

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF  
DALAM PENGEMBANGAN AKHLAKUL KARIMAH  
DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM AL AZHAR 39  
PURWOKERTO KECAMATAN BATURRADEN  
KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2014/2015**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

**Oleh:  
ITA MUSFIQOH  
NIM. 1123301020**

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ita Musfiqoh

NIM : 1123301020

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Purwokerto, 12 Mei 2015

**IAIN PURWOKERTO**

Ita Musfiqoh  
NIM. 1123301020



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Alamat: Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126  
Telp. 0281-635624, 628250 Fax. 635553 www.stainpurwokerto.ac.id

**PENGESAHAN**

Skripsi Berjudul :

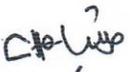
**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENGEMBANGAN  
AKHLAKUL KARIMAH DI TK ISLAM AL AZHAR 39 PURWOKERTO  
KECAMATAN BATURRADEN KABUPATEN BANYUMAS**

Yang disusun oleh Saudari **Ita Musfiqoh**, NIM. 1123301020, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto telah diujikan pada tanggal 1 Juli 2015 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

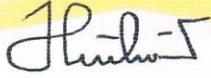
Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

  
**Dr. Rohmat, M.Ag., M.Pd**  
NIP. 19720420 200312 1 001

Penguji II / Sekretaris Sidang

  
**Muhammad Nurhalim, M.Pd**  
NIP. 19811221 2009 01 1008

Penguji Utama,

  
**Husnul Haq Lc., M.A**  
NIP. 19830703 201101 1 017

Purwokerto, 6 Juli 2015  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 12 Mei 2015

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi  
Sdr. Ita Musfiqoh

Lamp. : 5 eksemplar

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

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Ita Musfiqoh

NIM : 1123301020

Judul : **Implementasi Permainan Edukatif dalam Pengembangan Akhlakul Karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015.**

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

Demikian atas perhatian Bapak kami mengucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,

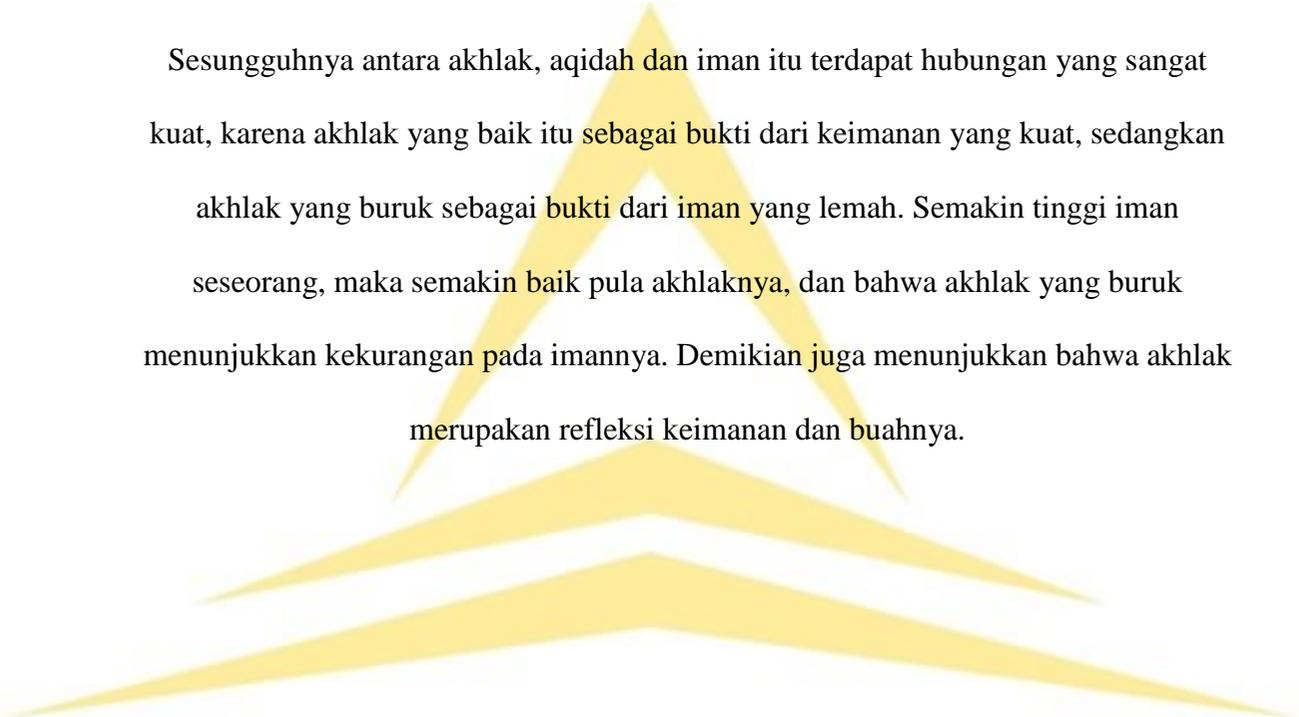
**Dr. Rohmat, M. Ag, M. Pd**  
**NIP. 19720420 200312 1 001**

## MOTTO

أَكْمَلُ الْمُؤْمِنِينَ إِيمَانًا أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا

*“ Orang mukmin yang paling sempurna imannya  
adalah orang yang paling baik akhlaknya ”*  
(HR. Ahmad, Abu Dawud, Ibnu Hibban dan Hakim, Jaami'ush-shoghiir: 55)

Sesungguhnya antara akhlak, aqidah dan iman itu terdapat hubungan yang sangat kuat, karena akhlak yang baik itu sebagai bukti dari keimanan yang kuat, sedangkan akhlak yang buruk sebagai bukti dari iman yang lemah. Semakin tinggi iman seseorang, maka semakin baik pula akhlaknya, dan bahwa akhlak yang buruk menunjukkan kekurangan pada imannya. Demikian juga menunjukkan bahwa akhlak merupakan refleksi keimanan dan buahnya.



**IAIN PURWOKERTO**

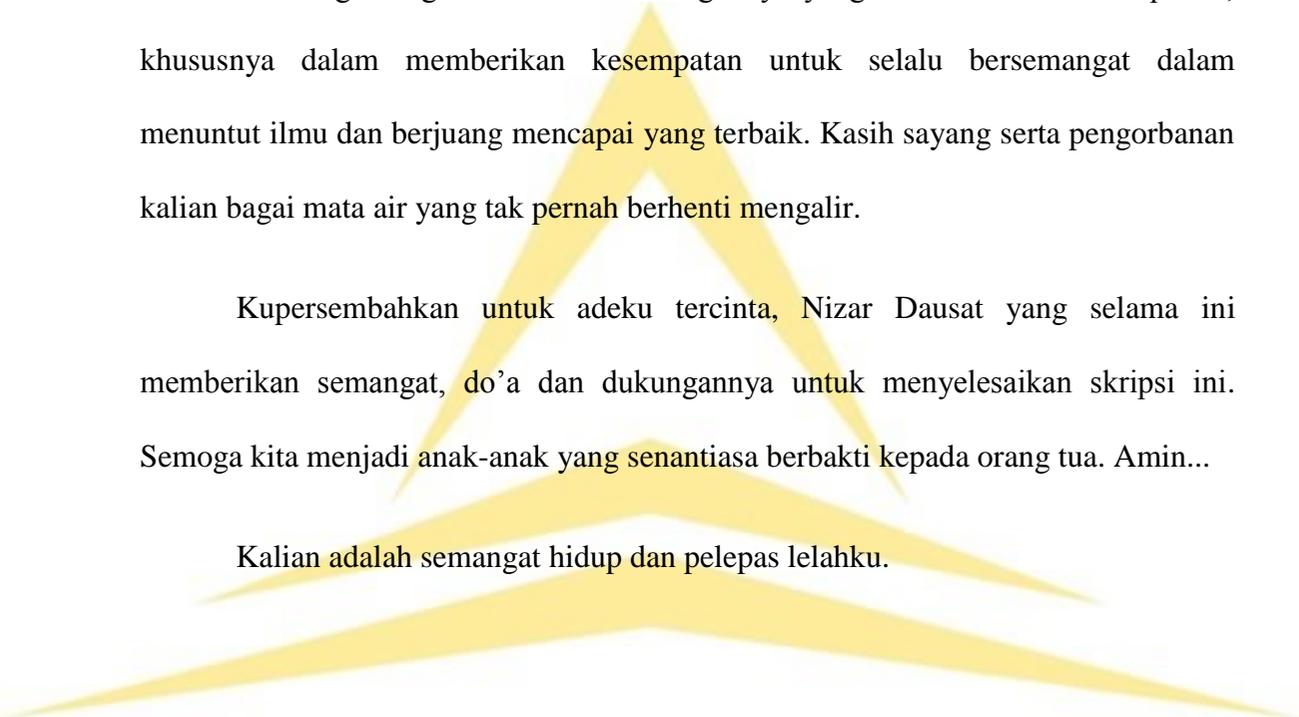
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan ketulusan hati skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Orang tuaku yang terhormat dan tercinta, Ibunda Marwiyah dan Ayahanda Sulaiman. Dengan segala do'a dan dukungannya yang tidak bisa ananda lupakan, khususnya dalam memberikan kesempatan untuk selalu bersemangat dalam menuntut ilmu dan berjuang mencapai yang terbaik. Kasih sayang serta pengorbanan kalian bagai mata air yang tak pernah berhenti mengalir.

Kupersembahkan untuk adeku tercinta, Nizar Dausat yang selama ini memberikan semangat, do'a dan dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita menjadi anak-anak yang senantiasa berbakti kepada orang tua. Amin...

Kalian adalah semangat hidup dan pelepas lelahku.



**IAIN PURWOKERTO**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENGEMBANGAN  
AKHLAKUL KARIMAH DI TK ISLAM AL AZHAR 39 PURWOKERTO  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

**ITA MUSFIQOH**

Program Studi S-1 Jurusan Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto

**ABSTRAK**

Lingkungan dan pendidikan yang baik akan membiasakan anak dengan perbuatan yang baik begitu pula sebaliknya. Cara pengembangan akhlakul karimah pada anak adalah dengan cara mengajarkan akhlak yang mulia kepada mereka. Tetapi pada kenyataannya lingkungan-lingkungan yang ada pada saat ini lebih banyak yang dianggap sebagai penyebab terjadinya dedikasi akhlak, sebab lingkungan saat ini sudah terpengaruhi oleh budaya-budaya kebebasan di luar batas toleransi agama. Berdasarkan problem tersebut, maka seorang guru seyogyanya mempunyai cara dalam menyampaikan materi agar anak dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan khususnya dalam pengembangan akhlakul karimah, yaitu dengan menggunakan permainan edukatif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan macam-macam permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah dan untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto kecamatan Baturraden kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015.

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif kualitatif. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan penelitian ini adalah: observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian dalam menganalisis data penulis menggunakan langkah-langkah: menelaah seluruh data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

Dari hasil analisis yang dilakukan penulis, bahwa implementasi permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015 meliputi: bagaimana implementasi permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto dibagi menjadi dua kategori bermain, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Kategori bermain aktif di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto diantaranya *rihlah/tadabbur alam (karyawisata)* dengan mengajak anak ke perkebunan di Baturraden dan peternakan di Kedung Banteng untuk pengembangan akhlak kasih sayang kepada binatang dan tanaman, sedangkan kategori bermain pasif diantaranya *cerita/dongeng* dengan menceritakan kisah sang jangkrik dan sang semut untuk pengembangan akhlak kasih sayang, hemat, ikhlas dan mandiri, *hafalan do'a-do'a pendek sehari-hari* dengan menghafalkan do'a setelah tidur untuk pengembangan akhlak sabar, jujur dan bersyukur serta film yang mengandung unsur-unsur kebaikan dan kejahatan melalui film kisah Nabi Yusuf as. untuk pengembangan akhlak sabar.

Kata kunci: **Permainan Edukatif, Pengembangan Akhlakul Karimah, TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Swt. yang telah memberikan kesempatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Permainan Edukatif dalam Pengembangan Akhlakul Karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi agung Muhammad Saw. yang selalu kita harapkan syafa’atnya di hari akhir nanti.

Selanjutnya dengan keikhlasan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. H. A. Luthfi Hamidi, M.Ag., Rektor IAIN Purwokerto
2. Drs. H. Munjin, M. Pd. I., Wakil Rektor I IAIN Purwokerto
3. Drs. Asdlori, M. Pd. I., Wakil Rektor II IAIN Purwokerto
4. H. Supriyanto, Lc., M. S. I., Wakil Rektor III IAIN Purwokerto
5. Kholid Mawardi, S. Ag., M. Hum., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
6. Dr. Fauzi, M. Ag., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
7. Dr. Rohmat, M. Ag., M. Pd., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto sekaligus sebagai Dosen Pembimbing skripsi yang

penuh dengan kesabaran memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

8. Drs. H. Yuslam, M. Pd., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
9. Dr. Suparjo, S. Ag., M. A., Ketua Jurusan PAI IAIN Purwokerto
10. Dr. Subur, M. Ag., Penasihat Akademik bagi penulis di IAIN Purwokerto
11. Segenap dosen dan staf administrasi IAIN Purwokerto.
12. Hj. Devi Mulyasari, S.Pd, selaku Kepala Sekolah TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto.
13. Fajarwati, S. Sos selaku pendidik kelas kelompok B dan para pendidik lainnya yang telah membantu jalannya penelitian.
14. Ibunda Marwiyah dan Ayahanda Sulaiman selaku orang tua penulis, yang senantiasa mencurahkan kasih sayang baik moril, spirituil, materil serta air mata keridhoan yang tiada mampu penulis ungkapkan.
15. Teman-teman satu angkatan tahun 2011 senasib seperjuangan terutama PAI 2 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang senantiasa menemani penulis kuliah, belajar banyak hal, kebersamaan kita tidak akan pernah terlupakan.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tidak ada kata yang dapat penulis sampaikan untuk mengungkapkan rasa terimakasih, kecuali do'a semoga amal baiknya diterima oleh Allah Swt.. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan

saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca, amin.

Purwokerto, 12 Mei 2015

**Ita Musfiqoh**  
NIM. 1123301020



## 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
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	9
C. Rumusan Masalah .....	11
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
E. Kajian Pustaka.....	12
F. Sistematika Pembahasan .....	15
<b>BAB II PERMAINAN EDUKATIF DAN PENGEMBANGAN AKHLAKUL KARIMAH</b>	
A. Permainan Edukatif .....	17
1. Pengertian Permainan Edukatif .....	17
2. Faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain .....	19
3. Kategori Bermain .....	25
4. Manfaat dan Fungsi Permainan Edukatif .....	29

B.	Pengembangan Akhlakul Karimah.....	32
1.	Pengertian Akhlakul Karimah .....	32
2.	Landasan Ajaran Islam tentang Akhlakul Karimah .....	35
3.	Pengembangan Akhlakul Karimah.....	38
C.	Permainan Edukatif dalam Pengembangan Akhlakul Karimah	51
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
A.	Jenis Penelitian .....	58
B.	Obyek dan Subyek Penelitian.....	58
C.	Teknik Pengumpulan Data .....	59
D.	Teknik Analisis Data .....	61
<b>BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN</b>		
A.	Gambaran Umum .....	64
B.	Penyajian Data.....	79
C.	Analisis Data .....	88
<b>BAB V PENUTUP</b>		
A.	Kesimpulan.....	100
B.	Saran-saran .....	101
C.	Kata Penutup .....	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENGEMBANGAN  
AKHLAKUL KARIMAH DI TK ISLAM AL AZHAR 39 PURWOKERTO  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

**ITA MUSFIQOH**

Program Studi S-1 Jurusan Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto

**ABSTRAK**

Lingkungan dan pendidikan yang baik akan membiasakan anak dengan perbuatan yang baik begitu pula sebaliknya. Cara pengembangan akhlakul karimah pada anak adalah dengan cara mengajarkan akhlak yang mulia kepada mereka. Tetapi pada kenyataannya lingkungan-lingkungan yang ada pada saat ini lebih banyak yang dianggap sebagai penyebab terjadinya dedikasi akhlak, sebab lingkungan saat ini sudah terpengaruhi oleh budaya-budaya kebebasan di luar batas toleransi agama. Berdasarkan problem tersebut, maka seorang guru seyogyanya mempunyai cara dalam menyampaikan materi agar anak dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan khususnya dalam pengembangan akhlakul karimah, yaitu dengan menggunakan permainan edukatif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan macam-macam permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah dan untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto kecamatan Baturraden kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015.

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif kualitatif. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan penelitian ini adalah: observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian dalam menganalisis data penulis menggunakan langkah-langkah: menelaah seluruh data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

Dari hasil analisis yang dilakukan penulis, bahwa implementasi permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015 meliputi: bagaimana implementasi permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto dibagi menjadi dua kategori bermain, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Kategori bermain aktif di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto diantaranya *rihlah/tadabbur alam (karyawisata)* dengan mengajak anak ke perkebunan di Baturraden dan peternakan di Kedung Banteng untuk pengembangan akhlak kasih sayang kepada binatang dan tanaman, sedangkan kategori bermain pasif diantaranya *cerita/dongeng* dengan menceritakan kisah sang jangkrik dan sang semut untuk pengembangan akhlak kasih sayang, hemat, ikhlas dan mandiri, *hafalan do'a-do'a pendek sehari-hari* dengan menghafalkan do'a setelah tidur untuk pengembangan akhlak sabar, jujur dan bersyukur serta film yang mengandung unsur-unsur kebaikan dan kejahatan melalui film kisah Nabi Yusuf as. untuk pengembangan akhlak sabar.

Kata kunci: **Permainan Edukatif, Pengembangan Akhlakul Karimah, TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Segala bentuk aktivitas atau tingkah laku yang ditunjukkan seorang anak pada dasarnya merupakan fitrah. Sebab, masa usia dini adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk kepribadiannya ketika dewasa. Seorang anak belum mengerti apakah yang ia lakukan tersebut berbahaya atau tidak, bermanfaat atau merugikan, serta benar maupun salah. Hal yang terpenting bagi mereka ialah ia merasa senang dan nyaman dalam melakukannya. Oleh karena itu, sudah menjadi tugas orang tua ataupun pendidikan untuk membimbing dan mengarahkan anak dalam beraktivitas supaya yang dilakukannya tersebut dapat bermanfaat bagi dirinya sehingga nantinya mampu membentuk kepribadian yang baik. Sigmund Freud memberikan suatu ungkapan "*Child is father of man*" artinya anak adalah ayah dari manusia. Maksudnya adalah masa anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian masa dewasa seseorang (Muhammad Fadlillah, 2012: 56).

Islam memandang bahwa seorang anak merupakan titipan Allah Swt. yang patut untuk dijaga dan dirawat dengan sebaik-baiknya. Orang tua dilarang menyia-nyiakannya karena yang demikian itu sangat bertentangan dengan agama Islam.

Lingkungan dan pendidikan yang baik akan membiasakan anak dengan perbuatan yang baik begitu pula sebaliknya. Cara pengembangan akhlakul

karimah pada anak adalah dengan cara mengajarkan akhlak yang mulia kepada mereka. Tetapi pada kenyataannya lingkungan-lingkungan yang ada pada saat ini lebih banyak yang dianggap sebagai penyebab terjadinya dedikasi akhlak, sebab lingkungan saat ini sudah terpengaruhi oleh budaya-budaya kebebasan di luar batas toleransi agama.

Berdasarkan problem tersebut, maka seorang guru seyogyanya mempunyai cara dalam menyampaikan materi agar anak dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan, yaitu dengan menggunakan 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. 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 permainan yang bersifat mendidik pula (Andang Ismail, 2006: 119-120).

Untuk meningkatkan mutu pendidikan anak, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Hal itu dimaksudkan agar kita dapat mengetahui ada atau tidaknya kesulitan yang dialami oleh si anak dalam proses belajarnya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan kita sebagai guru yang meliputi orang tua, pendidik di suatu lembaga pendidikan (sekolah/formal), calon pendidik formal, dan sebagai pemerhati

pendidikan, mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan, dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan permainan.

Sesungguhnya jika dipandang sebagai metode, bermain dalam pendidikan Islam sudah tidak ditinggalkan lagi keberadaannya, sejak semula sudah ada dalam Islam hingga sekarang ini. Pendidikan Islam sangat menghargai dan memperhatikan kebutuhan anak-anak terhadap permainan. Sebab, permainan merupakan satu hal yang penting bagi perkembangan *intelektual* dan *fisik-motorik* (jasmaniah) anak (Andang Ismail, 2006: 3)

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini, anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain, orang tua maupun pendidikan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain, sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia 3 atau 4 bulan, penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya.

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-

masuk untuk diproses bersama dengan pengetahuan yang dimiliki (Anggani Sudono, 2000: 3).

Melalui permainan, kita sebenarnya punya begitu banyak kesempatan untuk mengajarkan berbagai hal yang ingin kita tingkatkan pada anak, entah soal budi pekerti, matematika, membaca, atau menulis. Mengapa anak bermain? Anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.

Bermain sebagai pendekatan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yang secara berangsur-angsur perlu dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermainnya lebih dominan) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih dominan). Dengan demikian, dalam bermain harus diperhatikan kematangan dan tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat serta teman bermain (Mulyasa, 2012: 167).

Permainan, 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 dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak.

Jika pengertian bermain dipahami dan sangat kita kuasai, maka kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif maupun pasif, akan banyak membantu memahami jalan pikiran anak, selain itu juga akan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Pada saat bermain kita perlu mengetahui saat yang tepat bagi kita untuk melakukan atau menghentikan intervensi. Karena bila tidak memahami secara benar dan tepat, hal itu akan membuat anak frustrasi atau tidak kooperatif dan sebaliknya. Dari bahasa tubuh si anak pun kita sudah dapat mengetahui kapan mereka membutuhkan kita untuk melakukan intervensi (Anggani Sudono, 2006: 2).

Perlakuan dan pendidikan di waktu kecil akan berpengaruh ketika dewasa nanti. seorang anak tergantung kepada orang tua dan anak didiknya. Sebab, sejak awal hati seorang anak itu bersih, murni, laksana permata yang amat berharga, sederhana dan bersih dari gambaran apa pun. Jika seorang anak menerima ajaran atau kebiasaan baik, anak akan menjadi baik. Sebaliknya, kalau anak menerima ajaran dan kebiasaan jelek, ia pun menjadi jelek pula.

Bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain yang tepat. Anak-anak membutuhkan waktu tertentu untuk mengembangkan keterampilannya dalam bermain. Anak yang lebih matang akan mampu bermain dalam waktu yang lebih panjang dibandingkan anak yang masih muda usia yang hanya mampu bermain dalam jangka waktu pendek saja. Tersedianya ruang dan materi mainan

merupakan prasyarat tumbuhnya kegiatan bermain yang produktif (Mulyasa, 2012: 182).

Pemahaman tentang bermain juga akan membuka wawasan dan menjernihkan pendapat kita, sehingga akan dapat lebih luwes terhadap kegiatan bermain itu sendiri, dan akibatnya akan mendukung segala aspek perkembangan anak. Yang dimaksudkan adalah kita dapat memberi kesempatan yang lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi, sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh anak dengan lebih mudah.

Bermain juga dapat digunakan oleh guru atau orang dewasa lainnya untuk membina hubungan dengan anak, karena selama bermain suasananya bebas maka anak merasa tidak takut-takut untuk bermain bersama. Hal ini sangat berguna untuk membantu membina hubungan dengan anak-anak yang sulit menyesuaikan diri, tapi perlu diingat agar suasana diciptakan sedemikian rupa sehingga anak tidak merasa dipaksa atau terpaksa. Kadang-kadang diperlukan beberapa kali pertemuan atau kegiatan bersama anak sampai anak merasa lebih bebas, relaks. Karena kegiatan bermain tidak akan muncul bila anak merasa asing dengan lingkungannya (Mayke S. Tedjasaputra, 2005: 47).

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 orang tua dan guru. Alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidiklah yang harus diutamakan.

TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto merupakan lembaga pendidikan yang mengedepankan akhlakul karimah yang menggunakan dua kurikulum, yaitu kurikulum Diknas dan kurikulum TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto. Sebelum pembelajaran, anak melakukan ikrar, *outdoor activity*, *muroja'ah*, motorik kasar, absensi, penanggalan, absensi kemarin, kemudian baru membahas tentang tema yang akan dibahas. Tema yang diangkat dalam 1 tahun ada 4 tema. Hal lain yang menarik adalah adanya ekstrakurikuler, yaitu iqra', marawis, tari dan menggambar. Sholat Dhuha dilaksanakan bersama setelah pembahasan tema. TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto merupakan pendidikan pra sekolah yang banyak digemari terbukti dengan adanya peserta didik yang berasal dari wilayah yang berbeda-beda. Selain itu, hal yang menarik di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto adalah terdapat kegiatan pekan bahasa, *family day* dan peringatan muharam. (Wawancara dengan Ibu Ernie Jusniarti selaku guru kelas TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto pada pukul 13.00 s/d selesai, Senin, 15 September 2014).

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi penelitian di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas. Penulis tertarik memilih lokasi ini dengan alasan TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto merupakan salah satu lembaga pendidikan pra sekolah yang memiliki nilai plus dalam pembelajaran agamanya karena menggunakan dua kurikulum, yaitu kurikulum DIKNAS dan Al Azhar 39 Purwokerto. TK Islam Al Azhar juga ada ekstrakurikuler iqra' untuk menunjang pengembangan akhlakul karimah. Selain itu, TK ini merupakan salah satu lembaga pendidikan pra sekoah yang terkenal dan banyak peminatnya. Hal ini terbukti dari peserta didiknya tidak hanya dari

desa Pandak akan tetapi banyak juga yang dari tetangga desa lain, dan adanya peningkatan peserta didik tiap tahunnya. Permainan edukatif TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto yang dilakukan oleh pendidik sebagai upaya dalam pembentukan peserta didik yang aktif dan ceria dalam pembelajaran khususnya dalam pengembangan akhlakul karimah. Misalnya saja permainan edukatif dalam mengajarkan akhlak anak bisa melalui cerita/dongeng, *rihlah/tadabbur alam* (karyawisata), hafalan doa-doa pendek sehari-hari dan film yang mengandung unsur-unsur kebaikan dan kejahatan. Permainan edukatif menjadi menarik dengan adanya puncak tema dan *fieldtrip*. Puncak tema adalah menentukan tema yang akan dipelajari, 1 tahun ada 4 tema. Sedangkan *fieldtrip* adalah mengunjungi suatu tempat yang berhubungan dengan tema. Pembelajaran sampai jam 12.00, sedangkan hari Sabtu dan Minggu libur (Wawancara dengan Ibu Ernie Jusniarti selaku guru kelas TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto pada pukul 14.00 s/d selesai, Senin, 15 September 2014).

Peserta didik di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas merasa senang sekolah di TK Islam Al Azhar karena guru-gurunya baik, sering bermain dan banyak teman (Wawancara dengan salah satu murid di TK Islam Al Azhar pada pukul 08.00 s/d selesai, hari Senin tanggal 15 September 2014).

Permainan edukatif merupakan cara yang tepat dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto dimana permainan ini merupakan sebuah bentuk kegiatan yang mendidik dengan menggunakan cara dan alat permainan yang bersifat mendidik pula.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, penulis merasa tertarik untuk mengangkatnya menjadi sebuah karya tulis dalam bentuk skripsi dengan judul “Implementasi Permainan Edukatif dalam Pengembangan Akhlakul Karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015”.

## **B. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami penafsiran serta memperjelas maksud judul ini maka perlu ditegaskan tertulis dalam pengertian istilah yang terkandung di dalam judul seperti uraian berikut ini.

### **1. Implementasi Permainan Edukatif**

Menurut E. Mulyasa sebagaimana dikutip oleh Mangli Habibi bahwa implementasi diartikan sebagai suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap (2002: 6).

Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan atau memuaskan dan dapat merupakan cara atau alat 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 bersifat mendidik dalam mengembangkan diri secara seutuhnya (Andang Ismail, 2006: 119-120).

Dari pengertian di atas yang dimaksudkan dalam skripsi ini bahwa implementasi permainan edukatif merupakan kegiatan yang diterapkan oleh

guru dalam menyampaikan materi melalui permainan-permainan edukatif di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto dengan tujuan agar dalam proses pembelajaran anak memahami apa yang disampaikan oleh guru dengan cara yang menyenangkan dalam pengembangan akhlakul karimah.

## 2. Pengembangan Akhlakul Karimah

Pengembangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dimaknai sebagai proses, cara, perbuatan pengembangan (Depdiknas, 2007: 538).

Akhlakul karimah adalah perbuatan yang mengandung kriteria-kriteria kebaikan. Kriteria kebaikan itu adalah sesuatu yang dicintai Islam dan Islam menganjurkannya untuk melakukannya (Sayid Sabiq, 1981: 42).

Dalam proposal ini, pengembangan akhlakul karimah adalah upaya pendidik dalam mewujudkan anak menuju manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt. agar perbuatan yang terpuji lebih ditingkatkan lagi di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015.

## 3. TK Islam Al-Azhar 39 Purwokerto

TK Islam Al Azhar 39 adalah pendidikan pra sekolah yang merupakan yayasan pesantren Islam Al Azhar. Tepatnya terletak di Jl. Raya Baturaden Km. 6 Pandak Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas.

Jadi yang dimaksud dengan judul “Implementasi Permainan Edukatif dalam Pengembangan Akhlakul Karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015” merupakan suatu penelitian untuk mengetahui apa saja

permainan edukatif dan bagaimana implementasi permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian di atas yaitu: “Bagaimana implementasi permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto?”

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### 1. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan macam-macam permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto.
- b. Untuk mendeskripsikan implementasi permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto.

**IAIN PURWOKERTO**

## 2. Manfaat Penelitian

Selanjutnya manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah. Memberikan informasi tentang pelaksanaan atau penggunaan permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto. Selain itu juga dapat sebagai bahan pertimbangan dalam upaya mencapai tujuan, khususnya berkenaan dengan penggunaan permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah.

## E. Kajian Pustaka

Dalam telaah pustaka ini akan diperjelas beberapa teori yang ada relevansinya dengan penelitian yang berjudul “Implementasi Permainan Edukatif dalam Pengembangan Akhlakul Karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015”. Telaah pustaka ini akan menjadi dasar pemikiran dalam penyusunan penelitian ini.

Ada beberapa buku yang menjadi acuan penulis dalam penelitian yang akan dilakukan, diantaranya:

Dian Adriana dalam bukunya yang berjudul *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*, permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang

bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungannya (2013: 51).

Maimunah Hasan dalam bukunya yang berjudul *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, dijelaskan bahwa dunia anak balita adalah dunia bermain. Oleh karena itu, dalam mendidik pun semua masih melalui bermain, baik itu sarana maupun prasarana. Usia 5 tahun pertama yang disebut sebagai *golden age* (usia emas), akan sangat menentukan bagi seorang anak. Pada usia ini, aspek kognitif, fisik, motorik, dan psikososial seorang anak berkembang secara pesat (2013: 271).

*Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah* karya Iva Riva menjelaskan sebagai seorang guru, mengaplikasikan berbagai permainan dalam kegiatan belajar-mengajar merupakan hal yang wajib dilakukan. Suatu kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif apabila ada berbagai strategi yang digunakan, baik berupa metode, model, pendekatan maupun teknik. Salah satunya adalah permainan. Permainan atau game, akrab dijadikan sebagai salah satu aplikasi dalam strategi pembelajaran aktif (2012: 26)

Adapun yang menjadi dasar pemikiran dalam telaah pustaka diantaranya adalah skripsi Ulin Nabatin yang berjudul “Penerapan Permainan Edukatif dalam Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Banjareja Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran

2013/2014”. Dalam skripsi ini menitikberatkan pada apa saja permainan edukatif dan bagaimana penerapannya dalam pengembangan nilai-nilai agama dan moral. Permainan edukatif yang ada berupa permainan tepuk, puzzle hijaiyah, bernyanyi, hafalan dan cerita/dongeng.

Skripsi Hastuti dengan judul “Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Al Irsyad Al Islamiyah Purwokerto Tahun Pelajaran 2010/2011”, menjelaskan tentang metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang ada di TK tersebut diantaranya ceramah, bercerita, tanya jawab, demonstrasi, bermain peran, hafalan, menyanyi, tartili dan karyawisata. Selain itu juga digunakan aneka bermain yang lain seperti tepuk tangan, berpantun, atau teka-teki yang lain. Sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam permainan akan lebih menumbuhkan minat dan keseriusan yang tidak dirasakan membosankan bagi siswa.

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 pengembangan moral dan nilai-nilai agama dapat tercapai secara efektif, efisien dan dapat diterima oleh peserta didik secara maksimal.

Dalam kajian pustaka di atas, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian penulis dan penelitian-penelitian sebelumnya. Persamaannya adalah

sama-sama meneliti tentang permainan edukatif dan perbedaannya adalah penelitian di atas kebanyakan lebih cenderung menggunakan permainan edukatif berupa: bernyanyi, hafalan dan bermain peran. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto permainannya berupa: *rihlah/tadabur alam* (karyawisata), cerita/dongeng, hafalan do'a-do'a pendek sehari-hari dan film yang mengandung unsur-unsur kebaikan dan kejahatan.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan bagi para pembaca dalam memahami skripsi ini, maka penulis menyusun skripsi ini secara sistematis dengan penjelasan sebagai berikut:

Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, halaman motto, halaman persembahan, halaman abstrak, kata pengantar dan daftar isi.

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

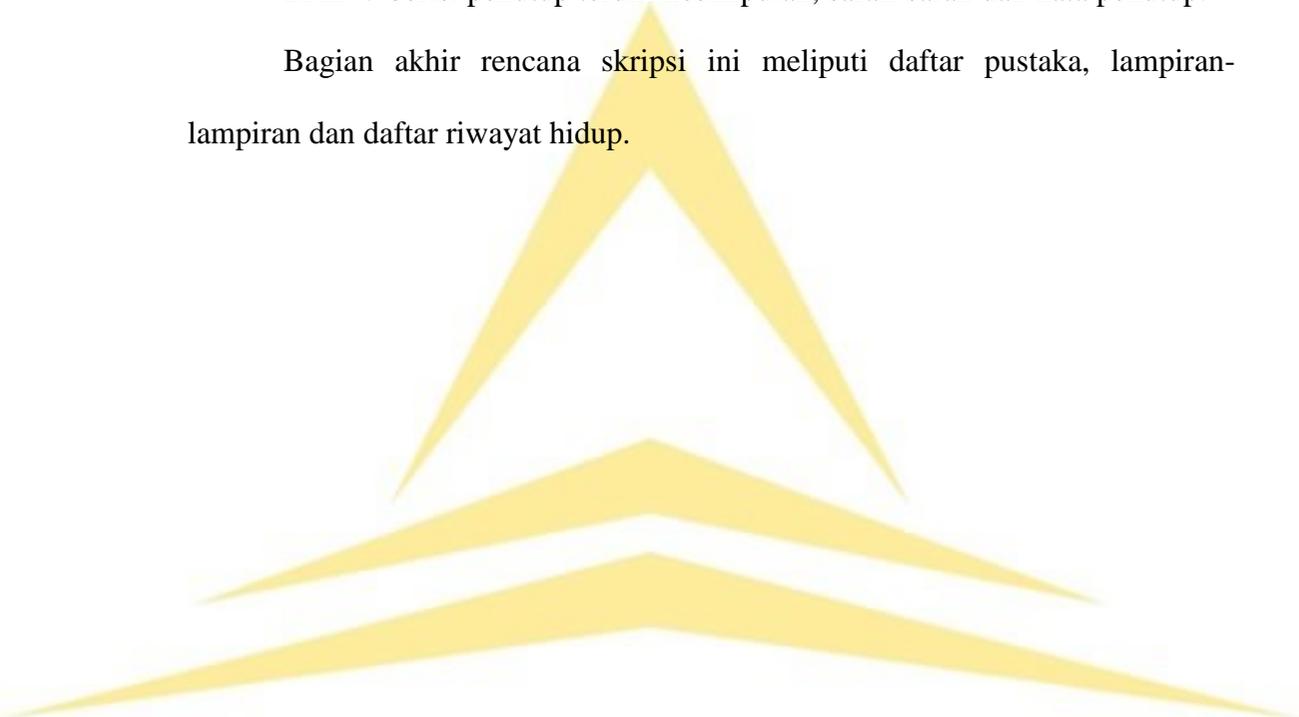
BAB II yaitu landasan teori berisi permainan edukatif terdiri dari pengertian permainan edukatif, faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain, kategori bermain serta manfaat dan fungsi permainan edukatif. Pengembangan akhlakul karimah yang berisi tentang pengertian akhlakul karimah, landasan ajaran Islam tentang akhlakul karimah, pengembangan akhlakul karimah, Implementasi permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah.

BAB III berisi metode penelitian terdiri dari jenis penelitian, obyek dan subyek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV berisi gambaran umum TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto, penyajian dan analisis data implementasi permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto.

BAB V berisi penutup terdiri kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.

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



**IAIN PURWOKERTO**

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas pada tanggal 01 April s/d 01 Juni 2015 mengenai “IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENGEMBANGAN AKHLAKUL KARIMAH”, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Dari hasil analisis yang dilakukan penulis bahwa Permainan edukatif yang diterapkan dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015 meliputi: bagaimana implementasi permainan edukatif dalam pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto dibagi menjadi dua kategori bermain, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Kategori bermain aktif di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto diantaranya *rihlah/tadabbur alam (karyawisata)* dengan mengajak anak ke perkebunan di Baturraden dan peternakan di Kedung Banteng untuk pengembangan akhlak kasih sayang kepada binatang dan tanaman, sedangkan kategori bermain pasif diantaranya *cerita/dongeng* dengan menceritakan kisah sang jangkrik dan sang semut untuk pengembangan akhlak kasih sayang, hemat, ikhlas dan mandiri, *hafalan do'a-do'a pendek sehari-hari* dengan menghafalkan do'a setelah tidur untuk pengembangan akhlak sabar, jujur dan bersyukur serta film yang mengandung

unsur unsur-unsur kebaikan dan kejahatan melalui film kisah Nabi Yusuf as. untuk pengembangan akhlak sabar.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan-permainan yang dilakukan di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto menghasilkan anak-anak yang mempunyai akhlak yang baik. Hal ini dapat dilihat dari sikap dan perilaku anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Saran-saran**

Dengan tidak mengurangi rasa hormat dan tidak bermaksud menggurui, penulis akan memberikan beberapa masukan terkait dengan implementasi pembelajaran pengembangan akhlakul karimah di TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas, maka saran-saran penulis sebagai berikut:

1. Kepada kepala sekolah, untuk lebih mengoptimalkan segala fasilitas yang telah ada dalam pembelajaran, serta melengkapi fasilitas yang belum tersedia supaya TK Islam Al Azhar 39 Purwokerto Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas 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 akhlakul karimah lebih kreatif lagi dalam menerapkan permainan edukatif serta metode yang digunakan dalam pembelajaran lebih variatif supaya tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

### C. Kata Penutup

Tiada kata peling indah selain mengucapkan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah memberi nikmat sehat dan kesempatan kepada penulis sehingga penulis berhasil melakukan penelitian dan mampu menyelesaikan skripsi penulis yang berjudul “IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENGEMBANGAN AKHLAKUL KARIMAH DI TK ISLAM AL AZHAR 39 PURWOKERTO KECAMATAN BATURRADEN KABUPATEN BANYUMAS”.

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 kritik dan saran yang konstruktif dari para pembaca guna untuk melakukan perbaikan kedepannya.

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

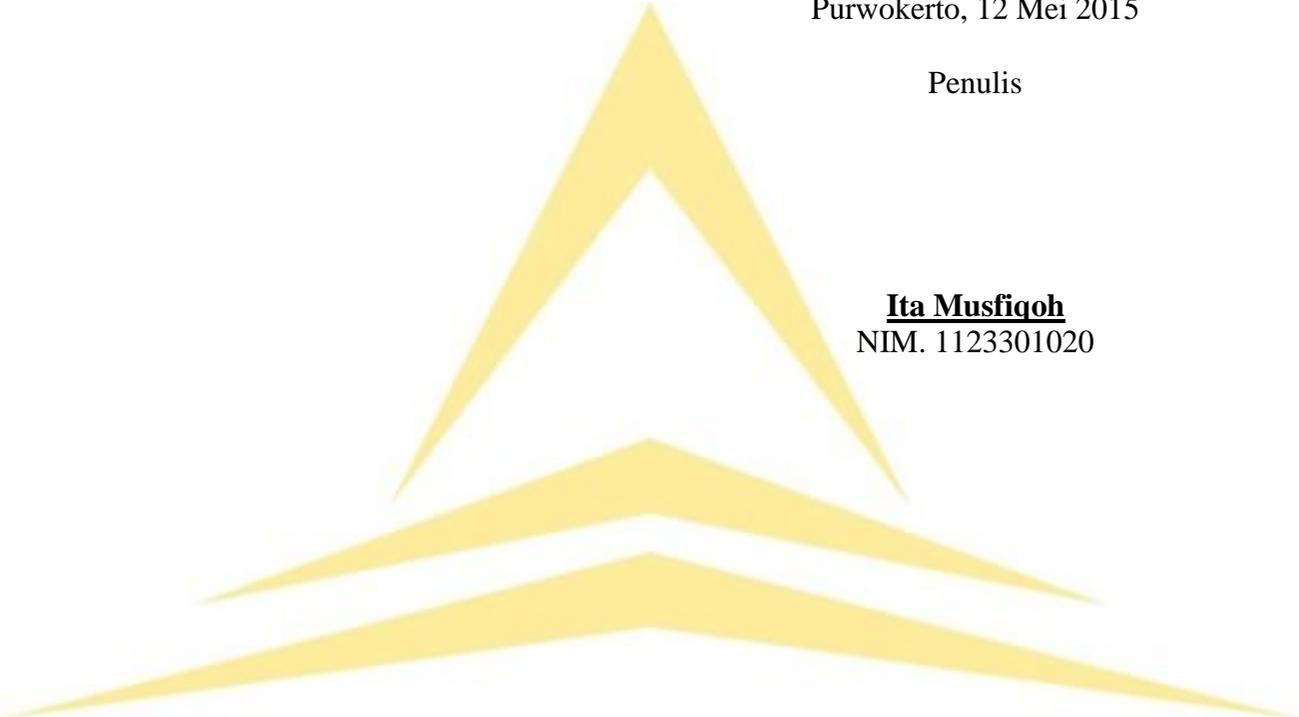
Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu, memberi masukan dan memotivasi penulis dalam proses penyusunan skripsi ini dari awal

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.

Purwokerto, 12 Mei 2015

Penulis

**Ita Musfiqoh**  
NIM. 1123301020



**IAIN PURWOKERTO**