

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK  
DENGAN PERMAINAN EDUKATIF  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu Pendidikan Islam**

**Disusun Oleh:**

**NANANG KURNIAWAN**

**NIM. 99 41 4232**

**FAKULTAS TARBIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2004**

Drs. Sutrisno, M. Ag  
Dosen Fakultas Tarbiyah  
IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

**NOTA DINAS**

Hal : Skripsi Saudara Nanang Kurniawan

Kepada Yang Terhormat :  
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah  
IAIN Sunan Kalijaga  
di :  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan perubahan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : NANANG KURNIAWAN  
Nim/Fak. : 99414232 / TARBIYAH  
Judul : PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DENGAN  
PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

sudah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu pendidikan Islam pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Untuk itu kami berharap agar skripsi tersebut dalam waktu dekat dapat dimunaqosyahkan.

Akhirnya, sebelum dan sesudahnya kami sampaikan terima kasih, semoga skripsi ini bermanfaat, Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 18 Desember 2003  
Pembimbing

  
**Drs. Sutrisno, M. Ag**  
**NIP. 150 240 526**

Drs. Sabarudin, M.Si  
Dosen Fakultas Tarbiyah  
IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

**NOTA DINAS**

Hal : Skripsi Saudara Nanang Kurniawan

Kepada Yang Terhormat :  
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah  
IAIN Sunan Kalijaga  
di :  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah mengadakan pemeriksaan, perbaikan, serta pengarahannya, serta pengarahannya, maka kami selaku konsultan menilai bahwa skripsi saudara :

Nama : NANANG KURNIAWAN  
Nim/Fak. : 99414232 / TARBIYAH  
Judul : PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DENGAN  
PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

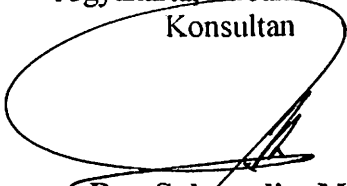
sudah dapat diterima untuk memperoleh gelar sarjana strata satu pendidikan Islam pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selanjutnya kami mengharap semoga skripsi tersebut dapat disahkan oleh Dewan Munaqsyah.

Demikian harapan kami atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 10 Januari 2004

Konsultan

  
**Drs. Sabarudin, M.Si**  
**NIP. 150 269 254**



DEPARTEMEN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Laksda Adisucipto, Telp. : 513056, Yogyakarta 55281  
E-mail : ty-suka@yogya.wasantara.net.id

**PENGESAHAN**

Nomor : IN/I/DT/PP.01.1/117/04

Skripsi dengan judul : Pengembangan Kreativitas Anak Dengan Permainan Edukatif  
Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nanang Kurniawan  
NIM : 99414232

Telah dimunaqosyahkan pada :

Hari : Senin

Tanggal : 5 Januari 2004

dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah  
IAIN Sunan Kalijaga

**SIDANG DEWAN MUNAQOSAH**

Ketua Sidang

Drs. Sarjono, M.Si  
NIP. : 150200842

Sekretaris Sidang

Karwadi, M.Ag  
NIP. : 150289582

Pembimbing Skripsi

Drs. Sutrisno, M.Ag  
NIP. : 150240526

Penguji I

Drs. A. Miftah Baidlowi, M.Pd  
NIP. : 150110383

Penguji II

Drs. Saharudin, M.Si  
NIP. : 150269254

Yogyakarta, 16 Januari 2004

IAIN SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS TARBIYAH  
DEKAN



Drs. H. Rahmat Suyud, M.Pd  
NIP. : 150037930

## TRANSLITERASI

Transliterasi yang digunakan dalam penelitian skripsi ini berpedoman pada transliterasi Arab Latin hasil keputusan Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, masing-masing No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543.b/U/1987.

### I. Konsonan Tunggal

HURUF ARAB	NAMA	HURUF LATIN	KETERANGAN
ا	alif	-	tidak dilambangkan
ب	bā'	Ba	-
ت	tā'	T	-
ث	ṣā'	ṣ	s dengan titik di atas
ج	Jim	J	-
ح	hā'	h	h dengan titik dibawah
خ	Khā'	Kh	-
د	dāl	D	-
ذ	zā'	z	z dengan titik di atas
ر	rā'	R	-
ز	Zai	Z	-
س	sin	S	-
ش	Syīn	Sy	-
ص	sād	s	s dengan titik di bawah
ض	dād	d	d dengan titik di bawah
ط	tā'	t	t dengan titik di bawah

ظ	z a'	z	z dengan titik di bawah
ع	'ain	'	koma dengan titik ter-balik (karena kesulitan teknis diganti dengan apostrof)
غ	Gain	G	-
ف	Fā'	F	-
ق	Qāf	Q	-
ك	Kāf	K	-
ل	Lām	L	-
م	Mīm	M	-
ن	Nūn	N	-
و	Wāwu	W	-
ه	Hā	H	-
ء	Hamzah	'	apostrof tetapi lambang ini dipergunakan untuk hamzah diawal kata
ي	Yā'	Y	

## II. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap karenanya syaddah ditulis rangkap

متعقدين  
عدة

ditulis muta'qqidin

ditulis 'iddah

### III. Ta Marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis ditulis h

هبة

ditulis hibbah

جزية

ditulis jizyah

Ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya. kecuali bila dikehendaki lafal aslinya.

2. Bila dihidupkan karena berangkat dengan kata lain, ditulis t.

مروضة الأطفال

ditulis raudatul atfal atau raudah al atfal

زكاة الفطر

ditulis zakatul fitri atau zakatu al-Fitri

### IV. Vokal Pendek

\_\_\_\_\_ /

(fathah) ditulis a

\_\_\_\_\_ /

(kasrah) ditulis I

\_\_\_\_\_ ة

(dammah) ditulis u

### V. Vokal Panjang

1. Fathah + alif ditulis a

جاهلية

ditulis jahiliyyah

2. Fathah + ya mati, ditulis a

يسعى

ditulis yas'a

3. Kasrah + ya mati, ditulis i.

مجيد

ditulis majid

4. Dammah + wawu mati, ditulis u

فروض

ditulis furud

## VI. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya mati, ditulis ai

بينكم      ditulis bainakum

2. Fathah + wawu mati, ditulis au

قول      ditulis qaul

## VII. Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan

### Apostrof

أنتم      ditulis a'antum

لئن شكرتم      ditulis la'in syakartum

## VIII. Kata Sandang = al = alif + lam

### a. Diikuti Huruf Syamsiyah

Huruf "L" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang tersebut. Contoh:

الشمس      ditulis asy-Syamsu

النهر      ditulis an-Nahru

### b. Diikuti Huruf Qamariyah

Huruf "L" tetap, tanpa perubahan sesuai dengan bunyi. Contoh:

القمر      ditulis Al-Qamaru

الأرض      ditulis Al-Ardhu



## MOTTO

*“ Hai orang-orang yang beriman,  
bertaqwalah kepada Allah dan carilah jalan  
yang mendekatkan diri kepada-Nya  
dan berjihadlah pada jalan-Nya  
supaya kamu mendapat keberuntungan ”.\*  
(QS. Al-Maidah: 35)*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Wakaf, 1995), hal. 165

## PERSEMBAHAN



*Skripsi ini  
Penulis Persembahkan  
kepada:*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
*Almamater tercinta, IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين، الصلاة والسلام على أشرف المرسلين سيدنا ومولانا محمد وعلى آله وصحبه اجمعين. اشهد ان لا اله الا الله وحده لا شريك له واشهد ان محمدا عبده ورسوله. اللهم صلى وسلم وبارك على سيدنا محمد وعلى آله واصحابه اجمعين. (اذا بعد)

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke Hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan petunjuk, bimbingan dan kekuatan lahir dan batin serta kesempatan kepada penulis sehingga dapat berkreasi dalam mengisi hidup dengan penuh dinamis, terutama kemudahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Salawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad saw. *Sang Penerang* yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan pengetahuan dan kegelapan tauhid ke zaman yang diterangi nur ilmu Allah yang Esa. Juga kepada keluarga dan para sahabatnya serta seluruh pengikutnya yang setia. Amin.

Penyusun menyadari, terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun menyampaikan rasa terimakasih yang sedalam dalamnya kepada :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Bapak Drs. H. Rahmat, Suyud, M. Pd.,
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam, Bapak Drs. Moch. Fuad dan Bapak Drs. Radino, M.Ag.,
3. Bapak Drs. Sutrisno, M.Ag, dan Bapak Drs. Sabarudin, M.Si selaku pembimbing dan konsultan yang dengan rela hati mengorbankan waktu dan tenaganya dalam

memberikan bimbingan, pengarahan dan pengoreksian naskah skripsi ini dengan penuh ketelitian, keobyektifan dan kearifan.,

4. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Tarbiyah yang telah membantu penyusun menyelesaikan studi di IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
5. Seluruh pegawai perpustakaan pusat IAIN, Pasca sarjana IAIN, Kolese St. Ignatius dan perpustakaan Daerah DIY. atas segala fasilitas yang telah diberikan kepada penyusun dalam melacak sumber yang dibutuhkan.
6. Ayah serta ibunda tercinta, yang senantiasa memberikan didikan dan dorongan, baik bersifat moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lancar.
7. Sahabat-sahabatku, Mala, Anis, Miun, Atik, Tono, Bagol, Gondes, Siska, Anak-anak kost Kademangan (Agus, Iacun, Kayat, Herman Anang, dll), serta seluruh anggota IKPDM dan seluruh anggota MAPALASKA IAIN SUKA.
8. Semua pihak yang telah ikut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penyusun sebutkan satu per satu.

Akhirnya penyusun hanya dapat memanjatkan doa semoga Allah SWT. memberikan balasan yang setimpal (*Jazakumullahu Khairan Katsira*) dan mudah-mudahan karya tulis ini bermanfaat sebagai sumbangan tulisan ilmiah bagi khazanah intelektual Islam. Amien.

Yogyakarta, 10 Oktober 2003

Penyusun



**Nanang Kurniawan**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN NOTA DINAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN TRANSLITERASI.....	v
HALAMAN MOTO.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
<b>BABI    P E N D A H U L U A N</b>	
A. Penegasan Istilah.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	8
C. Rumusan Permasalahan.....	15
D. Alasan Pemilihan Judul.....	15
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	16
F. Telaah Pustaka.....	18
G. Kerangka Teoritik.....	23
H. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	26
I. Sistematika Pembahasan.....	30
<b>BAB II    KREATIVITAS DAN PERMAINAN EDUKATIF</b> .....	32
A. Kreativitas.....	32
B. Permainan Edukatif.....	39

<b>BAB III PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN</b>	
<b>PENDIDIKAN AGAMA ISLAM</b> .....	67
A. Peranan Permainan Edukatif Dalam Pendidikan Islam .....	67
B. Jenis-jenis Permainan Edukatif Yang Dapat Digunakan Dalam Proses Pembelajaran Agama Islam .....	70
C. Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Dengan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam .....	96
<b>BAB IV P E N U T U P</b> .....	99
A. Kesimpulan .....	99
B. Saran-saran .....	100
B. Kata Penutup .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	102
<b>LAMPIRAN</b> .....	107
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Pengasan Istilah

Untuk menghindari kesalah-pahaman dalam pemaknaan kata yang terdapat pada judul di atas, maka kiranya perlu dikemukakan istilah-istilah yang penulis gunakan untuk merangkaikan sebuah pengertian, sehingga kejelasan atas makna yang dikandung dapat dimengerti. Diantara istilah yang dipakai yaitu ;

#### 1. Pengembangan

Pengembangan berasal dari kata dasar kembang yang mendapat imbuhan pe-an, artinya perbuatan mengembangkan. Di sini kata pengembangan yang penulis maksudkan ialah suatu perbuatan untuk memajukan pengetahuan ataupun ketrampilan tertentu.<sup>1</sup>

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah mengembangkan berasal dari kata berarti kembang yang artinya mekar; menjadi besar, luas. dsb.<sup>2</sup> Mengembangkan itu sendiri memiliki makna: “membuka lebar-lebar; membesarkan; menjadikan luas; memajukan; menyempurnakan”.<sup>3</sup>

Adapun yang dimaksud mengembangkan di sini adalah sebuah upaya menjadikan berkembangnya pola pikir atau daya kreativitas anak

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka. 1988). hal. 414

<sup>2</sup> *Ibid.*. hal. 700

<sup>3</sup> *Ibid.*

dalam kaitannya dengan perkembangan psikis dan fisik anak, sehingga anak mampu menemukan sendiri bakat serta minatnya demi masa depannya.

## 2. Kreativitas

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kreativitas mempunyai arti kemampuan untuk mencipta atau perihal kreasi. Kreativitas berasal dari kata *kreatif* yang berarti mempunyai kemampuan mencipta atau mengandung daya cipta.<sup>4</sup>

Muhammad Amin mendefinisikan kreatif sebagai pola berfikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif yang mencirikan hasil artistik, penemuan ilmiah, dan penciptaan mekanis.<sup>5</sup>

Banyak definisi kreativitas yang mungkin dapat diterima para psikolog demikian singkatnya sehingga tidak mencakup seluruh unsur penting yang dibutuhkan dalam definisi yang dapat dipakai. Oleh karena itu, definisi Drevdahl dipilih sebagai definisi yang baik dan dapat dipakai

Definisi tersebut yaitu:

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, hal. 465

<sup>5</sup> Muh. Amin, *Peranan Kreativitas dalam Pendidikan*, (Jakarta: Majalah Analisis Depdikbud Pusat, 1980), hal 30



mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.<sup>6</sup>

### 3. Anak

Anak adalah: “keturunan kedua; manusia yang masih kecil”.<sup>7</sup> Anak juga dapat bermakna sebagai: “seorang individu diantara kelahiran dan masa pubertas atau seorang individu antara kanak-kanak (masa perkembangan; masa kecil) dan masa pubertas”.<sup>8</sup>

Menurut Zakiah Daradjat, pada umumnya pembagian masa kanak-kanak terbagi pada tiga, yaitu: masa kanak-kanak pertama usia antara 0 sampai dengan 6 tahun. Masa kanak-kanak umum usia kurang lebih 7 sampai dengan 9 tahun, dan masa kanak-kanak akhir usia antara 10 sampai dengan 12 tahun.<sup>9</sup> Dengan demikian Prof. Dr. Zakiah Daradjat mengklasifikasi perkembangan anak yang berada antara usia 0 (nol) sampai dengan 12 tahun.

Dalam hal ini penulis sependapat dengan Prof. Dr. Zakiah Daradjat, yang mengklasifikasikan masa perkembangan kanak-kanak adalah antara 0 (nol) sampai dengan 12 (dua belas) tahun. Tetapi yang dimaksud dalam penyusunan skripsi ini, yakni mengenai pengembangan kreativitas anak yang berada antara usia 6 (enam) sampai dengan 12 (dua belas) tahun.

---

<sup>6</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 2*, alih Bahasa dr. Med. Meitasari Tjandrasa, (Jakarta: Erlangga, 1993), hal. 4

<sup>7</sup> *Ibid.*, hal. 35

<sup>8</sup> C.P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Terj. Kartini Kartono, (Jakarta: Rajawali Pers. 1993), hal. 201

<sup>9</sup> Zakiah Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama*. (Jakarta: Bulan Biontang. 1970). hal. 109

#### 4. Permainan Edukatif

Permainan edukatif menurut Fajar Rohmani Aminuddin berarti kegiatan yang mendidik, yaitu :

Suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan mentrampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik (anak didik), kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.<sup>10</sup>

Menurut Prof. DR. Joan Freeman dan Prof. Dr. Utami Munandar, pada umumnya para pakar sepakat bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.<sup>11</sup>

Dengan demikian yang dimaksud mengembangkan kreativitas anak dengan permainan edukatif adalah sebuah penelitian literatur yang berusaha menemukan korelasi antara permainan edukatif dengan perkembangan kreativitas anak yang berada pada usia 6 sampai dengan 12 tahun. Secara umum yang dimaksud judul di atas adalah sebuah upaya yang dilakukan orang tua dan atau pendidik dalam rangka mengembangkan kreativitas anak melalui permainan edukatif yang dipandang sebagai alat dalam mengem-bangkan kreativitas tersebut,

---

<sup>10</sup> Fajar Rohmani Aminuddin, *Mencermati Keadaan Pendidikan Anak Balita di Tempat Penitipan Anak (TPA)*. (Yogyakarta: Kakanwil Depag Propinsi DIY, Edisi November '94), hal 29-30

<sup>11</sup> Joan Freeman dan Utami Munandar, *Cerdas dan Cemerlang*. (Jakarta: Gramedia, 1996), hal. 264

sehingga ditemukan korelasi positifnya antara permainan edukatif dengan perkembangan kreativitasnya.

## 5. Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata “belajar” mendapat konfiks “pe- an”. Istilah pembelajaran sama dengan belajar-mengajar. Istilah belajar sendiri berarti suatu proses perubahan tingkah laku setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar. Sedangkan istilah mengajar dalam pengertian ini adalah menciptakan situasi yang merangsang siswa untuk belajar. Jadi belajar-mengajar adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dengan guru dan antara sesama siswa dalam proses pembelajaran.<sup>12</sup>

Pembelajaran (instruktion) adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang belajar berperilaku tertentu.<sup>13</sup>

Dalam hal ini seorang anak diharapkan dapat berperilaku sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama Islam.

## 6. Pendidikan Agama Islam

Menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi Sekolah Dasar; Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati

---

<sup>12</sup> Departemen Agama Republik Indonesia Direktorat Jendral Pembinaan Agama Islam. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Departemen Agama, 1995/1996), hal. 3

<sup>13</sup> Tengku Zahara Jaafar. *Kontribusi Strategi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar* (Padang: Universitas Negeri Padang, 2000), hal. 1

hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan Hadits. Melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Dibarengi tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar ummat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>14</sup>

Adalah suatu usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agamanya secara baik dan menjadikannya *way of life*.<sup>15</sup>

Sedangkan Dra. Zuhairini, dkk menyebutkan bahwa Pendidikan Agama Islam berarti usaha-usaha sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik agar supaya mereka hidup sesuai ajaran agama Islam.<sup>16</sup>

Pengertian ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Drs. Ahmad D. Marimba yang menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Team Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Islam Kota Yogyakarta, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Sekolah Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Yogyakarta: Team Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Islam Kota Yogyakarta, 2002), hal. 3

<sup>15</sup> Abd. Rahman Saleh, *Didaktik Pendidikan Agama*. (Jakarta: Bulan Bintang, 1976), hal. 19—20

<sup>16</sup> Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1981), hal. 25

<sup>17</sup> Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. (Bandung: Al-Ma'arif, 1989), hal. 23

Jadi pengertian Pendidikan Agama Islam adalah segala usaha yang berupa pengajaran, bimbingan, dan asuhan terhadap peserta didik agar kelak setelah dewasa dapat memahami dan menghayati ajaran agama Islam sebagai *Way of life* (jalan hidup) sehari-hari, baik dalam berupa kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial-masyarakat. Sedang yang dimaksud di sini adalah agar anak memiliki nilai-nilai agama Islam, memilih dan menentukan serta bertingkah laku sesuai dengan ajaran agama Islam.

Dengan demikian yang dimaksud dengan PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DENGAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM dalam skripsi ini adalah sebuah penelitian kepustakaan yang membahas sebuah upaya pengembangan kreativitas anak yang berada pada tingkat usia 6 sampai dengan 12 tahun yang berada dalam lembaga pendidikan dasar dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan permainan edukatif.

## B. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan salah satu bagian dari dunia anak-anak yang tak dapat dipisahkan, di mana dan dengan siapa mereka berkumpul disitulah akan muncul permainan, sebab melalui bermain itu mereka akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri baik dengan mempergunakan alat maupun tidak memakai alat (peraga).

Pendidikan bagi anak-anak usia 6 sampai 12 tahun lebih baik melalui pendidikan yang menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat dan pembawaannya serta Islami. Oleh karena itu, mereka butuh permainan sebagai media pendidikan di dalam pembelajaran di sekolah. Alat bermain tidak harus mahal tetapi unsur mendidik diutamakan, lebih jelas lagi jika dalam menyampaikan materi pelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain.

Charlotte Buhler membagi masa perkembangan sebagai berikut:

1. *Fase* usia 5-8 tahun : masa *sosialisasi* anak. Pada saat ini anak mulai memasuki masyarakat luas (misalnya taman kanak-kanak, pergaulan dengan kawan-kawan sepermainan, dan sekolah rendah). Anak mulai belajar *mengenal dunia sekitar secara objektif*. Dan ia mulai belajar mengenal arti prestasi, pekerjaan dan tugas-tugas kewajiban.
2. *Fase* usia 9-11 tahun: *masa sekolah rendah*. Pada periode ini anak mencapai objektivitas tertinggi. Masa meyelidiki, mencoba dan bereksperimen, yang distimulir oleh dorongan-dorongan meyelidik dan rasa ingin tahu yang besar. Masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah, dan bereksplorasi. Pada akhir fase keempat ini naak mulai "menemukan diri sendiri", yaitu

secara tidak sadar mulai *berfikir tentang dirinya pribadi*. Pada waktu itu anak sering kali mengasingkan diri.<sup>18</sup>

Dari sinilah pentingnya seorang pendidik dituntut agar memahami tingkat psikologis anak didiknya.

Anak-anak sangatlah membutuhkan sarana pendidikan dengan beberapa alat bermain yang lengkap, tetapi tidak harus mahal. Sebab alat mahal bukan satu-satunya kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan anak-anak, namun harus disesuaikan dengan kebutuhan, fungsi, dan tujuan pendidikan itu sendiri, yaitu mengembangkan dibidang pengembangan daya cipta, daya berfikir, dan kemampuan dalam berbahasa.

Berbicara tentang permainan anak-anak sesungguhnya sama dengan mempermasalahkan salah satu cara bagaimana anak-anak diberi kesempatan untuk mendewasakan diri dalam lingkungannya. Permainan bukan hanya terkait dengan masalah alat-alat permainan, kawan bermain, tempat bermain dan lingkungan hidup, tetapi terdapat hal-hal yang jauh lebih luas cakupan di dalamnya.

Melalui permainan, anak-anak dapat mengekspresikan diri sebagai jawaban atas apa yang dianggapnya sebagai tantangan. Dengan bermain dan menggunakan alat-alat permainan inilah anak-anak mengadaptasikan dirinya terhadap lingkungannya. Menurut Hans Daeng (1982), permainan dapat dikatakan universal sifatnya, karena hidup pada semua masyarakat di dunia. Tidak ada psikolog atau pendidik pun yang menolak pendapat yang menyatakan bahwa permainan atau bermain adalah bagian mutlak dari

---

<sup>18</sup> Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, (Bandung: Penerbit Alumni, 1979), hal. 38-39.

kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya dengan dan dari permainan anak belajar hidup.

Melalui permainan anak-anak dapat berkenalan dengan orang-orang dan hal-hal yang mengelilinginya sehingga mereka menjadi akrab. Perlahan namun pasti, anak-anak berkembang menjadi anggota masyarakatnya. Dalam ada bersama, bermain bersama, mereka tidak saja menggunakan alat-alat permainan, tetapi dengan kata-kata khusus mereka saling adu argumen dan pendirian bila terjadi penyelewengan dari peraturan permainan yang mereka sepakati. Kata-kata ejek tercipta bila ada yang kalah; kata-kata penyemangat terdengar merangsang untuk yang kalah maupun yang menang.

Permainan merupakan gejala umum yang terjadi di dunia hewan maupun manusia. Permainan tidak mengenal lingkungan dan stratifikasi sosial, bisa hinggap di masyarakat kecil pedesaan maupun konglomerat perkotaan, disenangi anak-anak, pemuda maupun orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang ditentukan oleh sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan atau perintah dan tidak mempunyai tujuan tertentu.

Keluarga mempunyai tugas fundamental dalam mempersiapkan anak bagi peranannya di masa depan. Dasar-dasar perilaku, sikap hidup, dan berbagai kebiasaan ditanamkan kepada anak sejak dalam lingkungan keluarga. Semua dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan pribadinya itu tidak mudah berubah. Oleh sebab itu, penting sekali diciptakan lingkungan keluarga yang baik, dalam arti menguntungkan bagi kemajuan dan



perkembangan pribadi anak serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang dicita-citakan.

Menurut Drs. Hery Noer Aly, MA, lingkungan keluarga yang baik, sekurang-kurangnya mempunyai tiga ciri, yaitu: *Pertama*, keluarga memberikan suasana emosional yang baik bagi anak-anaknya, seperti perasaan senang, aman, disayangi, dan dilindungi. *Kedua*, mengetahui dasar-dasar kependidikan, terutama berkenaan dengan kewajiban dan tanggung jawab orang tua terhadap pendidikan anak serta tujuan dan isi pendidikan yang diberikan kepadanya. *Ketiga*, bekerja sama dengan pusat pendidikan tempat orang tua mengamanatkan pendidikan anaknya.

Di antara tujuan terpenting dari pembentukan keluarga menurut Abdurrahman an-Nahlawy ialah untuk mewujudkan ketenteraman dan ketenangan psikologis, untuk Memenuhi kebutuhan cinta kasih anak-anak. Karena naluri menyayangi anak merupakan potensi yang diciptakan Allah bersamaan dengan penciptaan manusia dan binatang serta untuk menjaga fitrah anak agar tidak melakukan penyimpangan-penyimpangan, karena dalam konsep Islam keluarga adalah penanggung jawab utama terpeliharanya fitrah anak.

Karena keluarga merupakan tempat pendidikan pertama dan utama bagi anak, maka suasana kehidupan rumah tangga (suami-istri) juga harus memperhatikan kebutuhan anak dalam menciptakan suasana emosional yang baik. Dengan kata lain, orang tua hendaknya menjaga kondusivitas keluarga.

Rasa kasih sayang serta ketenteraman yang dirasakan bersama dalam keluarga akan membuat anak tumbuh dan berkembang dalam suasana bahagia. Kebahagiaan itu pada gilirannya akan memberikan anak rasa percaya diri, tenteram, cinta serta menjauhkan diri dari rasa gelisah dan berbagai penyakit mental yang dapat melemahkan kepribadiannya.

Mengingat pentingnya tugas dan tanggung jawab keluarga dalam pembentukan anak-anak yang kreatif, maka orang tua harus dapat memenuhi kasih sayang serta menjaga dan mengembangkan potensi dasar kreativitas anak. Orang tua juga harus dapat memberikan perhatian yang penuh terhadap hal-hal yang dapat mendukung anak melakukan kegiatan kreatif. Jika ditemukan anak terhenti kreativitasnya maka lebih disebabkan karena ketidakwaspadaan orang tua terhadap perkembangan psikologis anak.

Pada hakikatnya anak dilahirkan dengan membawa potensi dasar (*fitrah*), maka kewajiban orang tua ialah membimbing dan membina fitrah tersebut pada arah yang dapat menguntungkan bagi perkembangan kecakapan dan motorik anak sehingga anak akan benar-benar menjadi generasi kreatif yang mandiri.

Orang tua sesungguhnya dituntut untuk waspada agar tidak terjerumus pada perilaku yang bertentangan dengan kaidah-kaidah kreatif. Misalnya memberi contoh anak untuk memutar film-film sadis, cabul atau meminum-minuman keras dan sebagainya, karena akibatnya anak-anak dapat mencontoh perilaku yang diperbuat orang tuanya.

Pentingnya bermain bagi perkembangan kepribadian anak telah diakui kebenarannya secara universal. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dewasa maupun anak-anak. Kesempatan bermain dan rekreasi akan memberikan kegembiraan serta kepuasan emosional tersendiri, karena bermain merupakan kegiatan spontan dan kreatif, yang dengannya seseorang dapat menemukan ekspresi diri secara sepenuhnya.

Sederet ahli filsafat seperti Plato dan Aristoteles, serta ahli pendidikan seperti Comenius, Rousseau, Pestalozzi, Froebel, al-Ghazali, Avicenna dan Ibnu Khaldun menekankan betapa pentingnya permainan bagi seorang anak. Bagi mereka bermain dipandang sebagai kegiatan alamiah anak dalam mendapatkan pengalaman-pengalaman, alat menemukan kreativitas serta sarana untuk mengembangkan kecerdasan.

Unsur-unsur afeksi, kognisi maupun psikomotor yang terdapat dalam diri anak sudah selayaknya sejak dini biasa diaktifkan demi mendapatkan kecerdasan yang berkualitas. Melalui permainanlah ketiga unsur pokok pendukung intelektualitas anak dapat lebih mudah ditangkap, karena permainan merupakan sarana belajar yang paling efektif dan menyenangkan. Sehingga tidaklah mengherankan jika kemudian lahir metode *quantum* yang membawa anak kepada suasana belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan, tidak menghadapkan anak kepada suasana belajar yang menjemukan.

Montessori (1961) menggambarkan anak yang sedang bermain berada dalam keserasian sepenuhnya dengan hukum dasar dari aktivitas alamiah.

Rogers juga menekankan bahwa salah satu kondisi internal untuk kreativitas konstruktif adalah kemampuan untuk bermain dengan unsur-unsur dan konsep-konsep.

Menurut teori rekapitulasi, melalui bermain anak dapat melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari perkembangan sejarah umat manusia. Melalui kegiatan bermain, anak dapat memuaskan keinginannya yang terpendam atau mungkin tertekan. Oleh karenanya penganut mazhab psikoanalisis menyebutkan bahwa dalam bermain anak seolah-olah mencari kompensasi untuk mengekspresikan apa-apa yang tidak ia peroleh dalam kehidupan nyata (*imitasi*), dengan cara inilah mereka akan mendapatkan pemuasan.

Oleh karenanya dalam memberikan kesempatan bermain, orang tua atau guru perlu mengklasifikasikan jenis serta bentuk permainan yang lebih tepat. Artinya, dalam memilih permainan sebaiknya orang tua tidak asal memilih, tetapi harus memperhatikan unsur edukatif yang terdapat dalam permainan tersebut.

Hal yang perlu diingat! Setiap orang memiliki potensi kreatif. Beberapa di antaranya memilikinya lebih daripada yang lain. Tetapi tidak ada orang yang tidak kreatif sama sekali. Terutama anak-anak usia pra sekolah, mereka memiliki kreativitas yang alamiah yang sangat besar. Sayangnya orang tua/guru kurang menyadari / menghargai pentingnya kreativitas anak.

Kreativitas bukanlah merupakan kebebasan untuk melakukan semaunya. Kreativitas tidak lain merupakan kegiatan yang melahirkan kreasi/ ciptaan/daya cipta yang merupakan hasil pemikiran orsinal seseorang.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari uraian-uraian diatas penulis memiliki permasalahan, yaitu:

1. Bagaimanakah peranan permainan edukatif dalam pendidikan Islam ?
2. Apa saja jenis-jenis permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam untuk anak ?
3. Bagaimanakah upaya mengembangkan kreativitas anak melalui permainan edukatif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam ?

### **D. Alasan Pemilihan Judul**

Adapun alasan penulis memilih judul tersebut diantaranya yaitu:

1. Sejah pengamatan dan penyelidikan penulis di lapangan, bahwa tidak sedikit orang tua dan atau pendidik yang gagal dalam membina kreativitas anaknya, agar menjadi anak yang cerdas dan trampil. Juga banyaknya terjadi keterlambatan dalam proses pendewasan sehingga anak tidak memiliki kemandirian yang mantap, maka dipandang perlu untuk penulis ulas bagaimanakah upaya-upaya orang tua dan atau pendidik dalam megembangkan kreativitas anaknya dengan permainan-permainan edukatif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

2. Anak kaya akan daya khayal, pikir, rasa ingin tahu dan kreativitas tinggi, oleh karena itu penulis memandang perlu untuk memperluas cakrawala serta wawasan mengenai masalah kreativitas anak.

## **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulis dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui peranan permainan edukatif dalam pendidikan Islam.
- b. Untuk mengetahui jenis-jenis permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam untuk anak.
- c. Untuk mengetahui upaya pengembangan kreativitas anak melalui permainan edukatif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

### **2. Kegunaan Penelitian**

Setelah tersusunnya karya ilmiah ini, penulis berharap karya ini dapat berguna:

#### **a. Secara Teoritis**

- 1) Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi ilmiah bagi para aktivis pendidikan muslim mengenai upaya pengembangan kreativitas anak melalui permainan edukatif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam

- 2) Diharapkan, setelah adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi pihak lembaga-lembaga pendidikan Islam agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Secara Praktis

Secara praktis, diharapkan setelah terselesaikannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi:

- 1) Para Pendidik dan Calon Pendidik

Bagi para pendidik dan calon pendidik, semoga karya ini dapat digunakan sebagai pengetahuan, literatur serta acuan tambahan dalam praktek pembelajaran.

- 2) Pecinta Ilmu Pengetahuan dan Para Pembaca pada Umumnya

Bagi para pecinta ilmu pengetahuan, semoga dengan hadirnya hasil penelitian kepustakaan ini dapat menambah serta meningkatkan wawasan keilmuan sehingga akan memperkaya khazanah intelektual muslim. Dan bagi para pembaca pada umumnya semoga dapat dijadikan sumber bacaan yang bermanfaat dalam pengembangan mental keagamaan.

- 3) Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Bagi kampus tercinta, IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya Fakultas Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Agama Islam, semoga hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan (kontribusi) yang bermanfaat bagi perkembangan pemikiran dunia pendidikan Islam.

## F. Telaah Pustaka

Dalam penelitian pustaka ini penulis menggunakan berbagai rujukan untuk penulisan, yaitu buku karya Dr. Asma Hasan Fahmi, dalam *Sejarah dan Filsafat Pendidikan Islam*, yang memaparkan bermain sebagai metode dalam pendidikan Islam dan menegaskan bahwa pendidikan Islam sangat menghargai dan memperhatikan kebutuhan anak-anak terhadap permainan dalam bentuk istirahat bagi anak-anak, dan menganggap permainan yang semacam itu sebagai satu hal yang penting bagi perkembangan akal dan jasmani anak.<sup>19</sup>

Sesuai dengan itu al-Ghazali juga memaparkan bahwasannya anak-anak agar diberi kesempatan untuk melakukan permainan yang baik sesudah selesai waktu belajar, agar dapat beristirahat dari kelelahan setelah belajar.<sup>20</sup>

Guru-guru Wanita Saudi Arabia menyebutkan bahwasannya permainan bukanlah semata-mata rekreasi, tetapi juga bermuatan kreasi. Berbagai permainan diberi makna Islam, atau sebagai sarana belajar agama Islam.<sup>21</sup> Di sini penulis yakini bahwa permainan tidaklah netral nilai tapi membawa misi tertentu.

Mayke S. Tedjasaputra *Bermain, Mainan, dan Permainan*, mengemukakan bahwa akhir-akhir ini berkembang kecenderungan terutama

---

<sup>19</sup> Asma Hasan Fahmi, *Sejarah dan Filsafat Pendidikan Islam*, Terj. Ibrahim Husein. (Jakarta: Bulan Bintang, 1975), hal. 141-142

<sup>20</sup> al-Ghazali, *Ihya 'Ulumuddin*, Jilid III, (Semarang: Usaha Keluarga, tt), hal. 71; lihat juga: *Mengobati penyakit Hati: Membentuk Akhlak Mulia*, Terj. Muhammad al-Baqir, (Bandung: Karisma, 1997), hal. 109—110

<sup>21</sup> Guru-guru Wanita Saudi Arabia, *30 Permainan Cara Islami*, (Solo: CV Pustaka Mantiq, 1994), hal. 7



di kalangan tertentu dalam masyarakat kota besar untuk memperkenalkan berbagai cara kegiatan belajar sejak masa kanak-kanak sedini mungkin. Berbagai alasan dikemukakan tentang betapa perlunya berbagai potensi anak yang dipacu perkembangannya, terutama sejauh menyangkut intelegensinya.<sup>22</sup> Memang banyak sekali pemikiran dan teori tentang bermain, tapi semuanya menekankan betapa pentingnya masa bermain bagi pertumbuhan fisik dan perkembangan mental seorang anak seutuhnya.

Sementara Joan Freeman dan Utami Munandar dalam *Cerdas dan Cemerlang* menyimpulkan bahwa pada umumnya para pakar sepakat bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.<sup>23</sup> Hal ini sependapat dengan Zakiyah Darajat yang menyebutkan bahwa permainan mempunyai peranan penting dalam pembinaan pribadi anak.<sup>24</sup>

Sedangkan Zainal Abidin menegaskan bahwa dengan bergerak seorang anak akan terlatih motorik kasarnya, sehingga memiliki sistem perototan yang terbentuk secara baik dan sehat. Kemampuan motorik

---

<sup>22</sup> Mayke S. Tedjasaputra. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. (Jakarta : Grasindo. 2001), hal. xi ✓

<sup>23</sup> Joan Freeman dan Utami Munandar. *Cerdas dan Cemerlang*. (Jakarta: Gramedia, 1996). hal. 264

<sup>24</sup> Zakiyah Darajat, *Perawatan Jiwa untuk Anak-Anak*, cet-2, (Jakarta: Bulan Bintang, 1976), hal. 463

halusnya akan terlatih pula dengan permainan puzzle, membedakan bentuk besar dan kecil dan sebagainya.<sup>25</sup>

Imam Musbikin juga menyebutkan bahwa dalam salah satu haditsnya yang diriwayatkan oleh Tirmidzi, Rasulullah saw. pernah menyatakan bahwa: “Hobi, permainan dan kelincahan gerak seorang anak pada waktu kecil, akan mempertajam pemikirannya kelak ketika dewasa.”<sup>26</sup>

Untuk mengetahui jenis-jenis permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, penulis menggunakan acuan dari Departemen Pengembangan Materi dan Departemen Media dan Kreativitas, Divisi Penelitian dan Pengembangan Silaturahmi Pengajian Anak-anak (SPA), *Petunjuk Pengajaran Materi Non-BBAQ Program Tutorial Membaca Al-Qur'an Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta Jilid I, II, III dan IV* (Yogyakarta: Silaturahmi Pengajian Anak (SPA), 1994).

Prof. Dr. S.C.U. Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, memaparkan bahwa setiap anak didik memiliki bakat dan potensi kreatif yang masih membutuhkan pengembangan dari luar dirinya. Untuk itu pendidikan di sekolah merupakan tempat untuk mengembangkan bakat dan potensi kreatifnya.

---

<sup>25</sup> Zainal Abidin, *Membuat Mainan Edukatif dari Limbah Kayu*. (Jakarta: Agri Media Pustaka, 2002), hal. 3

<sup>26</sup> Imam Musbikin, *Kudidik Anakku dengan Bahagia*. (Yogyakarta: Mitra pustaka, 2003), hal. 274

Reni Akbar Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Grasindo, 2001), memaparkan beberapa upaya yang bisa digunakan untuk perkembangan kreativitas anak.

Buku *Perkembangan Anak jilid 2* yang disusun oleh Elizabeth B Hurlock dengan alih Bahasa dr. Med. Meitasari Tjandrasa juga merupakan literatur utama dalam mengulas perkembangan kreativitas anak.

Dalam telaah pustaka ini penulis juga menemukan skripsi di Fakultas Tarbiyah Intitut Agama Islam Negeri Yogyakarta yang mengangkat tentang permainan edukatif, yaitu skripsi saudara Bambang Cahyadi Kurniyanto yang berjudul *Permainan Edukatif Bagi Anak-anak TK di Desa Poncosari Srandakan Bantul*, 1996. Skripsi ini memaparkan bahwa naluri anak adalah suka bermain, maka jenis permainan yang disampaikan hendaknya bersifat menyenangkan, mendidik dan Islami baik mempergunakan alat atau peraga maupun tidak.<sup>27</sup>

Dari hasil penelitian skripsi ini disebutkan bahwa :

1. Pelaksanaan permainan edukatif di TK ABA Desa Poncosari sudah sesuai dengan Garis-garis Besar Program Pengajaran atau Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar TK (GBPKB).
2. Pelaksanaan permainan edukatif yang dilaksanakan di TK ABA Desa Poncosari sudah Islami.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Bambang Cahyadi Kurniyanto, *Permainan Edukatif Bagi Anak-anak TK ABA di Desa Poncosari Srandakan Bantul*. (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga, 1996). hal 109

<sup>28</sup> *Ibid.* hal. 109-110

Adapun sistematika permainan yang dipakai di TK ABA Desa Poncosari dapat dikempokkan menjadi dua jenis permainan :

1. Permainan Individual

Permainan individual adalah bentuk permainan yang dilakukan oleh anak sendiri-sendiri di bawah bimbingan gurunya.

2. Permainan Kolektif

Permainan kolektif adalah bentuk permainan yang dilakukan kelompok siswa secara bersama-sama dengan bimbingan langsung dari gurunya.

Sedangkan bahan pengembangan yang dipakai adalah sebagai berikut :

1. Bermain (bereksplorasi) di bak pasir dengan/tanpa menggunakan alat perlengkapan.
2. Bermain (bereksplorasi) di bak air dengan/tanpa menggunakan alat.
3. Permainan konstruktif dengan balok-balok bangunan atau kotak-kotak bekas.
4. Bermain dengan alat-alat pertukangan sederhana.
5. Melakukan permainan sandiwara boneka secara bebas.
6. Bermain peran tentang orang-orang pemberi jasa di masyarakat sekitar, seperti dokter, perawat, sopir, dan lain-lain.
7. Membuat kebun sendiri yang dapat diterapkan di halaman rumah.<sup>29</sup>

Dari hasil penelitian tersebut, penulis ingin mengembangkan lebih lanjut tentang permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam pada anak usia 6-12 tahun.

---

<sup>29</sup> *Ibid.*, hal. 77-78

## G. Kerangka Teoritik

### 1. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.<sup>30</sup>

Dengan demikian kreativitas tidak lain adalah kemampuan seseorang untuk untuk mencipta; berkreasi, yang timbul secara spontan dan imajinatif, sehingga menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Artinya jika sebelumnya seseorang pernah melihat atau menemukan barang atau pemikiran serupa yang dibuat atau diciptakan orang lain. maka bukanlah dinamakan kreativitas.

---

<sup>30</sup> Elizabeth B Hurlock. *Perkembangan Anak jilid 2*. alih Bahasa dr. Med. Meitasari Tjandrasa. (Jakarta: Erlangga. 1993). hal. 4

Menurut Utami Munandar ciri-ciri kreativitas adalah:

Mempunyai daya imajinasi kuat, mempunyai inisiatif, mempunyai minat yang luas, bebas dalam berfikir, bersifat ingin tahu, selalu ingin mendapatkan pengalaman baru, percaya pada diri sendiri, penuh semangat (energetic), berani mengambil resiko (tidak takut berbuat salah), berani dalam mendapatkan keyakinan, tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat yang menjadi keyakinannya.<sup>31</sup>

## 2. Permainan Edukatif

Menurut Fajar Rohmani Aminuddin permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan mentrampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik (anak didik), kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.<sup>32</sup>

Pada dasarnya bermain pada anak-anak ditujukan untuk mengembangkan tiga kemampuan pokok, yaitu :

### 1) Kemampuan fisik-motorik (psikomotor)

Dengan bergerak, seperti berlari, atau melompat, seorang anak akan terlatih motorik kasarnya, sehingga memiliki sistem perototan yang terbentuk secara baik dan sehat. Kemampuan motorik halus akan

<sup>31</sup> Utami Munandar, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Bagi Guru dan Orang tua*. (Jakarta: P.T. Gramedia, 1987), hal. 10-11

<sup>32</sup> Fajar Rohmani Aminuddin, *Mencermati Keadaan Pendidikan Anak Balita di Tempat Penitipan Anak (TPA)*. (Yogyakarta: Kakanwil Depag Propinsi DIY, Edisi November 1994), hal. 29-30

terlatih dengan permainan *puzzle*, membedakan bentuk besar dan kecil, dan sebagainya.

2) Kemampuan sosial-emosional (afektif)

Anak melakukan aktivitas bermain karena ia merasa senang untuk melakukannya. Pada tahap-tahap awal perkembangannya, orang tua merupakan kawan utama dalam bermain. Pergeseran akan terjadi seiring dengan bertambahnya umur anak, terutama setelah memasuki usia sekolah. Di sekolah, anak akan mengalami proses sosialisasi, bergaul dengan kawan sebaya dan dengan gurunya.

3) Kemampuan kecerdasan (Kognisi)

Dalam proses bermain, anak juga bisa diperkenalkan dengan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal-balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit, atau asam).<sup>33</sup>

Sedangkan penelitian ini, diarahkan pada upaya pengembangan kreativitas anak dengan permainan edukatif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

---

<sup>33</sup> Zainal Abidin, *Membuat Mainan Edukatif dari Limbah Kayu*. (Jakarta: Agro Media Pustaka, 2002). hal. 3

## H. Pendekatan dan Metode Penelitian

### 1. Pendekatan

Adapun pendekatan yang penulis pergunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah pendekatan psikologis yaitu pendekatan yang mendasarkan pada sejumlah kekuatan psikologis yang meliputi motivasi, kebutuhan, emosi, minat, sikap, keinginan, bakat-bakat, dan ketetapan intelegensi.<sup>34</sup>

Melalui pendekatan psikologis ini diharapkan dapat ditemukan dasar-dasar yang memberikan informasi tentang unsur-unsur kejiwaan anak maupun orang tua, cara-cara terbaik dalam praktek pendidikan, pencapaian dan penilaian serta pengukuran secara bimbingan.<sup>35</sup> Melalui pendekatan ini pula, penulis dapat berpandangan bahwa manusia didik (anak) adalah makhluk Allah yang berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan rohaniah dan jasmaniah yang memerlukan bimbingan dan arahan melalui proses pendidikan.

### 2. Sumber-sumber Penelitian

Jika ditinjau dari taraf pembahasannya, penulis menggunakan metode deskriptif analitis. Dalam hal ini penulis berusaha menggunakan suatu masalah atau keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> Omar Muhammad al-Toumy al-Syaibany, *Falsafah Pendidikan Islam*. Terj. Hasan Langgulung. (Jakarta: Bulan Bintang. 1975), hal. 589

<sup>35</sup> Muhaimin dan Abdul Mujib. *Pemikiran Pendidikan Islam. Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalisasinya* (Bandung: Trigenda Karya: 1993), hal.152

<sup>36</sup> *Ibid.*, hal. 31



Dalam pembahasan selanjutnya, jika ditinjau dari segi sumber data, penulis menggunakan dua sumber, yaitu:

a. Sumber Primer.

Sumber primer adalah: "sumber-sumber yang memberikan data langsung dari tangan pertama".<sup>37</sup> Yang penulis gunakan sebagai sumber primer adalah:

1. Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 2*, alih Bahasa dr. Med. Meitasari Tjandrasa, (Jakarta: Erlangga, 1993).
2. Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta : Grasindo, 2001).
3. *Pendidikan Anak dalam Islam*, terjemahan Jamaluddin Miri, Lc dari karya Dr. Abdullah Nashih 'Ulwan yang berjudul *Tarbiyat al-Aulad Fi al-Islam*, (Jakarta: Pustaka Amani, 1999).
4. Utami Munandar, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Petunjuk Bagi Guru dan Orang tua*, (Jakarta: P.T. Gramedia, 1987).
5. Departemen Pengembangan Materi dan Departemen Media dan Kreativitas, Divisi Penelitian dan Pengembangan Silaturahmi Pengajian Anak-anak (SPA), *Petunjuk Pengajaran Materi Non-BBAQ Program Tutorial Membaca Al-Qur'an Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta Jilid I, II, III dan IV* (Yogyakarta: Silaturahmi Pengajian Anak (SPA), 1994).

---

<sup>37</sup> Winarno Surakhmad. *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar Metode dan Teknik*. (Bandung: Tarsito, 1994). hal. 134

b. 'Sumber Sekunder.

Sumber s kunder adalah: "Sumber-sumber yang dikutip dari sumber-sumber lain, artinya sumber-sumber yang merupakan hasil-hasil penggunaan sumber lain tidak langsung yang merupakan dokumen murni."<sup>38</sup> Sumber-sumber tersebut diantaranya Umar Hasyim, *Cara Mendidik dalam Islam*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1991) Guru-guru Wanita Saudi Arabia, *30 Permainan Cara Islami*, (Solo: CV Pustaka Mantiq, 1994) Dewan Ulama Al-Azhar Mesir, *Ajaran Islam Tentang Perawatan Anak*, (Jakarta : Al-Bayan, tt) Fajar Rohmani Aminuddin, *Mencermati Keadaan Pendidikan Anak Balita di Tempat Penitipan Anak (TPA)*, (Yogyakarta: Kakanwil Depag Propinsi DIY, Edisi November 1994), Dra. Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, (Bandung: Penerbit Alumni, 1979), Dra. Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1981) dan buku-buku lain yang berkaitan dengan upaya mengembangkan kreativitas anak melalui permainan edukatif.

3. Teknik Pengumpulan Data

Selanjutnya untuk pengumpulan data kualitatif, penulis menggunakan *teknik dokumenter* yaitu sebuah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-

---

<sup>38</sup> *Ibid.*

buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.<sup>39</sup>

#### 4. Teknik Analisa Data

Dalam hal ini penulis menggunakan *Teknik Analisis Isi (Content Analysis)* karena data deskriptif sering hanya dianalisis menurut isinya,<sup>40</sup> yakni penulis berusaha menganalisa data dengan cara menganalisis isi dari literatur-literatur yang berhubungan erat dengan pengembangan kreativitas anak dengan permainan edukatif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

Langkah-langkah yang diambil dalam menganalisa data diantaranya adalah :

1. Mengedit data, yaitu memeriksa atau meneliti data yang telah diperoleh.
2. Menganalisis data, yaitu memberikan analisis dari data yang telah terkumpul dan telah diedit.
3. Memaknai data, yaitu menghubungkan antara kasus atau data dengan konteks permasalahan yang diangkat.
4. Menarik kesimpulan.

---

<sup>39</sup> Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal 181

<sup>40</sup> Sumadi Suryabrata. *Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Rajawali Press, 1988), hal. 94

## **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini, di bawah ini penulis menyertakan sistematika pembahasan. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan alur pemikiran dan gambaran yang runtut dari bab ke bab.

Sebelum masuk pada bab demi bab, terlebih dahulu dikemukakan halaman formalitas yang memuat: halaman judul, halaman nota dinas, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar dan halaman daftar isi. Setelah itu baru masuk pada bab-bab berikut:

### **Bab I      P e n d a h u l u a n**

Sebagai bab pembuka, pada bab ini disajikan penegasan istilah, latar belakang masalah, rumusan masalah, alasan pemilihan judul, tujuan dan kegunaan penelitian, pendekatan dan metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

Pembahasan bab ini dimaksudkan sebagai pengantar dalam pembahasan bab-bab selanjutnya untuk memudahkan alur

pemikiran dan gambaran yang runtut, serta untuk memperjelas arah dan tujuan penelitian, sehingga memudahkan penulis dalam pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

### **Bab II      Kreativitas dan Permainan Edukatif**

Pada bab ini akan diungkapkan secara umum mengenai kreativitas dan permainan edukatif. Bab ini bertujuan untuk menjelaskan pengertian, aspek-aspek, ciri-ciri, karakteristik serta manfaat dari kreativitas dan permainan edukatif. Sehingga dari sini dapat

diketahui dengan jelas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan kreativitas dan permainan edukatif.

### **Bab III Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Sebagai bab inti, pada bab ketiga ini akan dikemukakan mengenai peranan permainan edukatif dalam pendidikan Islam dan jenis-jenis permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam sehingga diketahui upaya-upaya pengembangan kreativitas anak dengan permainan edukatif dalam pembelajaran agama Islam.

### **Bab IV P e n u t u p**

Penutup berisi kesimpulan sebagai telaah akhir dari pembahasan. kemudian dilanjutkan dengan saran-saran dan kata penutup.

Sebagai bagian paling akhir dari seluruh rangkaian skripsi ini, akan disajikan daftar pustaka dan daftar riwayat hidup penulis.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan skripsi ini adalah:

1. Peranan permainan edukatif dalam pendidikan Islam sangat berpengaruh terhadap unsur kognisi dan psikomotor anak. Terbukti bahwa dalam dunia pendidikan Islam sangat menghargai/ memperhatikan kebutuhan anak-anak terhadap permainan dalam bentuk istirahat bagi anak-anak, dan menganggap permainan yang semacam itu sebagai satu hal yang penting bagi perkembangan akal dan jasmani.
2. Adapun permainan-permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pendidikan agama Islam yang sesuai dengan keempat unsur pokok pendidikan agama Islam meliputi:
  - a. Yang berkaitan dengan materi keimanan, diantaranya : bermain tepuk, bermain lacak tugas Malaikat dan bermain komputer (CD Anak Islam).
  - b. Yang berkaitan dengan materi Ibadah, diantaranya : cerita yang menarik, tebak-tebakan siapa pemimpinnya dan permainan teka-teki silang.
  - c. Yang berkaitan dengan materi Al-Qur'an, diantaranya : bermain acak kata, bermain jigsaw kaligrafi Arab, surat-surat, permainan isnad, tebak-tebakan surat, melanjutkan ayat dan menyempurnakan hadits.

- d. Yang berkaitan dengan materi akhlak, diantaranya : permainan meminta dan memberi, mencari makhluk Allah, kuis aksara bermakna, mengapa-karena (sebab akibat), buah-buahan, bergantian tempat, main petak yang berlawanan adalah yang selamat, tipu daya yang berhasil serta study tour (Rihlah) dan kemping.
3. Sedangkan upaya pengembangan kreativitas anak dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dapat direncanakan dengan pendekatan Empat P, yaitu menerima dan menghargai keunikan pribadi anak, memberi dorongan yang memotivasi anak untuk mengungkapkan kreativitasnya, memberi kesempatan (waktu, ruang, sarana-prasarana) untuk bersibuk diri secara kreatif, dan menghargai produk-produk ciptaannya serta mengkomunikasikannya kepada anak/orang lain.

## **B. Saran-saran**

Setelah penyusun memperhatikan hal-hal yang berhubungan dengan pengembangan kreativitas anak dengan permainan edukatif dalam pembelajaran agama Islam, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh para pendidik dan orang tua dalam membina anak-anak didiknya, yaitu :

1. Orang tua atau pendidik dianjurkan menyediakan berbagai bentuk dan warna sarana bermain untuk anak-anak yang tentu saja disesuaikan dengan kemampuan orang tua.
2. Orang tua atau pendidik dianjurkan memotivasi anak untuk bermain, bahkan sewaktu-waktu, menemani anak-anak bermain.

3. Orang tua dan pendidik dianjurkan membimbing anak-anak agar jangan sampai bermain secara berlebihan atau serakah.

### C. Kata Penutup

Tiada kata yang terindah yang mampu kami ucapkan, dengan terselesaikannya skripsi ini, selain ucap syukur pada Ilahi yang Maha Pemberi Taufiq, Hidayah serta Inayah, karena hanya bantuan serta hidayah dari-Nya pula penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar tanpa rintangan serta aral.

Tidak selayaknya pula penulis angkuh, dengan jerih payah yang penulis rengkuh. Pada semua pihak yang telah memberi bantuan, kami haturkan *Jazakumullaahu Khairu Jaza*, serta kepada yang hendak mengajukan kritik serta saran demi sebuah perbaikan, sangatlah penulis nantikan.

Maka hanya kepada Dzat yang Maha mengabulkan permohonan hamba-Nya, penulis berharap semoga karya ini dapat berguna, dan dapat bermanfaat, sebagaimana pohon yang berbuah kemanisan dan kelezatan bagi yang menikmatinya.

*Amin Ya Rabba al-'Alamin.*



## DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rahman Saleh, *Didaktik Pendidikan Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1976)
- Abuddin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam I*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997)
- Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: al-Ma'arif, 1981)
- Ahmad Fauzi, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997)
- al-Ghazali, *Ihya 'Ulumuddin*, Jilid III, (Semarang: Usaha Keluarga, tt)
- \_\_\_\_\_, *Mengobati penyakit Hati; Membentuk Akhlak Mulia*, Terj. Muhammad al-Baqir, (Bandung, Karisma, 1997)
- Arifin, M., *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bina Aksara, 1996)
- Asma Hasan Fahmi, *Sejarah dan Filsafat Pendidikan Islam*, Terj. Ibrahim Husein, (Jakarta: Bulan Bintang, 1975)
- Bambang Cahyadi Kumiyanto, *Permainan Edukatif Bagi anak-anak TK ABA di Desa Poncosari Srandakan Bantul* (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga, 1996)
- Chaplin, C.P., *Kamus Lengkap Psikologi*, Terj. Kartini Kartono, (Jakarta: Rajawali Pers, 1993)
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam pada SMTP*, (Dirjen Bimbaga Islam, 1985/1986)

Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*,  
(Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Wakaf, 1995)

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1988)

Departemen Pengembangan Materi dan Departemen Media dan Kreativitas,  
Divisi Penelitian dan Pengembangan Silaturahmi Pengajian Anak-anak  
(SPA), *Petunjuk Pengajaran Materi Non-BBAQ Program Tutorial Membaca Al-Qur'an Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta Jilid I, II, III dan IV*, (Yogyakarta: Silaturahmi Pengajian Anak (SPA), 1994)

Dewan Ulama Al-Azhar Mesir, *Ajaran Islam Tentang Perawatan Anak*, (Jakarta: Al-Bayan, tt)

Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 2*, alih Bahasa dr. Med. Meitasari Tjandrasa, (Jakarta: Erlangga, 1993)

Fajar Rohmani Aminuddin, *Mencermati Keadaan Pendidikan Anak Balita di Tempat Penitipan Anak (TPA)*, (Yogyakarta: Kakanwil Depag Propinsi DIY, Edisi November '94)

Guru-guru Wanita Saudi Arabia, *30 Permainan Cara Islami*, (Solo: CV Pustaka Mantiq, 1994)

Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1991)

Hery Noer Aly, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos, 1999)

- Imam Musbikin, *Kudidik Anakku dengan Bahagia*, (Yogyakarta: Mitra pustaka. 2003)
- Jaudah Muhammad Awwad, *Mendidik Anak Secara Islami*, (Jakarta: Gema Insani Press, 1995)
- Joan Freeman dan Utami Munandar, *Cerdas dan Cemerlang*, (Jakarta: Gramedia. 1996)
- Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, (Bandung: Penerbit Alumni, 1979)
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)
- Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta : Grasindo. 2001)
- Miftahul Asror, *Mencetak Anak Berbakat Cerdas Intelektual dan Emosional*. (Surabaya, Jawara, 2002)
- Muh. Amin, *Peranan Kreativitas dalam Pendidikan*, (Jakarta: Majalah Analisis Depdikbud Pusat, 1980)
- Muhaimin dan Abdul Mujib, *Pemikiran Pendidikan Islam, Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalisasinya* (Bandung: Trigenda Karya: 1993)
- Omar Muhammad al-Toumy al-Syaibany, *Falsafah Pendidikan Islam*, Terj. Hasan Langgulung, (Jakarta: Bulan Bintang, 1979)
- Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 1990)
- Reni Akbar Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Grasindo. 2001)

- Robert B. Sund, dan Trombridge, *Trowbridge Teaching Science by Inquiry in Secondary School* (Colombus Ohio: Charles E. Merri Publishing Co, 1973)
- Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam Pendekatan Historis, Teoritis dan Praktis*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002)
- Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Rajawali Press, 1988)
- Sutari imam Barnadib, *Pengantar Ilmu Pendidikan Sistematis*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1993)
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1997)
- Team Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Islam Kota Yogyakarta. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Sekolah Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Team Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Islam Kota Yogyakarta, 2002)
- Tengku Zahara Jaafar, *Kontribusi Strategi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar*. (Padang: Universitas Negri Padang, 2000)
- Umar Hasyim, *Cara Mendidik dalam Islam*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1991)
- Utami Munandar, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Petunjuk Bagi Guru dan Orang tua*, (Jakarta: P.T. Gramedia, 1987)
- \_\_\_\_\_, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Gramedia, 1992)

Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah; Dasar Metode dan Teknik*,  
(Bandung: Tarsito, 1994)

Zainal Abidin, *Membuat Mainan Edukatif dari Limbah Kayu*, (Jakarta: Agro  
Media Pustaka, 2002)

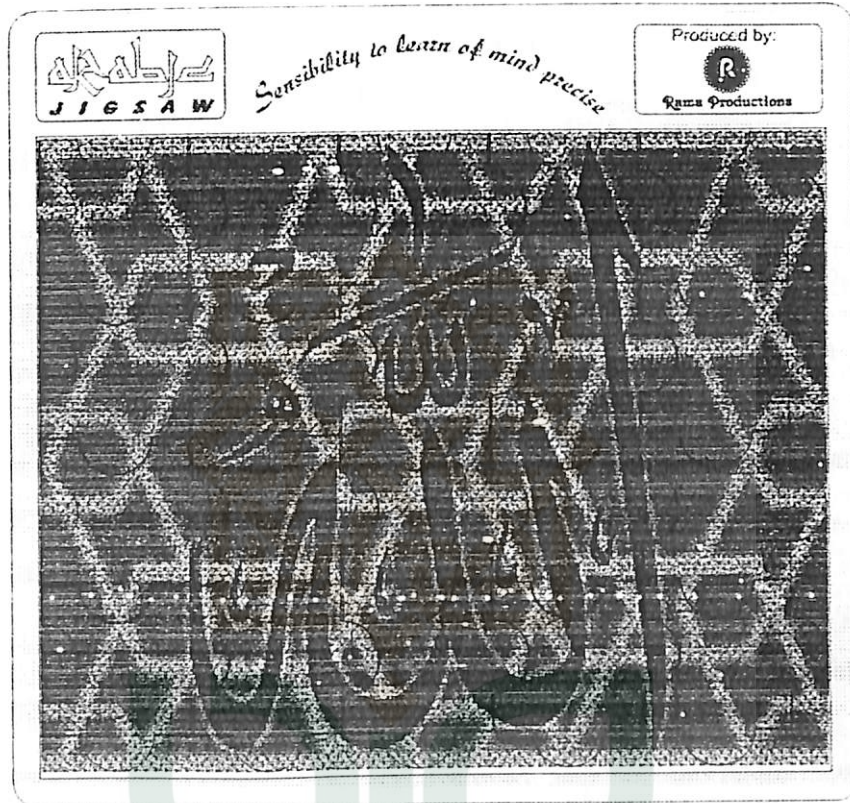
Zakiah Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Bulan Biontang, 1970)

\_\_\_\_\_, *Perawatan Jiwa untuk Anak-Anak*, cet-2, (Jakarta: Bulan Bintang, 1976)

Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1981)

Zulkifli L., *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2001)

# LAMPIRAN



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

N a m a : Nanang Kurniawan  
NIM. : 99414232  
Tempat / Tanggal Lahir : Brebes, 25 Mei 1981  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
A g a m a : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat di Yogyakarta : Jl. Perintis Kemerdekaan No. 654 / UH.5  
Yogyakarta 55161  
Alamat Asal : Desa Margasari Rt. 25 Rw. 07 Kecamatan  
Margasari Kabupaten Tegal 52463  
Pendidikan :  
1. SDN Margasari IV, lulus tahun 1993/1994.  
2. MTs Darul Mujahadah Margasari, lulus tahun  
1996/1997.  
3. MA. Darul Mujahadah, lulus tahun 1999/2000.  
4. IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Fakultas  
Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Agama Islam,  
masuk tahun 1999.

Demikian riwayat pendidikan penulis dibuat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 18 Desember 2003

Hormat saya,



Nanang Kurniawan