

**PERMAINAN EDUKATIF BAHASA ARAB DALAM BUKU “1000
PERMAINAN PENYEGAR PEMBELAJARAN BAHASA ARAB”
ANALISIS PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF JEAN PIAGET**



**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Disusun oleh :

Puput Widiastuti
NIM. 12420020

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2016

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puput Widiastuti

NIM : 12420020

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya dengan judul “Permainan Edukatif Dalam Buku 1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab Analisis Perspektif Teori Kognitif Jean Piaget” ini adalah karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Yogyakarta, 23 Juni 2016



Puput Widiastuti
NIM. 12420020

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Puput Widiastuti
NIM : 12420020
Tempat, Tanggal Lahir : Cilacap, 10 Agustus 1994
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan membuat ijazah S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Segala resiko akan saya tanggung sendiri tanpa melibatkan pihak lain, termasuk institusi saya ketika S1.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Juni 2016

Mahasiswa



Puput Widiastuti
NIM.12420020

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp :-

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, memberi petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari :

Nama : Puput Widiastuti

NIM : 12420020

Judul Skripsi : Permainan Edukatif dalam Buku "1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab" Analisis Perspektif Teori Kognitif Jean Piaget

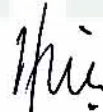
Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan/Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut diatas dapat segera di munaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 30 Juni 2016

Pembimbing,



R. Umi Baroroh, M. Ag.

NIP. 19720305 199603 2 001



PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Puput Widiastuti
 NIM : 124200206
 Semester : VIII
 Jurusan/Program Studi : PBA
 Judul skripsi/Tugas Akhir : PERMAINAN EDUKATIF DALAM 1000 PERMAINAN PENYEGAR PEMBELAJARAN BAHASA ARAB ANALISIS PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF JEAN PIAGET

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1.	Penulisan		- Tambahkan kata-kata kunci dan abstrak. - Daftar isi spasi
			تجريد : كتابة العدد في كتب الوصف والوصف
			- Gunakan transliterasi secara konsisten. - Bab II : Biografi / Profil, Gunakan Footnote.
2.	Metodologi		- Rumusan masalah ke 1, apakah sudah memindah dari buku? Dirubah ^{the} cara ^{lain} . - Dimana analisis isi (content) dalam penelitian ini? - Alasan pengklasifian permainan dari perspektif kognitif dijelaskan!

Tanggal selesai revisi:
12 Juli 2016

Tanggal Munaqasyah:
Yogyakarta, 30 Juni 2016

Mengetahui :
Penguji II

Yang menyerahkan
Penguji II

M. Jafar Shodiq, M.SI.
NIP. : 19820315 201101 1 011
(setelah Revisi)

M. Jafar Shodiq M.SI.
NIP. : 19820315 201101 1 011
(setelah Munaqasyah)

Catatan : Waktu perbaikan/revisi maksimal 1 (satu) bulan, selebihnya harus dimunaqasyahkan ulang.



PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Puput Widiastuti
NIM : 124200206
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : PBA

Judul skripsi/Tugas Akhir : PERMAINAN EDUKATIF DALAM 1000 PERMAINAN
PENYEGAR PEMBELAJARAN BAHASA ARAB ANALISIS
PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF JEAN PIAGET

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
			- Saran disarankan dg hasil kesimpulan! dan
			menyatakan kelanjutan dari kesimpulan yg ada!
			- Transliterasi diterangkan konsisten!

Tanggal selesai revisi :
..... 20...

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 30 Juni 2016

Mengetahui :
Penguji I

Drs. H. Ahmad Rodli, M.SI.
NIP : 19590114 198803 1 001

(setelah Revisi)

Yang menyerahkan
Penguji I

Drs. H. Ahmad Rodli, M.SI.
NIP : 19590114 198803 1 001

(setelah Munaqasyah)

Catatan : Waktu perbaikan/revisi maksimal 1 (satu) bulan, selebihnya harus dimunaqasyahkan ulang.

**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Puput Widiastuti
NIM : 124200206
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : PBA

Judul skripsi/Tugas Akhir : PERMAINAN EDUKATIF DALAM 1000 PERMAINAN
PENYEGAR PEMBELAJARAN BAHASA ARAB ANALISIS
PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF JEAN PIAGET

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
	Semua Topik		Perbaiki sesuai masukan kedua pengujr
	abstrak Arab		ganti istilah <i>gisto</i>
	Rumusan masalah 1		ganti menjadi bagaimana klasifikasi berdasarkan keunikan

Tanggal selesai revisi:
YK, 12.07. 2016

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 30 Juni 2016

Mengetahui :
Pembimbing/Ketua Sidang

R. Umi Baroroh, M.Ag.
NIP : 19720305 199603 2 001
(setelah Revisi)

Yang menyerahkan
Pembimbing/Ketua Sidang

R. Umi Baroroh, M.Ag.
NIP : 19720305 199603 2 001
(setelah Munaqasyah)

Catatan : Waktu perbaikan/revisi maksimal 1 (satu) bulan, selebihnya harus dimunaqasyahkan ulang.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : UIN/002/DT/PP.09/088/2016

Skripsi/Tugas Akhir dengan Judul : **PERMAINAN EDUKATIF DALAM BUKU "1000 PERMAINAN PENYEGAR PEMBELAJARAN BAHASA ARAB" ANALISIS PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF JEAN PIAGET**


Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : PUPUT WIDIASTUTI
Nomor Induk Mahasiswa : 12420020
Telah diujikan pada : 30 Juni 2016
Nilai Ujian Tugas Akhir : A-
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta


TIM UJIAN TUGAS AKHIR:
Ketua Sidang


R. Umi Baroroh, M. Ag.
NIP. 19720305 199603 2 001

Periksa I

Periksa II


Drs. H. Ahmad Rodli, M.SI.
NIP. 19590114 198803 1 001


M. Jafar Shodik, M.SI.
NIP. 19820315 201101 1 011

Yogyakarta, 14 JUL 2016
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
DEKAN




Dr. Ahmad Arifi, M.Ag.
NIP. 19661121 199203 1 002

MOTTO

إنما الحياة الدنيا لعب ولهو وإن تؤمنوا وتتقوا يؤتكم
أجوركم ولا يسئلكم أموالكم (محمد : ٣٤)¹

“Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertaqwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu, dan Dia tidak akan meminta hartamu”

(Q.S. Muhammad : 36)

¹ Raja Abdullah bin Abdul Aziz Ali Sa'ud, Al-Qur'an dan terjemahnya, (Madinah : Mujamma' Al Malik Fahd Li Thiba'at Al Mushhaf Asy Syarif) Muhammad ayat 36, hlm. 510.

PERSEMBAHAN

**“Almamaterku Tercinta
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta”**



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على خاتم الانبياء والمرسلين سيدنا محمد وعلى اله واصحابه اجمعين. أما بعد :

Dengan memanjatkan syukur al-Hamdulillah kehadiran Ilahi Rabbi, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah, keluarga dan sahabatnya serta orang-orang yang tetap mengikuti petunjuknya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Strata Satu (S₁) Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penulis sangat menyadari pasti banyak kesalahan dan kekhilafan yang terjadi. Semua itu merupakan sangat terbatasnya kemampuan penulis dalam hal ilmu pengetahuan. Maka penulis sangat berterimakasih atas segala koreksi yang membangun dan mohon maaf atas segala kesalahan.

Rasa hormat dan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Bapak Drs. H. Ahmad Rodli, M.S.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Nurhadi, M.A., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Nisa Syuhda, S.S, S.Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan masukan, saran yang sangat berguna dan telah memberikan restu serta selalu sabar dalam memberikan arahan-arahan kepada penulis.
5. Ibu R. Umi Baroroh, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberi petunjuk dan bimbingan selama penulisan skripsi.
6. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak memberi pengajaran dan pendidikan.
7. Segenap pegawai Tata Usaha (TU) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak membantu dalam kegiatan perkuliahan mahasiswa.
8. Kedua orang tuaku Ayahanda Nur Chayat dan Ibunda Sobriyah yang selalu memberikan do'a, restu dan nasehat-nasehat sehingga penulis bisa sampai seperti ini. Dan kakak-kakakku tercinta (yayu minah dan yayu ruroh) yang telah menyemangati, memotivasi, dan selalu memberikan dorongan dan bantuan baik fisik, maupun material, serta keponakan-keponakan tersayang (mamas ikhda, genduk syifa, genduk itsna, dedek alvin) yang lucu-lucu, imut-imut, selalu ngangenin dan selalu membuat semangat penulis.

9. Sahabat-sahabatku (Dessy, Fitri, Imah), terimakasih atas “persekawanan” kita. Yang selalu menyemangati dan selalu penulis repotkan. Mudah-mudahan persahabatan ini tetap berlanjut sampai kapan-pun.
10. Teman-teman seperjuangan PBA “MUNASIB 12” terimakasih atas “kebersamaannya”. Sampai kapan-pun akan aku rindukan dan aku kenang.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Mudah-mudahan amal baik mereka mendapat balasan yang lebih baik dari Allah. Penulis berharap, skripsi ini dapat diambil manfaatnya bagi para pembaca semua. Aamiin.

Yogyakarta, Juni 2016
Penyusun Skripsi

Puput Widiastuti
NIM. 12420020

ABSTRAK

Puput Widiastuti, Permainan Edukatif dalam Buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab” Analisis Pespektif Teori Kognitif Jean Piaget, Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.

Latar belakang penelitian ini adalah bahasa Arab masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena pembelajarannya monoton, kurangnya inovasi guru, dan metode yang digunakan tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak serta guru tidak kreatif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Kepustakaan yang data primernya diambil dari buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab” dengan menggunakan analisis kognitif. Metode pengumpulan datanya diperoleh dari teknik dokumentasi.

Hasil penelitian ini yaitu (1) Klasifikasi permainan edukatif bahasa Arab dalam buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab” berdasarkan kemahiran berbahasa dibagi menjadi 4 macam, yaitu : (a) kemahiran menyimak, (b) kemahiran berbicara, (c) kemahiran membaca, dan (d) kemahiran menulis. (2) Klasifikasi 1000 Permainan Penyegar pembelajaran bahasa Arab menurut teori perkembangan kognitif anak, dibagi menjadi empat, yaitu (a) *Sensorimotor*, dengan permainan; siapa dia, ingat dan sebut, kursi bernomor, bal, lakukan perintah, bal-bul, jodohkan sifat, satu dua tiga, angka favoritku, dan kubus struktur, (b) *Pra-operasional* yang dibagi menjadi tiga tahap, (i) simbolik, permainannya apa ini apa itu, sebut nama, teka-teki, menemukan orang hilang, pesona tiga belas, bertanya dan menjawab, tiga huruf modal, kotak rahasia, nomor telepon, ambil-ambilan, perintah, dan uji pengetahuan, (ii) egosentris, dengan permainan mengurai benda, mencipta kalimat, langkah-langkah lincah, cahaya bertanya, kata berjajar, mengisi huruf yang hilang, apa hobi anda, dari apa itu?, membaca dan memperagakan, serta melengkapi kalimat, (iii) intuitif, dengan permainan Kejar Jejak, Mengejar huruf terakhir, Gambar Berilham, pelayan kantin, tebak tokoh, mengurutkan cerita, bisik berantai, mengeluarkan kata tak sejenis, benar salah, memaketkan koper ke kairo, robot dan teka-teki silang. (c) *Operasional Konkret*, permainan dalam tahap ini yaitu tangkap berita, temukan dia, mengisi pesan gambar, cecak dalam tas, metafor, wawancara dengan tokoh, menulis kenangan, memperagakan keterangan, awas salah, cerita bergilir, Juha kehilangan kacamata, kalimat rahasia, mengejar huruf pertama, memburu benda, sepak bola kalimat, dan suara apa itu, (d) *Operasional Formal*, dengan permainan cerita bersambung, cerita khayal, pengalaman mengerikan, berbicara spontan, Debat, Diam emas, Buah simalakama, Menaksir panjang, Lelang, Saya berharap, dan Siapa aku.

Kata kunci : Permainan Edukatif, Analisis Teori Kognitif, Bahasa Arab.

ملخص

فوفوت وبيدأستوتي، الألعاب التعليمية في كتاب " ١٠٠٠ ألعاب معطرات تعلم اللغة العربية" لعبة تحليل النظرية المعرفية جان بياجيه. بحث علمي، قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا، 2016

خلفية هذا البحث هي اللغة العربية لا تزال باعتبارها موضوعا صعبا لأن تقديمها ما زالت في الحادية و أقل المعلم اللغة العربية الإبتكار. والأساليب المستخدمة لا تتوافق مع مرحلة التطور المعرفي للأطفال والمعلمين ليست خلاقة. ويتم أخذ هذا البحث بحث مكتبية. حيث البيانات الأساسية من كتاب " ١٠٠٠ ألعاب معطرات تعلم اللغة العربية" باستخدام تحليل البيانات من محتويات طريقة جمع البيانات هي بطريقة الوثائق.

الحاصل من هذا البحث هو : (1) تصنيف الألعاب التعليمية في كتاب " ١٠٠٠ ألعاب معطرات تعلم اللغة العربية" بناء على مهارة اللغة ينقسم الى أربعة هي مهارة الإستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، و مهارة الكتابة. (2) تصنيف ١٠٠٠ ألعاب معطرات تعلم اللغة العربية لنظرية التطور المعرفي للطفل، تنقسم إلى أربعة، وهما (أ) لحسية، مع اللعبة : من هو، تذكرة و الدعوة، مقاعد مرقمة، بال، نفذ الأوامر، بال - بول، تطابق و أرقام، واحد اثنين ثلاثة، خصائص المفضلة لبلدي و هيكل معكب . (ب) ما قبل التشغيل تنقسم إلى ثلاث مراحل (i) الرمزي، لعبة ما هو: هذا ماعليه، استدعاء أسماء، والألغار، والعثور على المفقودين، وسحر ثلاثة عشر، يسأل و الجواب، ثلاث رسائل من رأس المال، عن طريق القترع السري ورقم الهاتف، و اتخاذ امتصاص و القيادة و الختبار المعرفة. (ii) أناني . لعبته هو بحليل الأشياء، خلق الجمل، خطوات رشيقة، و على ضوء طلب، وقال يطانة، وملئ الحروف في عداد المفقودين، ما هوايتك، مما هو عليه، وقراءة و الظاهر، وكذلك الجمل استكمال . (iii) بدمية. و مع لعبة مطاردة الهدف، ومطاردة الحرف الأخير، رسم الإلهام، مقصف النادل، الرقم تخمين، نوع القصص، ويهمس سلسلة، وإصدار الكلمة الطيبة هناك، خاطئة تماما، حقائب الحزمة إلى القاهرة، و الروبوتات و الكلمات المتقاطعة . (ج) ولمموسة التشغيل. لعبة في هذه المرحلة هي للقبض على الأخبار، و العثور عليه، و ملئ الرسائل المصورة و السحال في كيس، و الاستعارات، و مقابلات مع القادة و كتابة الذكريات، مما يدل على المعلومات، يحذر واحد، قصة الدورية، فقد جحا نظارات، عقوبة سرية، السعي وراء الحرف الأول، و الأشياء الصد، كم كرة القدم وما كان عليه . (د) الرسمية التشغيلية . مع الألعاب التي تعمل القصة، الرواية، تجروبة مروعة، يتحدث من تلقاء أنفسهم، والنقص، والصمت من ذهب الفاكهة و تقدير مازاد سيماالكاما، طو، و أمل و من أنا.

الكلمة المفتحية : الألعاب التعليمية ، تحليل النظرية المعرفية ، اللغة العربية .

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam penelitian ini menggunakan pedoman transliterasi dari keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/u/1987. Secara garis besar uraiannya adalah sebagai berikut:

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan Translitasinya dengan huruf Latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye

ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	...‘...	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

a) Vocal Tunggal

Vocal tunggal Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I

رَمَى - ramā

يَقُولُ - yaqūlu

4. Ta Marbuṭah

Transliterasi untuk ta marbuṭah ada dua

a) Ta marbuṭah hidup

Ta marbuṭah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan ḍammah, transliterasinya adalah /t/.

b) Ta marbuṭah mati

Ta marbuṭah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

c) Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta marbuṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbuṭah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ - rauḍah al-aṭfāl

- rauḍatul aṭfāl

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ - al-Madīnah al-Munawwarah

- al-Madīnatul- Munawwarah

طَلْحَةَ - ṭalḥah

5. Syaddah (Tasydid)

Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh :

رَبَّنَا - rabbanā

نَزَّلَ - nazzala

الْبِرِّ - al-birr

الْحَجِّ - al-hajju

نُعَمِّ - nu‘‘ima

6. Kata Sandang

- a) Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

- b) Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti huruf syamsiah maupun huruf qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung/hubung.

Contoh :

الرَّجُلُ	- ar-rajulu	السَّيِّدَةُ	- as-sayyidatu
الشَّمْسُ	- asy-syamsu	القَلَمُ	- al-qalamu
البَدِيعُ	- al-badī'u	الْجَلَالُ	-al-jalālu

7. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

- a) Hamzah di awal :

أُمِرْتُ	- umirtu	أَكَلَ	-akala
----------	----------	--------	--------

- b) Hamzah di tengah :

تَأْخُذُونَ	- ta'khuzūna	تَأْكُلُونَ	- ta'kulūna
-------------	--------------	-------------	-------------

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh :

نَصْرٌ مِنَ اللَّهِ وَفَتْحٌ قَرِيبٌ - Naṣrumminallāhiwafathunqarīb

لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا - Lillāhi al-amrujamā'an

- Lillāhil-amrujamā'an

وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ - Wallāhubikullisyai'in'alīmun

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pernyataan Keaslian	ii
Halaman Pernyataan Berjilbab	iii
Halaman Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir	iv
Halaman Pengesahan	v
Halaman Motto	vi
Halaman Persembahan	vii
Halaman Kata Pengantar	viii
Halaman Abstrak	xi
Halaman Tajrid	xii
Pedoman Transliterasi	xiii
Daftar Isi	xx
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
D. Kajian Pustaka	6
E. Kerangka Teori	8
F. Metode Penelitian	20
G. Sistematika Pembahasan	25
BAB II : BIOGRAFI JEAN PIAGET	27
A. Riwayat Hidup Jean Piaget	27
B. Karir dan Karya-karya Jean Piaget	30
C. Latar Belakang Munculnya Teori kognitif Jean Piaget	41
D. Hasil Penelitian Jean Piaget Mengenai Teori Kognitif	46
BAB III : “1000 PERMAINAN PENYEGAR PEMBELAJARAN BAHASA ARAB” ANALISIS PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF JEAN PIAGET	57

A. Klasifikasi permainan edukatif dalam buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab” berdasarkan kemahiran berbahasa	57
1. Permainan penunjang kemahiran menyimak	57
2. Permainan penunjang kemahiran berbicara	66
3. Permainan penunjang kemahiran membaca	76
4. Permainan penunjang kemahiran menulis	83
B. Klasifikasi permainan edukatif menurut teori perkembangan kognitif anak	91
1. Pandangan perkembangan kognitif tentang permainan	91
2. Pandangan Jean Piaget tentang permainan	95
3. Klasifikasi permainan menurut perkembangan kognitif anak	98
 BAB IV : PENUTUP	 188
A. Kesimpulan	188
B. Saran-saran	190
C. Kata Penutup	191

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

CURICULUM VITAE

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah *homo ludens*, yang berarti *makhluk bermain*.¹ Bermain merupakan fenomena khas makhluk hidup, serta kebutuhan yang muncul secara alami dalam setiap individu. Bermain dalam belajar merupakan upaya untuk meningkatkan semangat belajar agar dalam proses pembelajaran tersebut menyenangkan, tidak menjenuhkan dan menghilangkan stres dalam lingkungan belajar.

Setiap manusia selalu memiliki keinginan untuk menjadikan setiap kondisi yang dihadapinya menjadi situasi yang menyenangkan, kondusif, dan stabil. Keinginan manusia terhadap permainan selalu ada dan berkembang tidak hanya pada masa kanak-kanak, tetapi juga berlangsung dalam diri orang dewasa. Bagi anak, permainan merupakan wahana penting dalam proses belajar pendewasaan diri, menjaga stabilitas emosi, serta memperkenalkan dengan dunia yang lebih luas. Sedangkan permainan bagi orang dewasa merupakan sarana yang efektif dan efisien untuk menghibur, mendidik, serta dapat memberikan dampak positif.

Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat menghilangkan kebosanan, serta meningkatkan semangat dalam pembelajaran. Dengan permainan juga dapat memperoleh sejumlah

¹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm. 18.

pengalaman belajar tentang sikap, bentuk dan warna, bahasa dan lain sebagainya.

Bermain dalam segi pendidikan adalah kegiatan permainan dengan menggunakan alat permainan yang mendidik serta dapat merangsang perkembangan aspek kognitif, emosi, sosial, dan fisik serta dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bergaul dengan lingkungan serta mengembangkan kepribadian seseorang. Secara psikologi, permainan edukatif merupakan salah satu kegiatan pengetahuan faktual yang empiris yang dilakukan oleh manusia demi tercapainya suatu kepuasaan dalam memperoleh pengetahuan.

Usaha awal seorang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab kepada pemula adalah mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap bahasa Arab. Oleh karena itu, tugas seorang pendidik harus pandai-pandai memiliki strategi dalam memilih metode dan memanfaatkan media yang cocok untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga dalam pembelajaran tercipta suasana yang menyenangkan dan materi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian keberhasilan pembelajaran manakala seorang pendidik dapat menyampaikan materi dengan baik, mampu menempatkan suatu strategi pembelajaran yang tepat kepada peserta didik sehingga kegiatan proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pembelajaran bahasa Arab saat ini masih diklaim sebagai pembelajaran yang menakutkan dan sulit. Kurangnya inovasi pendidik dalam pembelajaran, monoton, tidak kreatif juga menjadi pemicu pembelajaran yang membosankan serta metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Dengan permainan edukatif diupayakan pembelajaran akan lebih efektif, menyenangkan, tidak membosankan serta dapat membangkitkan semangat dan tercapainya tujuan pembelajaran dan diupayakan dapat meningkatkan motivasi.

Teori kognitif memandang bahwa proses belajar bukan sekedar stimulus dan respon yang bersifat mekanisme, akan tetapi lebih dari itu yakni melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Oleh sebab itu, menurut teori kognitif belajar adalah sebuah proses mental yang aktif untuk menerima, mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan.²

Menurut Piaget, perkembangan kognitif seseorang atau siswa adalah suatu proses yang bersifat genetik. Artinya proses belajar itu didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf.³ Oleh sebab itu makin bertambahnya umur seorang siswa, mengakibatkan kompleksnya susunan sel-sel syaraf dan juga semakin meningkat kemampuannya terutama dalam bidang intelektual (kognitif).

² Baharuddin, dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Arruz Media, 2007), hlm. 87.

³ Saekhan Muchith, *Pembelajaran Kontekstual*, (Semarang: RaSAIL Media Group, 2007), hlm. 63.

Secara umum teori kognitif memiliki pandangan bahwa belajar atau pembelajaran adalah suatu proses yang lebih menitikberatkan pada proses pembangunan ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek yang bersifat intelektualitas lainnya.⁴ Sehingga dalam pembelajaran terutama pembelajaran bahasa, harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif seseorang atau siswa dengan berbagai macam media permainan agar terciptanya pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab” menjelaskan tentang berbagai macam permainan yang dapat digunakan sebagai penyegar suasana serta sebagai variasi teknik pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, perlu mengkaji buku ini sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Arab dengan acuan prinsip belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar agar tercapainya tujuan suatu pembelajaran yang memuaskan dan menyenangkan.

Dengan demikian, sangat perlu mengkaji lebih jauh tentang teori yang dikembangkan oleh Jean Piaget tersebut. Sebab hal ini sangat membantu seorang pendidik dalam mengemas materi maupun metode yang akan disampaikan sesuai dengan tingkat berpikir siswa dan juga terhadap orang tua sekaligus sebagai pendidik dalam membimbing dan mendidik putra-putrinya agar disesuaikan dengan tingkat perkembangannya.

⁴ *Ibid.*, hlm. 62.

B. Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahan, yaitu

1. Bagaimana klasifikasi permainan edukatif bahasa Arab dalam buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab” berdasarkan kemahiran berbahasa?
2. Bagaimana klasifikasi permainan edukatif bahasa Arab dalam buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab” menurut analisis perspektif teori perkembangan kognitif anak Jean Piaget?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui permainan edukatif bahasa Arab dalam buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab”
 - b. Untuk mengetahui klasifikasi permainan edukatif bahasa Arab dalam buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab” menurut analisis perspektif teori perkembangan kognitif anak Jean Piaget.
2. Kegunaan Penelitian
 - a. Kajian Teoritis-Akademis

Kegunaan penelitian ini sebagai kajian dan pengembangan ilmu pendidikan antara lain sebagai acuan pembelajaran bahasa Arab bahwasanya dalam pembelajaran kesesuaian perkembangan kognitif seseorang sangat penting.

b. Kegunaan praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para praktisi pendidikan yaitu: (1) Sebagai referensi tambahan bagi pendidik dalam mengembangkan kognitif peserta didik sehingga dapat terbentuk pribadi yang lebih baik. (2) Sebagai manifestasi akademis penulis dalam mengembangkan wawasan keilmuannya berkaitan dengan teori kognitif Jean Piaget.

D. Kajian Pustaka

Dari berbagai literatur penelitian yang penulis telusuri belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji tentang analisis permainan edukatif pembelajaran bahasa Arab anak usia dini dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Akan tetapi terdapat beberapa penelitian yang secara tidak langsung berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya:

Skripsi karya Anita Rahmawati Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2011, dalam skripsinya yang berjudul *“Pembelajaran Dengan Media Permainan Edukatif Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang”*. penelitian ini membahas tentang konsep, implementasi dan kontribusi media permainan *puzzle* terhadap pembelajaran bahasa Arab siswa di MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang. Adapun hasil yang dicapai adalah permainan *puzzle* berperan dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab (memahami kosakata) siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang.

Dilihat dari hasil *pre-test* belajar bahasa Arab siswa dengan rata-rata 68,94 pada siklus I dan 80,52 pada siklus II. Sedangkan hasil *pro-test* yang diperoleh adalah 82,63 pada siklus I dan 96,05 pada siklus ke II.⁵

Skripsi yang ditulis oleh Danar Setyorini Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga 2003, dalam skripsinya yang berjudul “*Perkembangan Kognisi Anak Usia 0-6 tahun Implikasi Serta Terapannya Dalam Pendidikan Islam*”, skripsi ini mencoba meneliti tentang pentingnya perkembangan kognisi pada masa anak terutama pada usis 0-6 tahun. Hal ini sangat mempengaruhi proses perkembangan aspek jiwa lainnya pada anak. Maka aspek kognisi sangat perlu dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan.⁶

Skripsi karya Musyarifah Zidni Baroroh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2007, dalam skripsinya yang berjudul “*Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Prasekolah (Studi Kasus Pada Kelas Unggulan TK ABA I Gemolong Sragen)*”. Penelitian ini membahas tentang tujuan diselenggarakannya permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK serta hasil yang dicapai dalam penerapannya. Adapun hasil yang dicapai adalah dengan permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas diri pada anak, meningkatkan komunikasi, meningkatkan berpikir anak, memperkuat rasa percaya diri anak, melatih

⁵ Anita Rahmawati, Pembelajaran Dengan Media Permainan Edukatif Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang, *Skripsi*, Fakultas Tabiyah dan Keguruan UIN Sunana Kalijaga Yogyakarta, 2011.

⁶ Danar Setyorini, Perkembangan Kognisi Anak Usia 0-6 tahun Implikasi Serta Terapannya Dalam Pendidikan Islam, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2003.

kemampuan bahasa, melatih motorik halus dan kasar anak serta membentuk spiritual anak.⁷

Dari beberapa penelitian di atas, penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis ini memiliki beberapa perbedaan. Dalam penelitian ini penulis akan memaparkan tentang Permainan edukatif bahasa Arab dalam buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab” serta klasifikasi permainan edukatif menurut analisis perspektif teori kognitif anak Jean Piaget.

E. Landasan Teori

Penelitian yang bersifat ilmiah adalah penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Hal ini dapat didasarkan pada suatu teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

1. Teori Kognitif Jean Piaget

Teori ini menjelaskan tentang bagaimana cara seseorang dapat memperoleh pengetahuan, dan mengolahnya dalam proses berfikir sehingga proses perkembangan yang lain juga akan berkembang secara baik. Teori kognitif memandang bahwa proses belajar bukan sekedar stimulus dan respon yang bersifat mekanisme akan tetapi lebih dari itu yakni melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Oleh sebab itu, menurut teori kognitif belajar adalah

⁷ Musyrifah Zidni Baroroh, Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Prasekolah di TK ABA (Studi Kasus Pada Kelas Unggulan TK ABA I Gemolong Sragen), *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.

sebuah proses mental yang aktif untuk menerima, mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan.⁸

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya dengan *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang lebih luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.⁹

Mengenai maksud dari kognisi ini, Paul Henry menjelaskan bahwa:

Kognisi adalah kegiatan mental dalam memperoleh, mengolah, mengorganisasi, dan menggunakan pengetahuan, sedangkan proses yang paling utama dalam kognisi meliputi mendeteksi, menginterpretasi, mengklasifikasi, dan mengingat informasi, mengevaluasi gagasan, menyaring prinsip dan mengambil kesimpulan segala macam pengalaman yang didapat dalam kehidupannya.¹⁰

Perkembangan selanjutnya istilah kognitif sebagai salah satu domain atau wilayah psikologi manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berkaitan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan dan kejiwaan. Aspek kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasu (kehendak), dan afeksi (perasaan).¹¹

⁸ Baharuddin, dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Arruz Media, 2007), hlm. 87.

⁹ Toni Pransiska, *Kado Istimewa Untuk Anaku: Solusi dan Tips Membentengi Anak Dari Sang Predator*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Grup, 2015), hlm. 19.

¹⁰ Paul Henry, dkk, *Perkembangan dan Kepribadian Anak*, Jilid II, Terjemah Med Meitasari Tjandrasa, (Jakarta: Erlangga, 1994), hlm. 194.

¹¹ Muhibbin Syah, *Psikologi belajar*, (Jakarta: Logos, 1999), hlm. 22

Dengan demikian kognisi ini sangat penting sebab kognisi merupakan tempat proses diawali perolehan pengetahuan yang masuk dalam diri seseorang yang melalui berbagai proses. Proses perkembangan kognitif sangat mempengaruhi perkembangan aspek yang lain seperti afeksi. Menurut Jean Piaget, proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa, sebab konsep berpikir anak-anak dengan remaja maupun dewasa itu berbeda, jadi materi atau strategi yang akan digunakan oleh guru harus disesuaikan dengan tingkat berpikirnya.¹² Sedangkan teori yang mengkaji dan meneliti mengenai proses kognitif disebut teori kognitif. Adapun fase-fase perkembangan kognitif menurut Piaget:¹³

1. Periode Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Fase ini merupakan fase awal perkembangan intelektual bayi dan kanak-kanak, ketika mereka merespons secara langsung kepada peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dalam fase ini kanak-kanak menyesuaikan diri dalam alam sekitarnya dengan terminologi skemata, seperti mengisap, memegang, memandang, dan meraih atau mendekati sesuatu.

2. Periode Praoperasional (2-7 tahun)

Merupakan fase perkembangan intelektual dengan benda-benda atau hal-hal riil, nyata, konkret, tidak abstrak. Dengan operasi

¹² Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 11.

¹³ Ki Fudyartanta, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 235-237.

praoperasional ini kanak-kanak mulai mampu mengadakan klasifikasi atau penggolongan benda-benda atau objek-objek secara kasar.

Operasi ini dimaksudkan sebagai tindakan kognitif. Pada fase sensorimotor, suatu operasi menampakkan atau memanifestasikan dirinya dalam tingkah laku yang tampak dan berpikir. Suatu operasi dapat dipikirkan sebagai aksi interiorisasi atau dapat disebut proses kognitif menginternalisasi onjek-objek dari luar. Fase praoperasional ini dibagi menjadi 2, yaitu (1) anak umur 2-4 tahun masa berpikir prakonseptual, (2) anak umur 4-7 tahun sebagai berpikir intuitif.

3. Periode Operasional Konkret (7-11 tahun)

Masa ini adalah masa Sekolah Dasar 6 tahun. Anak-anak telah dapat berpikir secara logis, tetapi masih dengan bantuan-bantuan benda-benda nyata dan dapat dialami langsung.

4. Periode Operasional Formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Pada tahap ini anak-anak dapat mengerjakan sesuatu dengan logis. Artinya, masuk akal, nalar, dengan peristiwa-peristiwa hipotesis yang dapat dialami secara langsung. Tahap ini berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat manusia yang melibatkan kemampuan mengabstraksi, lepas dari benda-benda konkret, orang dapat berpikir secara kreatif, inovatif, dan terjadilah perkembangan intelektual tinggi, yang dapat menghasilkan karya-karya besar dalam kebudayaan dan peradaban manusia.

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana seseorang beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian yang ada di sekitarnya. Bagaimana cara seseorang belajar mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan dan perbedaannya, dan untuk memahami penyebab terjadinya perubahan objek dan peristiwa tersebut.¹⁴ Dalam bukunya Sri Esti Wuryani, kemampuan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan sistem *nervous* dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya.¹⁵

Kognitif merupakan kemampuan yang berpusat di otak ini berfungsi untuk menerima, mengolah, dan menginterpretasikan pengetahuan-pengetahuan dan pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak melalui interaksinya dengan lingkungan. Melalui kognitif ini seseorang akan mampu menggunakan cara berpikirnya dan mengerti akan objek-objek, pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dalam hidupnya.

Ada beberapa konsep yang perlu dimengerti agar lebih mudah memahami teori ini, antara lain:¹⁶

a. Inteligensi.

Claparede dan Stern mendefinisikan intelegensi sebagai suatu adaptasi mental pada lingkungan baru (Piaget, 1981, hlm. 9). Piaget

¹⁴ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 45.

¹⁵ Sri Esti Wuryani, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2004), hlm. 72.

¹⁶ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: Kanisius, 2001), hlm. 19.

sendiri mengartikan intelegensi secara lebih luas dan tidak mendefinisikan secara ketat. Intelegensi adalah suatu bentuk ekuilibrium ke arah mana semua struktur yang menghasilkan persepsi, kebiasaan, dan mekanisme sensorimotor diarahkan (Piaget, 1981, hlm. 6).

Menurut Piaget, tidak ada inteligensi yang sudah jadi. Inteligensi mengalami perkembangan dalam langkah-langkah intelektual. Bagi Piaget, inteligensi mencakup adaptasi biologis, ekuilibrium antara individu dan lingkungan, perkembangan yang gradual, kegiatan mental dan kompetensi.

b. Organisasi.

Organisasi menunjuk pada tendensi semua spesies untuk mengadakan sistematisasi dan mengorganisasi proses-proses mereka dalam suatu sistem yang koheren, baik secara fisis maupun psikologis. Oleh karena itu, organisasi adalah suatu tendensi yang umum untuk semua bentuk kehidupan guna mengintegrasikan struktur, baik psikis maupun psikologis, dalam suatu sistem yang lebih tinggi.

c. Skema

Skema adalah suatu struktur mental seseorang dimana ia secara intelektual beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Skema itu akan beradaptasi dan berubah selama perkembangan kognitif seseorang. Skema bukanlah benda yang nyata yang dapat dilihat, melainkan suatu rangkaian proses dalam sistem kesadaran seseorang.

d. Asimilasi

Asimilasi adalah proses kognitif dimana seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep, atau pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada di dalam pikirannya. Asimilasi dapat dipandang sebagai suatu proses kognitif untuk mendapatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan yang baru ke dalam skema yang telah ada.

e. Akomodasi

Dapat terjadi bahwa dalam menghadapi rangsangan atau pengalaman yang baru, seseorang tidak dapat mengasimilasikan pengalaman yang baru itu dengan skema yang telah ia miliki. Hal ini terjadi karena pengalaman yang baru ini tidak cocok dengan skema yang telah ada. Dalam keadaan ini, orang tersebut akan mengadakan *akomodasi*. Ia dapat membuat dua hal: (1) membentuk skema baru yang dapat cocok dengan rangsangannya yang baru, dan (2) memodifikasi skema yang ada sehingga cocok dengan rangsangan yang itu. Kedua ini disebut akomodasi, yaitu pembentukan skema baru atau mengubah skema yang lama.

f. Akuilibrasi

Dalam perkembangan kognitif diperlukan keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Proses ini disebut akuilibrium, yaitu pengaturan diri mekanis (*mechanical self-regulation*) yang perlu untuk mengatur kesetimbangan proses asimilasi dan akomodasi.

Disekuilibrium adalah keadaan tidak setimbang antara asimilasi dengan akomodasi. Ekuilibrasi adalah proses bergerak dari keadaan disequilibrium ke ekuilibrium. Proses tersebut berjalan terus dalam diri seseorang melalui asimilasi dan akomodasi. Ekuilibrium ini membuat seseorang dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya (skema).

g. Adaptasi

Adaptasi terjadi dalam suatu proses asimilasi dan akomodasi. Di satu pihak, seseorang menyatukan atau mengasimilasi gambaran akan realita luar dalam struktur psikologisnya (skema) yang sudah dimiliki untuk dicocokkan dengan lingkungan. Tetapi, dilain pihak kadang seseorang harus mengubah skema itu dalam berhubungan dengan lingkungannya.

h. Pengetahuan Figuratif dan Operatif

Piaget membedakan antara pengetahuan figuratif dan operatif. *Pengetahuan figuratif* didapatkan dari gambaran langsung seseorang terhadap objek yang dipelajari. Sedangkan *pengetahuan operatif* didapatkan karena orang itu mengadakan operasi terhadap objek yang dipelajari.

5. Teori Permainan Edukatif

a. Pengertian Permainan Edukatif

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan

melalui aktivitas atau kegiatan bermain.¹⁷ Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.¹⁸ Bermain harus dilakukan atas inisiatif dan keputusan pemain, serta harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang memuaskan.

Parten, dalam Dockett dan Fler, memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi. Melalui bermain, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa, dan peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan sekitar. Sedangkan menurut Bettelheim, bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain, kecuali ditetapkan pemain sendiri, dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.¹⁹ Sehingga dalam melakukan permainan, seseorang dapat menemukan identitas, dapat mempelajari sebab-akibat, mampu mengembangkan hubungan, dan mampu mengembangkan potensi dirinya.

¹⁷ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 26.

¹⁸ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 91.

¹⁹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan...*, hlm. 27.

Sedangkan edukatif yang diambil dari kata *education* yang artinya pendidikan, maka dalam penelitian ini edukatif diartikan sebagai sifat (mendidik).

Sehingga yang dimaksud dengan permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu yang bersifat mendidik pula. Selain itu, permainan ini juga memberi rangsangan ataupun respon positif terhadap pemainnya.

b. Ciri Permainan Edukatif

Permainan terkadang menggunakan alat dan ada pula yang tidak menggunakan alat. Adapun yang menggunakan alat sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik, yaitu:²⁰

1) Desain mudah dan sederhana

Sebaiknya desain permainan edukatif mempunyai desain yang sederhana. Hal yang paling penting adalah tepat dan mengena pada sasaran edukasi, sehingga anak tidak terbebani dengan kerumitannya.

2) Multifungsi

Permainan edukasi sesuai untuk anak laki-laki atau perempuan, sehingga dapat juga dibentuk sesuai kreativitas dan keinginan anak.

²⁰ Andang Ismail, *Education Games menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 162-166

3) Menarik

Permainan edukatif sebaiknya mampu memotivasi anak dan tidak memerlukan pengawasan yang intensif. Sehingga anak akan bebas mengekspresikan kekreatifannya.

4) Berukuran besar

Permainan edukatif sebaiknya berukuran besar karena akan memudahkan anak untuk memegangnya dan menghindari kemungkinan membahayakan misalnya dimasukkan ke mulut, maka sebaiknya memilih peralatan yang besar.

5) Awet dan sesuai kebutuhan

Hendaknya permainan edukasi tahan lama dan sesuai tujuan yang diinginkan, sesuai kebutuhan dan tidak menghabiskan ruangan.

6) Mendorong anak untuk bermain bersama

Sebaiknya memilih anak yang memberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan temannya dengan segenap kreativitasnya.

7) Mengembangkan daya fantasi

Permainan edukasi diharapkan mampu mengembangkan daya fantasi dan imajinasi anak.

Dari ciri macam alat yang baik tersebut, adapula permainan bahasa. Diantara ciri-ciri permainan bahasa yang baik adalah sebagai berikut:²¹

²¹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan...*, hlm. 54-55.

- a. Dapat mengukuhkan dan meningkatkan penguasaan bahasa, seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, juga dapat meningkatkan penguasaan unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa).
- b. Mempunyai rangsangan dan bahan yang menarik sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa pelajar.
- c. Memberikan peluang kepada siswa untuk berinteraksi dengan siswa yang lain, guru, dan materi bahasa.
- d. Dapat merangsang siswa untuk bertindak secara aktif dan positif serta dapat meningkatkan minat mereka.
- e. Melibatkan pelajar secara aktif, baik dalam kelompok maupun kelas.

Menurut Suyanto, permainan yang benar dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian. Permainan dalam belajar (*Learning Games*) yang mampu menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh serta tidak terhalang dapat memberi banyak sumbangan. Permainan dalam belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana menghasilkan beberapa hal berikut:²² (1) Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses belajar, (2) Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, (3) Mengajak orang terlibat secara penuh, (4) Meningkatkan proses

²² *Ibid.*, hlm. 35-36.

belajar, (5) Membangun kreativitas diri, (6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, (7) Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan (8) Memfokuskan siswa sebagai subyek belajar.

c. Tujuan Permainan Edukatif

Tujuan dari permainan edukatif jika dipandang sebagai metode atau cara mendidik yang menyenangkan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan konsep diri
2. Untuk mengembangkan kreativitas
3. Untuk mengembangkan komunikasi
4. Mengembangkan aspek fisik dan motorik
5. Mengembangkan aspek sosial
6. Mengembangkan aspek emosi
7. Mengembangkan aspek kognisi
8. Mengasah ketajaman penginderaan

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian kepustakaan (*Library Research*), yakni penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan dengan menghimpun data dari berbagai literatur. Sedangkan literatur yang diteliti tidak hanya terbatas pada buku-buku, tetapi juga dapat berupa bahan-bahan dokumentasi, majalah, jurnal, dan surat kabar. Penelitian kepustakaan ini ingin mencoba menemukan berbagai teori, hukum, dalil, prinsip, pendapat, gagasan, dan lain sebagainya dari seorang tokoh yang

dapat digunakan untuk menganalisis dan memecahkan masalah yang dihadapi.²³ *Library Research* ini digunakan untuk memecahkan permasalahan penelitian yang bersifat konseptual-teoritis. Sebagai contoh kajian terhadap tokoh pendidikan atau konsep pendidikan tertentu seperti tujuan, metode, dan lingkungan pendidikan. Penelitian ini berusaha menghimpun data penelitian dari khazanah literatur dan menjadikan dunia teks sebagai objek utama analisisnya.²⁴

Data yang diperoleh, dihimpun, disusun, dan dikelompokkan dalam tema dan sub tema kemudian data tersebut dianalisis, diinterpretasikan secara proporsional dan ditinjau secara kritis dengan analisis tekstual dan secara kontekstual dapat diaplikasikan sesuai kebutuhan penelitian. Metode penelitian digunakan untuk mendapatkan dan membangun sebuah konsep ide pemikiran Jean Piaget tentang teori kognitif yang dikaitkan dengan permainan edukatif pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini. Dalam penelitian ini diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

2. Sumber Data

Jenis data yang diperlukan dalam penelitian kepustakaan ini adalah data kualitatif yang sifatnya tekstual dan kontekstual. Jenis data tersebut berupa:

- a. Data Primer yaitu karya Prof. Imam Asrori yang berjudul “1000 Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab”

²³ Sarjono, dkk, *Panduan Penulisan Skripsi*, (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fak. Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2004), hal. 20-21.

²⁴ *Ibid.*, hal. 21.

- b. Data sekunder yaitu karya Jean Piaget dengan judul “Antara Pikiran dan Tindakan”, Dr. Paul Suparno yang berjudul “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget”, dan Kathy Sylva dan Ingrid Lunt, “Perkembangan Anak: Sebuah Pengantar”.

3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kepustakaan yakni dalam keseluruhan proses penelitian sejak awal sampai akhir penelitian dengan cara memanfaatkan segala macam sumber-sumber pustaka yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti.²⁵ Jadi pengumpulan data mengacu pada sumber data yang diperoleh dalam penelitian yakni data primer dan data sekunder.

Dengan demikian, pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui berbagai kajian dan tulisan Jean Piaget tentang teori perkembangan kognitif dan buku-buku yang dapat mendukung serta tulisan-tulisan yang dapat melengkapi dan memperdalam kajian analisis dengan menggunakan teknik dokumenter.

Tahapan-tahapan teknik dokumenter dapat dilakukan melalui beberapa tahap: *Pertama*, mencari dan menelusuri data tentang teori perkembangan kognitif Jean Piaget. *Kedua*, dari data-data tersebut akan ditemukan tentang teori perkembangan kognitif Jean Piaget. *Ketiga*, setelah ditemukan data-data tersebut kemudian dibaca dan dipelajari

²⁵ M. Hariwijaya, dkk, *Pedoman Penulisan Ilmiah Proposal dan Skripsi*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2007), hlm. 63.

secara teliti dan mendalam. *Keempat*, tahap pencatatan dan penulisan data, baik secara tekstual maupun kontekstual.

4. Metode Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, dan mengkategorikan data sehingga dapat ditemukan dan dirumuskan hipotesis kerja berdasarkan data yang telah dikumpulkan.²⁶ Analisis data ini merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan sehingga fokus penelitian dapat ditelaah, diuji, dan dijawab secara cermat dan teliti. Setelah data dianalisis dan akan diperoleh informasi yang sederhana, maka hasil-hasilnya diinterpretasikan untuk mencari makna dan analisis yang lebih luas dari hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan *Content analysis* atau analisis isi adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa.²⁷ Adapun langkah-langkah dalam analisis isi, sebagai berikut:²⁸

- a. Perumusan masalah: Analisis dimulai dengan rumusan masalah penelitian yang spesifik.
- b. Pemilihan media (sumber data): Peneliti harus menentukan sumber data yang relevan dengan masalah penelitian.

²⁶ M. Hariwijaya, dkk, *Pedoman Penulisan Ilmiah Proposal dan Skripsi*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2007), hlm. 59.

²⁷ Nurlaila Hayati, "Analisis Isi", <http://nyaklaa.blogspot.co.id>, diakses pada tanggal 13 Mei 2016 pukul 10.35

²⁸ Ahmad Kurnia, Manajemen Penelitian "Analisis Isi dalam Penelitian Kualitatif", <http://skripsimahasiswa.blogspot.co.id>, diakses pada tanggal 13 Mei 2016 pukul 10.38

- c. Definisi operasional: Definisi ini berkaitan dengan unit analisis. Penentu unit analisis dilakukan berdasarkan topik atau masalah yang telah ditentukan sebelumnya.
- d. Pelatihan penyusunan kode dan mengecek reabilitas: Kode dilakukan untuk mengenali ciri-ciri utama kategori. Idealnya dua atau lebih kode sebaiknya meneliti secara terpisah dan reabilitasnya dicek dengan cara membandingkan satu demi satu kategori.
- e. Penyusunan laporan: Penulisan laporan dapat menggunakan format akademis yang cenderung baku dan menggunakan prosedur yang ketat atau dengan teknik pelaporan populer versi media massa atau buku.

Dalam aplikasinya data tersebut dibahas dengan menggunakan pola berfikir induktif. Pola berfikir induktif yaitu pola berfikir yang berpijak pada fakta-fakta khusus, peristiwa-peristiwa yang kongkret, kemudian dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang khusus dan kongkret itu digeneralisasi yang mempunyai sifat umum (khusus-umum).²⁹

G. Sistematika Pembahasan

Agar pemahaman terhadap penelitian menjadi mudah, maka penulis menyusun hasil penelitian ini menjadi empat bagian pokok pembahasan yang akan diurutkan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

Bagian *Pertama*, Pendahuluan yang terdiri dari (1) Latar Belakang Masalah sebagai pengantar dengan menjelaskan tentang pentingnya penelitian ini dilakukan berangkat dari permasalahan yang diungkap dalam latar

²⁹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), hlm. 47.

belakang, (2) Rumusan Masalah, diangkat dari penjelasan yang terdapat dalam latar belakang, (3) Tujuan dan Kegunaan Penelitian, (4) Kajian Pustaka, (5) Metode Penelitian, dan (6) Sistematika Penulisan. Bagian pertama ini menjadi acuan dalam pembahasan bagian-bagian selanjutnya.

Bagian Kedua, Perjalanan Hidup Jean Piaget, berisi tentang: (1) Riwayat Hidup Jean Piaget, (2) Karir dan Karya-karya Jean Piaget, (3) Latar Belakang Munculnya Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, (4) Hasil Penelitian Jean Piaget Mengenai Teori Perkembangan Kognitif. Bagian kedua ini bertujuan untuk mengungkap lebih jauh tentang Jean Piaget dan pemikirannya tentang teori perkembangan kognitif sebab jika membicarakan tentang seorang tokoh, biografi atau diri sang tokoh sangat penting untuk dikaji terlebih dahulu, karena pemikirannya tidak akan terlepas dari diri sang tokoh.

Bagian ketiga, sebagai analisis dari skripsi ini berisi tentang: Permainan Edukatif Bahasa Arab dalam Buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab” Analisis perspektif teori kognitif Jean Piaget. Bagian ketiga ini merupakan bagian inti dari pembahasan dalam penelitian ini yang terdiri dari (a) Permainan Edukatif dalam buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab”, (b) Klasifikasi Permainan edukatif menurut teori perkembangan kognitif anak Jean Piaget.

Bagian keempat, bagian akhir dari skripsi ini yaitu penutup berisi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup. Bagian terakhir ini juga akan disampaikan pentingnya teori perkembangan kognitif yang dikembangkan

oleh Piaget, khususnya dalam proses pembelajaran dan pendidikan secara umum.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Klasifikasi permainan edukatif bahasa Arab dalam buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab” berdasarkan kemahiran berbahasa dibagi menjadi 4 macam, yaitu : (a) kemahiran menyimak ada 8 permainan yaitu: apa ini apa itu, kejar jejak, kursi bernomor, lakukan perintah, langkah-langkah lincah, sebut nama, tangkap berita dan teka-teki. permainan apa ini apa itu, kursi bernomor dan lakukan perintah, (b) kemahiran berbicara, ada 22 permainan yaitu: berbicara spontan, cecak dalam tas, cerita bersambung, debat, diam emas, gambar berilham, gulungan situasi, menemukan orang hilang, metafor, pelayan kantin, pesona tiga belas, tebak tokoh, temukan dia dan wawancara dengan tokoh. (c) kemahiran membaca, ada 5 permainan yaitu: cahaya bertanya, kata berjajar, mengurai benda, mengurutkan cerita, dan siapa dia. (d) kemahiran menulis, ada 8 permainan dalam kemahiran ini, yaitu: bertanya dan menjawab, mencipta kalimat, mengisi huruf yang hilang, mengisi pesan gambar, menulis kenangan, pengalaman mengerikan, satu kata modal, dan tiga huruf modal.
2. Klasifikasi permainan dalam buku “1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab” menurut teori kognitif perkembangan anak

Jean Piaget bahwa dalam tahapan perkembangan anak dibagi menjadi empat tahap, yaitu:

- a. *Sensorimotor*, yaitu tahap perkembangan anak yang cara mendapatkan suatu benda berpikir secara simbolik. Permainan yang sesuai dengan tahap ini diantaranya siapa dia, ingat dan sebut, kursi bernomor, bal, lakukan perintah, bal-bul, jodohkan sifat, satu dua tiga, angka favoritku, dan kubus struktur.
- b. *Pra-operasional*, tahap ini dibagi menjadi 3 yaitu, (1) simbolik, adalah tahap dimana anak berpikir secara abstrak dan dapat menggambarkan objek yang tidak di depannya. Permainan yang sesuai dengan tahap ini yaitu apa ini apa itu, sebut nama, teka-teki, menemukan orang hilang, pesona tiga belas, bertanya dan menjawab, tiga huruf modal, kotak rahasia, nomor telepon, ambil-ambilan, perintah, dan uji pengetahuan. (2) egosentis, adalah anak hanya melihat dunia dari perspektif anak sendiri. Permainan dalam tahap ini yaitu mengurai benda, mencipta kalimat, langkah-langkah lincah, cahaya bertanya, kata berjajar, mengisi huruf yang hilang, apa hobi anda, dari apa itu?, membaca dan memperagakan, serta melengkapi kalimat. (3) intuitif, yaitu tahap perkembangan anak mampu untuk menciptakan sesuatu (menggambar, menyusun) dan mengklasifikasikan objek sesuai kelompoknya. Permainan dalam tahap ini yaitu, Kejar Jejak, Mengejar huruf terakhir, Gambar Berilham, pelayan kantin, tebak tokoh, mengurutkan cerita, bisik

berantai, mengeluarkan kata tak sejenis, benar salah, memaketkan koper ke kairo, robot dan teka-teki silang.

- c. *Operasional Konkret*, yaitu tahap anak mampu berpikir secara logis dengan objek secara konkret serta mampu memahami cara pandang orang lain. Permainan sesuai dengan tahap ini yaitu, tangkap berita, temukan dia, mengisi pesan gambar, cecak dalam tas, metafor, wawancara dengan tokoh, menulis kenangan, memperagakan keterangan, awas salah, cerita bergilir, Juha kehilangan kacamata, kalimat rahasia, mengejar huruf pertama, memburu benda, sepak bola kalimat, dan suara apa itu.
- d. *Operasional Formal*, yaitu anak mampu berpikir abstrak dengan mengemukakan ide-ide dan gagasan-gagasan serta dapat berpikir secara ilmiah. Permainan dalam tahap ini yaitu cerita bersambung, cerita khayal, pengalaman mengerikan, berbicara spontan, Debat, Diam emas, Buah simalakama, Menaksir panjang, Lelang, Saya berharap, dan Siapa aku.

B. Saran-saran

Berdasarkan pada fenomena dan kondisi obyektif dunia pendidikan masa kini pada umumnya. Pemikiran Jean Piaget mengenai perkembangan kognitif anak tentunya mempunyai sumbangan yang cukup besar. Mengingat perkembangan anak pada saat ini cukup pesat dan pengaruh lingkungan global yang sangat besar terhadap perkembangan anak.

Perlulah kiranya para pendidik maupun orang tua untuk mempertimbangkan teori ini sebagai acuan dalam mendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kognitif anak yang sangat berpengaruh dalam pembentukan perkembangan anak. Dengan demikian, perkembangan anak tidak selayaknya diperlakukan sebagai anak remaja atau orang dewasa. Sehingga, pribadi anak tampak sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini bukan anak remaja. Hal ini dapat melalui latihan membiasakan anak dalam kegiatan kehidupan sehari-hari dan semua bentuk kegiatan yang sesuai dengan pemahaman mengenai segala hal yang berkaitan dengan tahap perkembangan kognitif anak.

C. Kata penutup

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya dan didukung atas rasa tanggung jawab serta pengarahan-pengarahan dan pembimbing, maka penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini secara sederhana, dalam arti sesuai dengan kemampuan daya pikir penulis dan daya analisis penulis.

Penulis menyadari akan kekurangan dalam penulisan ini, baik yang menyangkut teknik penulisan, pengambilan sumber-sumber buku begitu-pun analisisnya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan perbaikan-perbaikan dan penyempurnaan serta usulan yang konstruktif baik dari segi praktis maupun teknik analisisnya dari para pemerhati pendidikan, demi kesempurnaan tulisan ini khususnya, kelengkapan pengembangan keilmuan dunia

pendidikan. Kekurangan dan kesalahan selalu mengiringi derap langkah setiap karya manusia.

Sebagai penutup, bukan sukacita dan duka cita yang menjadi tujuan kami, tetapi berbuat dan berusaha untuk menjadi lebih baik, karena apa yang pantas untuk dimiliki, pantas pula untuk diperjuangkan. Sekian, semoga dapat memberi manfaat dan mohon maaf atas segala kekurangan dan kekhilafan, semoga Allah SWT senantiasa memberikan jalan terbaik bagi kita semua, Aamiin.



DAFTAR PUSTAKA

- Asrori Imam, 2013. *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang : Bintang Sejahtera Press).
- Asyrofi Syamsuddin, 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Idea Press).
- Baharuddin, dkk, 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Arruz Media
- Baroroh, Musyrifah Zidni, 2007. *Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Prasekolah di TK ABA (Studi Kasus Pada Kelas Unggulan TK ABA I Gemolong Sragen)*, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Bell, Margaret E, 1994. *Belajar dan Membelajarkan*, Penerjemah: Munandir, (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Crain William, 2007. *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*, Edisi ke-3, Penerjemah: Yudi Santoso, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Dariyo Agus, 2007. *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Refika Aditama).
- Desmita, 2006. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fudyartanta, Ki, 2011. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hariwijaya M, dkk. 2007. *Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi*. Yogyakarta: Publisher.
- Hayati, Nurlaila, 2012. "Analisis Isi", <http://nyaklaa.blogspot.co.id>, diakses pada tanggal 13 Mei 2016 pukul 10.35.
- Henry Paul, dkk, 1994. *Perkembangan dan Kepribadian Anak*, Jilid II, Terjemah Med Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Hidayat, Ara dan Imam Machali, 2012. *Pengelolaan Pendidikan*, (Yogyakarta: Kaukaba).
- Hurlock, Elizabeth B, 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Edisi Ke-5, Penerjemah: Istiwidayanti, (Jakarta: Erlangga).
- Ismail, Andang, 2006. *Education Games menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media

- Jarvis Matt, 2007. *Teori-teori Psikologi Pendekatan Modern untuk Memahami Perilaku, Perasaan dan Pikiran Manusia*, (Bandung: Nusamedia).
- Kurnia, Ahmad, 2011. Manajemen Penelitian “Analisis Isi dalam Penelitian Kualitatif”, <http://skripsimahasiswa.blogspot.co.id>, diakses pada tanggal 13 Mei 2016 pukul 10.38
- Meichati Siti, 1979. *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Yayasan Penerbit FIP).
- Monks, F.J, dkk, 2004. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Penerjemah: Siti Rahayu Haditono, (Yogyakarta: Gadjah Mada University)
- Muchith, Saekhan, 2007. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Mujib Fathul dan Nailur Rahmawati, 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- _____, 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press
- Mursalin, 2011. *Tahap Perkembangan Bermain Menurut Para Ahli*, www.google.com Diakses pada tanggal 11 Juni 2016 pukul 12.09.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nawawi Hadari dan Mimi Martini, 1994. *Kebijakan Pendidikan di Indonesia Ditinjau dari Sudut Hukum*, (Yogyakarta: Gajahmada University Press).
- Piaget Jean, 1988. *Antara Tindakan dan Pikiran*, Penerjemah: Agus Cremes, (Jakarta: Gramedia).
- _____, “<http://www.wikipedia.org/JeanPiaget>, 2008. Diakses pada tanggal 31 Mei 2016 pukul 14.36.
- Pransiska Toni, 2015. *Kado Istimewa Untuk Anakku: Solusi dan Tips Membentengi Anak dari Sang Predator*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Rahmawati Anita, 2011. *Pembelajaran Dengan Media Permainan Edukatif Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang*, Skripsi Fakultas Tabiyah dan Keguruan. Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga.
- Santrock, John W, 1995. *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, Penerjemah: Achmad Chusairi, dkk, (Jakarta: Erlangga).

- Sarjono, dkk, 2004. *Panduan Penulisan Skripsi*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fak. Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Sarwono, Sarlito Wirawan, 1978. *Berkenalan dengan Aliran-aliran dan Tokoh-tokoh Psikologi*, (Jakarta: Bulan Bintang).
- Setyorini Dinar, 2003. *Perkembangan Kognisi Anak Usia 0-6 tahun Implikasi Serta Terapannya Dalam Pendidikan Islam*, Skripsi Fakultas Tarbiyah. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Slameto, 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Slyva Kathy dan Ingrid Lunt, 1987. *Perkembangan Anak: Sebuah Pengantar*, Penerjemah: Drs. Gianto Widiyanto, (Jakarta: Arcan).
- Smith Leslie, 2000. "A Brief Biography of Jean Piaget", *Jean Piaget Society*, <http://www.google.com> Diakses pada tanggal 27 Mei 2016 pukul 10.26.
- Sudarajat Akhmad, 2008. *Perkembangan Kognitif*, www.google.com diakses pada tanggal 3 Juni 2016 pukul 11.15.
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks).
- Suparno, Paul, 2010. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syah Muhibbin, 1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos.
- Uno, B. Hamzah, 2006. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, (Semarang: Aneka Ilmu).
- Veuger, Jacques, 1983. *Psikologi Perkembangan Epistemologi Genetik dan Srtukturalisme Menurut Jean Piaget*, (Yogyakarta: Yayasan Studi Ilmu dan Teknologi).
- Wuryani Sri Esti, 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Yusuf Syamsu, 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Rosda).



LAMPIRAN-LAMPIRAN



SERTIFIKAT

Nomor: 0136 /B-2/DPP-PKTQ/FITK/XII/2013

Menerangkan Bahwa :

Puput Widiastuti

Telah Mengikuti :

SERTIFIKASI AL-QUR'AN

Program DPP Bidang PKTQ

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Sabtu, 21 Desember 2013

Bertempat di Gedung Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dinyatakan :

LULUS

Dengan Nilai:

B -

Yogyakarta, 21 Desember 2013

a.n. Dekan
Wakil Dekan III

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Dr. Sabarudin, M.Si

NIP. 19680405 199403 1 003

Ketua

Panitia DPP Bidang PKTQ

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Dian Ul Khasanah

NIM. 1041 1002

UJIAN SERTIFIKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada

Nama : PUPUT WIDIASTUTI
 NIM : 12420020
 Fakultas : ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jurusan/Prodi : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
 Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	85	B
2.	Microsoft Excel	50	D
3.	Microsoft Power Point	85	B
4.	Internet	85	B
5.	Total Nilai	76.25	B
Predikat Kelulusan		Memuaskan	

KENYERIAN Yogyakarta, 7 Maret 2016

Agus Fatwanto, Ph.D.



Standar Nilai:

Nilai		Predikat
Angka	Huruf	
86 - 100	A	Sangat Memuaskan
71 - 85	B	Memuaskan
56 - 70	C	Cukup
41 - 55	D	Kurang
0 - 40	E	Sangat Kurang





TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/LA/PM.03.2/2.42.19.14112/2016

Herewith the undersigned certifies that:

Name : **Puput Widiastuti**
Date of Birth : **August 10, 1994**
Sex : **Female**

took Test of English Competence (TOEC) held on **April 01, 2016** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga and got the following result:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	39
Structure & Written Expression	37
Reading Comprehension	44
Total Score	400

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, April 01, 2016

Director,

Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005



شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: UIN.02 / L4 / PM.03.2 / a3.42.962 / 2015

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Puput Widiastuti :

تاريخ الميلاد : ١٠ أغسطس ١٩٩٤

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ١ ديسمبر ٢٠١٥، وحصلت
على درجة :

٤٨	فهم المسموع
٤٩	التراكيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٣٠	فهم المقروء
٤٢٣	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكجاكرتا، ١ ديسمبر ٢٠١٥

المدير



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Pd.

رقم التوظيف : ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨٠٣١٠٠٥



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 519734
Website: <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id> YOGYAKARTA 55281

SERTIFIKAT

Nomor : UIN.02/ DT /PP.00.9/4313.a/2015

Diberikan kepada

Nama : PUPUT WIDIASTUTI
NIM : 12420020
Jurusan/Program studi : Pendidikan Bahasa Arab

yang telah melaksanakan kegiatan PPL-KKN Integratif tanggal 15 Juni sampai dengan 5 September 2015 di MAN Sabdodadi Bantul dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Rohinah, M.A. dan dinyatakan lulus dengan nilai 94.65 (A-).

Yogyakarta, 16 September 2015

a.n. Dekan
Ketua Panitia PPL-KKN Integratif



Dr. Sigit Purnama, M.Pd.
NIP. 19800131 200801 1 005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
YOGYAKARTA

Sertifikat

Nomor: UIN.02/DT.1/PP.00.9/2488/2015

diberikan kepada:

Nama : PUPUT WIDIASTUTI
NIM : 12420020
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Nama DPL : Drs. H. Zainal Arifin A, M.Ag.

yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan I (PPL I) pada tanggal 14 Februari s.d. 30 April 2015 dengan nilai 91.20 (A-). Sertifikat ini diberikan sebagai bukti lulus PPL I sekaligus sebagai syarat untuk mengikuti PPL-KKN Integratif.

Yogyakarta, 8 Juni 2015

a.n. Wakil Dekan Bidang Akademik
Ketua Panitia,


Dr. Sigit Purnama, M.Pd.
NIP. 198001312008011005

Sertifikat

NO: 113/PAN-OPAK/UNIV/ILYK/AM/09.2012

Sumber: Kertas



Puput Widiastuti



Sebagai

Peserta OPAAK 2012



NISN: 1960009051986031006



Dalam Orientasi Pengenalan Akademik & Kemahasiswaan (OPAAK) 2012

pang diselenggarakan oleh Panitia Orientasi Pengenalan Akademik &

Kemahasiswaan (OPAAK) 2012 dengan tema:

**MEMUPUK NILAI-NILAI NASIONALISME DALAM RUANG KAMPUS ;
UPAYA MEMPERKOKOH INTEGRITAS BANGSA**

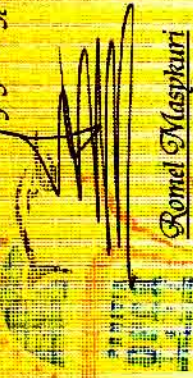
pada tanggal 5-7 September 2012 di Kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Mengertahui,



Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMMA)
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Panelis OPAAK 2012
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Romel Maspuari
Ketua Panitia

Yogyakarta, 7 September 2012



Nomor: UIN.02/R.3/PP.00.9/2753.C/2012

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA**

Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : PUPUT WIDIASTUTI
NIM : 12420020
Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Sebagai Peserta

atas keberhasilannya menyelesaikan semua tugas dan kegiatan

SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2012/2013

Tanggal 10 s.d. 12 September 2012 (20 jam pelajaran)

Yogyakarta, 19 September 2012



Rektor

Agung Santu Rektor Bidang Kemahasiswaan

Akhmad Rifa'i, M.Phil.
19600905 198603 1006



06/R0

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Puput Widiastuti
Nomor Induk : 12420020
Pembimbing : Hj. R Umi Baroroh, M.Ag.
Judul Skripsi : PERMAINAN EDUKATIF BAHASA ARAB DALAM BUKU " 1000 PERMAINAN PENYEGAR PEMBELAJARAN BAHASA ARAB" ANALISIS PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF JEAN PIAGET
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

No.	Tanggal	Bimbingan Ke :	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	10 Mei 2016	1	Cara membuat Judul yang tepat	<i>zhis</i>
2	23 Mei 2016	2	Latar belakang masalah, masalah penelitian & rumusan masalah	<i>zhis</i>
3	30 Mei 2016	3	Teori Penelitian	<i>zhis</i>
4	6 Juni 2016	4	Metode Penelitian	<i>zhis</i>
5	21 Juni 2016	5	Tata cara penulisan kutipan langsung & tidak	<i>zhis</i>
6	24 Juni 2016	6	Analisis Data	<i>zhis</i>
7	30 Juni 2016	7	Pembuatan simpulan yang tepat	<i>zhis</i>

Yogyakarta, 30-06-2016
Pembimbing

zhis
Hj. R Umi Baroroh, M.Ag.
NIP. 19720305 199603 2 0011



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto Telp. 513056, 7103871, Fax. (0274) 519734 E-mail : ftk@uin-suka.ac.id
YOGYAKARTA 55281

Nomor : UIN.02/Kj/PP.00.9/0460/2016
Lamp. : Proposal
Hal : Persetujuan Perubahan
Judul Skripsi

Yogyakarta, 27 Mei 2016

Kepada
Sdr. Puput Widiastuti
NIM : 12420020

Assalamu'alaikum, Wr.Wb.

Dengan ini Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dapat menyetujui permohonan saudara perihal perubahan judul skripsi dengan memperhatikan alasan saudara, Adapun judul semula adalah :
Judul semula :

ANALISIS PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF JEAN PIAGET PADA PERMAINAN EDUKATIF PEMBELAJARAN BAHASA ARAB ANAK USIA DINI 4 - 6 TAHUN

Dirubah menjadi :

PERMAINAN EDUKATIF BAHASA ARAB DALAM BUKU " 1000 PERMAINAN PENYEGAR PEMBELAJARAN BAHASA ARAB" ANALISIS PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF JEAN PIAGET

Demikian semoga dapat menjadikan maklum bagi semua pihak yang terkait.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb.

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa Arab

Drs. H. Ahmad Rodli, M.SI
NIP. 19590114 198803 1 001

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing
2. Arsip

BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Puput Widiastuti
Nomor Induk : 12420020
Jurusan : PBA
Semester : VIII
Tahun Akademik : 2015/2016
Judul Skripsi : ANALISIS PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF JEAN PIAGET PADA PERMAINAN EDUKATIF PEMBELAJARAN BAHASA ARAB ANAK USIA DINI 4 - 6 TAHUN

Telah mengikuti seminar riset tanggal : 25 Mei 2016

Selanjutnya, kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbing berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih lanjut.

Yogyakarta, 25 Mei 2016

Moderator



Hj. R/Umi Baroroh, M.Ag.
NIP. 19720305 199603 2 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto Telp. 513056, 7103871, Fax. (0274) 519734 E-mail: fik@uin-suka.ac.id.
YOGYAKARTA 55281

Nomor : UIN.2/KJ.PBA/PP.00.9/0441/2016
Lampiran : 1 (Satu) jilid proposal
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Yogyakarta, 15 April 2016

Kepada Yth. :
Ibu Hj. R Umi Baroroh, M.Ag.
Dosen Jurusan PBA Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil rapat pimpinan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 14 April 2016 perihal pengajuan Proposal Skripsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Tahun Akademik 2015/2016 setelah proposal tersebut dapat disetujui Fakultas, maka Bapak/Ibu telah ditetapkan sebagai pembimbing Skripsi Saudara:

Nama : Puput Widiastuti
NIM : 12420020
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : ANALISIS PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF JEAN PIAGET
PADA PERMAINAN EDUKATIF PEMBELAJARAN BAHASA
ARAB ANAK USIA DINI 4 - 6 TAHUN

Demikian agar menjadi maklum dan dapat dilaksanakan sebaik-baiknya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan
Ketua Jurusan PBA

Drs. H. Ahmad Rodli, M.S.I.
NIP. 19590114 198803 1 001

Tembusan dikirim kepada yth :

1. Dosen pembimbing.
2. Mahasiswa ybs.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Puput Widiastuti

TTL : Cilacap, 10 Agustus 1994

Alamat Asal : Jl. Trengguleng Rt 02/ 01 Sikampuh-Kroya-Cilacap

Alamat Yogyakarta : Sapen GK-1/ 397 Yogyakarta

No. HP : 08992185942

Email : puput.widiastuti94@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. TK Masyitoh Sikampuh lulus tahun 2000
2. MI Darwata Sikampuh lulus tahun 2006
3. MTs Plus Al-Hidayah Kroya lulus tahun 2009
4. MA Negeri Kroya lulus tahun 2012
5. UIN Sunan Kalijaga Ilmu Tarbiyah dan keguruan/ PBA masuk tahun 2012.

Nama Orang Tua :

Ayah : Nur Chayat

Ibu : Sobriyah

Pekerjaan : Petani

Alamat : Jl. Trengguleng Rt 02/ 01 Sikampuh-Kroya-Cilacap