), hal. 3

⁸ Zuhairini, dkk., *Metodologi Pendidikan Agama* (Solo, Ramadhani, 1993), hal. 11

- BAB I** : PENDAHULUAN, bab ini membahas tentang keseluruhan penulisan skripsi ini yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Batasan Istilah, Metode Penelitian, Sistematika Pembahasan.
- BAB II** : KAJIAN TEORI, yang mencakup tentang: Pembahasan tentang Metode Bermain: Definisi Metode Bermain, Tujuan Bermain, Manfaat bermain, Jenis Dan Macam-Macam Kegiatan Bermain, Teori-teori Bermain; Pembahasan tentang Pendidikan Agama Islam: Definisi Pendidikan Agama Islam, Dasar Pendidikan Agama Islam, Tujuan Pendidikan Agama Islam, Fungsi Pendidikan Agama Islam, Pembahasan tentang Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- BAB III** : METODOLOGI PENELITIAN, pada bab ini mencakup pembahasan tentang: Desain Penelitian, Lokasi Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, dan Pengecekan Keabsahan Data.
- BAB IV** : HASIL PENELITIAN, mencakup tentang: Latar Belakang Objek Penelitian: Sejarah berdirinya Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, Visi dan Misi Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, Sarana dan Prasarana di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, Sistem Belajar dan Mengajar di Sekolah Alam

Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, Prinsip dasar pendidikan yang dikembangkan, Perkembangan Siswa di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang; Hasil Penelitian.

BAB V : PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN, mencakup tentang: Deskripsi Kondisi Siswa Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, Deskripsi Penerapan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, Deskripsi Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang,

BAB VI : PENUTUP, merupakan bab terakhir yang di dalamnya berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembahasan tentang Metode Bermain

1. Definisi Metode Bermain

Untuk mengetahui metode secara tepat dapat kita lihat penggunaan kata metode dalam bahasa Inggris. Dalam bahasa Inggris terdapat kata *way* dan kata *method*. Dua kata ini sering diterjemahkan "cara" dalam bahasa Indonesia. Sebenarnya yang lebih layak diterjemahkan "cara" adalah kata *way* itu, bukan kata *method*.

Metode ialah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian "cara yang tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu". Ungkapan "paling tepat dan cepat" itulah yang membedakan *method* dan *way* (yang juga berarti cara) dalam bahasa Inggris.

Karena metode merupakan cara yang paling tepat dan cepat, maka urutan kerja dalam suatu metode harus diperhitungkan benar-benar secara ilmiah. Karena itulah suatu metode adalah merupakan hasil eksperimen. Kita tahu suatu konsep yang dieksperimenkan harus lebih lulus teori, dengan kata lain suatu konsep yang telah diterima secara teoritis yang lebih dieksperimenkan.⁹

Bermain berasal dari kata 'main' yang memiliki arti berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat atau

⁹ Ahmad Tafsir, *Metodologi pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 9

tidak.¹⁰ Kata bermain mungkin terdengar kurang serius, hanya untuk mengisi waktu luang saja, walaupun tidak dilakukan oleh anak. Padahal bagi anak-anak kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat mutlak dibutuhkan, sebab dunia anak adalah dunia bermain, bagaimana mereka memahami dunianya adalah melalui bermain.

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Para ahli psikologi anak menekankan pentingnya bermain bagi anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungan.¹¹

Rahman menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak dan bermain dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Kegiatan bermain tersebut tidak mempunyai aturan kecuali yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri. Anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan melalui kegiatan bermain.¹²

¹⁰ WJS. Poerwadarmita, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1986), hal. 620

¹¹ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: CV. Sinar Baru, 1992), hal. 104

¹² Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2002), hal. 85-86

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan arti bermain: merupakan macam-macam bentuk kegiatan yang memberi kepuasan pada diri anak, baik menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan orang dewasa.

Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang *esensial* bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup.

Bila anak melakukan kegiatan berpura-pura, menggunakan mainannya tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, menyenangkan bagi dirinya sendiri, dan melakukan kegiatan hanya untuk bergiat, maka anak tersebut dapat dikatakan sedang bermain.

2. Tujuan Bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Meski bermain adalah kegiatan santai yang menimbulkan kesenangan dan dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan dari orang lain, namun bermain mempunyai tujuan. Tujuan bermain adalah membantu mengembangkan kepribadiannya, yakni aspek intelektual, aspek keterampilan, aspek emosional dan aspek sosial. Untuk lebih jelasnya dari tujuan bermain tersebut adalah sebagai berikut:

- a. *Aspek intelektual.* Dengan bermain anak akan mampu berfikir efektif, objektif dan efisien, misalnya ketika mereka harus menempatkan potongan-potongan gambar secara tepat pada puzzle.
- b. *Aspek keterampilan.* Dengan bermain maka keterampilan anak akan terlatih, misalnya: menyusun, melempar, meloncat, berlari-lari dan lain sebagainya.
- c. *Aspek emosional.* Bermain dapat meningkatkan kualitas emosional anak, baik perasaan kasih sayang, sportifitas, kesenangan, persaan gembira dan lain-lain.
- d. *Aspek sosial.* Dengan bermain anak akan lebih mampu menjalin hubungan sosial dengan temannya. Bagaimana ia menjalin persatuan kekompakan dan lain-lain.

3. Manfaat bermain

Pieget memandang permainan sebagai perkenalan dan arena anak untuk melatih perilaku berfikir simbolis dan memecahkan masalah. Disamping itu permainan sangat penting untuk melatih otot-otot, keterampilan, fisik, keseimbangan, kerja sama dengan orang lain, belajar bercakap-cakap, persahabatan dan latihan tatakrama. Permainan juga akan memberikan kepuasan emosional yang diperolehnya dari kehidupan berkelompok, berprestasi, pengakuan dari orang lain dan kebebasan. Dengan kata lain permainan akan memberikan kesempatan kepada anak

untuk melatih keterampilan-keterampilan fisik, keterampilan-keterampilan sosial, dan mendapat kepuasan emosional dan latihan intelektual.¹³

Tidak hanya itu, bermain juga masih memiliki banyak manfaat sebagaimana yang dikemukakan oleh beberapa ahli psikolog diantaranya:

Tedjasaputra mengemukakan beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak, antara lain:

a. Manfaat bermain sebagai perkembangan fisik.

Bila anak mendapatkan kesempatan kegiatan yang banyak melibatkan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat, alat-alat tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Dengan demikian anak dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.

b. Manfaat bermain sebagai perkembangan aspek motorik.

Pada anak usia tiga bulan ia akan berusaha meraih mainan yang berada di tempat tidurnya, dan untuk meraih mainan tersebut ia perlu belajar untuk mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan.

Usia satu tahun misalnya, anak suka memainkan pensil untuk membuat coretan-coretan, secara tidak langsung ia melakukan gerakan halus yang diperlukan dalam menulis.

Usia sekitar dua tahun ia sudah dapat membuat coretan benang kusut. Usia sekitar tiga tahun ia dapat membuat garis lengkung. Usia

¹³ Oemar Hamalik, *loc. cit.*

sekitar empat atau lima tahun anak mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang dan lain-lain.

Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Sebagai contoh, dapat diamati pada anak yang sedang bermain lari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya.

c. Manfaat bermain sebagai perkembangan aspek sosial.

Dengan berkembangnya usia, anak perlu belajar berpisah dengan pengasuh atau ibunya, ia butuh diyakinkan bahwa perpisahan itu hanya berlangsung sesaat saja misalnya melalui permainan 'ciluk-ba' dan petak umpet. Ia akan memperoleh pengalaman tersebut.

Melalui bermain peran atau pura-pura anak juga belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua (ibu atau ayah), guru, dokter dan lain-lain.

Dengan teman sepermainan yang sebaya dengan usianya, anak akan belajar berbagi hak milik dalam menggunakan mainan secara bergilir dan melakukan kegiatan bersama.

d. Manfaat bermain sebagai aspek emosi dan kepribadian bagi anak.

Bermain adalah kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan terbina secara alamiah. Dapat dikatakan tidak ada yang tidak suka bermain, melalui bermain anak akan melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyak larangan dalam kehidupan sehari-hari. Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak

akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena mereka mempunyai kompetensi tertentu. Anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan temannya, bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus dan sebagainya.

e. Manfaat bermain sebagai perkembangan aspek kognisi.

Aspek kognisi disini diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pengetahuan akan konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak pada masa kanak-kanak mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan senang tanpa ia banyak belajar.

f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.

Penginderaan disini menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan. Kelima aspek penginderaan ini perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya. Menjadikan anak yang aktif, kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh tak acuh, pasif tidak tanggap, tidak mau tahu dengan kejadian-kejadian yang muncul disekitarnya.

- g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.

Bila anak tubuhnya sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan baik berlari, meniti, bergelantungan melompat, menendang, melempar serta menangkap bola, maka ia siap menekuni dunia olah raga tertentu pada usia yang lebih besar.

Demikian halnya dengan kegiatan menari. Untuk menari diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur, tidak canggung, yakin pada apa yang dilakukan sehingga ia bisa menari tanpa rasa takut-takut atau was-was.¹⁴

Sedangkan manfaat bermain yang berkaitan dengan perkembangan anak menurut Moeslichatoen adalah sebagai berikut:

- a. Mempertahankan Keseimbangan

Kegiatan bermain dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga. Setelah melakukan kegiatan bermain anak memperoleh keseimbangan antara kegiatan bermain dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan. Bermain juga memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman, misalnya melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima dalam kehidupan nyata. Dalam situasi bermain anak dapat berhayal menjadi seperti yang mereka kehendaki. Dalam kehidupan nyata mereka tidak dapat

¹⁴ Mayke S.Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta: grasindo, 2007), hal. 38-46

menerapkannya, sedangkan dalam kegiatan bermain anak dapat menyalurkan perasaannya dengan sepuas-puasnya.

b. Menghayati Berbagai Pengalaman yang Diperoleh dari Kehidupan Sehari-Hari

Fungsi bermain sebagai sarana untuk menghayati kehidupan sehari-hari ini berguna untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak, selain juga dapat mengenal berbagai profesi, contohnya bila seorang yang sakit harus berobat ke puskesmas, untuk menyiapkan makanan harus berbelanja ke pasar dulu, dan sebagainya.

Fungsi bermain yang satu ini juga memiliki nilai terapeutik. Misalnya bila anak selalu dimanjakan dalam keluarganya, ia mungkin tak akan menyukai kehadiran orang lain di rumahnya. Orang lain bisa dianggap pengganggu dan berkurangnya kasih sayang. Bila ia bermain dengan boneka atau hewan peliharaan, ia bisa menyalurkan kasih sayangnya kepada boneka atau hewan peliharaannya tersebut sehingga ia dapat mengembangkan empati dari dalam dirinya. Permainan lain yang bersifat terapeutik adalah kegiatan menggambar, bermain dengan air, tanah liat dan sebagainya.

c. Mengantisipasi Peran yang Akan dijalani di Masa yang Akan Datang

Meskipun anak berpura-pura memerankan seorang ayah/ibu, perawat, sopir dan sebagainya. Namun kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak. Berperan sebagai orang tua, berarti mencoba menghayati perilaku,

perasaan, dan sikap sebagai orang tua, sehingga bila seorang anak laki-laki laki dengan bangga memerankan peranan ayah, umpamanya memakai dasi, berangkat ke kantor, menerima tamu, dan lainnya. Maka ia dapat merasa benar-benar sebagai ayah.

d. Menyempurnakan Keterampilan-Keterampilan yang Dipelajari

Anak merupakan pribadi yang sedang tumbuh. Dengan demikian anak selalu berusaha menggunakan kekuatan tubuhnya. Bukan saja keterampilan gerak yang dimantapkan, tetapi juga interaksi sosial. Bermain merupakan latihan spontan untuk meningkatkan keterampilan.

Dengan bermain, keterampilan kognitif anak juga ditingkatkan. Misalnya keterampilan bahasa, berhitung, mengenal lingkungan sosial dan fisik, membandingkan, mengumpulkan dan membuat generalisasi.

e. Menyempurnakan Keterampilan Memecahkan Masalah

Anak dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana untuk memecahkan persoalan intelektualnya. Dengan bermain anak dapat menyalurkan rasa ingin tahunya sebagaimana caranya memasak nasi, mengapa pohon layu bila tidak diberi air, mengapa es mencair di udara terbuka, dan sebagainya.

f. Meningkatkan Keterampilan Berhubungan dengan Anak Lain

Melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaulnya seperti sebagaimana menghindari pertentangan dengan teman, bagaimana tidak

memaksakan kehendak kepada orang lain, berbagi kesempatan menurut hak dengan cara yang dapat diterima, mengkomunikasikan keinginan, dan bagaimana caranya mengungkapkan perasaan serta kebutuhannya.¹⁵

4. Jenis Dan Macam-Macam Kegiatan Bermain

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal, sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu pada usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat, dan sebagainya.¹⁶

Tedjasaputra memberikan penjelasan tentang kegiatan bermain aktif dan kegiatan bermain pasif sebagai berikut:

a. Kegiatan bermain aktif.

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan bermain yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri.

Kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Seberapa sering anak akan melakukan kegiatan bermain jenis ini dan apa ragam permainan yang mereka lakukan sangat bervariasi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

¹⁵ Ibid, hal. 34-37

¹⁶ Mayke S. Tedjasaputra, 2007. Op. Cit. Hal. 52

- 1). Kesehatan. Anak yang sehat akan lebih banyak melakukan kegiatan bermain aktif dan lebih memperoleh rasa puas dari apa yang mereka lakukan.
- 2). Penerimaan sosial dari kelompok teman bermain. Kegiatan bermain aktif pada umumnya melibatkan sejumlah anak, kalau anak merasa diterima oleh teman-teman sepermainan ia akan lebih menyukai jenis permainan aktif dan sebagian besar waktu bermainnya tentu akan terisi oleh jenis kegiatan ini.
- 3). Tingkat kecerdasan anak. Kecerdasan anak akan berpengaruh terhadap variasi kegiatan bermain aktif. Anak yang sangat cerdas atau tidak cerdas biasanya tidak terlampau banyak melakukan kegiatan bermain aktif, karena minat mereka tidak sama dengan anak-anak yang mempunyai taraf kecerdasan rata-rata sehingga mempengaruhi minat bermainnya.
- 4). Alat permainan. Alat permainan yang tersedia untuk anak akan menentukan jenis kegiatan bermainnya, apakah anak lebih sering melakukan kegiatan aktif atau pasif. Bila fasilitas yang tersedia untuk bermain aktif tidak banyak, otomatis anak akan lebih condong melakukan kegiatan bermain pasif.
- 5). Lingkungan/tempat. Lingkungan bisa diartikan sebagai daerah pedesaan atau perkotaan. Di daerah pedesaan yang masih mempunyai lahan luas akan lebih memungkinkan anak untuk melakukan kegiatan bermain aktif dalam suasana alam terbuka.

Sedangkan anak yang hidup di lingkungan perkotaan akan mempunyai kegiatan bermain aktif yang berbeda mengingat lahan yang terbatas dan banyaknya fasilitas lain yang bisa dinikmati.

Dalam kegiatan bermain aktif terdapat beberapa macam kegiatan bermain antara lain:

1). Bermain bebas dan spontan.

Umumnya anak akan melakukan kegiatan bermain bebas dan spontan bila menemukan adanya sesuatu yang baru dan berbeda dari apa yang biasa kita lihat. Atau bisa saja anak asyik bermain bebas dengan mainan baru yang mengundang rasa ingi tahu anak. Kalau mainan itu menyenangkan dan menantang anak untuk tahu lebih banyak, maka makin banyak pula waktu yang digunakan untuk bermain bebas.

2). Bermain konstruktif.

Yang dimaksud bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya.

Berbagai kegiatan yang dapat diperoleh melalui kegiatan bermain ini antara lain mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih keterampilan motorik, melatih konsentrasi, ketekunan, daya tahan. Kalau anak berhasil, akan menimbulkan rasa puas, mendapat penghargaan sosial yang akan meningkatkan keinginan anak untuk bekerja lebih giat lagi.

3). Bermain khayal/bermain peran.

Dalam kegiatan bermain khayal ini anak mempunyai peran penting. Anak melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang dikagumi/ditakuti baik yang ia temui dalam hidup sehari-hari maupun dari tokoh yang ia lihat di film atau ia baca di media masa.

4). Mengumpulkan benda-benda

Kegiatan mengumpulkan benda-benda juga termasuk jenis kegiatan bermain aktif karena atas inisiatif anak. Anak mengumpulkan barang-barang yang menarik minat atau perhatiannya. Pada awalnya anak-anak senang mengumpulkan benda-benda yang dijumpai. Dan sering kali benda-benda tersebut akhirnya terlupakan oleh anak. Dengan bertambahnya usia, maka anak senang mengumpulkan benda-benda tertentu misalnya mengumpulkan perangko, gambar-gambar tertentu, kartu tokoh-tokoh film dan sebagainya.

5). Melakukan penjelajahan (eksplorasi).

Kegiatan eksplorasi dijumpai pada aktivitas berkemah, pramuka, karya wisata ketempat-tempat yang akan memberi pengalaman-pengalaman baru bagi anak.

6). Permainan (*games*) dan olah raga (*sport*).

Olah raga selalu berupa kontes fisik sedangkan permainan biasa berupa kontes fisik atau juga kontes mental. Umumnya untuk

melakukan kegiatan olah raga, dituntut keterampilan fisik ataupun aturan permainan yang lebih ketat.

Istilah *sport* sering kali digunakan untuk kontes yang membutuhkan peraturan kelompok seperti pada olah raga bola basket, sepak bola, bola voley dan lain-lain. Kontes yang dilakukan anak-anak umumnya tergolong pada permainan (*games*)

7). Musik.

Aktivitas musik bisa digolongkan dalam kegiatan bermain aktif bila anak melakukan kegiatan musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik atau melakukan gerakan-gerakan atau tarian-tarian yang diiringi musik. Bernyanyi merupakan gerakan yang paling banyak dilakukan karena tidak menuntut keahlian memainkan alat musik tertentu.

b. Kegiatan bermain pasif.

Bermain pasif dapat diartikan sebagai kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Salah satu bentuk bermain pasif adalah hiburan. Dalam hal ini anak memperoleh kesenangan bukan karena berdasarkan kegiatan yang ia lakukan sendiri. Sebagai contoh misalnya menonton film, anak hanya duduk sambil menikmati film.

Beberapa sumbangan yang bisa diperoleh dari bermain pasif adalah sebagai berikut:

- Sebagai sumber pengetahuan.

- Melalui hiburan seperti nonton film, mendengar cerita, dapat menambah perbendaharaan kata dan lebih faham bagaimana penggunaannya dalam berkomunikasi dengan orang lain.
- Melakukan identifikasi dengan tokoh-tokoh cerita anak mempunyai pemahaman sosial yang dapat membantunya menyesuaikan diri terhadap kehidupan nyata.
- Hiburan merupakan penyaluran kebutuhan dan keinginan anak yang tidak mungkin diwujudkan dalam kehidupan nyata.
- Dari media masa anak belajar berbagai peran yang dipikul oleh seseorang.
- Beberapa tokoh atau berita mempunyai ciri kepribadian yang baik dan dapat dijadikan contoh oleh anak serta membantu perkembangan kepribadian yang sehat.

Dalam kegiatan bermain pasif terdapat beberapa macam kegiatan antara lain:

a. Membaca.

Membaca termasuk kegiatan bermain pasif, bisa dalam bentuk mendengarkan cerita yang dibacakan orang lain atau membaca sendiri.

Membaca merupakan kegiatan bermain pasif yang secara psikologis mempunyai arti positif. Dari kegiatan semacam ini anak bukan hanya memperoleh kesenangan dan sikap yang positif terhadap kegiatan membaca, tapi juga dapat menambah keahlian

membaca yang merupakan modal berharga terhadap bidang studi yang akan mereka tekuni di kemudian hari.

Membaca juga dapat mendorong kreativitas seseorang, minat anak bisa dipupuk dan dan memperoleh pengetahuan baru. Dengan membaca anak dimungkinkan untuk mendapat pemahaman terhadap masalah pribadi mereka dan memberi ide bagaimana cara memecahkan masalah.

b. Melihat komik.

Yang dimaksud dengan komik adalah cerita kartun bergambar dimana unsur gambar lebih penting dari pada ceritanya. Cerita kartum bergambar dapat dijumpai dalam buku komik, majalah ataupun surat kabar. Komik banyak digemari anak-anak karena tanpa membacanya atau tanpa tulisan pun anak sudah dapat menangkap ceritanya dan tidak perlu bersusah payah untuk membaca uraian yang tercantm dalam buku komik tersebut.

c. Menonton film.

Dengan adanya kemajuan teknologi, maka anak-anak dapat menikmati film tidak hanya dibioskop, tapi juga dirumah, baik melalui acara yang ditayangkan di televisi atau dengan memutar vidio disk.

Televisi bisa dianggap sebagai pengganti ”pengasuh anak” karena anak menjadi asyik sendiri tanpa perlu terlampau banyak diawasi oleh orang tua. Setidaknya anak tidak berlarian kesana

kemari, melakukan hal-hal yang berbahaya atau merepotkan orang tua.

d. Mendengarkan radio.

Mendengarkan radio kurang disukai oleh anak-anak kecil. Mereka lebih menyukai menonton film atau acara televisi, tetapi untuk anak-anak yang lebih besar mulai remaja awal sampai tua, cukup menyukainya. Tentu saja acara siaran radio yang dipilih akan beraneka ragam, tergantung usia anak.

e. Mendengarkan musik.

Musik dapat didengar melalui siaran radio, televisi, atau pita suara (cassete, compac disc). Cassete atau compac disc lebih disukai karena dapat dipilih berdasarkan keinginan. Dengan meningkatnya usia, anak lebih gemar mendengarkan musik dan memuncak saat remaja.

Mendengarkan musik akan membawa pengaruh positif pada anak dalam artian anak dapat menyenangkan diri sendiri, menenangkan perasaan-perasaan yang tidak nyaman, dan sebagai penyaluran emosi.¹⁷

Moeslichatoen menggolongkan kegiatan bermain ke dalam dua jenis kegiatan bermain, yaitu:

a. Kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak.

¹⁷ Ibid. Hal. 53-71

- 1). *Bermain secara soliter*. Yaitu anak bermain sendiri atau dapat dibantu oleh guru. Anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan oleh anak lain di sekitarnya, meskipun berada di ruangan yang sama.
 - 2). *Bermain secara paralel*. Yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Kegiatan bermain semacam ini dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama. Apa yang dilakukan anak tidak tergantung dengan anak lain. Anak senang dengan kehadiran anak lain, tetapi belum terjadi keterlibatan di antara mereka.
 - 3). *Bermain asosiatif*. Dimana beberapa anak bermain bersama-sama dalam kelompok, tetapi tidak ada suatu organisasi (peraturan).
 - 4). *Bermain kooperatif*. Terjadi bila anak secara aktif menghalang hubungan dengan anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain bersama. Dimana masing-masing anak menerima peran yang diberikan, dan masing-masing melakukan perannya secara tergantung satu sama lain.
- b. Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak.
- Yang termasuk kegiatan bermain berdasarkan kegemaran anak yaitu bermain bebas dan spontan; bermain pura-pura; bermain dengan cara membangun atau menyusun; bertanding dan berolah raga.¹⁸

¹⁸ Moeslichatoen, 2004. Op. Cit. Hal. 37-45

Selain jenis dan macam-macam kegiatan bermain yang telah disebutkan di atas, Patmonodewo menambahkan kegiatan bermain berdasarkan pelaksanaannya, yaitu bermain di dalam ruangan dan bermain di luar ruangan.

a. Bermain di dalam ruangan.

Bermain di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang. Akan tetapi ruang yang digunakan sebagai tempat bermain harus dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai macam kegiatan.

b. Bermain di luar ruangan.

Bermain di luar ruangan biasanya lebih banyak menimbulkan suara dan lebih banyak membutuhkan kekuatan dan lebih bersemangat, dalam arti fisik. Bermain di luar lebih banyak membutuhkan ruang, dimana anak dapat berlari, melompat, bahkan menggunakan sepeda maupun kendaraan lain. Karena tidak ada dinding atau langit-langit, suara yang keras tidak dapat diredam.¹⁹

5. Teori-teori Bermain

a. Teori rekreasi

Teori berasal dari Schaller dan Lazarus, yang berpendapat bahwa permainan merupakan kesibukan untuk menenangkan pikiran atau beristirahat. Orang melakukan kesibukan lain bila ia telah bekerja,

¹⁹ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak PraSekolah* (Jakarta: rineka Cipta, 2000), hal. 112-119

bermaksud untuk mengganti kesibukan bekerja dengan kesibukan lain yang dapat memulihkan tenaganya kembali

b. Teori penglepasan

Teori ini berasal dari Herbert Spencer, yang menyatakan bahwa dalam diri anak terdapat kelebihan tenaga. Sewajarnya ia harus menggunakan tenaganya itu melalui kegiatan bermain, anak mengosongkan tenaga yang berlebihan di dalam dirinya. Dengan demikian dapat tercapai keseimbangan dalam dirinya. Teori penglepasan ini juga disebut teori kelebihan tenaga.

c. Teori aktivitas

Teori ini berasal dari Stanley Hall, berpendapat bahwa di dalam perkembangannya, anak melalui keseluruhan taraf kehidupan umat manusia.

d. Teori biologis

Teori ini berasal dari Karl Gross, dan dikembangkan oleh Maria Montessori (1870-1952). Permainan merupakan tugas biologis (hidup atau hayat), permainan merupakan latihan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan, juga dianggap sebagai latihan jiwa dan raga untuk kehidupan di masa yang akan datang.

Montessori menyebut permainan ini sebagai fungsi-fungsi. Fungsi-fungsi dilatih dengan cara berlari-lari, dengan cara berjingkat-jingkat, dan sebagainya. Perasaan senang dalam suasana bermain ini dapat

membantu dan mendorong untuk menimbulkan kekuatan-kekuatan yang dibutuhkan.

e. Teori psikologi dalam

Teori ini berasal dari Sigmund Freud dan Adler, Freud berpendapat permainan merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di daerah bawah sadar. Permainan merupakan bentuk pemuasan dari nafsu seksual yang terdapat di kompleks terdesak. Sedangkan menurut Adler, permainan merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di bawah alam sadar itu sumbernya dari nafsu berkuasa. Permainan merupakan usaha sadar untuk menutup-nutupi perasaan "harga diri kurang"

B. Pembahasan tentang Pendidikan Agama Islam

1. Definisi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan sama dengan istilah "pedagogie", artinya pendidikan (pedagogie) secara etimologi berasal dari bahasa Yunani, yang terdiri dari kata "*Pais*" yang artinya anak dan "*Again*" yang diterjemahkan membimbing, jadi pendidikan (*pedagogie*) yaitu bimbingan yang diberikan kepada anak.²⁰

²⁰ Abuh Ahmad dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan* (Jakarta, Rineka Cipta, 1991), hal.

Pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terciptanya kepribadian yang utama.²¹

Sedangkan pengertian pendidikan ditinjau secara devinitive diartikan oleh beberapa tokoh pendidikan antara lain:

Loge mendefinisikan pendidikan dalam arti luas yaitu bahwa pendidikan adalah "*life is education, and education is life*", akan berarti bahwa seluruh proses hidup dan kehidupan manusia itu adalah pendidikan.²²

Sedangkan dalam arti yang sempit, pendidikan hanya mempunyai fungsi terbatas yaitu memberikan dasar-dasar dan pandangan hidup kepada generasi yang sedang tumbuh, yaitu dalam prakteknya identik dengan pendidikan formal di sekolah dan dalam situasi dan kondisi serta lingkungan belajar yang serba terkontrol.²³

John Dewey memberikan pengertian pendidikan adalah suatu proses tanpa akhir, maka sejalan dengan sifat pendidikan secara universal ditetapkan perserikatan bangsa-bangsa sebagai "*life long education*" yaitu pendidikan sepanjang hayat.²⁴

Ki Hajar Dewantoro, tokoh pendidikan nasional merumuskan hakekat pendidikan nasional sebagai usaha orang tua bagi anak-anak dengan maksud untuk mendorong kemajuan hidupnya, dalam arti memperbaiki timbulnya kekuatan rohani dan jasmani yang ada pada anak.

²¹ Arief Armaai, "*Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Agama Islam*", (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 69

²² Zuhairini, dkk., "*Filsafat Pendidikan Islam*", (Jakarta: Bina Aksara, 1995), hal. 10

²³ Ibid. Hal. 11

²⁴ H.M. Arijen, "*Filsafat Pendidikan Islam*", (Jakarta: Bina Aksara, 1987), hal. 33

Pendidikan juga dimaksudkan untuk menuntut segala kekuatan yang ada agar masyarakat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang tertinggi-tingginya.²⁵

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat diambil pokok pikiran bahwa pendidikan haruslah mempunyai tujuan apa yang harus dicapai oleh individu untuk mengembangkan kemampuannya dan dapat mengembangkan dirinya sebagai warga masyarakat. Dengan demikian maka tujuan yang dapat dicapai haruslah tujuan yang terencana dan disengaja.

Definisi di atas menunjukkan pengertian pendidikan secara umum. Sedangkan pendidikan agama adalah usaha mengembangkan fitrah manusia dengan ajaran islam agar terwujud kehidupan aman yang makmur dan bahagia.²⁶

Zuhairini, dkk., mendefinisikan pendidikan agama adalah usaha untuk membimbing ke arah pertumbuhan kepribadian peserta didik secara sistematis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjalin kebahagiaan di dunia dan di akherat.²⁷

Menurut Abu Ahmadi, pendidikan agama adalah usaha-usaha secara sistematis dan berencana dalam membantu anak didik agar mereka dapat hidup layak, bahagia dan sejahtera sesuai dengan ajaran Islam.²⁸

²⁵ Zuhairini, dkk., 1993. Op. Cit. Hal. 9

²⁶ Syamsudin Zaini, *Prinsip-prinsip Dasar Pendidikan islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 1986), hal. 4

²⁷ Zuhairini, dkk., 1993. Op. Cit. Hal. 11

²⁸ Abu Amhadi, *Metodik Khusus Pendidikan Agama* (Bandung: CV Armico, 1986), hal.

Menurut Abdul Rahman Saleh, Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupaya membimbing dan usaha terhadap anak didik supaya kelak setelah selesai. Pendidikan dapat memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam serta menjadikan sebagai *way of life* (jalan hidup).²⁹

Sedangkan menurut Andayani, pendidikan Islam adalah usaha sadar yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama orang lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragamahingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.³⁰

Kesimpulan dari beberapa pengertian di atas bahwa yang dimaksud dengan pendidikan Islam adalah suatu rangkaian usaha yang dilakukan oleh pendidik dalam membantu memberikan bimbingan, tuntunan serta pengarahan kepada anak didik untuk mencapai kedewasaan, kepribadian yang sesuai dengan tuntutan agama Islam.

2. Dasar Pendidikan Agama Islam

Sebagai aktivitas yang bergerak dalam bidang pendidikan dan pembinaan kepribadian, tentunya pendidikan agama Islam memerlukan dasar/landasan kerja karena berguna untuk memberi arah bagi programnya. Pelaksanaan pendidikan agama Islam di sekolah mempunyai dasar yang

²⁹ Zuhairini, dkk., Loc. Cit.

³⁰ Abdul Majid dan Dian Andiyani, *Pendidikan Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hal. 130

kuat. Dasar tersebut menurut Zuhairini, dkk., dapat ditinjau dari beberapa segi, yaitu:

a. Dasar Hukum (Yuridis)

Yang dimaksud disini adalah dasar-dasar pelaksanaan pendidikan agama yang berasal dari perundang-undangan. Yang secara langsung dan tidak langsung dapat menjadi pegangan dalam pelaksanaan pendidikan agama, di sekolah-sekolah atau dilembaga-lembaga pendidikan formal di Indonesia. Adapun dasar yuridis formal tersebut berupa undang-undang dan peraturan-peraturan yang meliputi dasar ideal, dasar konstitusional, dan dasar operasional.

- 1). Dasar ideal, ialah falsafah negara: Pancasila, dimana sila yang pertama adalah Ketuhanan Yang Maha Esa.
- 2). Dasar konstitusional, ialah UUD 1945 yang tertuang dalam Bab XI pasal 29 ayat (1) dan (2), yang berbunyi:
 - a). Negara berdasar atas Ketuhanan Yang Maha Esa.
 - b). Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu.
- 3). Dasar operasional, ialah dasar yang secara langsung mengatur pelaksanaan pendidikan agama di sekolah-sekolah di Indonesia seperti yang disebutkan pada Tap. MPR No. IV/MPR/1973 yang kemudian dikokohkan kembali pada Tap. MPR No. IV/MPR/1978 jo. Ketetapan MPR No. II/MPR/1983 diperkuat oleh Tap. MPR No.

II/MPR/1988 dan Tap. MPR. No. II/MPR/1993 tentang Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN) yang pada pokoknya dinyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimasukkan ke dalam kurikulum di sekolah-sekolah, mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Universitas-Universitas Negeri.

b. Dasar Agama (Religius)

Yang dimaksud dengan dasar religius adalah dasar-dasar yang bersumber dari ajaran agama Islam yang tertera dalam ayat Al-Qur'an maupun Al-Hadits. Menurut ajaran Islam, bahwa pelaksanaan pendidikan agama adalah merupakan perintah dari Tuhan dan merupakan ibadah kepada-Nya.

Dalam Al-Qur'an banyak terdapat ayat-ayat yang menunjukkan adanya perintah tersebut, antara lain:

1). Surat An-Nahl ayat 125, yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِّ لَهُم بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan

dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”

2). Surat Ali Imron ayat 104, yang berbunyi:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

Artinya *”Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.”*

c. Dasar Social Psychologis

Psychologis adalah dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat. Hal ini didasarkan bahwa dalam hidupnya, manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dihadapkan pada hal-hal yang membuat hatinya tidak tenang dan tidak tenteram sehingga memerlukan adanya pegangan hidup.

Setiap manusia di dalam hidupnya di dunia ini, selalu membutuhkan adanya suatu pegangan hidup yang disebut agama. Mereka merasakan bahwa di dalam jiwanya ada suatu perasaan yang mengakui adanya Dzat Yang Maha Kuasa, tempat mereka berlindung dan tempat mereka memohon pertolongan-Nya. Hal semacam ini terjadi pada masyarakat yang sudah modern. Mereka akan merasa tenang dan tenteram hatinya

kalau mereka dapat mendekat dan mengabdikan kepada Dzat Yang Maha Kuasa.

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa untuk membuat hati tenang dan tenteram ialah dengan jalan mendekatkan diri kepada Tuhan. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT., dalam surat Al-Ra'ad ayat 28, yang berbunyi:

الَّذِينَ ءَامَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ

Artinya: *”(yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka manjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, Hanya dengan mengingati Allah-lah hati menjadi tenteram.”*

Itulah sebabnya, bagi orang muslim diperlukan adanya Pendidikan Agama Islam, agar dapat mengarahkan fitrah mereka ke arah yang benar, sehingga mereka akan dapat mengabdikan dan beribadah sesuai dengan ajaran Islam.

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan merupakan usaha yang dilaksanakan secara sadar dan jelas memiliki tujuan. Tujuan pendidikan merupakan faktor yang sangat penting, karena merupakan arah yang hendak dituju oleh pendidikan itu sendiri termasuk juga tujuan pendidikan agama yang merupakan tujuan pendidikan sehingga diharapkan dalam penerapannya ia tidak kehilangan arah dan pijakan.

Muhaimin mengemukakan tujuan pendidikan Agama Islam adalah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT., serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan benegara.³¹

Menurut Arifin tujuan pendidikan agama Islam adalah mewujudkan nilai-nilai Islam dalam pribadi manusia didik yang diikhtikan oleh pendidik muslim melalui proses terminal pada hasil (produk) yang berkepribadian Islam yang beriman, bertakwa, dan berilmu pengetahuan yang sanggup mengembangkandirinya menjadi hamba Allah yang ta'at.³²

Sedangkan Arief memberikan inti dari tujuan pendidikan Islam yang terfokus kepada:

- a. terbentuknya kesadaran terhadap hakekat dirinya sebagai manusia hamba Allah yang diwajibkan menyembah kepadanya. (Q.S. Adz Dzaariyat: 56, Q.S. Al-An'am: 163). Melalui kesadaran ini pada akhirnya ia akan berusaha agar potensi dasar keagamaan (*fitrah*) yang ia miliki dapat terjaga kesuciannya sampai akhir hayatnya. Sehingga ia hidup dalam keadaan beriman dan meninggal juga dalam keadaan beriman (muslim). (QS. Ali Imron: 102, Ar-Ruum: 30)
- b. terbentuknya kesadaran akan fungsi dan tugasnya sebagai khalifah Allah di muka bumi dan selanjutnya dapat ia wujudkan dalam kehidupan sehari-hari (Al-Baqorah:30, Shaad:26). Melalui kesadaran ini seseorang

³¹ Muhaimin, *Paradikma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 78

³² Arifin, 2006. Op. Cit. Hal. 54-55

akan termotivasi untuk mengembangkan potensi yang ia memiliki, meningkatkan sumber daya manusia, mengelola lingkungan dengan baik, dan lain-lain. Sehingga pada akhirnya ia akan mampu memimpin diri dan keluarganya (At-Tamrin:6), masyarakat dan alam sekitarnya (Shaad: 28)

Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada dasarnya pendidikan agama Islam itu bertujuan untuk membentuk perilaku anak didik melalui bimbingan, asuhan, atau memberi motivasi supaya menjadi muslim sejati, beriman dan bertakwa serta berakhlak mulia dan memiliki ilmu pengetahuan.

Dengan pendidikan agama Islam dapat menjadi anggota masyarakat yang mandiri, mengabdikan kepada Allah, berjuang untuk kepentingan bangsa, negara, dan agama. Sehingga dapat menjalankan fungsi dan tugasnya sebagai khalifah di muka bumi.

4. Fungsi Pendidikan Agama Islam

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. dalam lingkungan keluarga.
- b. Penanaman nilai umat, yaitu sebagai pedoman hidup, mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- c. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.

- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahan dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungan atau budayanya yang adat membahayakan dirinya menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- f. Pengajaran, yaitu tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nir-nyata) sistem dan fungsionalnya.
- g. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.³³

B. Peranan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama

Islam.

Bermain adalah aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda di sekitarnya dengan senang. Bermain merupakan kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan terbina secara alamiah.

Anak melakukan proses belajar melalui pengalaman hidupnya. Pengalaman yang menarik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangan anak. Sebaliknya anak belajar dari segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar anak yang semacam itu, berjalan lebih efektif apabila anak berada dalam kondisi senang dan bahagia. Sebaliknya

³³ Abdul Majid dan Dian Andiyani, 2004. Op. Cit. Hal. 132-136

proses belajar anak yang dipaksakan atau diterima anak dalam suasana takut, cemas, was-was dan perasaan lain yang tidak nyaman, maka tidak akan mampu memberikan hasil yang optimal.

Anak pada masa kanak-kanak mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan materi Pendidikan Agama Islam tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan senang dan kegiatan belajar mengajar akan dapat terlaksana dengan baik sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Pendidikan Agama Islam merupakan pedoman bagi umat manusia menuju kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Dengan metode bermain, materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat membuat anak didik termotivasi untuk giat belajar. Anak didik senang dalam mengikuti kegiatan belajar tanpa adanya tekanan dari luar, dan jauh dari perasaan was-was. Sehingga apa yang mereka dapat dari belajar Pendidikan Agama Islam dapat mereka cerminkan dalam kehidupan sehari-hari.

Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik.³⁴

³⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik: dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal, 67)

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.³⁵

A. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mendalam tentang penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan dari latar belakang yang alami (*natural setting*) sebagai sumber data langsung. Pemaknaan terhadap data tersebut hanya dapat dilaksanakan apabila diperoleh kedalaman atas faktor yang diperoleh. Penelitian ini diharapkan dapat menemukan sekaligus mendeskripsikan data secara menyeluruh dan utuh mengenai penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu membangun teori secara induktif dari abstraksi-abstraksi yang dikumpulkan tentang penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dan penelitian ini langsung dilaksanakan di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang yang merupakan salah satu sekolah yang vavorid dan unggulan yang ada di Malang.

³⁵ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV. Alfa Beta, 2005), hal. 62-63

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang hasilnya berupa data deskriptif berupa kata-kata tertulis/lisan dari orang-orang atau perilaku-perilaku yang diamati, penelitian ini diarahkan pada latar belakang individual tersebut secara holistik (utuh).³⁶

Membicarakan penelitian kualitatif berarti membicarakan sebuah metodologi penelitian yang di dalamnya mencakup pandangan-pandangan filsafat mengenai *disciplined inquiry* dan mengrealitas dari objek yang distudi dalam ilmu-ilmu sosial dan tingkah laku, bukan sekilas membicarakan metode penelitian yang sifatnya lebih teknis kemetodean dalam pelaksanaan penelitian.³⁷

Dalam hal ini Sukmadinata menjelaskan penelitian kualitatif (*Qualitatif research*) sebagai suatu penelitian yang ditujukan untuk mendasarkan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi, pikiran-pikiran orang secara individu maupun kelompok. Beberapa deskripsi tersebut digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang menuju pada kesimpulan.³⁸

Berdasarkan uraian di atas, pendekatan kualitatif dapat menghasilkan data deskriptif tentang penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, serta mendeskripsikan apakah terdapat faktor pendukung dan penghambat

³⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 4

³⁷ Sanapiah Faisal, *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar dan Aplikasi* (Malang: IKIP, 1990), hal. 1

³⁸ Nana Syaodih Sukmaninata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 60

di dalam penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

2. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif peneliti wajib hadir di lapangan, karena peneliti merupakan instrumen penelitian utama yang memang harus hadir sendiri secara langsung di lapangan untuk mengumpulkan data. Dalam memasuki lapangan peneliti harus bersikap hati-hati, terutama dengan informasi kunci agar tercipta suasana yang mendukung keberhasilan dalam mengumpulkan data.

Peneliti kualitatif harus menyadari bahwa dirinya merupakan perencana, pelaksana pengumpul data, penganalisis data, karena itu peneliti harus bisa menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi di lapangan. Hubungan baik antar peneliti dengan penelitian baik sebelum, selama dan sesudah memasuki lapangan merupakan kunci utama keberhasilan dalam mengumpulkan data. Hubungan yang baik akan saling dapat menjalin kepercayaan yang tinggi akan dapat membatu proses penelitian, sehingga data yang digunakan dapat diperoleh dengan mudah dan lengkap. Peneliti harus menghindari kesan-kesan yang merugikan informan, kehadiran dan keterlibatan peneliti di lapangan harus diketahui secara terbuka oleh subjek penelitian.

Kehadiran peneliti kualitatif berkaitan erat dengan sifat unik dari realitas sosial dunia tingkah laku manusia itu sendiri. Keunikannya bersumber dari hakekat individu manusia sebagai makhluk psikis, sosial,

dan budaya yang mengaitkan makna dan interpretasi dalam bersikap dan dan bertingkah laku, makna dan interpretasi itu sendiri dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan budaya.³⁹

Pada penelitian kualitatif kehadiran peneliti sangat diperlukan sebagai instrumen utama. Yang mana peneliti bertindak, mengumpulkan data, menganalisis data, dan sebagai pelapor hasil dari penelitian. Kehadiran dari pada peneliti tersebut sudah diketahui oleh kepala Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang dan semua civitas yang ada dalam sekolah tersebut.

Kehadiran peneliti di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang sebagai pengamat, sedangkan civitas akademika yang ada dalam lembaga atau sekolah tersebut yang terdiri dari kepala Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, dewan guru Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, dan siswa Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang merupakan subjek yang diteliti.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III A Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, dengan tujuan mengetahui bagaimana Penerapan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga nantinya dengan adanya penelitian tersebut dapat meningkatkan pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Alam Bilingual

³⁹ Sanapiah Faisal, *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar dan Aplikasi* (Malang: IKIP, 1990), hal. 2

Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang. Serta dengan adanya penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang diharapkan mampu memiliki sikap pribadi yang edukatif, intelektual, profesional, sehingga berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Merujuk pada fenomena yang terjadi, dimana banyak sekali lulusan yang kurang berkualitas, lulusan yang tidak mampu bersaing sehat di masyarakat karena mereka didik oleh guru yang kurang berkualitas. Berkenaan dengan hal tersebutlah penelitian ini dilakukan dimana siswa akan benar-benar didik oleh guru yang berkualitas sehingga mereka mampu menghadapi tantangan zaman dimasa yang akan datang.

Peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di lokasi Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, karena sekolah ini termasuk sekolah vavorit yang menjadi sorotan para khalayak dan khususnya para orang tua yang ingin putra-putrinya memperoleh pendidikan yang terbaik.

Sekolah ini mempunyai banyak prestasi yang diperoleh siswa baik dalam bidang akademis maupun non akademis. Selain itu, alasan peneliti memilih lokasi ini karena dengan alasan bahwa sekolah ini unggul dalam membentuk siswa-siswinya menjadi siswa-siswi yang berperilaku untuk berprestasi, memiliki pola pikir kritis dan kreatif.

4. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian menurut Suharsimi Arikunto adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.⁴⁰ Jadi sumber data ini menunjukkan asal informasi. Data ini diperoleh dari sumber data yang tepat. Jika sumber data tidak tepat, maka mengakibatkan data yang terkumpul tidak relevan dengan masalah yang diselidiki. Artinya data itu harus bertalian, berkaitan, mengena dan tepat.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.⁴¹ Data utama dalam penelitian ini adalah berupa catatan lapangan. Informasi digali dari sumber data lain yaitu dengan wawancara secara mendalam dengan pihak-pihak terkait dan informan kunci. Data utama lainnya adalah catatan-catatan lapangan sebagai hasil observasi.

Jadi dapat dikatakan sumber data merupakan asal dari pada informasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah Kepala/Wakil Kepala Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, Dewan Guru Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, dan Siswa Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang. Sedangkan sumber data yang diambil sesuai dengan penelitian ini dibagi menjadi:

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002, hal. 107

⁴¹ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 157

a. Data Primer

Yaitu data yang didapat secara langsung dari subjek yang diteliti pada saat penelitian dilakukan. Data primer juga merupakan sumber-sumber dasar yang merupakan bukti atau saksi utama dari kejadian yang lalu. Data primer juga dapat diperoleh dalam bentuk verbal atau kata-kata serta ucapan lisan dan perilaku dari subjek (informan). Data primer dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan Penerapan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang dalam bentuk data lisan, berupa keterangan dari informan, responden terpercaya yang diperoleh dari teknik wawancara. Diantaranya:

- a). Kepala/Wakil Kepala Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang
- b). Dewan Guru Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang
- c). Siswa Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

Selain itu peneliti juga melaksanakan pengamatan (observasi) mengenai kondisi Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, keberadaan Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, fasilitas yang ada dalam mengembangkan pendidikan, kondisi kepala sekolah, guru yang mengajar, para

karyawan, serta keadaan siswa Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

b. Data Skunder

Yaitu data yang dimaksudkan untuk melengkapi data primer dari kegiatan penelitian, berupa catatan adanya peristiwa ataupun catatan yang 'jaraknya' telah jauh dari sumber orisinal. Sumber data sekunder juga dapat diartikan sumber dalam bahan bacaan. Maksudnya, data yang digunakan untuk melengkapi data primer yang tidak diperoleh secara langsung dari kegiatan penelitian. Data ini biasanya dalam bentuk surat-surat pribadi, buku harian, notula rapat perkumpulan, sampai dokumen resmi dari instansi pemerintah. Data skunder dalam penelitian ini adalah:

- a). Dokumenter, berupa arsip dari Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang diantaranya Visi dan Misi, laporan hasil belajar siswa, catatan dari pihak BK (bimbingan dan konseling), dan berbagai dokumen lain, serta benda-benda yang dapat digunakan sebagai pelengkap dalam laporan penelitian ini seperti foto-foto, gambar-gambar, rekaman-rekaman yang berhubungan dengan aktualisasi Penerapan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
- b). Kepustakaan, berupa buku-buku yang bisa melengkapi dan memperjelas data dalam penelitian tentang Penerapan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan adanya kedua sumber data tersebut, diharapkan peneliti dapat mendeskripsikan tentang Penerapan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi sebuah penelitian sehingga data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan judul yang ditentukan. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan setandar untuk memperoleh data yang diperlukan.⁴²

Dalam pengumpulan data, yang pertama harus diketahui adalah macam data yang akan dikumpulkan atau objek penelitiannya, darimana atau dimana objek tersebut dapat diperoleh dengan kata lain dimana sumber datanya.

Lebih lanjut diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto bahwa untuk menentukan bagaimana cara diperoleh data-data mengenai variable-variabel tersebut, di dalam kegiatan penelitian, cara memperoleh data ini dikenal sebagai metode pengumpulan data.⁴³

Teknik pengumpulan data sebagaimana yang dijelaskan oleh Sugiono bahwa teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi

⁴² Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988). hal. 175

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). hal. 126

(pengamatan), wawancara, kuisioner (angket), dokumentasi dan gabungan dari keempatnya.⁴⁴

Berdasarkan hal tersebut di atas, agar data yang diperoleh dalam penelitian ini benar-benar data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan, maka teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah:

a. Metode Observasi.

Observasi adalah metode yang menggunakan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki.⁴⁵

Dilihat dari hubungan antara observasi dan observan, Sukandarrumidi membedakannya menjadi:

- Observasi partisipan, dimana observan terlibat langsung dan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subjek yang diamati. Selama peneliti terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subjek, ia harus tetap waspada untuk tetap mengamati kemunculan tingkah laku tertentu.
- Observasi non partisipan, dimana peneliti berada di luar subjek yang diamati dan tidak ikut erta dalam kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Dengan demikian peneliti akan lebih leluasa mengamati kemunculan tingkah laku yang terjadi.

⁴⁴ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2005). Hal. 62-63

⁴⁵ Sutrisno Hadi, (1990), hal. 136

- Observasi sistematis (observasi berkerangka). Dalam hal ini peneliti telah membuat kerangka yang memuat faktor-faktor yang telah diatur terlebih dahulu.

Akan tetapi kendala-kendala yang mungkin dihadapi oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup yang lebih sempit, kesempatan/waktu yang sangat pendek.
2. Memerlukan observer banyak, dengan tugas khusus.
3. Mempergunakan alat pencatat mekanik (tustel, tape rekorder, video kamera)

Berkaitan dengan skripsi ini, peneliti melakukan kegiatan observasi dengan cara observasi non partisipan. Dimana peneliti ikut mengamati secara langsung beberapa kegiatan yang dilakukan siswa di lingkungan sekolah tetapi tidak ikut ambil bagian dalam kegiatan tersebut.

b. Metode Wawancara.

Wawancara yang sering disebut dengan interview atau kuisisioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara.⁴⁶

Sukandarumidi mengungkapkan bahwa wawancara adalah proses tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadapan secara

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). hal. 132

fisik, yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengar dengan telinga sendiri dari suaranya.⁴⁷

Mulyana mengemukakan bahwa wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.⁴⁸

Berdasarkan pernyataan di atas, maka wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data.⁴⁹

Ada beberapa jenis wawancara, bila ditinjau dari segi pelaksanaannya maka dibedakan atas:

- Wawancara bebas, dimana pewawancara bebas menanyakan apa saja yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.
- Wawancara terpimpin, yaitu wawancara yang dilakukan dimana pewawancara membawa sederetan pertanyaan secara lengkap dan terperinci.
- Wawancara bebas terpimpin, yaitu kombinasi antara wawancara bebas dan wawancara terpimpin.⁵⁰

⁴⁷ Sukandarumidi, (2004), hal. 88

⁴⁸ Dedy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), hal. 180

⁴⁹ Moh. Ali, op. cit., hlm. 64

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). hal. 132-133

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara bebas terpimpin, dimana peneliti membawa sederetan pertanyaan dan juga menanyakan hal-hal lain yang terkait dengan penjelasan yang telah didapatkan oleh subjek peneliti. Sumber data dalam penelitian ini adalah Kepala/Wakil Kepala Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, Dewan Guru Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, dan Siswa Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

c. Metode Dokumentasi.

Metode dokumentasi adalah metode mencari data mengenai hal-hal yang variabelnya berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan lain sebagainya.⁵¹

Adapun maksud dari memilih metode ini digunakan adalah untuk memudahkan dalam memilih data yang sifatnya documenter dan melengkapi metode-metode lain yang peneliti gunakan.

Dari rujukan di atas, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis arsip tertulis yang dimiliki oleh Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, seperti Visi dan Misi, laporan hasil belajar siswa, catatan dari pihak BK (bimbingan dan konseling), dan berbagai dokumen lain yang dapat digunakan dalam laporan penelitian ini.

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). hal., hal. 206

6. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Selanjutnya untuk meningkatkan pemahaman, analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.⁵²

Melengkapi pendapat di atas, Patton menjelaskan bahwa analisis data merupakan suatu proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan urutan dasar.⁵³ Analisis data merupakan salah satu langkah penting dalam rangka memperoleh temuan-temuan hasil penelitian.⁵⁴ Dari beberapa pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa analisis data dilakukan untuk mengetahui mana data yang diperlukan dan mana data yang tidak diperlukan sehingga hasil penelitian benar-benar akurat dan bisa dipertanggung jawabkan.

Untuk menganalisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, maka penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak menggunakan prosedur statistik. Data kualitatif tidak di analisis dengan angka-angka melainkan dalam bentuk kata-kata, kalimat-kalimat atau paragraf-paragraf yang dinyatakan dalam

⁵² Muhajirin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1989), hal.?

⁵³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 103

⁵⁴ Moh. Ali, *Strategi Penelitian Pendidikan*, Angkasa Raya, Bandung, 1993, hal. 91

narasi yang bersifat deskriptif. Maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif.

Penerapan teknik analisis deskriptif menurut Miles dan Huberman dilaksanakan melalui tiga alur kegiatan yang merupakan satu kesatuan (saling berkaitan) yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan. Ke tiga cara tersebut merupakan alur kegiatan analisis yang memungkinkan data menjadi bermakna.

1. Reduksi Data.

Reduksi data adalah suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, mengabstrakan dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan tertulis lapangan. Dengan demikian reduksi berlangsung terus menerus selama penelitian kualitatif dilaksanakan. Pada awal dan selama pengumpulan data, peneliti sudah harus membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, membuat gugus-gugus dan menulis memo. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi. Contoh reduksi data ini adalah setelah penulis mendapatkan data dari hasil wawancara dan dokumentasi dari Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang seperti data keadaan sekolah, keadaan siswa, sarana dan prasarana, penulis menyederhanakan menjadi catatan/deskriptif data.

2. Penyajian data.

Penyajian data adalah menyusun informasi yang kompleks ke dalam suatu bentuk yang sistematis, sehingga menjadi lebih selektif dan sederhana, serta dapat dipahami maknanya. Penyajian data dimaksud untuk memperoleh pola-pola yang bermakna, serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.⁵⁵

3. Kesimpulan/Verifikasi.

Sejak semula pengumpulan data, peneliti berusaha mencari makna dari data yang diperoleh. Untuk makna tersebut, peneliti mencari pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, sebab akibat, proporsi dan sebagainya. Dari data yang diperoleh, peneliti mencoba mengambil kesimpulan. Mula-mula kesimpulan kabur dan belum jelas, tetapi lama kelamaan semakin jelas karena data yang diperoleh semakin banyak dan mendukung. Selanjutnya verifikasi dapat dilaksanakan dengan singkat yaitu dengan cara mengumpulkan data baru.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan satu sama lain dan dapat dilaksanakan pada saat sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data.

⁵⁵ Miles dan Huberman, Am., *Analisa Data Kualitatif* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1992), hal. 62

7. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data merupakan hal yang penting dalam penelitian, sebab dalam melakukan pemeriksaan terhadap keabsahan data secara cermat dengan berbagai macam teknik yang ada diharapkan hasil penelitian benar-benar ilmiah dan dapat dipertanggung jawabkan. Untuk memperoleh keabsahan data dilakukan uji kredibilitas, dengan tujuan untuk membuktikan sejauh mana suatu data penelitian yang diperoleh mengandung kebenaran sehingga dapat dipercaya.⁵⁶

Dalam penelitian ini pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data tersebut.

Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Triangulasi sumber data ditempuh dengan cara membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber data atau informan yang berbeda. Dengan prosedur tersebut dapat dilakukan bahwa untuk mengecek keabsahan suatu temuan, peneliti selalu menanyakan kembali data penting yang telah diperoleh dari seorang informan lain yang dianggap juga mengetahui data tersebut. Misalnya data yang diperoleh dari kepala sekolah tentang perencanaan materi pelajaran ditanyakan kembali kepada guru/pendidik. Sedangkan triangulasi metode

⁵⁶ Nasution, s., *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif* (Bandung: Tarsito, 1988), hal.

dilakukan dengan mengecek kebenaran data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data yang berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha membuktikan data hasil wawancara dengan observasi dan dokumentasi.

Maka dalam penelitian, teknik triangulasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh dari lapangan atau yang disebut data primer dengan data sekunder yang didapat dari beberapa dokumen-dokumen mengenai metode pembelajaran serta referensi buku-buku yang membahas hal yang sama. Teknik ini berguna untuk mengetahui aktualisasi penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang.

8. Tahap-tahap penelitian

Yang dimaksud dengan tahap-tahap penelitian ialah langkah-langkah atau cara-cara penulis mengadakan penelitian untuk mencari data. Menurut Moleong, tahapan penelitian dibagi menjadi tiga, yaitu tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data. Demikian juga dalam penelitian Penerapan Metode Bermain pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, peneliti juga menggunakan tiga tahapan yaitu tahap pra lapangan, tahap lapangan dan tahap analisis data.

1. Tahap Pra Lapangan

Pada tahap ini peneliti gunakan untuk menjajaki lokasi Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, untuk mendapatkan gambaran umum tentang lokasi penelitian. Peneliti pada

tahab ini juga menggali informasi yang mencuat atau fenomena yang menarik yang terjadi di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang. Selanjutnya peneliti menentukan dan menyusun langkah-langkah penelitian, menentukan rancangan penelitian, lokasi penelitian, mengurus surat izin penelitian, penjajakan kondisi lokasi serta menentukan informan sekaligus mempersiapkan perlengkapan penelitian.

2. Tahap Lapangan

Tahab ini peneliti gunakan untuk fokus penelitian yang biasa disebut dengan pekerjaan lapangan. Adapun pada tahab ini adalah memahami fenomena secara mendalam, memasuki lapangan serta menggali data secara akurat.

3. Tahap Analisis Data

Tahab ketiga adalah analisis data, pada tahab ini peneliti melakukan pengecekan dan pemeriksaan keabsahan data dari informasi atau subjek studi maupun dokumentasi untuk membuktikan keabsahan data yang peneliti kumpulkan. Dengan terkumpulnya data secara valid selanjutnya diadakan analisis data untuk mengemukakan hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah berdirinya Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

Sekolah Dasar Islam Surya Buana didirikan pada tahun 2002 dalam rangka mengembangkan spiritual, keagungan akhlak, dan kekuatan intelektual. Sekolah Dasar Islam Surya Buana bernaung di bawah Yayasan Bahana Cita Persada yang sebelumnya di yayasan ini sudah berdiri Pondok Pesantren dan MTs Surya Buana. Nama Surya Buana terdiri dari dua suku kata, yaitu Surya yang berarti “matahari” dalam Muhammadiyah, sedangkan Buana artinya “bumi” dalam Nahdlotul Ulama (NU). Lembaga Surya Buana bukan berarti mengajarkan ke-Muhammadiyah-an atau ke-NU-an tetapi agar para siswanya kelak menjadi orang Islam yang kaffah.

Pada awal pendirian Sekolah Dasar Islam Surya Buana masih bergabung dengan MTs. Surya Buana. Setelah kelas tiga tempatnya tidak cukup atau kurang memadai sehingga Sekolah Dasar Islam Surya Buana pindah di kampus dua yang kondisinya pada saat itu masih sangat sederhana. Bangunannya terbuat dari bambu, dan belum terdapat meja atau kursi sehingga siswa-siswinya pada waktu mengikuti kegiatan belajar mengajar hanya duduk lesehan. Tidak jauh dari tempat tersebut terdapat kolam untuk memelihara ikan, di tempat ini juga dipelihara angsa, ayam mutiara, dan kelinci. Di sepanjang perbatasan terbentang jaring. Hal ini bertujuan agar memungkinkan belajar yang santai. Dengan kondisi seperti

itulah sehingga Sekolah Dasar Islam ini diberi nama Sekolah Alam Surya Buana.

Tahun demi tahun Sekolah Dasar Islam Surya Buana mengalami perkembangan yang begitu pesat. Baik perkembangan siswa maupun perkembangan bangunan sekolah tempat peserta didik belajar. Dulu siswanya hanya empat orang dengan dua orang pengajar, sekarang sudah tiga ratus enam puluh siswa dengan dua puluh orang pengajar. Serta bangunannya sudah bergedung dua lantai, dan bahkan sekarang sedang proses penyelesaian lantai tiga.

Di Sekolah Dasar Islam Surya Buana ini setiap kelas dipandu oleh dua orang guru. Dan di dalam berkomunikasi sehari-hari dibiasakan menggunakan bahasa Inggris dan bahasa Arab. Sehingga nama Sekolah Dasar Islam ini menjadi Sekolah Alam Bilingual Surya Buana yang bertujuan agar setelah lulus dari sekolah siswa sudah mampu untuk berkomunikasi secara aktif menggunakan bahasa Inggris serta bahasa Arab. Meskipun dengan fasilitas yang masih sangat terbatas namun perkembangan prestasi peserta didik baik prestasi akademik maupun non akademik berkembang sangat pesat.

Bahana Cita Persada sendiri memiliki arti bahwa cita-cita manusia harus membahana (tinggi) sampai dapat diraih dengan usaha-usaha yang dilakukannya. Semua itu tidak lepas dari perjuangan para pendiri Sekolah Alam Bilingual Surya Buana yang memiliki kemampuan

kepemimpinannya sudah tidak diragukan lagi. Berikut disajikan pendiri Sekolah Alam Bilingual Surya Buana serta pengalaman memimpinya.

TABEL 4.1

DAFTAR PENDIRI SEKOLAH DASAR ISLAM SURYA BUANA

No.	Nama	Pengalaman Kepemimpinan
1.	Drs. H. Abdul Djalil Zuhri, M.Ag.	Mantan Kepala MIN. I Malang Jl. Bandung (1986-1994).
		Mantan Kepala MTs. N Malang I Jl. Bandung (1994-2000).
		Mantan Kepala MAN. Malang III Jl. Bandung (2000-2005).
		Pemimpin Sekolah Alam Bilingual Surya Buana (2005-sekarang).
2.	DR. Subanji, S.Pd., M.Si.	Dosen Matematika Universitas Negeri Malang (UM).
3.	Dra. Hj. Sri Istuti Mamik, M.Ag.	Kepala MTs. N Malang Jl. Bandung.
4.	dr. Elvin Fajrul Jaya Saputra.	Direktur Biofarma di Bandung.

2. Visi dan Misi Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

a. Visi Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

Unggul dalam Prestasi, Terdepan dalam Inovasi, Maju dalam Kreasi,
dan Berwawasan Lingkungan.

b. Misi Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

1. Membentuk perilaku berprestasi, pola pikir kritis dan kreatif pada siswa.

2. Mengemabngkan pola pembelajaran inovatif dan tradisi berfikir ilmiah didasari oleh kemantapan penghayatan dan pengamalan nilai-nilai agama Islam.
3. Menumbuhkembangkan sikap disiplin dan bertanggung jawab serta penghayatan dan pengamalan nilai-nilai agama Islam.
4. Membiasakan hidup bersih dan sehat.

3. Sarana dan Prasarana di Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

TABEL 4.2

SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH DASAR ISLAM SURYA BUANA

No.	Nama	Jumlah	Keterangan
1.	Meja Guru	8	Baik
2.	Kursi Guru	12	Baik
3.	Kursi Murid (kayu)	63	Baik
4.	Kursi Murid (plastik)	124	Baik
5.	Papan tulis	13	Baik
6.	Papan Pengumuman	1	Baik
7.	TV	9	Baik
8.	DVD	8	Baik
9.	Karpet	30	Baik
10.	Mukena	5	Baik
11.	Ruang kelas	9	Baik

12.	Tempat Sepatu/Sandal	9	Baik
13.	Komputer	1	Baik
14.	Perpustakaan	1	Baik
15.	Ruang ibadah	1	Baik
16.	Tempat wudu	2	Baik
17.	Ruang bermain	5	Baik
18.	Ruang Kesenian	1	Baik
18.	Kamar mandi (WC)	3	Baik

4. Sistem Belajar dan Mengajar di Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

Beberapa sistem mengajar di Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang yang sekaligus menjadi keunggulan di Sekolah Dasar Islam ini adalah sebagai berikut:

- a. Penerapan Muhasabah.
- b. Pembiasaan menggunakan bahasa Arab dan Inggris.
- c. Penerapan *"my playing is my learning and my learning is my playing"*.
- d. Tenaga mengajar profesional yang menguasai bahasa Inggris dan bahasa Arab.
- e. Sistem kelas kecil.
- f. Raport bulanan.
- g. Satu kelas dipandu oleh dua orang guru.
- h. Tiap kelas dilengkapi dengan fasilitas TV dan VCD.

- i. Pembiasaan sholat dhuha. Pembiasaan mengaji setiap hari.
- j. Menanamkan nilai Islam sejak dini merupakan tonggak pembentukan akhlakul karimah.
- k. Pembiasaan hidup secara Islami merupakan keselamatan dunia akherat.

5. Prinsip dasar pendidikan yang dikembangkan

- a. Sekolah adalah rumah bagi anak.
- b. Guru adalah orang tua bagi anak di sekolah.
- c. Anak adalah individu yang unik, karena itu dikembangkan pelayanan pendidikan secara individual.
- d. Kebahagiaan anak merupakan landasan seluruh program.
- e. Kesabaran, keikhlasan, perencanaan dan metode adalah kunci keberhasilan pengembangan anak.

6. Perkembangan Siswa di Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

Drs. H. Abdul Djalil Z., M. Ag. adalah salah satu perintis dan pengembang Sekolah Alam Bilingual yang mulai akti secara penuh memimpin di Surya Buana mulai tahun 2005 yakni setelah purna tugas di sekolah negeri. Sebelumnya kepemimpinan di Surya Buana dirangkap dengan mengelola MTs Negeri Malang I dan MA. Negeri Malang III. Dalam waktu yang relatif singkat (tujuh tahun), perkembangan Sekolah Dasar Islam Surya Buana relatif pesat.

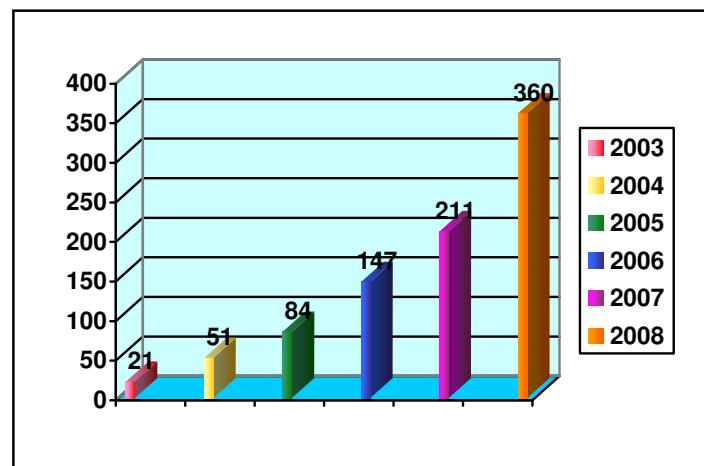
Adapun perkembangan Sekolah Dasar Islam Surya Buana ini adalah sebagai berikut:

a. Perkembangan peserta didik.

Peserta didik Sekolah Alam Bilingual ini dari tahun-ketahun mengalami perkembangan yang sangat pesat sebagaimana dapat dilihat pada gambar perkembangan peserta didik berikut ini:

GAMBAR 4.1

PERKEMBANGAN SISWA SEKOLAH ALAM BILINGUAL
SEKOLAH DASAR ISLAM SURYA BUANA MALANG
DARI TAHUN 2003 SAMPAI TAHUN 2008



b. Perkembangan prestasi

Meskipun fasilitas masih sangat terbatas namun perkembangan prestasi (baik prestasi akademik maupun non akademik) berkembang sangat pesat. Perkembangan prestasi yang pernah dicapai pada tahun 2008 adalah:

TABEL 4.3
PRESTASI SEKOLAH ALAM BILINGUAL SEKOLAH DASAR ISLAM
SURYA BUANA PADA TAHUN 2008

No.	Jenis Prestasi	Tingkat	Juara
1.	Cerdas Cermat Bahasa Inggris	Kab. Malang	1
2.	Cerdas Cermat Mata Pelajaran	Kab. Malang	1
3.	Hand Made	Kab. Malang	1 & 3
4.	Puisi Bahasa Inggris	Kab. Malang	2
5.	Cipta Puisi Balada	Kec. Dinoyo	Harapan 1
6.	Tim Paduan Suara	Kec. Dinoyo	3
7.	Puisi	Kec. Dinoyo	2
8.	Tim Samproh	Kec. Dinoyo	Harapan 2

B. Penyajian Data

7. Kondisi siswa Sekolah Alam Bilingual sekolah dasar islam

Surya Buana Malang dalam mengikuti kegiatan belajar

Sebelum peneliti menyajikan tentang penerapan metode bermain pada materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang, penting bagi peneliti untuk menyajikan terlebih dahulu tentang kondisi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kegiatan belajar mengajar adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam kegiatan

belajar mengajar. Semua komponen pengajaran akan berproses di dalamnya. Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang pertama harus diperhatikan adalah anak didik. Karena, kegiatan belajar mengajar tentu tidak akan dapat tercapai jika anak didik berada pada kondisi yang tidak memungkinkan atau kurang kondusif untuk melakukan kegiatan belajar.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam memahami anak didik menurut Ibu Novi Eka Sulistyawati, S. Pd. selaku guru bidang studi Pendidikan Agama Islam diperoleh keterangan bahwa:

”Di dalam memahami peserta didik yaitu dengan melakukan pengamatan di dalam kelas dan menggunakan pendekatan-pendekatan secara individual”⁵⁷

Dengan demikian maka seorang guru mengetahui kondisi baik fisik maupun mental peserta didik dimana mereka siap untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Novi selaku guru bidang studi Pendidikan Agama Islam mengenai kondisi siswa di dalam mengikuti kegiatan belajar diperoleh keterangan bahwa:

”Kondisi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar selalu gembira, ramai, ya... senang sekali, siswa cepat faham dengan materi yang diajarkan, karena selama kegiatan belajar berlangsung guru harus inovatif dan tidak menggunakan metode yang monoton saja, yaitu metode ceramah, guru harus bisa menggunakan metode yang variatif atau dengan permainan-permainan sehingga tidak ada siswa yang bosan dalam mengikuti kegiatan belajar dan tidak ada siswa mengantuk di dalam kelas”.

⁵⁷ Wawancara guru mata pelajaran *Pendidikan Agama Islam* (PAI) Ibu Novi Eka Sulistyawati, S. Pd., (Maret 2009, jam 09.00-10.00. di ruang guru).

Pernyataan Bu Novi sama dengan yang dinyatakan oleh Bapak Abdul Djalil selaku kepala Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang beliau mengatakan bahwa:

”Dalam mengikuti kegiatan belajar siswa selalu bersemangat, tidak ada yang mengantuk, karena pada jam sebelas siang selalu diputarkan lagu-lagu edukatif atau lagu-lagu religius, sehingga anak-anak tidak jadi mengantuk”.

Hal yang sama diutarakan oleh Fira siswi kelas III A menyatakan: ”Ramai, senang sekali karena banyak permainannya”.

Dari hasil wawancara di atas diketahui bahwa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar anak siswa merasa senang dan tidak cepat bosan dalam mengikuti kegiatan belajar dan juga tidak mengantuk di dalam kelas. Hal itu dikarenakan guru selalu menggunakan metode yang variatif dan tidak monoton hanya menggunakan metode ceramah saja yang dapat membuat siswa cepat bosan pada materi yang diajarkan. Guru juga sering menggunakan berbagai permainan-permainan dalam kegiatan belajar yang dapat menimbulkan minat siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan sehingga siswa senang dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan peneliti, memang dalam mengikuti kegiatan belajar siswa selalu bersemangat dan aktif. Hal ini dikarenakan siswa merasa senang dan tidak tertekan di dalam mengikuti kegiatan belajar. Dan pada pukul sebelas siang, dimana sebagian besar manusia merasa sangat mengantuk sekali di Sekolah Dasar Islam ini diputarkan lagu-lagu Islami yang sangat keras sehingga dapat didengar oleh seluruh siswa

dan dapat menimbulkan semangat baru bagi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar.

8. Penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

Pembelajaran atau proses belajar mengajar adalah proses yang diatur dengan langkah-langkah tertentu. Agar pelaksanaannya mencapai hasil yang diharapkan, salah satu langkah yang dipilih adalah menetapkan metode pembelajaran.

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode dipergunakan oleh guru untuk kepentingan pembelajaran. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar guru harus selektif dan variatif dalam memilih metode pembelajaran.

Berkenaan dengan metode yang digunakan dalam materi pelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Novi beliau menyatakan bahwa: "Dalam pembelajaran biasanya saya lebih banyak memakai metode games atau kuis, karena siswa lebih interes dan cepat faham dengan materi yang saya ajarkan".

Permainan merupakan jalan atau cara bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta sebagai cara mereka menjelajahi lingkungan dunianya. Dengan kegiatan bermain anak memperoleh manfaat yang cukup besar, diantaranya adalah bisa membuat

anak percaya diri, memiliki kemampuan berinteraksi dengan teman yang lain, serta bisa membentuk kepribadian anak.

Dalam permainan terdapat arti dan nilai bagi anak diantaranya adalah sebagai sarana yang penting untuk mensosialisasikan anak, yaitu sarana untuk mengenalkan anak pada lingkungan dan bagian dari suatu masyarakat. Dengan permainan anak juga bisa mengukur kemampuan dan potensi dirinya dengan memahami sifat dan peristiwa yang berlangsung di sekitarnya.

Sedangkan macam-macam permainan yang digunakan dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam di peroleh keterangan dari Ibu Novi bahwa:

”Banyak sekali permainan-permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran misalnya permainan bisik-bisik, tebak gambar, *excercises* (menirukan gerak), lempar bola, geser benda sambil bernyanyi, mencari pasangan (siswa diberi pertanyaan dan siswa lain diberi jawaban kemudian disuruh mencari pasangannya), *circle*, bermain menggunakan pohon permainan, alfabet dan masih banyak yang lain lagi mbak”.

Dari keterangan di atas dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran menggunakan metode bermain guru dituntut untuk variatif dalam memilih permainan sebab banyak sekali permainan-permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang diyakini dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar agar semakin mudah menyampaikan materi dengan target yang telah ditentukan.

Permainan yang diterapkan sangat mendukung dalam kegiatan belajar sebagaimana yang dinyatakan oleh Ibu Novi, beliau menyatakan

bahwa: "Bahkan jika belajar sambil bermain anak-anak malah senang dan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi"

Hal itu disebabkan karena dalam belajar anak berada pada kondisi yang tidak tertekan, was-was, maupun perasaan takut atau tegang. Melainkan anak berada pada kondisi yang senang dan bahagia.

Peneliti juga mengamati bahwa permainan sangat mendukung di dalam kegiatan belajar siswa misalnya permainan potong kata pada materi pokok Al-Qur'an surat An-Nas. Pertama-tama guru menulis surat An-nas di papan tulis lalu siswa menyalin di buku tulis masing-masing, setelah itu guru membaca surat An-Nas dan siswa bersama-sama menirukan guru. Kemudian guru membagi siswa kedalam kelompok, dan membagikan kartu potongan-potongan ayat surat An-nas. Setiap kelompok mendapat ayat yang tidak sama dengan kelompok lain. Setiap anak mendapatkan perannya masing-masing. Belajar pun makin ramai ketika beberapa siswa mendapatkan kartu yang kosong. Setiap kelompok wajib menyusun kartu tersebut dan melengkapi kartu yang kosong untuk mendapatkan poin tambahan.

Menyinggung tentang permainan unik yang diterapkan oleh Bu. Novi, yaitu permainan mencari pasangan pada materi pokok Sifat Mustahil bagi Allah. Siswa diberi kartu sifat-sifat Mustahil bagi Allah dan artinya. Setiap siswa mendapat satu kartu yang telah di acak. Siswa membaca kartunya masing-masing dan mencari pasangannya, yaitu jika siswa mendapatkan sifat Mustahil misalnya *Fana'* berarti ia harus mencari

artinya atau sebaliknya. Memang kondisi kelas sudah tidak lagi seperti kegiatan belajar pada umumnya tetapi siswa mendapatkan pengalaman yang bermakna dari kegiatan yang mereka lakukan.

Melalui kegiatan permainan akan membuat anak bisa menyampaikan bakat-bakat dan kecenderungannya, bisa menahan berbagai macam emosi, bisa memberikan dasar kepuasan, kegembiraan serta kebahagiaan pada diri anak, serta dengan permainan anak memahami sebuah aturan, mematuhi norma-norma, bertindak secara jujur, dan bisa menumbuhkan sikap keseriusan dan sikap bersungguh-sungguh dalam setiap tindakan.

9. Faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

Dalam penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diterapkan di kelas III A Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang dapat diperoleh hasil dari wawancara dengan Ibu Novi beliau menyatakan: “Faktor pendukung dalam melaksanakan metode bermain yang saya gunakan yaitu alat peraga”.

Dari keterangan di atas dapat diketahui bahwa dalam menerapkan metode bermain salah satu faktor pendukung terletak pada guru dan alat peraga, yaitu guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menyiapkan

maupun membuat alat peraga dalam kegiatan bermain. Karena setiap materi berbeda permainan berbeda pula alat peraga yang digunakan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, faktor anak didik juga menentukan keberhasilan dalam menerapkan metode bermain karena anak didik selalu antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar.

Sedangkan faktor penghambat dalam penerapan metode bermain ini berdasarkan wawancara dengan ibu Novi, beliau menyatakan: “Apa ya mbak, saya rasa tidak ada faktor penghambat dalam menerapkan metode bermain ini, meskipun siang anak-anak tetap semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran”.

Akan tetapi dalam penerapan metode bermain di kelas III A Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana ini menurut peneliti terdapat faktor penghambat. Faktor penghambat tersebut pertama: terletak pada anak didik, yaitu kegiatan bermain yang dilaksanakan mengganggu konsentrasi belajar kelas lain ketika sedang konsentrasi pada materi pelajaran atau ketika sedang melaksanakan ujian. Hal itu dapat diketahui oleh peneliti melalui pengamatan peneliti dalam melaksanakan penelitian di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana ini. Faktor penghambat kedua yaitu tempat bermain, selama ini kegiatan belajar menggunakan metode bermain masih dilaksanakan di dalam kelas. Meskipun sudah tersedia arena bermain, namun arena tersebut masih digunakan untuk bermain anak didik pada waktu istirahat saja.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Dari kegiatan penelitian yang peneliti lakukan mulai dari tanggal 1 Maret sampai tanggal 1 April 2009 di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana ini, diperoleh hasil penelitian mengenai penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

1. Kondisi siswa Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang dalam mengikuti kegiatan belajar

Kegiatan belajar mengajar adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar. Semua komponen pengajaran akan berproses di dalamnya. Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang pertama harus diperhatikan adalah anak didik. Sebab anak didik adalah unsur manusiawi yang penting dalam kegiatan interaksi edukatif, ia dijadikan sebagai pokok persoalan dalam semua gerak pendidikan dan pengajaran.

Persoalan anak didik perlu mendapat perhatian dari guru sehubungan dengan proses belajar mengajar agar dapat berjalan secara kondusif. Dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai sebagaimana yang telah dirumuskan. Karena, kegiatan belajar mengajar tentu tidak akan dapat tercapai jika anak didik berada pada kondisi yang tidak memungkinkan atau kurang kondusif untuk melakukan kegiatan belajar.

Sebaiknya sebelum guru mempersiapkan tahapan-tahapan interaksi edukatif, guru memahami keadaan anak didik. Ini penting agar dapat

mempersiapkan segala sesuatunya secara akurat, sehingga tercipta interaksi edukatif yang kondusif, efektif dan efisien sebagaimana yang dilakuakn oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana. Yang mana di dalam kegiatan belajar tidak mengesampingkan kondisi siswa baik kondisi fisik maupun kondisi mental anak didiknya.

Langkah-langkah yang diambil oleh guru PAI dalam memahami anak didik adalah dengan melakukan pengamatan di kelas dan menggunakan pendekatan-pendekatan individual dengan anak didik. Dengan mengetahui kondisi anak didik yang mana mereka siap untuk mengikuti kegiatan belajar maka guru dengan mudah dapat menentukan atau memilih metode yang akan digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Kondisi anak didik kelas III A Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana ini saat mengikuti kegiatan belajar mereka selalu senang, riang, gembira, ramai dan anak didik cepat faham dengan materi yang diajarkan. Dalam kegiatan belajar guru selalu inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran, tidak monoton pada metode ceramah saja yang dapat membuat siswa cepat bosan pada materi yang diajarkan. Guru juga sering menggunakan berbagai permainan-permainan dalam kegiatan belajar yang dapat menimbulkan minat siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan sehingga siswa senang dan termotifasi untuk mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas.

Tidak hanya guru PAI, pihak sekolah pun rupanya juga tidak mengesampingkan bahwa anak didik merupakan kunci yang menentukan untuk terjadinya interaksi edukatif. Dan hal itu tidak mungkin terlaksana jika anak didik berada pada kondisi yang tidak kondusif untuk melaksanakan kegiatan belajar, misalnya anak didik mengantuk.

Di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana ini setiap pukul sebelas siang, dimana sebagian besar manusia merasa sangat mengantuk sekali di Sekolah Dasar Islam ini diputarkan lagu-lagu edukatif dan Islami yang sangat keras sehingga dapat didengar oleh seluruh siswa. Hal ini bertujuan untuk mengembalikan suasana belajar siswa dalam keadaan yang kondusif untuk melakukan kegiatan belajar. Dan memang salah satu alternatif tersebut dapat menimbulkan semangat baru bagi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar.

2. Penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

Pembelajaran atau proses belajar mengajar adalah proses yang diatur dengan langkah-langkah tertentu. Agar pelaksanaannya mencapai hasil yang diharapkan, salah satu langkah yang dipilih adalah menetapkan metode pembelajaran. Hal ini penting karena metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode dipergunakan oleh guru guna kepentingan

pembelajaran. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar guru harus selektif dan variatif dalam memilih metode pembelajaran.

Berkenaan dengan metode yang digunakan dalam materi pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana ini guru PAI dalam melaksanakan kegiatan belajar menggunakan metode bermain. Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup. Para ahli psikologi anak menekankan pentingnya bermain bagi anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungan.

Sedangkan macam-macam permainan yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam pembelajaran antara lain permainan bisik-bisik, tebak gambar, *excercises* (menirukan gerak), lempar bola, geser benda sambil bernyanyi, mencari pasangan (siswa diberi pertanyaan dan siswa lain diberi jawaban kemudian disuruh mencari pasangannya), *circle*, bermain menggunakan pohon permainan, dan papan alfabet.

Permainan-permainan yang digunakan oleh guru PAI tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis kegiatan bermain anak, yaitu kegiatan bermain aktif dan bermain pasif. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal, sedangkan kegiatan bermain pasif

lebih mendominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu pada usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat, dan sebagainya.

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan bermain yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan dengan banyak melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Kegiatan bermain aktif ini dapat dilihat pada kegiatan bermain menirukan gerak, lempar bola, geser benda sambil bernyanyi, mencari bermain menggunakan pohon permainan, dan bermain menggunakan papan alfabet.

Sedangkan kegiatan bermain pasif Bermain pasif dapat diartikan sebagai kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Salah satu bentuk bermain pasif adalah hiburan. Dalam hal ini anak memperoleh kesenangan bukan karena berdasarkan kegiatan yang ia lakukan sendiri. Sebagai contoh misalnya menonton film, anak hanya duduk sambil menikmati film. Kegiatan bermain pasif ini dapat dilihat ketika guru tidak dapat mengontrol anak didik yang terlalu aktif dalam kegiatan bermain, sehingga guru berinisiatif untuk memutar film yang berhubungan dengan materi yang sedang diajarkan.

Kegiatan bermain *circle*, bermain menggunakan pohon permainan yang dibentuk kelompok dapat dimasukkan dalam kegiatan bermain *Bermain kooperatif* (sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak). Terjadi *bila* anak secara aktif menghalang hubungan dengan anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain bersama.

Dimana masing-masing anak menerima peran yang diberikan, dan masing-masing melakukan perannya secara tergantung satu sama lain.

Kegiatan bermain yang dilaksanakan tersebut juga dapat digolongkan pada kegiatan bermain berdasarkan tempatnya yaitu kegiatan bermain di dalam ruangan. Kegiatan bermain di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang. Akan tetapi guru dalam kegiatan bermain di dalam ruangan ini harus lebih dalam menyiapkan alat permainan yang dalam kegiatan belajar mengajar disebut sebagai media pembelajaran.

Belajar merupakan kegiatan yang bersifat universal dan multi dimensional. Dikatakan universal karena belajar bisa dilakukan siapa pun, kapan pun, dan dimana pun. Karena itu bisa saja siswa tidak butuh dengan proses pembelajaran yang terjadi di ruangan terkontrol atau lingkungan terkendali. Waktu belajar bisa saja waktu yang bukan dikehendaki siswa. Untuk itulah mengapa bermain ini dijadikan metode dalam kegiatan belajar. Dalam memberikan materi pelajaran guru haruslah melibatkan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar karena belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik.

Belajar dengan melakukan (*learning by doing*) bertujuan agar proses belajar itu menyenangkan, tidak membuat suasana belajar menjadi tegang. Guru harus menyediakan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan apa yang dipelajarinya, sehingga ia memperoleh pengalaman nyata.

Untuk itu guru harus dapat mengatur dan merekayasa segala sesuatunya. Guru dapat mengatur siswa berdasarkan situasi yang ada ketika proses belajar mengajar berlangsung. Guru harus dapat menempatkan diri dan menciptakan suasana yang kondusif, karena fungsi guru di sekolah sebagai orang tua ke dua yang bertanggung jawab atas pertumbuhan dan perkembangan anak. Sikap dan karakteristik guru yang sukses mengajar secara efektif dapat diidentifikasi sebagai berikut: respek dan memahami dirinya, serta dapat mengontrol dirinya (emosinya stabil); antusias dan bergairah terhadap bahan, kelasnya, dan seluruh pengajarannya; berbicara dengan jelas dan komunikatif (dapat mengkomunikasikan idenya kepada siswa); memperhatikan perbedaan individual siswa; memiliki banyak pengetahuan, inisiatif, kreatif, dan banyak akal; menghindari sakrasme dan ejekan terhadap siswanya; menjadi teladan bagi siswanya.

3. Faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang

Dalam penerapan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diterapkan di kelas III A Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang terdapat faktor pendukung dalam menerapkan metode bermain yaitu:

1. Faktor pendukung terletak pada guru. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menyiapkan maupun membuat alat peraga dalam kegiatan bermain. Sehingga anak didik tidak cepat bosan dalam mengikuti kegiatan

belajar, dan selalu termotivasi dan senang dengan materi yang sedang diajarkan.

2. Anak didik. Anak didik selalu antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Meskipun materi Pendidikan Agama Islam ini dilaksanakan pada jam pelajaran akhir anak didik masih bersemangat dan gembira dalam mengikuti kegiatan belajar.
3. Alat peraga. Dalam kegiatan belajar menggunakan metode bermain, tentu saja harus terdapat macam-macam alat permainan dan tidak hanya satu alat permainan saja. Alat-alat permainan tersebut harus disesuaikan dengan materi yang cocok yang sedang diajarkan.

Sedangkan faktor penghambat dalam penerapan metode bermain di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang yaitu:

1. Anak didik. Di dalam kelas adang-kadang terdapat anak didik yang bernafas dengan tersenggal-senggal dalam mengikuti kegiatan belajar. Namun hal itu masih dianggap normal karena meskipun anak didik tersebut capek, dia masih antusias dan gembira dalam mengikuti kegiatan belajar. Dan di dalam penerapan metode bermain ini, metode yang digunakan mengganggu konsentrasi belajar kelas lain ketika sedang konsentrasi pada materi pelajaran atau ketika sedang melaksanakan ujian. Faktor penghambat ini mungkindidak di sadari oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar karena dampaknya bukan pada anak didik yang di ajar

melainkan pada anak didik yang sedang belajar di kelas yang berdekatan dengan kelas yang menerapkan metode bermain ini.

2. Tempat bermain. Selama ini kegiatan belajar menggunakan metode bermain masih dilaksanakan di dalam kelas. Padahal di Sekolah Alam Bilingual Sekolah Dasar Islam Surya Buana ini sudah tersedia sarana/tempat untuk bermain akan tetapi pemanfatannya sebagai sarana kegiatan belajar menggunakan metode bermain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih kurang.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

B. KESIMPULAN

- ↳ Dalam proses belajar mengajar guru selalu memperhatikan kebutuhan-kebutuhan peserta didik sesuai dengan tahapan perkembangan psikologis anak. Guru juga harus bisa menciptakan suasana yang rileks dan santai, karena proses belajar anak berjalan lebih efektif apabila anak berada dalam kondisi senang dan bahagia.
- ↳ Anak pada masa kanak-kanak mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep dilakukan sambil bermain, maka anak akan senang dan kegiatan belajar mengajar akan dapat terlaksana dengan baik sehingga tujuan belajar dapat tercapai.
- ↳ Bagi peserta didik sekolah dasar belajar akan lebih bermakna jika yang dipelajari berkaitan dengan pengalaman hidupnya, sebab anak memandang suatu objek yang ada dilingkungannya secara utuh.

C. SARAN

- ↳ Guru harus dapat menempatkan diri dan menciptakan suasana yang kondusif, karena fungsi guru di sekolah sebagai orang tua ke dua yang bertanggung jawab atas pertumbuhan dan perkembangan anak
- ↳ Dalam memberikan materi pelajaran guru haruslah melibatkan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar karena belajar sambil melakukan

aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik.

- Guru harus lebih fariatif dan enovatif dalam menggunakan metode belajar dan juga lebih kreatif dalam menciptakan permainan-permainan baru yang unik dan menarik, hal ini memungkinkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abuh. dan Uhbiyati, Nur. 1991. *Ilmu Pendidikan* Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu. 1986. *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Bandung: CV Armico
- Ahmadi, Abu. Prasetya, Joko Tri. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ali, Moh. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa Raya.
- Arifin. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arijen. 1987. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armai, Arief. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Bennett, Nevilli. 2005. *Teaching Through Play: Teacher's Thinking and Classroom Practice*, terj. Frans Kowa. Jakarta: Grasindo.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik: dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faisal, Sanapiah. 1990. *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar dan Aplikasi*. Malang: IKIP
- Hadari, Nawawi. 1993. *Pendidikan dalam Islam*. Surabaya: Al-Ikhlash
- Hamalik, Oemar. 1992. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Hernowo. 2006. *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Secara Menyenangkan*, Bandung: Penerbit MLC.
- Mahmud al Khal'awi dan Muhammad Said Mursi. 2007. *Mendidik Anak dengan Cerdas*. terj. Arief Rahman Hakim. Sukoharjo: Insan Kamil
- Majid, Abdul. Andiyani, Dian. 2004. *Pendidikan Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Miles dan Huberman, Am. 1992. *Analisa Data Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. 2002. *Paradikma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhajirin. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin
- Moeslichatoen, 2006. *Metode Pengajaran untuk Taman Kanak-Kanak*.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Dedy. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. 1988. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nazir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak PraSekolah*. Jakarta: rineka Cipta.
- Poerwadarmita. 1986. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prasetyono, Sunar Dwi. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*, Jogjakarta: Think.
- Rahman, Hibana S. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press
- Sugiono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sukmaninata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tafsir, Ahmad. 1995. *Metodologi pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: grasindo.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Metode Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zaini, Syamsudin. 1986. *Prinsip-prinsip Dasar Pendidikan islam*. Jakarta: Kalam Mulia

Zuhairini, dkk. 1993. *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadhani.

-----, 1995. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bina Aksara.