PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENGEMBANGAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL DI TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BANJAREJA KECAMATAN KUWARASAN KABUPATEN KEBUMEN TAHUN PELAJARAN 2013/2014

SKRIPSI

Diajukan kepada Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

IAIN PURWOKERTO

Oleh:
ULIN NABATIN
NIM. 102331069

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2014

KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
Alamat: Jl.Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto, 53126
Telp. 0281- 635624, 628250 Fax. 0281- 636553 www.stainpurwokerto.ac.id

PENGESAHAN

PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENGEMBANGAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL DI TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BANJAREJA KECAMATAN KUWARASAN KABUPATEN KEBUMEN TAHUN PELAJARAN 2013/2014

yang disusun oleh saudara/i: **Ulin Nabatin**, NIM. **102331069**, Program Studi: **Pendidikan Agama Islam**, Jurusan **Tarbiyah** STAIN Purwokerto, telah diujikan pada tanggal **15 Juli 2014** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd. I)** oleh **Sidang Dewan Penguji Skripsi.**

Ketua Sidang

Drs. Amat Nuri, M. Pd. I.
NIP. 19630707 199203 1 007

Sekretaris Sidang

Muflihah, S.S.
NIP. 19720923 200003 2 001

Pembimbing/Penguji Utama

Yulian Purnama, S. Pd., M. Hum.
NIP. 19760710 200801 1 030

Anggota Penguji

Toifur, S. Ag., M. Si.
NIP. 19721217 200312 1 001

Anggota Penguji

Drs. Amat Nuri, M. Pd. I.
NIP. 19630707 199203 1 007

Purwokerto, 15 Juli 2014
Ketua STAIN Purwokerto

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

PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF
DALAM PENGAMBANGAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL
DI TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BAJAREJA
KECAMATAN KUWARASAN KABUPATEN KEBUMEN
TAHUN PELAJARAN 2013/ 2014

ULIN NABATIN
Program Studi S-1 Jurusan Tarbiyah
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto

ABSTRAK

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain dalam dunia pendidikan Taman Kanak-Kanak mashur dengan sebutan permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan cara yang paling baik untuk mengambangkan kemampuan peserta didik sesuai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi belajar hal-hal yang baru dan melatih melalui ketrampilan yang ada. Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak dimulai dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) ke belajar sambil bermain (unsur belajar lebih besar). Permainan yang digunakan di TK adalah permainan yang merangsang kreativitas anak, menyenangkan dan mengandung unsur edukasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Penerapan Permainan Edukatif dalam Pengembangan Nilai-Nilai Agama dan Moral di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan jenis penelitian kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian dianalisis dengan menggunakan pola berfikir induktif.

Dari hasil analisis yang dilakukan penulis, bahwa Penerapan Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Nilai-Nilai Agama dan Moral di Tk 'Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014 meliputi: bagaimana penerapan permainan edukatif, manfaat edukasinya dan beberapa permainan edukatif dalam pengembangan nilai-nilai agama dan moral di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja yaitu: *Permainan Edukatif Tepuk, Puzzle Hijaiyyah, Permainan Edukatif Menyanyi, Rihlah/Tadabur Alam (Karyawisata) dan Cerita/Dongeng.* Dalam penelitian ini dapat simpulkan bahwa penerapan permainan edukatif cocok diterapkan dalam Pengembangan Nilai-Nilai Agama dan Moral di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kebumen, sesuai dengan perkembangan anak dan kompetensi yang harus dicapai dengan cara yang asyik dan menyenangkan.

Kata kunci: **Permainan Edukatif, Nilai-Nilai Agama Dan Moral, TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja**

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERNYATAAN KEASLIAN ii

PENGESAHAN iii

NOTA DINAS PEMBIMBING iv

MOTTO v

PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Definisi Operasional 7

C. Rumusan Masalah 9

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 10

E. Kajian Pustaka 11

F. Sistematika Pembahasan 14

BAB II PERMAINAN EDUKATIF DAN PENGEMBANGAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL

A. Permainan Edukatif 17

1. Pengertian Permainan Edukatif 17

2. Faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain 20

IAIN PURWOKERTO

3. Pentingnya Permainan Edukatif 24
4. Manfaat dan Fungsi Permainan Edukatif 26
5. Kategori Permainan Edukatif 34
6. Syarat-syarat yang Perlu Diperhatikan dalam Memilih Permainan Edukatif36
7. Pengaruh yang Ditimbulkan dari Bermain 38
8. Aspek Perkembangan Bermain Pada Anak 40
9. Prinsip-prinsip Pada Media Permainan Edukatif 44
B. Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral 45
1. Konsep Dasar Nilai-nilai Agama dan Moral 45
2. Esensi Pengembangan Nilai-Nilai Keagamaan Bagi Anak Taman Kanak-Kanak 47
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral Anak TK 51
4. Proses Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral pada Anak TK 52
5. Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral pada Anak TK 53
6. Kurikulum Pendidikan TK Aspek Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral 55
7. Tingkat Pencapaian Perkembangan Dan Indikator Pengembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral 57
C. Permainan Edukatif dalam Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral 60
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 64
B. Lokasi Penelitian 64

IAIN PURWOKERTO

C. Sumber Data 65

D. Metode Pengumpulan Data 67

E. Metode Analisis Data 70

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum 74

B. Penyajian Data 88

C. Analisis Data 102

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 119

B. Saran-saran 120

C. Kata Penutup 121

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada anak-anak sangat penting untuk menanamkan berbagai dasar pengalaman, seperti pengalaman agama, pengalaman belajar, pengalaman bersosialisasi, dan pengalaman lainnya sebagai basis memasuki kehidupan selanjutnya. Dengan demikian, pendidikan yang baik dan benar harus diberikan kepada anak, agar anak nantinya dapat menjadi diri sendiri dengan berbagai macam pengalaman yang telah diberikan kepada dirinya sejak kecil.

Menanamkan berbagai dasar pengalaman anak agar dapat menjadikannya sebagai generasi Islami, maka dibutuhkan pembinaan, pemberian teladan, pengawasan, dan pendidikan secara terus menerus. Pada usia Taman Kanak-kanak, tingkat kecerdasan menangkap dan memahami kata dan bahasa masih sangat terbatas, perkembangan dan pertumbuhannya pun berbeda dengan orang dewasa.

Menurut Montessori yang dikutip oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati dalam dalam bukunya "*Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*" ditulis bahwa masa pra sekolah merupakan fase *absorbmind* yaitu masa menyerap pikiran. Pada masa ini anak akan mudah menyerap kesan, pengetahuan, keteladanan yang terjadi di

IAIN PURWOKERTO

lingkungannya seperti sebuah spon yang menyerap air.[1] Fase ini baik bagi pendidik untuk menanamkan proses pembelajaran yang positif pada peserta didik yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga anak akan menyukai proses belajar sampai dewasa.

Usia pra sekolah (TK/RA) berkisar antara 4-6 tahun, di usia mereka yang masih dini atau kanak-kanak merupakan masa pra-operasional, pada fase ini panca indra berperan sangat besar. Anak memahami pengertian atau konsep-konsepnya lewat benda konkret. Dengan bermain, anak mendapat masukan-masukan untuk diproses bersama dengan pengetahuan apa yang dimiliki.[2]

Berdasarkan problem tersebut, maka seorang guru seyogyanya mempunyai cara dalam menyampaikan materi agar anak dapat mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan menyenangkan. Dalam hal ini, penyampaian materi dengan menggunakan Permainan Edukatif dinilai sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan kesukaan anak di dunia bermain.

IAIN PURWOKERTO

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

---

[1] Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm.41

[2] Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000), hlm.3

permainan yang bersifat mendidik pula.[3] Pendek kata, permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik.

Permainan Edukatif dalam Sentra Agama Islam diantaranya yaitu 1) Untuk Melatih keimanan, terdiri dari Permainan Tepuk, Permainan Lacak Tugas Malaikat, Tadabur Alam, 2) Untuk Mengajarkan Al-Qur'an, Terdiri dari iqra, al-Qur'an, Puzzle Hijaiyah, Hafalan Surat Pendek, 3) Untuk Mengajarkan Ahklak, terdiri dari cerita/dongeng, Hafalan doa-doa pendek sehari-hari, Gambar-gambar ilustrasi, 4) Shalat, terdiri dari Gambar tata cara wudhu dan tata cara shalat, hafalan bacaan shalat 5) Tempat dan Pakaian Ibadah, terdiri dari Replika tempat-tempat ibadah, perlengkapan shalat, 6) Haji, terdiri dari manasik haji, dan masih banyak lagi yang lain[4].

Dalam Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak, bermain juga merupakan prinsip dalam pengajaran di Taman Kanak-Kanak, di mana bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri.[5] Perkembangan bemain sebagai cara pembelajaran yang menyenangkan hendaknya disesuaikan dengan umur dan kemampan peserta didik, perkembangan dari bermain sambil belajar menjadi belajar sambil bermain (perkembangan dari unsur bermain lebih besar menjadi unsur belajar yang lebih besar).

IAIN PURWOKERTO

---

[3] Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm119-120

[4] Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria* ....., hlm.246-248

[5] Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm.42

Bermain, selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi; senang; sedih; bergairah; kecewa; bangga; marah; dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dengan lingkungan sosialnya, belajar bergaul, dan memahami aturan tata cara pergaulan.[6] Selain itu, bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak, maka dari itu bermain sangat bagus sebagai cara pembelajaran yang diterapkan di TK.

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun.[7] Pendidikan usia dini sering juga disebut pendidikan usia pra sekolah, pendidikan pada usia ini sangat penting dilakukan untuk kelanjutan pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 ayat (3) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa, Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.[8] Berdasarkan UU No 20 diatas sudah jelas bahwa pendidikan usia dini yang disebut Taman Kanak-Kanak merupakan bentuk pendidikan formal.

IAIN PURWOKERTO

---

[6] Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Din*i, (Jakarta: PT Grasindo, 2001), hlm.20

[7]Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2011), hlm.127

[8] Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2011), hlm.22

Operasionalisasi pendidikan bagi anak-anak usia dini dan anak-anak pra sekolah (TK/RA) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang menyenangkan, edukatif, sesuai dengan minat dan bakat serta kebutuhan pribadi anak. Oleh karena itu, mereka membutuhkan permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran di sekolah. Alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidiklah yang harus diutamakan.[9] Akan lebih jelas lagi jika menyampaikan materi pelajaran dengan pendekatan bermain sambil belajar.

Menurut Zakiyah Daradjat yang dikutip oleh Syamsu Yusuf mengenai pentingnya menanamkan nilai-nilai agama pada anak usia dini mengemukakan bahwa umur taman kanak-kanak adalah umur yang paling subur untuk menanamkan rasa agama kepada anak, umur penumbuhan kebiasaan-kebiasaan yang sesuai dengan ajaran agama, melalui permainan dan perlakuan dari orangtua dan guru. Keyakinan dan kepercayaan guru taman kanak-kanak itu akan mewarnai pertumbuhan agama pada anak.[10]

IAIN PURWOKERTO

Hal yang menarik di TK ‘Aisyiyah kegiatan belajar mengajarnya menggunakan perpaduan dua kurikulum yaitu kurikulum dari Diknas dan ‘Aisyiyah Pusat. Keunikan di TK ‘Aisyiyah sebelum pembelajaran di kelas peserta didik bermain terlebih dahulu di area permainan, tujuannya adalah untuk membuat peserta didik siap, semangat dan antusias dalam proses pembelajaran di kelas. TK ‘Aisyiyah juga mewajibkan peserta didiknya sholat

---

[9] Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm.4

[10] Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm.178

dhuha berjamaah di masjid sebelum pembelajaran di kelas dan mewajibkan sholat dzuhur berjama'ah di masjid karena merupakan sekolah *Full Day School.* Keunikan lainnya yaitu adanya ekstrakurikuler BTA guna menunjang pembelajaran Sentra Agama Islam.

Dalam observasi pendahuluan yang penulis lakukan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja pada hari kamis, 05 Desember 2013 diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran Nilai-Nilai Agama dan Moral di TK berbeda dengan pembelajaran di tingkat sekolah yang lebih tinggi. Oleh karena itu, kepala sekolah dan para pendidik harus benar-benar kreatif dan aktif dalam mengajar. Pendidik dituntut menggunakan cara atau metode tertentu yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan, kemudian ada beberapa alat atau media yang digunakan dalam menyampaikan materi tersebut. Hal ini disebabkan karena dunia anak-anak adalah dunia bermain, maka mengajar anak pun harus dengan cara yang menyenangkan. Maka dari itu kepala sekolah dan para pendidik di TK 'Aisyiyah menerapkan Permainan Edukatif dalam pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral.[11]

TK 'Asiyiyah Bustanul Athfal dalam bidang pengembangan Nilai-Nilai Agama dan Moral menggunakan beberapa Permainan Edukatif. Misalnya, Pembelajaran meteri Sholat disampaikan dengan menggunakan gambar tata cara wudhu dan tata cara sholat, nyanyian tepuk wudhu, kemudian praktik langsung. Pengenalan tempat-tempat ibadah menggunakan replika tempat ibadah. Contoh lain, hafalan surat pendek, hafalan hadits-hadits beserta

[11] Wawancara dengan Ibu Karmini selaku kepala sekolah TK Aisyah Bustanul Athfal Banjareja pada pukul 10.00 s/d selesai, kamis, 05 Desember 2013

IAIN PURWOKERTO

terjemahnya, hafalan-hafalan do'a pendek sehari-hari, menghafal rukun Islam dan asmaul husna dengan menggunakan nyanyian atau lagu, manasik haji, mengenal huruf hijaiyah dengan puzzle hijaiyah.[12]

Dari hasil observasi tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang Permainan Edukatif yang diterapkan dalam pengembangan Nilai-Nilai Agama dan Moral di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja, dalam kerangka judul "Penerapan Permainan Edukatif dalam Pengembangan Nilai-Nilai Agama dan Moral di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014".

B. Definisi Operasional

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan pengertian judul yang dimaksud dalam proposal ini, serta menghindarkan kesalahpahaman terhadap penafsiran, maka penulis memberikan batasan pada beberapa istilah yang mendukung judul proposal skripsi ini.

IAIN PURWOKERTO

1. Penerapan Permainan Edukatif

   Penerapan adalah pemasangan atau perihal mempraktekan.[13] Yang dimaksud disini adalah permainan edukatif yang diterapkan oleh pendidik Tk 'Aisyiyah terhadap peserta didik dalam pengembangan nilai-nilai agama dan moral.

   Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan atau memuaskan dan dapat merupakan cara atau alat

[12] Wawancara dengan Ibu Tusniah dan Ibu Wati selaku guru TK 'Aisyah Bustanul Athfal pada pukul 11.00 s/d selesai, kamis, 05 Desember 2013

[13] Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 935

pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan itu memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang yang bersifat mendidik dalam mengembangkan diri secara seutuhnya.[14]

Dalam proposal skripsi ini, yang dimaksud Penerapan Permainan Edukatif adalah menerapkan/mempraktekan segala bentuk kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan agar peserta didik paham dengan materi yang dipelajari. Dalam hal ini, penulis khusus membahas macam-macam permainan edukatif dan penerapannya yang ada di Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja.

2. Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral

IAIN PURWOKERTO

Dalam proposal ini, pengembangan nilai-nilai agama dan moral adalah suatu mata pelajaran yang berupaya membentuk anak menuju manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt serta berbudi luhur yang diajarkan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014. Kegiatannya dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi kebiasaan yang baik untuk anak.

---

[14] Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm 119-120

Berdasarkan pada definisi operasional di atas maka judul skripsi yang akan diangkat penulis yaitu Penerapan Permainan Edukatif dalam Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral di TK ‘Aisyiyah Banjareja Tahun Pelajaran 2013/2014, merupakan suatu penelitian untuk mengetahui apa saja permainan edukatif yang diterapkan di TK ‘Aisyiyah dan bagaimana penerapan permainan edukatif dalam pengembangan nilai-nilai agama dan moral di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kebumen.

3. TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja

TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal merupakan pendidikan pra sekolah yang berada di Desa Banjareja, Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen. TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal didirikan atas dasar musyawarah dan mufakat pengurus Masjid Baiturrahman serta anggotanya yang didukung oleh masyarakat desa Banjareja, mengingat pentingnya pendidikan Usia Dini dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang bernafaskan Islam.

IAIN PURWOKERTO

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja Permainan Edukatif yang diterapkan di Taman Kanak-Kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen?

2. Bagaimana Penerapan Permainan Edukatif dalam Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral di Taman Kanak-Kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sebelumnya sesuai rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

a. Mengetahui permainan edukatif yang diterapkan di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja tahun pelajaran 2013/2014.
b. Mendiskripsikan bagaimana penerapan permainan edukatif dalam pengembangan nilai-nilai agama dan moral di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Tahun Pelajaran 2013/2014.

2. Manfaat Penelitian

Selanjutnya manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Teoritis

IAIN PURWOKERTO

Memberikan sumbangan pemikiran tentang konsep permainan edukatif bidang pengembangan nilai-nilai agama dan moral di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja.

b. Praktis

1) Memberikan informasi ilmiah tentang permainan edukatif bidang pengembangan nilai-nilai agama dan moral di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja, yang selanjutnya dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pengelola pendidikan dalam mengembangkan permainan edukatif bidang pengembangan

nilai-nilai agama dan moral di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kebumen.

2) Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas guru dan murid di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kebumen.
3) Sebagai motivasi lembaga pendidikan yang lain dalam mengembangkan permainan edukatif bidang pengembangan nilai-nilai agama dan moral.
4) Menambah pengetahuan tentang permainan edukatif dalam pengemabangan nilai-nilai agama dan moral khususnya bagi penulis dan menambah khasanah pustaka STAIN Purwokerto.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan bagian yang mengemukakan teori yang relefan dengan masalah yang diteliti. Kajian pustaka juga merupakan kerangka teoritis mengenai permasalahan yang akan dibahas. Adapun yang menjadi bahan kajian pustaka:

IAIN PURWOKERTO

Skripsi Umi Kulsum yang berjudul “*Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pembelajaran Bidang Moral dan Nilai-nilai Agama di PAUD Ar-Rosyid Kranji Purwokerto Timur”,* dalam skripsi ini menitikberatkan pada bagaimana pembelajaran pendidikan agama Islam yang dalam istilah PAUD adalah pengembangan moral dan nilai-nilai agama di

PAUD Ar-Rosyid dengan menggunakan Media Alat Permainan Edukatif (APE).[15]

Skripsi Uswatun Hasanah yang berjudul "*Metode Pembelajaran Bidang Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama pada Anak Usia Dini di TK Tunas Rimba III Purwokerto Timur"*, penelitian ini menekankan pada metode yang digunakan dan bagaimana implementasinya dalam pembelajaran bidang pengembangan moral dan nilai-nilai agama pada anak usia dini. Metode yang digunakan diantaranya metode bernyanyi, bercakap-cakap, sosiodrama. Dengan menggunakan metode di atas tujuan pembelajaran bidang pegembangan moral dan nilai-nilai agama dapat tercapai secara efektif, efisien dan dapat diterima oleh peserta didik secara maksimal.[16]

Selanjutnya Skripsi saudari Umi Nurkhasanah yang berjudul *"Metode Pembelajaran Nilai dan Moral di Raudlotul Athfal Perwanida Punggelan Banjarnegara*", dalam penelitian ini memaparkan tentang metode-metode yang digunakan dalam pembelajaran nilai agama dan moral di Riadlotul Athfal Perwanida Punggelan Banjarnegara. Diantaranya metodenya yaitu metode sosiodrama, bernyanyi, permainan motorik (gerak)/olah raga, karyawisata dan metode bercerita.[17]

IAIN PURWOKERTO

---

[15] Umi Kulsum, "*Penerapan Alat Permainan Edukati (APE) dalam Pembelajaran Bidang Moral dan Nilai-nilai Agama di PAUD Ar-Rosyid Kranji Purwokerto Timur",* Skripsi, PAI, Tarbiyah, STAIN Purwokerto, 2013.

[16] Uswatun Khasanah, "*Metode Pembelajaran Bidang Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama pada Anak Usia Dini di TK Tunas Rimba III Purwokerto Timur",* Skripsi, PAI, Tarbiyah, STAIN Purwokerto, 2012.

[17] Umi Nurkhasanah, *"Metode Pembelajaran Nilai dan Moral di Riadlotul Athfal Perwanida Punggelan Banjarnegara*", *",* Skripsi, PAI, Tarbiyah, STAIN Purwokerto, 2011.

Dari kajian pustaka di atas maka penulis dapat mengemukakan bahwa penelitian yang akan penulis lakukan sangatlah berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Dalam penelitian di atas kebanyakan lebih cenderung menggunakan metode bercerita, bermain peran, dan bercakap-cakap. Beda dengan penelitian yang penulis lakukan, bahwa permainan edukatif yang ada berupa permainan tepuk, puzzle hijaiyyah, bernyanyi, hafalan, cerita/dongeng sehari-hari dan sebagainya. Sehingga nanti diharapkan anak mau belajar dan paham dengan apa yang dipelajari, dan pembelajaran tidak membosankan. Namun ada juga persamaan dari penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama meneliti metode bermain dalam pengembangan nilai-nilai agama dan moral, namun macam-macam dan penerapannya berbeda.

Di samping skripsi, ada juga buku yang membahas atau terkait dengan objek penelitian. Dalam bukunya Andang Ismail yang berjudul "*Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*", permainan edukatif berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Permainan itu memiliki muatan pendidikan dan merupakan cara pembelajaran yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Artinya, Permainan Edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan yang mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat

IAIN PURWOKERTO

permainan yang bersifat mendidik pula.[18] Kegiatan terhadap peserta didik yang dilakukan pendidik yang menyenangkan atau memuaskan sekaligus mendidik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, efisien dan maksimal dalam pembelajaran pengembangan nilai-nilai agama dan moral.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh terhadap skripsi yang akan disusun ini, maka penulis perlu menyusunya secara sistematis untuk memudahkan pembaca dalam memahami isinya. Oleh karena itu, penulis akan membaginya menjadi tiga bagian, yaitu:

Bagian awal meliputi halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

IAIN PURWOKERTO

Bagian kedua memuat pokok-pokok permasalahan yang terdiri dari lima bab, antara lain:

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

BAB II berisi landasan teori yang berkaitan dengan permainan edukatif dalam pembelajaran nilai-nilai agama dan moral. Pada bab ini penulis

[18] Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 111.

membagi menjadi tiga sub pembahasan yang masing-masing sub memiliki pembahasan tersendiri. Sub pertama membahas tentang permainan edukatif yang meliputi pengertian permainan edukatif, faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain, pentingnya permainan edukatif, manfaat dan fungsi permainan edukatif, manfaat dan fungsi permainan edukatif, syarat-syarat yang perlu diperhatikan dalam memilih permainan edukatif, pengaruh yang ditimbulkan dari bermain, aspek perkembangan bermain pada anak, kategori permainan edukatif, prinsip-prinsip pada media permainan edukatif. Sub kedua membahas tentang pengembangan nilai-nilai agama dan moral yang meliputi Konsep Dasar Nilai-nilai Agama dan Moral, Esensi Pengembangan Nilai-Nilai Keagamaan Bagi Anak Taman Kanak-Kanak, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral Anak TK, Proses Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral pada Anak TK, Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral pada Anak TK, Kurikulum Pendidikan TK Aspek Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral, Tingkat Pencapaian Perkembangan Dan Indikator Pengembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral. Sub ketiga membahas tentang Permainan Edukatif dalam Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral.

IAIN PURWOKERTO

BAB III membahas metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV berisi Gambaran Umum TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjaeja, Penyajian dan Analisis Data Penerapan Permainan Edukatif dalam

Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja.

BAB V adalah penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.

Bagian akhir rencana skripsi ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran serta daftar riwayat hidup.

IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen pada hari Senin, 17 Maret s/d 02 April 2014 mengenai "PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENGEMBANGAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL", maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan Edukatif yang diterapkan dalam pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014 adalah sebagai berikut:
   a. Permainan Edukatif Tepuk
   b. Permainan Edukatif Puzzle Hijaiyyah
   c. Permainan Edukatif Menyanyi
   d. Rihlah/Tadabur Alam (Karyawisata)
   e. Cerita/Dongeng
2. Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain atau yang terkenal dengan sebutan permainan edukatif merupakan cara yang paling baik untuk mengambangkan kemampuan sesuai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi belajar hal-hal yang baru dan melatih melalui ketrampilan yang ada.

IAIN PURWOKERTO

Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak dimulai dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) ke belajar sambil bermain (unsur belajar lebih besar). Permainan yang digunakan di TK adalah permainan yang merangsang kreativitas anak dan menyenangkan.

B. Saran-Saran

Dengan tidak mengurangi rasa hormat dan tidak bermaksud menggurui, penulis akan memberikan beberapa masukan terkait dengan implementasi pembelajaran pengembangan nilai-nilai agama dan moral di Tk ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tentang penerapan permainan edukatif dalam pengembangan nilai-nilai agama dan moral di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen, maka saran-saran penulis sebagai berikut:

IAIN PURWOKERTO

1. Kepada kepala sekolah, untuk lebih mengoptimalkan segala fasilitas yang telah ada dalam pembelajaran, serta melengkapi fasilitas yang belum tersedia supaya Tk ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen dapat lebih maju dan berkualitas.
2. Kepada pendidik untuk selalu meningkatkan profesionalisme dan kinerjanya sehingga akan tercapai pembelajaran yang baik, kondusif dan berkualitas. Dan dalam pembelajaran pengembangan nilai-nilai agama dan moral lebih kreatif lagi dalam menerapkan permainan edukatif serta

metode yang digunakan dalam pembelajaran lebih variatif supaya tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

C. Kata Penutup

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah memberikan nikmat sehat dan kesempatan kepada penulis sehingga penulis berhasil melakukan penelitian dan mampu menyelesaikan skripsi penulis yang berjudul "PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENGEMBANGAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL DI TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BANJAREJA KECAMAAN KUWARASAN KABUPATEN KEBUMEN".

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Namun penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca yang budiman pada umumnya. Penulis selalu mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari para pembaca guna untuk melakukan perbaikan kedepannya.

IAIN PURWOKERTO

Selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Yulian Purnama, S.Pd.,M.Hum. yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan perhatian semoga sumbangsih pemikiran Bapak dicatat sebagai amal kebaikan.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu, memberi masukan dan memotivasi penulis dalam proses penyusunan skripsi ini dari

awal hingga akhir. Semoga Allah SWT membalas dengan pahala yang lebih pantas dan banyak. Dan semoga Allah SWT meridhoi apa yang telah, sedang dan akan kita lakukan. *Amin…Amin..Amin ya Robbal'alamin.*

Purwokerto, 23 Juni 2014

Penulis

Ulin Nabatin
NIM. 102331069

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Aqib, Zaenal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Yrama Widya

Depdikbud.1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

file:///C:/Users/x/Downloads/permainan edukatif sebagai media belajar anak usia dini_maya dikiria.htm, Sabtu, 05 Maret 2014 pukul 11.45

Hidayat, Otib Satibi. 2008. *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Agama*. Jakarta: Universitas Terbuka

Isjoni. 2011. Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: AL FABETA

Ismail, Andang. 2006. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media

Jindrich, Susan. 2005. *How To Help Childern Learn Saat Mendampingi Anak Belajar*, Yogyakarta: BOOKMARKS DIGLOSSIA MEDIA GROUP

Lubis, Mawardi. 2009. *Evaluasi Pendidikan Nilai; Perkembangan Moral Keagamaan Mahasiswa PTAIN*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Majid, Abdul Aziz Abdul. 2008. *Mendidik dengan Cerita*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA

Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR

Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional (Pijakan Mahasiswa, Guru & Pengelola TK/RA/KB/TPA)*. Jakarta: Kelompok Gramedia

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Jogjakarta: DIVA Press

Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Tiara Wacana

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

IAIN PURWOKERTO

Nata, Abuddin. 2010. *Akhlak Tasawuf*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Patmonodewo, Soemarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Putra, Winkanda Satria. *99 Permainan Edukatif Untuk Melatih Kecerdasan & Kreativitas Anak*. Jogjakarta: KATAHATI

Rahmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana

Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah.* Jogjakarta: FlashBooks.

S. Margono. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Santi, Danar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT MACANAN JAYA CEMERLANG

Saputra, Yudha M. dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenangan Perguruan Tinggi

Sodono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Din*i. Jakarta: PT Grasindo

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. 2011. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Yusuf, Syamsu. 2010. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

IAIN PURWOKERTO