

**PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF  
DALAM PEMBELAJARAN TARIKH KELAS II MARHALAH II  
DI MADRASAH DINIYAH NURUL UMMAH PUTRI  
KOTAGEDE YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Strata Satu Pendidikan

Disusun Oleh:

**Nisa Aghistin Nuril Amalia Maulidia**

**NIM. 13410095**

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

**2019**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nisa Aghistin Nuril Amalia Maulidia

NIM : 13410095

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan

Kalijaga Yogyakarta.

menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata dikemudian hari terbukti plagiasi maka kami bersedia untuk ditinjau kembali hak kesarjanaannya.

Yogyakarta, 7 Februari 2019

Yang menyatakan



Nisa Aghistin Nuril Amalia M

NIM: 13410095

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nisa Aghistin Nuril Amalia Maulida  
NIM : 13410095  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya). Seandainya dikemudian hari terdapat sesuatu hal, saya tidak akan menyalahkan pihak fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 Februari 2019

Yang Menyatakan



Nisa Aghistin Nuril Amalia Maulida

NIM. 13410095

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi  
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

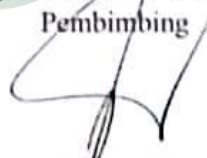
Nama : Nisa Aghistin Nuril Amalia Maulidia  
NIM : 13410095  
Judul Skripsi : Penerapan Metode Permainan Edukatif  
Dalam Pembelajaran *Tarikh* Kelas II Marhalah II  
Di Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede  
Yogyakarta

sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Agama Islam

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 7 Februari 2019  
Pembimbing

  
Dr. Muqowim, S Ag., M.Ag.  
NIP. 19730310 199803 1 002



## PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : B-025/Un.02/DT/PP.05.3/2/2019

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF  
DALAM PEMBELAJARAN TARIKH KELAS II MARHALAH II  
DI MADRASAH DINIYAH NURUL UMMAH PUTRI KOTAGEDE YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Nisa Aghistin Nuril Amalia Maulidia

NIM : 13410095

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Rabu tanggal 13 Februari 2019

Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga.

### TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Dr. Muqowim, M.Ag.  
NIP. 19730310 199803 1 002

Penguji I

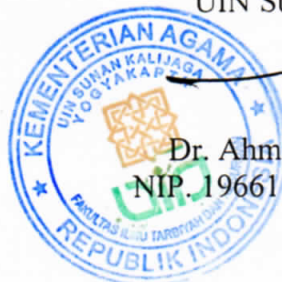
Dr. H. Suwadi, M.Ag., M.Pd.  
NIP. 19701015 199603 1 001

Penguji II

Nur Saidah, M.Ag.  
NIP. 19750211 200501 2 002

Yogyakarta, 22 FEB 2019

Dekan  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga



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

## MOTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْمُنشَرِّحَ لَكَ صَدْرَكَ ① وَوَضَعْنَا عَنكَ وِزْرَكَ ② الَّذِي أَنْقَضَ  
ظَهْرَكَ ③ وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ④ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ⑤ إِنَّ مَعَ  
الْعُسْرِ يُسْرًا ⑥ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ⑦ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ⑧

Artinya : “Bukankah Kami telah melapangkan untukmu dadamu? Dan, Kami telah menghilangkan darimu bebanmu. Yang memberatkan punggungmu? Dan, kami tinggikan bagimu sebutan (nama)mu. Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka, apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan, hanya kepada Tuhanmu-lah hendaknya kamu berharap.” (QS. Asy-Syarah {94}: 1-8) <sup>1</sup>



<sup>1</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an, Terjemah, dan Tafsir untuk Wanita* (Bandung: Jabal, 2017), Qur'an Surat: Asy-syarah ayat 1-8 hal 596.

**PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini kupersembahkan kepada Almamater tercinta:*

*Jurusan Pendidikan Agama Islam*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*

*Yogyakarta*



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ،  
وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَسْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ  
أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Puji syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang Penerapan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran *Tarikh* Kelas II Marhalah II di Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr, Muqowim., S.Ag., M.Ag selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
4. Bapak Prof. Dr. H. Maragustam Siregar, M.A. selaku Dosen Penasihat Akademik.



5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Ibu khamdiah S.Pd.I selaku guru Tarikh, seluruh ustadzah, dan siswi-siswi Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta.
7. Bapak Solikhin dan Ibuk Endah Sulistyorini tercinta yang telah banyak memberikan dukungan serta senantiasa mendoakan penulis, serta mas Iqbal dan dek Dila juga dek Zulkham dan Akho yang selalu mendukung juga bersedia direpotkan penulis dan bersedia membantu penulis dalam mengerjakan skripsi.
8. Almaghfurlah K.H. Asyhari Marzuqi, Abah K.H. Munir Syafa'at dan Ibunda Hj. Barokah Nawawi selaku Pengasuh Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta.
9. Teman-teman PAI C 2013, sahabat suka duka Sarah, Mitha, Rima, Johan, personil kamar Boykuh (subulussalam 3) Merisa, Afina, Khilya, Citra, Syifa, Yayik, Nikma, Mbak Fadila, Mbak Farida, dan juga kamar snam ceria (subulussalam 6) serta teman-teman di Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri kotagede Azka Nura, Matus, Indah, Titi, Anha dan teman-teman yang lainnya, teman-teman magang III dan juga KKN 91.4 belang terbah.

10. Semua pihak yang telah ikut bekerja sama dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah swt. dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, aamiin.

Yogyakarta, 6 Februari 2019



Nisa Aghistin Nuril Amalia Maulidia  
NIM. 13410095

## ABSTRAK

**NISA AGHISTIN NURIL AMALIA MAULIDIA**, *Penerapan Metode permainan edukatif dalam pembelajaran tarikh kelas II Marhalah II di Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2019.*

Latar belakang masalah penelitian ini adalah tentang bagaimana penerapan metode permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran *tarikh* di kelas II Marhalah II dapat menumbuhkan motivasi belajar siswi. Dalam pembelajaran *tarikh* guru kerap menggunakan metode yang monoton sehingga siswi merasa jenuh ketika pembelajaran. Pembelajaran *tarikh* kelas II Marhalah II di Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri menggunakan metode permainan edukatif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswi dan juga yang melatarbelakangi penelitian ini, bagaimana metode permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran *tarikh* kelas II Marhalah II. Rumusan masalah yang ada dalam skripsi ini adalah mengapa permainan edukatif penting dalam pembelajaran *tarikh*, bagaimana proses pembelajaran *tarikh* kelas II Marhalah II, dan bagaimana hasil penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil penerapan metode permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran *tarikh* kelas II Marhalah II.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, dokumentasi dan observasi. Analisis data dengan menggunakan seluruh data yang ditelaah, mereduksi data, menyajikan data kemudian ditarik kesimpulan dan verifikasi data. Pengujian keabsahan data dilakukan dengan triangulasi, yakni triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Hasil penelitian (1) Metode permainan edukatif penting dalam pembelajaran *tarikh* karena mampu menuntut siswa untuk berperan aktif dan dalam mengikuti pembelajaran siswi terlihat sangat antusias. Kondisi kelas pun ketika pembelajaran berlangsung terasa menyenangkan karena siswi menikmati permainan yang sedang berlangsung. (2) Proses pembelajaran dengan sistem presentasi dimana dua orang siswi yang satu memaknai kitab (*megoni*) dan yang satu menjelaskan *pegonan* yang sudah diterjemah kedalam bahasa indonesia. Adapaun jenis permainan yang digunakan adalah crossword puzzle (teka-teki), bola bergulir, index card match (menjodohkan kartu) dan permainan kuis. (3) Metode permainan edukatif memacu siswi dalam proses pembelajaran *tarikh* karena dengan metode permainan edukatif siswi menjadi aktif. Hal ini dibuktikan dengan obervasi dan wawancara, mereka memberikan tanggapan bahwa dengan permainan edukatif memberikan rangsangan aktif dalam proses pembelajaran yaitu ketertarikan dalam diri siswi dalam mengikuti pembelajaran *tarikh*, menambah semangat belajar, daya ingat lebih dari biasanya serta mereka pun ada disuatu permainan atau ikut andil di dalam pembelajaran tersebut.

Kata kunci : *permainan edukatif, pembelajaran tarikh*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN ABSTRAK.....	xi
HALAMAN DAFTAR ISI .....	xii
HALAMAN DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	4
D. Kegunaan Penelitian .....	5
E. Kajian Pustaka .....	6
F. Landasan Teori .....	10
G. Metode Penelitian .....	20
H. Sistematika Pembahasan .....	28
BAB II GAMBARAN UMUM MADRSAH DINIYAH NURUL UMMAH PUTRI KOTAGEDE YOGYAKARTA .....	29
A. Letak dan keadaan Geografis, Sejarah dan perkembangan, Dasar dan Tujuan Pendidikan, Struktur Organisasi Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta .....	29
B. Keadaan Asatidz/ah Madrasah diniyah Nurul Ummah Putri .....	36
C. Keadaan siswi Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri.....	38
D. Kurikulum Madrasah <i>Diniyah</i> Nurul Ummah Putri .....	40
E. Kegiatan Madrasah <i>Diniyah</i> Nurul Ummah Putri.....	41
F. Keadaan Sarana dan Prasarana .....	42
	xii

BAB III PEMBAHASAN : PEMBELAJARAN <i>TARIKH</i> DI MADRASAH <i>DINIYAH</i> NURUL UMMAH PUTRI KOTAGEDE YOGYAKARTA.....	45
A. Pentingnya Permainan edukatif dalam pembelajaran <i>tarikh</i> kelas II Marhalah II di Madrasah <i>Diniyah</i> Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta .....	45
B. Permainan Edukatif dalam Pembelajaran <i>Tarikh</i> kelas II Marhalah II Di Madrasah <i>Diniyah</i> Nurul Ummah Putri Kotagede.....	49
C. Hasil penerapan Metode Permainan Edukatif dalam pembelajaran <i>tarikh</i> kelas II Marhalah II di Madrasah <i>Diniyah</i> Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta.....	66
BAB IV : PENUTUP .....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran-saran .....	82
C. Kata Penutup .....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	86



## DAFTAR TABEL

Tabel I	: Profil Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri .....	31
Tabel II	: Data Ustadz/Ah Aktif Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri .....	37
Tabel III	: Daftar Nama Kelas Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri .....	39



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup> Pendidikan yang dimaksud adalah usaha yang harus dilakukan oleh setiap pendidik untuk mengembangkan secara maksimal kemampuan yang dimiliki peserta didik ketika proses pembelajaran.

Ketika proses pembelajaran masih banyak pendidik yang mengalami kesulitan untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh peserta didik. Hal itu dikarenakan pendidik kurang memahami metode pembelajaran sehingga pembelajaran masih bersifat monoton. Padahal guru pengampu sudah menggunakan berbagai cara agar suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan dan sesuai dengan harapan. Kesulitan yang timbul terdapat dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran tarikh atau sejarah Islam.

Masalah lain yang timbul selain metode yang digunakan guru masih monoton juga karena apresiasi siswiterhadap sejarah Islam masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya perhatian siswiterhadap pembelajaran sejarah. Mereka cenderung tidak tertarik dan tidak minat karena pelajaran

---

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Media, 2006), hal. 2.

sejarah terkesan pelajaran yang kuno. Mereka menganggap sejarah Islam adalah pembelajaran yang sangat membosankan karena *tarikh* merupakan pelajaran yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau dalam sejarah Islam. Materi pelajaran *tarikh* pun tidaklah sedikit karena banyak peristiwa yang terjadi dalam sejarah Islam. Sehingga ketika proses pembelajaran *tarikh* siswa tidak aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.<sup>3</sup>

Proses pembelajaran *tarikh* dibutuhkan berbagai macam metode yang menarik. Guru yang kreatif akan melakukan pembelajaran yang menarik dengan cara interaksi edukatif karena dengan interaksi ini guru menerapkan keaktifan siswinya. Prinsip dari interaksi edukatif ini adalah belajar sambil bermain. Proses interaksi edukatif yang menerapkan prinsip belajar sambil bermain ini siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi tertarik dengan pembelajaran yang akan dilakukan. Ketika proses belajar pun situasi siswa menjadi aktif, senang, gembira, kreatif serta tidak mengantuk.<sup>4</sup>

Penulis melakukan pengamatan pembelajaran mata pelajaran *tarikh* yang diampu oleh Ibu Khamdiah di kelas II Marhalah II beliau melakukan pembelajaran *tarikh* dengan metode permainan. Tujuan diadakan metode permainan adalah agar siswa mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Selain itu agar siswa dapat mengingat materi yang sudah diberikan. Dengan kata lain, metode permainan mempengaruhi keaktifan siswa dalam

---

<sup>3</sup> Observasi kelas II Marhalah II Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri tanggal 15 September 2018 pukul 19.00 WIB.

<sup>4</sup> Fathul Mujib dan Nalur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, (Yogyakarta: Diva Press Cetakan 2, 2013), hal. 30.



kecepatan berpikir dikarenakan sistem permainan menuntut untuk aktif berpikir juga bergerak cepat.<sup>5</sup>

Metode permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh* berdampak baik terhadap proses pembelajaran dan terhadap keaktifan siswi. Dimana dengan adanya penerapan metode permainan edukatif proses pembelajaran *tarikh* terasa menyenangkan, suasana pembelajaran menjadi hidup, disamping siswi aktif dalam belajar, juga memberikan rangsangan yang baik terhadap siswi. Siswi mendapat daya ingat yang kuat, memiliki kreativitas yang tinggi, begitu juga siswi mampu bersosialisasi dengan baik atau kerjasama yang baik (ketika metode permainan edukatif bersifat kelompok).

Melihat saat observasi yang dilakukan oleh peneliti nampaknya suasana pembelajaran hidup dan menyenangkan ketika proses pembelajaran *tarikh* dengan permainan edukatif. Siswi terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran tidak terlihat siswi yang mengantuk ataupun mengobrol sendiri. Suasana yang seperti itu nampaknya membuat siswi tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan dan siswi menjadi fokus dengan proses pembelajaran, yang biasa di kelas biasa mengobrol dan mengantuk menjadi tidak ada karena permainan yang digunakan menyenangkan dan aktif.<sup>6</sup>

Dari latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk mengajukan judul skripsi tentang “*Penerapan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Tarikh kelas II Marhalah II di Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri*”

---

<sup>5</sup> Observasi kelas II Marhalah II Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri tanggal 15 September 2018 pukul 19.00 WIB.

<sup>6</sup> Observasi kelas II Marhalah II Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri tanggal 15 September 2018 pukul 19.00 WIB.

*Kotagede Yogyakarta*” guna memenuhi tugas akhir di bangku kuliah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Mengapa permainan edukatif penting dalam pembelajaran *tarikh* kelas II Marhalah II di Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta?
2. Bagaimana proses pembelajaran *tarikh* kelas II Marhalah II di Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta?
3. Bagaimana hasil penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh* kelas II Marhalah II di Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta?

## **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada latar belakang masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pentingnya permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh* siswikelas II Marhalah II di Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran *tarikh* kelas II Marhalah II di Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta.

3. Untuk mengetahui hasil penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh* kelas II Marhalah II di Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini, peneliti membedakan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1. Bersifat Teoritis

Penelitian secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu dan pengetahuan baru terhadap penggunaan media serta model pembelajaran agama islam khususnya pada mata pelajaran sejarah Islam, terlebih pada materi dan proses pembelajaran tarikh dengan permainan edukatif.

2. Bersifat Praktis

Dalam segi praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat antara lain:

- a. Bagi kepala Madrasah

Sebagai bahan informasi, bahwa metode permainan edukatif mampu meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran tarikh. Dan sebagai wacana bagi guru bidang studi agar lebih bertanggung jawab atas keberhasilan belajar peserta didik.

- b. Bagi Guru

Memahami bagaimana metode permainan edukatif yang dilaksanakan dalam pembelajaran. memberikan informasi peningkatan atau penurunan setelah diterapkannya metode permainan edukatif dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar siswi yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan adanya metode permainan edukatif dalam pembelajaran tarikh lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar tarikh.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat mengetahui pentingnya penerapan metode permainan edukatif terhadap proses pembelajaran tarikh.

**E. Kajian pustaka**

Kajian pustaka berguna dalam proses penyusunan skripsi. Fungsi kajian pustaka yaitu untuk menunjukkan perbedaan dan posisi penelitian. Berikut ini ada beberapa referensi yang relevan dengan judul skripsi sebagai berikut:

1. Skripsi karya Ahmad Pito yang berjudul “*Pengaruh Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Paud Inklusi Ahsanu Amala Lempong Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*” Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2012. Menjelaskan tentang pengaruh permainan edukatif terhadap kreativitas Anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik

kuantitatif. Hasil dari pelaksanaan metode permainan edukatif ini rata-rata sebesar 50%, dan kreativitas anak memperoleh rata-rata sebesar 50%. Hal ini dapat dikatakan bahwa pengaruh penggunaan metode edukatif terhadap kreativitas anak usia dini adalah signifikan (nyata).<sup>7</sup> Perbedaan skripsi ini dengan skripsi penulis adalah tentang penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran Tarikh siswikelas II Marhalah II Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta. Perbedaan terletak pada objek dan subjek yang diteliti yaitu tentang penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh* dan objek yang diteliti adalah siswiMadrasah *Diniyah*. Adapun kelebihan dari skripsi ini adalah pengaruh kreativitasan yang ditanamkan pada anak sejak usia dini melalui permainan edukatif. Sejatinya anak dalam usia dini masih dapat menerima dengan baik apa yang diajarkan dalam sekolah. Sehingga kekreativitasan yang ditanamkan sejak dini dapat berbekas sampai dewasa. Sedang kekurangan dalam skripsi ini adalah penulis kurang memberikan dampak positif dan negatif dari permainan edukatif yang dilakukan sejak dini.

2. Skripsi karya Qamarudin Dwi Antoro yang berjudul "*Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*" Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013.

---

<sup>7</sup> Ahmad pito, Pengaruh Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Pai Terhadap Kreativitas Siswi Usia Dini Di Paud Inklusi Ahsanu Amala Lempong Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2012

Menjelaskan tentang implementasi permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa arab di SDIT Al Hasna Klaten. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan strategi studi kasus. Dari hasil pelaksanaan metode permainan edukatif ini memberikan pemahaman, menguatkan daya rangsang serta meningkatkan minat anak dalam pembelajaran kosakata bahasa arab.<sup>8</sup> Perbedaan dengan skripsi penulis adalah terdapat dalam pembelajaran kosakata bahasa arab. Penulis menekankan tentang penerapan metode permainan dalam pembelajaran *tarikh*. Sedang dalam skripsi ini tentang pembelajaran kosakata bahasa arab menggunakan permainan edukatif. Adapun kelebihan skripsi ini adalah penulis mampu menuliskan tentang apa saja yang menjadi faktor penghambat serta pendukung dalam melakukan pembelajaran menggunakan permainan edukatif. Anak juga mendapat pemahaman, daya ingat serta kualitas dan minat dalam proses pembelajarannya. Kekurangan skripsi ini adalah penulis kurang memberikan motivasi saat proses pembelajaran dengan metode permainan edukatif.

3. Skripsi karya Musyafaul Akhwat yang berjudul "*Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta I*", Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan

---

<sup>8</sup> Qamarudin Dwi Antoro, Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013

*Keguruan, 2013*. Menjelaskan tentang penerapan media game edukatif berbasis android dalam pembelajaran bahasa arab di kelas III MI Negeri Yogyakarta I. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari pelaksanaan penerapan media game edukatif ini menunjukkan bahwa media game edukatif berbasis android ini efektif dan dikategorikan baik sekali dan dapat membangun minat anak saat pembelajaran.<sup>9</sup> Perbedaan dengan skripsi penulis terletak pada subjek dan objek penelitian. Penulis melakukan penelitian tentang penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh* siswikelas II Marhalah II Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta, dimana dalam skripsi penulis menekankan tentang bagaimana penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh*. Sedang dalam skripsi ini tentang penerapan media game edukatif berbasis android dalam pembelajaran bahasa arab. Adapun kelebihan dari skripsi ini adalah dimana dalam skripsi ini ditulis bagaimana penerapan game edukatif saat pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat siswi. Kebanyakan siswi akan tertarik dengan permainan dengan model seperti ini, karena permainan bersifat praktis dan tidak membutuhkan bahan yang terlalu banyak. Sehingga minat belajar siswi tinggi dikarenakan

---

<sup>9</sup> Musyafa'ul Akhwat, Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Negeri Yogyakarta I, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013

mudahnya akses yang dijangkaunya. Kekurangan dari skripsi ini adalah penulis kurang menuliskan dampak yang terjadi jika siswi terlalu sering menggunakan pembelajaran dengan permainan yang berbasis android.

Dari penelitian diatas, penelitian yang penulis lakukan berbeda dengan penelitian yang terdahulu. Belum ada yang memfokuskan penelitian pelaksanaan penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh* siswikelas II marhalah II Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta. Sehingga penelitian ini penting untuk diteliti.

## **F. Landasan teori**

### **1. Tinjauan Permainan Edukatif**

#### **a. Pengertian Permainan Edukatif**

Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggemblir sesorang. Secara umum, bermain didefinisikan sebagai menikmati kebebasan dalam pembebasan. Artinya, dalam aktivitas bermain sesungguhnya, manusia benar-benar melakukannya tanpa tujuan dan pamrih tertentu. Manusia menikmati kebebasan dalam bermain tanpa perlu memikirkan tujuan-tujuan yang diraihny dalam permainan itu. Dengan demikian, manusia juga mengalami pembebasan dari tujuan atau pamrih, sebagaimana yang biasa dilakukan melalui aktivitas sehari-hari lainnya.



Bermain membuat manusia terbebas dari semua tujuan. Manusia semata menikmati aktivitasnya tanpa beban dan target yang harus dicapai melalui permainan tersebut, akan tetapi permainan tidak semuanya bertujuan menghibur dan bersifat rekreasi semata. Permainan dapat pula dijadikan sebagai alat menjelajahi dunia; dari yang tidak dikenali sampai yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu dilakukan. Permainan dapat dijadikan sebagai alat bantu dan sarana tertentu untuk memperoleh informasi, mengatasi kesulitan, dan memecahkan masalah<sup>10</sup>

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

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahawa pengertian tentang permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya. Sedangkan menurut andang, permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Fathul Mujib dan Nalur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung...*, hal.19-20.

<sup>11</sup> Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas Dan Ceria dengan permainan Edukatif*. (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hal.120.

Sebuah permainan mampu membuat seseorang mempelajari sebab-akibat, mengembangkan hubungan, mempraktikkan kemampuan, serta segenap faktor dan aspek kehidupan.<sup>12</sup>

Jadi, permainan adalah suatu perbuatan yang menyenangkan hati yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan tertentu yang bersifat mendewasakan serta dapat dijadikan sebagai sarana untuk memperoleh informasi, mengatasi kesulitan, dan memecahkan masalah.

Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik. Guru harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat, serta mau memahami peserta didiknya dengan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan edukatif.<sup>13</sup>

Permainan Edukatif yaitu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik dalam mengembangkan diri seutuhnya.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Syamsudin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), hal. 156.

<sup>13</sup> Djamarah Bahri, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Bhineka Cipta, 2000), hal.5.

<sup>14</sup> Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas Dan Ceria dengan permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hal.119.

Dari pengertian diatas yang dimaksud dalam skripsi ini bahwa permainan edukatif merupakan metode yang diterapkan oleh guru dalam penyampaian materi melalui permainan-permainan yang mendidik di kelas II Marhalah II dengan tujuan agar proses pembelajaran anak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan cara yang menyenangkan dalam proses pembelajaran *tarikh*.

**b. Manfaat Dan Tujuan Permainan Edukatif**

Permainan edukatif memiliki manfaat dalam kurun dan jangka waktu tertentu misalnya untuk jangka waktu pendek dan jangka waktu panjang. Jangka pendek berarti permainan itu dapat dinilai dalam rentan waktu yang singkat, seperti siswi menjadi terampil, energi, dan tangkas. Sedangkan manfaat dalam jangka panjang berarti permainan itu memberikan pengaruh seumur hidup dalam bentuk kesan yang akan dibawanya dalam kehidupan dan kejiwaannya. Misalnya, seorang siswi menjadi penyabar, teliti dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan, mudah memahami kondisi orang lain, memiliki rasa kasih sayang dan empati, dan lain sebagainya.<sup>15</sup>

**c. Kekurangan Dan Kelebihan Permainan Edukatif**

- 1) Kekurangan permainan edukatif

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, hal.160.

- a) Jumlah siswi yang terlalu banyak sehingga menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswi dalam permainan.
  - b) Permainan yang diikuti dengan tawa dan sorak-sorak yang berlebihan sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran kelas lain.
  - c) Tidak semua materi dapat dikomunikasikan melalui permainan.
  - d) Permainan bahasa tidak dianggap sebagai program pembelajaran, melainkan hanya selingan.
- 2) Kelebihan permainan edukatif
- a) Permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
  - b) Dapat mengurangi kebosanan siswi dalam proses pembelajaran di kelas.
  - c) Adanya kompetisi antar siswi, dapat menumbuhkan semangat siswi untuk lebih maju.
  - d) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswi.
  - e) Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan dihati siswi sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih sukar dilupakan.

## **2. Tinjauan Pembelajaran Tarikh**

### a. Pengertian Pembelajaran

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan<sup>16</sup>. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar.

Istilah belajar dan pembelajaran memiliki pengertian yang berbeda, tetapi juga memiliki keterkaitan yang sangat erat. Istilah belajar menekankan pada pembahasan tentang siswa dan proses yang menyertainya dalam usaha mengadakan perubahan secara kognitif, afektif, dan psikomotoriknya, Sedangkan pembelajaran menekankan pada pembahasan mengenai bagaimana seharusnya guru melaksanakan proses pengorganisasian materi pelajaran, siswa, dan lingkungan dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara lebih baik dan optimal.

Pembelajaran menurut Sugiono dan Hariyanto, pembelajaran adalah sebuah kegiatan guru mengajar atau membimbing siswa menuju proses pendewasaan diri. Pengertian tersebut menekankan pada proses mendewasakan yang artinya mengajar dalam bentuk penyampaian materi tidak serta merta

---

<sup>16</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) hal. 4.

menyampaikan materi (*transfer of knowledge*), tetapi lebih bagaimana menyampaikan dan mengambil nilai-nilai (*transfer value*) dari materi yang diajarkan agar dengan bimbingan pendidik bermanfaat untuk mendewasakan siswi.

Konsep pembelajaran menitikberatkan pada proses pembelajaran sebagai sebuah aktivitas yang direncanakan, dilakukan, dan dievaluasi guru. Pembelajaran dilakukan dengan sengaja untuk mengubah dan membimbing siswi dalam mempelajari sesuatu dari lingkungan dalam bentuk ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik menuju kedewasaan siswi. Jadi pembelajaran adalah sebuah aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk membimbing siswi dalam mempelajari materi yang bersumber dari lingkungan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif serta psikomotorik.

#### b. **Pengertian Tarikh**

Istilah sejarah, dalam bahasa Arab dikenal dengan *tarikh*, dari akar kata *arrakha (a-r-k)*, yang berarti menulis atau mencatat dan catatan waktu tentang peristiwa.<sup>17</sup> Menurut Istilah sejarah merupakan suatu disiplin ilmu, dan dengan seperangkat metodologinya berupaya mengkonstruksi dan mengungkapkan

---

<sup>17</sup> Misri A. Muchsin, *Filsafat Sejarah dalam Islam*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2002), hal. 17.

peristiwa masa lalu secara utuh dari yang telah terjadi dalam wujud kisah.<sup>18</sup>

Sesuai pengertian tersebut diatas, maka sejarah Nabi Muhammad saw adalah peristiwa masa lalu yang menceritakan perjalanan Nabi Muhammad saw mulai dari kelahiran Nabi Muhammad, kerasulan Nabi Muhammad saw sampai wafatnya Nabi Muhammad saw.

Pembelajaran *tarikh* yang menarik menggunakan metode yang kreatif, inovatif, serta menyenangkan. Hal itu dikarenakan proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah membuat siswi menjadi bosan.

### c. Karakteristik Pembelajaran *Tarikh*

Pembelajaran Sejarah Islam adalah pembelajaran kejadian masa lampau yang menceritakan tentang umat Islam baik sebelum atau sesudah Nabi Muhammad SAW. Pengembangan dan penyiaran agama Islam termasuk palinh dinamis dan cepat dibandingkan dengan agama-agama lainnya. Catatan sejarah telah membuktikan bahwa Islam dalam kurun waktu 23 tahun dari kelahirannya sudah menjadi tuan di negerinya sendiri yaitu jazirah arab. Sedangkan kedatangan Islam pertama kali di Indonesia tidak identik dengan berdirinya kerajaan Islam di Indonesia. Mengingat

---

<sup>18</sup>*Ibid.*, hal. 20.

bahwa pembawa islam di Indonesia adalah para pedagang, bukan misi tentara dan bukan pelarian politik.<sup>19</sup>

Karakteristik atau ciri khas dari pembelajaran *tarikh* di Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri adalah menggunakan kitab *Khulasah Nurul Yaqin Jilid II*. Kitab *Khulasah Nurul Yaqin Jilid II* dalam penyusunannya menggunakan sistem ringkasan yang menceritakan sejarah Nabi Muhammad SAW yang dialami beliau sesudah hijrahnya dan dalam penyusunan kitab ini penulis Al-Ustadz Umar Bin Abdul Jabar sangat berhati-hati agar kitab ini dapat dengan mudah dimengerti oleh para pengkajinya. sebagaimana terdapat dalam kata pengantar kitab *Khulasah Nurul Yaqin Jilid II*.

أَمَّا بَعْدُ فَهَذَا هُوَ الْجُزْءُ الثَّانِي مِنْ خُلَاصَةِ نُورِ الْيَقِينِ فِي سِيْرَةِ سَيِّدِ الْمُرْسَلِينَ رَبَّنَاهُ فِي سُوْبَعَاتٍ اخْتَلَسْنَاهَا مِنْ فُرْصَةِ الْفَرَاغِ مُتَجَنِّمًا الْمَشَقَّةَ لِقَلَّةِ بَضَاعَتِي : أَمَلًا فِي مَنَفَعَةِ الْقَاصِرِينَ أَمْثَلِي عَلَى .مُتَوَخِّيًا فِي ذَلِكَ سَلَامَةَ التَّعْبِيرِ وَسُهُوًا لَهَ الْفَهْمِ مُقْتَصِرًا<sup>20</sup> سِيْرَتِهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَمَا لَأَقَاهُ بَعْدَ هِجْرَتِهِ

“ Amma ba’du: Dalam waktu yang singkat lagi terluang, saya telah dapat menyusun kitab “ RINGKASAN NURUL YAQIN” jilid kedua, yang menceritakan sejarah Nabi Muhammad saw. Dalam menyusun kitab ini saya menemuia kesukaran-kesukaran, karena bahan yang sedikit. Saya harap agar kitab ini bermanfaat bagi orang yang serba kurang sebagaimana saya. Dalam menyusun, saya sangat berhati-hati, agar dengan mudah dimengerti. Sejarah beliau yang ringkas ini menceritakan kejadian-kejadian yang telah dialami sesudah hijrahnya beliau”.<sup>21</sup>

<sup>19</sup> Zuhairini, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Cet. 9 hal. 131.

<sup>20</sup> Muhammad Abdul Rozak, *Khulasah Nurul Yaqin Juz As-Sa’ni*, (Surabaya: Muhammad bin Ahmad bin Nabhan Wa Awaladihi), hal.2.

<sup>21</sup> Umar Abdul Jabar, *Ringkasan Nurul Yaqin Juz II*, (Surabaya: Al-Hikmah), hal. 3.



Pembelajaran sejarah Nabi Muhammad saw dengan menggunakan kitab berbahasa Arab dapat diajarkan dengan menggunakan metode yaitu wetonan (bandongan), musyawarah (*munadharah*), pengulangan dan model kelas.

Model kelas yang ada di pesantren adalah dalam bentuk madrasah diniyah, yaitu Madrasah yang mengkhususkan diri pada penyelenggaraan pembelajaran ilmu-ilmu agama. Penjenjangan yang dilakukan oleh madrasah atau sekolah diterapkan di pesantren seperti, *diniyah ulya* (tingkat dasar), *wustha'* (tingkat menengah), dan *'ulya* (tingkat atas). Meskipun demikian, kurikulum yang digunakan pada madrasah diniyah merupakan kurikulum yang dikembangkan sendiri oleh pesantren sesuai dengan kemampuan santri dan karakteristik masing-masing pesantren.<sup>22</sup>

#### **G. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan, mengklarifikasi dan menganalisis data yang ada di tempat penelitian dengan menggunakan suatu kebenaran. Adapun peran metode dalam penelitian sangat penting untuk mencapai suatu tujuan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>22</sup> M. Dian Nafi, dkk, *Praxis Pembelajaran Pesantren*, (Institute for Training and Development, 2007), hal. 67.

## 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif jenis penelitian lapangan (*field Research*) yaitu prosedur penelitian yang menganalisis data deskriptif, penelitian deskriptif ini merupakan penelitian yang benar-benar hanya memaparkan apa yang terjadi dalam sebuah lapangan, atau suatu wilayah tertentu. Data yang terkumpul diklarifikasi atau dikelompokkan sesuai jenis, sifat atau kondisinya. Sesudah data lengkap kemudian dibuat kesimpulan.<sup>23</sup>

Penelitian deskriptif ini berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang, perilaku yang dapat diamati dan fenomena-fenomena yang muncul, sehingga penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Dalam penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu. Tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala, atau keadaan. Yang pada umumnya bahwa penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis.<sup>24</sup>

Pendekatan kualitatif ini menekankan pada makna, penalaran, defisi suatu situasi tertentu dan dalam konteks tertentu, lebih banyak meneliti dalam kehidupan sehari-hari<sup>25</sup>. Pengambilan data atau

---

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hal. 3.

<sup>24</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000),hal. 310.

<sup>25</sup> Lexy J moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal.

penjaringan fenomena dilakukan dalam keadaan sewajarnya, ini dikenal dengan sebutan “pengambilan data secara alami”<sup>26</sup>.

2. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian dilakukan di Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri yang terletak di Jalan Raden Ronggo KG II 981 Prenggan Kotagede Yogyakarta 55172. Dan waktu penelitian semester 1 tahun ajaran 2018/2019.

3. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah sumber untuk memperoleh informasi atau keterangan yang dikenai hasil kesimpulan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswi Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta kelas II Marhalah II. Informan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kepala Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta. Sebagai narasumber untuk memperoleh tentang gambaran umum, visi, misi, serta keadaan saran prasana Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta.
- b. Guru mata pelajaran *tarikh*, selaku guru yang mengajar pelajaran *tarikh* dikelas II marhalah II sehingga mengetahui proses pelaksanaan serta tujuan penerapan metode permainan dalam pembelajaran *tarikh* siswidikelas II Marhalah II.

---

<sup>26</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Renika Cipta, 2006) hal. 12.

- c. Siswi kelas II marhalah II Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta. Siswisebagai sumber untuk mengetahui tentang proses pelaksanann penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh*.

#### 4. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan<sup>27</sup>.

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

##### a. Metode Observasi

Metode observasi (pengamatan )merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun kelapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. Metode observasi merupakan cara yang sangat baik untuk mengawasi perilaku subyek penelitian seperti perilaku dalam lingkungan atau ruang, waktu dan keadaan tertentu.<sup>28</sup>

Peneliti melakukan penelitian ini dengan metode observasi partisipasi, dimana peneliti ikut terlibat dalam keseharian

---

<sup>27</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2014) hal. 308.

<sup>28</sup> M. Djunaidi Ghony, Fauzan Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif*,(Yogyakarta: Ar-Ruzz Media 2012), hal. 165.

responden. Dalam penelitian ini yang peneliti lakukan adalah mengamati, mendengar dan mencatat langsung proses penerapan pelaksanaan pelajaran *tarikh* dengan metode permainan edukatif yang dilakukan dikelas II marhalah II.

b. Metode Interview/ Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab dikesempatan lain. Wawancara merupakan alat re-checking pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*), wawancara dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama<sup>29</sup>.

Metode ini digunakan untuk mencari informasi yang berhubungan dengan kurikulum, metode dan teknik yang digunakan saat proses pembelajaran *tarikh*. Dalam wawancara ini penulis melakukan wawanacara dengan kepala madrasah, guru

---

<sup>29</sup> *Ibid.*, hal.138-139.

mata pelajaran *tarikh*, waka kesiswian dan waka kuirikulum, dan siswi kelas II Marahalah II yang mengikuti proses pembelajaran *tarikh*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui buku, catatan harian, memorial, klipping, dokumen pemerintahan atau swasta, data server dan flashdisk, dan data yang tersimpan di website<sup>30</sup>.

Metode dokumentasi ini digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penting yang berkaitan dengan skripsi. Adapun data yang ingin diperoleh melalui metode ini adalah gambaran umum, letak geogafis, sejarah berdirinya Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri, struktur organisasi, keadaan murid, dan sarana prasarana, serta proses pelaksanaan metode permainan dalam pembelajaran *tarikh*.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan kerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari atau memaparkan adata yang diperoleh untuk dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan atau membuat kesimpulan.

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, hal. 14.

Adapun tahapan dalam melakukan analisis data, antara lain sebagai berikut:

a. *Data reduction* (reduksi data)

Mereduksi data berarti merangkum data, memilih data yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Reduksi data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data, dan menerangkan data yang memfokuskan pada data yang berhubungan dengan wilayah penelitian dan menghapus data yang tidak berpola, baik dari hasil pengamatan, observasi, dan dokumentasi. Reduksi data berlangsung selama proses penelitian sampai tersusunnya laporan akhir penelitian.

b. *Data display* (penyajian data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dan pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Bentuk yang paling sering digunakan dari model kualitatif selama ini adalah teks naratif.

c. *Conclusion Drawing/ verification*

Langkah ketika dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang akan dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

6. Triangulasi data

Peneliti dalam memeriksa keabsahan dan kevalidan data menggunakan triangulasi data, yaitu teknik pemeriksaan data dimana data tersebut digunakan untuk pengecekan atau perbandingan terhadap data tersebut. Dalam hal ini peneliti menggunakan triangulasi teknik sumber. Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Hal ini dapat dicapai melalui beberapa jalan antara lain sebagai berikut:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
- c. Membandingkan keadaan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain.



- d. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang saling berkaitan.

## **H. Sistematika pembahasan**

Untuk mengetahui gambaran keseluruhan dari penelitian ini, berikut akan dikemukakan beberapa bahasan pokok dalam tiap bab.

Bab I adalah pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teori, hipotesis, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah membahas tentang gambaran umum Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta, adapun yang dibahas meliputi letak geografis, sejarah singkat berdirinya, visi dan misi madrasah, struktur organisasi, keadaan guru, karyawan, dan siswi, sarana prasarana, serta gambaran guru pengampu mata pelajaran *tarikh*.

Bab III adalah merupakan ini dari skripsi ini yaitu membahas gambaran pelaksanaan penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh* siswi Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta yang berisi tentang dasar, fungsi, dan tujuan permainan edukatif. Serta mengetahui hasil dari penerapan pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif.

Bab IV adalah penutup. Bab yang berisi kesimpulan dan saran-saran.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Permainan edukatif merupakan salah satu strategi untuk menumbuhkan semangat belajar pada siswi. Pentingnya permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh* di kelas II Marhalah II dapat membantu siswi dalam mengingat pelajaran. Tidak hanya itu pembelajaran *tarikh* pun menjadi tidak menjenuhkan dan tidak membosankan. Permainan edukatif menambah variasi dalam belajar sehingga siswi tertarik untuk mengikuti pembelajaran juga suasana ketika pembelajaran pun menjadi menyenangkan. Dengan permainan edukatif pun menghasilkan beberapa hal seperti menyingkirkan stres, serta menghilangkan energi negatif dan keseriusan dalam lingkungan belajar.
2. Proses pembelajaran *tarikh* dilakukan dari jam 18.45 sampai 19.45 dan proses pembelajaran dengan sistem presentasi dimana dua orang siswi yang satu memaknai kitab (*megoni*) dan yang satu menjelaskan *pegonan* yang sudah diterjemah kedalam bahasa indonesia. Tidak setiap pertemuan dalam pembelajaran *tarikh* dengan permainan edukatif. Pembelajaran *tarikh* dengan metode permainan edukatif dilakukan setiap 2 minggu sekali. Permainan Edukattif yang digunakan dalam pembelajaran tarikh adalah sebagai berikut :
  - a. Crossword Puzzle (Teka-Teki)
  - b. Bola bergulir

- c. Index Card Match (Menjodohkan Kartu)
  - d. Permainan dengan kuis
3. Metode permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh* sangat memacu siswi dalam proses pembelajaran *tarikh* karena dengan metode permainan edukatif siswi menjadi aktif. Hal ini dibuktikan dengan wawancara observasi dan juga dokumentasi yang mana mereka mereka memberikan tanggapan bahwa dengan permainan edukatif memberikan rangsangan aktif dalam proses pembelajaran yaitu ketertarikan dalam diri siswi dalam mengikuti pembelajaran *tarikh*, menambah semangat belajar, daya ingat lebih dari biasanya serta mereka pun ada disuatu permainan atau ikut andil di dalam pembelajaran tersebut.

## **B. Saran**

Segala apa yang penulis kerjakan pasti tidak lepas dari sebuah kesalahan dan ketidak sempurnaan, kesempurnaan memang hanya milik Allah SWT. Setelah mengadakan penelitian dan mengetahui hasil kesimpulan diatas maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

Bagi guru yang telah diamanahkan untuk mengajar siswi Madrasah Diniyah selalu memberikan metode dan strategi yang bervariasi sehingga dapat menumbuhkan minat siswi dan menghilangkan rasa jenuh kerana seharian sudah beraktifitas diluar jam diniyah, selain itu guru juga memotivasi peserta didik yang mengikuti pembelajaran *tarikh* dengan permainan edukatif agar minat belajar mereka dan prestasi belajar meningkat serta prestasi bertambah setiap tahunnya.

Bagi peneliti lanjutan, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan tambahan referensi sehingga pada penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian yang lebih sempurna terkait dengan metode permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh* di Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta.

### C. Penutup

Syukur Alhamdulillah berkat Rahmat, Taufiq dan Hidayah serta Inayah dari Allah SWT penulisan Skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran *Tarikh* Kelas II Marhalah II Di Madrasah *Diniyah* Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta” dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata dengan mengharapakan ridho Allah SWT, sehingga skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis, para pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu pendidikan. Amiin Ya Robbal’alamin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2013
- Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009.
- Ahmad Pito, “Pengaruh Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Terhadap kreativitas Anak Usia Dini di Paud Inklusi Ahsanu Amala Lempong Sariharjo, Ngaglik Sleman Yogyakarta”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2012.
- Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas Dan Ceria dengan permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Dimiyati Dkk, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Djamarah Bahri, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Bhineka Cipta, 2000.
- Fathul Mujib dan Nalur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, Jogjakarta: Diva Press cetakan II, 2013.
- Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian Skripsi, Tesis, Desertasi, dan karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Maman A. Malik Sy dkk, *Sejarah Kebudayaan Islam*, Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2005
- Mangun Budiyanto, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013.
- M. Dian Nafi, dkk, *Praksis Pembelajaran Pesantren*, Instite for Training and Development, 2007
- Misri A. Muchsin, *Filsafat Sejarah dalam Islam*, Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2002.
- Muhammad Abdul Rozak, *Khulasah Nurul Yaqin Juz As-Sa'ni*, Surabaya: Muhammad bin Ahmad bin Nabhan Wa Awaladihi
- Musyafaul Akhwat, “Penerapan Media Game Edikatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta I”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 3013.
- Qamarudin Dwi Antoro, “Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2004.

- Samsuddin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, cet 4, 2003.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet, 2014.
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Umar Abdul Jabar, *Ringkasan Nurul Yaqin Juz II*, Surabaya: Al-Hikmah.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Zuhairini, *Sejarah Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara cetakan 9, 2008.





STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



# LAMPIRAN



## Lampiran I

### Pedoman Pengumpulan Data

#### A. Judul Penelitian

Penerapan Metode Permainan Edukati Dalam Pembelajaran *Tarikh* Kelas II Marhalah II Di Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta

#### B. Informan

Kepala Madrasah, Waka Kurikulum, Guru Mata Pelajaran , Siswi Madrasah Diniyah Pedomana Wawancara

#### C. Pedoman Wawancara

1. Kepala Madrasah
2. Waka Kurikulum
3. Guru Mata Pelajaran
4. Siswi

#### D. Pedoman Observasi

1. Gambaran Umum Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
2. Observasi Dikelas
  - a. Proses Pembelajaran Tarikh
  - b. Letak Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri

#### E. Pedoman Dokumentasi

1. Letak Geografis Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
2. Sejatrah Berdirinya Dan Proses Perkembangan
3. Dasar Dan Tujuan Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri



4. Struktur organisasi Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
5. Kondisi asatidz/ah yang aktif Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
6. Kondisi Siswi Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
7. Kurikulum Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
8. Kegiatan Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
9. Keadaan sarana prasarana

#### PEDOMAN WAWANCARA KEPALA MADRASAH DINIYAH

1. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa?
2. Bagaimana daya serap siswa dalam pelajaran tarikh?
3. Apakah siswa ada kejenuhan ketika pembelajaran?
4. Bagaimana metode pembelajarannya?
5. Bagaimana pembelajaran tarikh kelas II Marhalah II?
6. Bagaimana dampak pembelajaran dengan permainan edukatif?
7. Bagaimana prestasi siswa sesudah dan sebelum mengikuti permainan edukatif?
8. Berpengaruh dalam hasil ujian?
9. Apa faktor penghambat dan faktor pendukung permainan edukatif?
10. Bagaimana perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa ?
11. Ada harapan kedepan setelah melakukan permainan edukatif?

#### PEDOMAN WAWANCARA GURU MATA PELAJARAN TARIKH

1. Bagaimana pembelajaran dikelas II Marhalan II?
2. Kenapa menggunakan permainan edukatif?

3. Apa metode yang cocok untuk pembelajaran tarikh?
4. Adakah perkembangan dalam anak ketika sesudah melakukan pembelajaran dengan permainan?
5. Ada berapa permainan yang sering dilakukan?
6. Kapan melakukan permainan edukatif?
7. Bagaimana suasana dalam kelas ?
8. Apakah anak ikut andil ketika mengikuti pembelajaran dengan permainan?
9. Adakah dampak positif dan negatif nya?
10. Apakah permainan sudah mencakup aspek? Kognitif, afektif, psikomotorik?
11. Pemilihan permainan dilihat dari apa?
12. Apa pentingnya metode permainan edukatif dalam pembelajaran tarikh?

#### PEDOMAN WAWANCARA SISWI

1. Bagaimana minat siswi dalam mempelajari sejarah Nabi Muhaamad saw dalam kitab *tarikh* ?
2. Bagaimana pembelajaran tarikh kelas II di Marhalah II Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kotagede?
3. Bagaimana pembelajaran *tarikh* dengan permainan edukatif?
4. Apa selalu aktif mengikuti pembelajaran tarikh di kelas II Marhalah II ?
5. Apa pengaruhnya ketika pembelajaran ketika ujian ?
6. Adakah kendala (pengaruh negatif dan positif) ketika pembelajaran dengan permainan edukatif?
7. Metode yang cocok digunakan untuk pembelajaran tarikh?

8. Bagaimana suasana di dalam kelas ketika pembelajaran permainan edukatif?



## **Lampiran 2**

### **Catatan Lapangan 1**

#### **Metode Pengumpulan Data : Observasi**

Hari/Tanggal : Senin, 5 Januari 2019

Jam : 09.00 WIB

Lokasi : Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri

---

#### **Deskripsi Data :**

Observasi ini adalah observasi yang dilakukan untuk mengetahui letak pondok pesantren dan madrasah diniyah nurul ummah putri kotagede yogyakarta.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pondok pesantren Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta masuk dalam kawasan RT 27, RW 06 kelurahan Prenggan dengan alamat jalan Raden Ronggo KG II/981 Prenggan Kotagede Yogyakarta. Secara geografis, Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta terletak di daerah pedesaan yang mudah dijangkau karena dekat dengan jalan raya utama, adapun Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri ( MDNU-Pi ) sebagai Lembaga otonom di bawah Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri yang berdiri di tanah milik pengasuh. Tepatnya sebelah barat ndalem pengasuh, dan tepat sebelah selatan Masjid Al-Faruq.

#### **Interpretasi :**

Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta terletak di lokasi yang cukup strategis, mudah dijangkau dan sangat mendukung bagi terciptanya proses pembelajaran yang kondusif.

## Catatan Lapangan II

### Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/Tanggal : Jumat, 9 Januari 2019  
Jam : 09.08 WIB  
Lokasi : Ruang Kamar Subulussalam 4  
Sumber Data : Milna Maulal Husna

---

#### Deskripsi Data:

Informan adalah siswi Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri kelas II Marhalah II. Wawancara yang dilakukan untuk menggali informasi tentang bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran *tarikh*.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa banyak ikut andil dalam mengikuti pelajaran tarikh walau banyak yang terlihat males tetapi mereka masih mengikuti pembelajaran. selain itu juga ada beberapa tugas yang diberikan untuk menarik perhatian siswa agar fokus pada pembelajaran.

#### Interprestasi

Banyak siswa ikut andil dalam pembelajaran serta pemberian tugas sangat penting untuk menraik perhatian siswa.



## Catatan Lapangan III

### Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/Tanggal : Sabtu, 10 Januari 2019  
Jam : 10.00  
Lokasi : Komplek Subulussalam Lantai 1  
Sumber Data : Nurul Muti'ah

---

#### Deskripsi Data:

Informan adalah siswi Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri kelas II Marhalah II. Wawancara dilakukan untuk menggali tentang bagaimana pengaruh setelah melakukan pembelajaran dengan permainan edukatif.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa adanya pembelajaran dengan permainan edukatif yang sebelumnya dari awal lupa dengan materi yang lalu dengan adanya permainan edukatif membuat ingat kembali.

#### Interpretasi

Adanya permainan edukatif dalam pembelajaran tarikh membantu siswa mengingat materi yang terlupakan.

## Catatan lapangan IV

### Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/Tanggal : Sabtu, 9 Januari 2019  
Jam : 08.30  
Lokasi : Ruang Kamar Subulussalam 3  
Sumber Data : Nikma Albaringah

---

#### Deskripsi data:

Informan adalah siswa Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri. Wawancara dilakukan untuk menggali pertanyaan tentang bagaimana pembelajaran *tarikh* dengan permainan edukatif.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran *tarikh* kerap menggunakan metode ceramah dan itu sangat monoton dan lebih membikin bosan peserta didiknya. Melalui permainan edukatif menjadi semakin hidup kelasnya jadi nggak monoton karena nggak hanya mendengarkan ceramah dari guru tetapi peserta didik juga ikut serta dalam pembelajaran jadi lebih cepat masuknya.

Interpretasi data

#### interpretasi

Pembelajaran *tarikh* yang kerap menggunakan metode ceramah dan bersifat monoton membikin peserta didik menjadi bosan. Pembelajaran *tarikh* dengan permainan edukatif menjadikan kelas menjadi hidup serta peserta didik ikut andil dalam pembelajaran.

## Catatan lapangan V

### Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/Tanggal : Sabtu, 10 Januari 2019  
Jam : 11.30  
Lokasi : Mushola Darusalam Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri  
Sumber Data : Lutfi Nur Rohmah

---

#### Deskripsi Data

Informan adalah siswa Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri . Wawancara dilakukan untuk menggali tentang bagaimana permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh*.

Hasil wawancara menunjukkan dulu bu cham selaku guru mata pelajaran tarikh memberikan permainan seperti teka-teki silang membuat siswi menjadi antusias untuk mengisi permainan itu. Semua siswi menjadi aktif karena permainan ini menuntut siswi untuk menjawab pertanyaan secara bergilir.

#### Interpretasi

ketika pembelajaran tarikh dengan permainan edukatif dikelas II Marhalah II menjadikan siswa menjadi antusias. Kondisi kelas menjadi menyenangkan. Siswi diminta untuk aktif jarena permainan menuntut siswi untuk menjawab pertanyaan secara bergilir.



## Catatan lapangan VI

### Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/Tanggal : Minggu, 11 Januari 2019  
Jam : 17.17  
Lokasi : Pendopo Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri  
Sumber Data : Nur kholifah

---

#### Deskripsi Data:

Informan adalah siswa Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kelas II Marhalah II. Wawancara yang disampaikan untuk menggali informasi tentang kendala ketika mengikuti proses pembelajaran dengan permainan edukatif.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa ketika pembelajaran dengan permainan edukatif ada beberapa kendala yang di rasakan antara lain, tidak paham dengan materi karena lupa dan siswa yang dominan dalam menjawab.

#### Interpretasi:

Kendala dalam pembelajaran tarikh dengan permainan edukatif adalah tidak paham karena lupa dan siswa yang dominan yang menjawab hanya satu dua nak saja.

## Lampiran I

### Pedoman Pengumpulan Data

#### A. Judul Penelitian

Penerapan Metode Permainan Edukati Dalam Pembelajaran *Tarikh* Kelas II Marhalah II Di Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta

#### B. Informan

Kepala Madrasah, Waka Kurikulum, Guru Mata Pelajaran , Siswi Madrasah Diniyah Pedomana Wawancara

#### C. Pedoman Wawancara

1. Kepala Madrasah
2. Waka Kurikulum
3. Guru Mata Pelajaran
4. Siswi

#### D. Pedoman Observasi

1. Gambaran Umum Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
2. Observasi Dikelas
  - a. Proses Pembelajaran Tarikh
  - b. Letak Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri

#### E. Pedoman Dokumentasi

1. Letak Geografis Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
2. Sejatrah Berdirinya Dan Proses Perkembangan
3. Dasar Dan Tujuan Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri

4. Struktur organisasi Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
5. Kondisi asatidz/ah yang aktif Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
6. Kondisi Siswi Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
7. Kurikulum Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
8. Kegiatan Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri
9. Keadaan sarana prasarana

#### PEDOMAN WAWANCARA KEPALA MADRASAH DINIYAH

1. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa?
2. Bagaimana daya serap siswa dalam pelajaran tarikh?
3. Apakah siswa ada kejenuhan ketika pembelajaran?
4. Bagaimana metode pembelajarannya?
5. Bagaimana pembelajaran tarikh kelas II Marhalah II?
6. Bagaimana dampak pembelajaran dengan permainan edukatif?
7. Bagaimana prestasi siswa sesudah dan sebelum mengikuti permainan edukatif?
8. Berpengaruh dalam hasil ujian?
9. Apa faktor penghambat dan faktor pendukung permainan edukatif?
10. Bagaimana perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa ?
11. Ada harapan kedepan setelah melakukan permainan edukatif?

#### PEDOMAN WAWANCARA GURU MATA PELAJARAN TARIKH

1. Bagaimana pembelajaran dikelas II Marhalan II?
2. Kenapa menggunakan permainan edukatif?

3. Apa metode yang cocok untuk pembelajaran tarikh?
4. Adakah perkembangan dalam anak ketika sesudah melakukan pembelajaran dengan permainan?
5. Ada berapa permainan yang sering dilakukan?
6. Kapan melakukan permainan edukatif?
7. Bagaimana suasana dalam kelas ?
8. Apakah anak ikut andil ketika mengikuti pembelajaran dengan permainan?
9. Adakah dampak positif dan negatif nya?
10. Apakah permainan sudah mencakup aspek? Kognitif, afektif, psikomotorik?
11. Pemilihan permainan dilihat dari apa?
12. Apa pentingnya metode permainan edukatif dalam pembelajaran tarikh?

#### PEDOMAN WAWANCARA SISWI

1. Bagaimana minat siswi dalam mempelajari sejarah Nabi Muhaamad saw dalam kitab *tarikh* ?
2. Bagaimana pembelajaran tarikh kelas II di Marhalah II Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kotagede?
3. Bagaimana pembelajaran *tarikh* dengan permainan edukatif?
4. Apa selalu aktif mengikuti pembelajaran tarikh di kelas II Marhalah II ?
5. Apa pengaruhnya ketika pembelajaran ketika ujian ?

6. Adakah kendala (pengaruh negatif dan positif) ketika pembelajaran dengan permainan edukatif?
7. Metode yang cocok digunakan untuk pembelajaran tarikh?
8. Bagaimana suasana di dalam kelas ketika pembelajaran permainan edukatif?



## **Lampiran 2**

### **Catatan Lapangan 1**

#### **Metode Pengumpulan Data : Observasi**

Hari/Tanggal : Senin, 5 Januari 2019

Jam : 09.00 WIB

Lokasi : Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri

---

#### **Deskripsi Data :**

Observasi ini adalah observasi yang dilakukan untuk mengetahui letak pondok pesantren dan madrasah diniyah nurul ummah putri kotagede yogyakarta.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pondok pesantren Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta masuk dalam kawasan RT 27, RW 06 kelurahan Prenggan dengan alamat jalan Raden Ronggo KG II/981 Prenggan Kotagede Yogyakarta. Secara geografis, Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta terletak di daerah pedesaan yang mudah dijangkau karena dekat dengan jalan raya utama, adapun Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri ( MDNU-Pi ) sebagai Lembaga otonom di bawah Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri yang berdiri di tanah milik pengasuh. Tepatnya sebelah barat ndalem pengasuh, dan tepat sebelah selatan Masjid Al-Faruq.

#### **Interpretasi :**

Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kotagede Yogyakarta terletak di lokasi yang cukup strategis, mudah dijangkau dan sangat mendukung bagi terciptanya proses pembelajaran yang kondusif.

## Catatan Lapangan II

### Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/Tanggal : Jumat, 9 Januari 2019  
Jam : 09.08 WIB  
Lokasi : Ruang Kamar Subulussalam 4  
Sumber Data : Milna Maulal Husna

---

#### Deskripsi Data:

Informan adalah siswi Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri kelas II Marhalah II. Wawancara yang dilakukan untuk menggali informasi tentang bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran *tarikh*.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa banyak ikut andil dalam mengikuti pelajaran tarikh walau banyak yang terlihat males tetapi mereka masih mengikuti pembelajaran. selain itu juga ada beberapa tugas yang diberikan untuk menarik perhatian siswa agar fokus pada pembelajaran.

#### Interprestasi

Banyak siswa ikut andil dalam pembelajaran serta pemberian tugas sangat penting untuk menraik perhatian siswa.

**Catatan Lapangan III**  
**Metode Pengumpulan Data : Wawancara**

Hari/Tanggal : Sabtu, 10 Januari 2019  
Jam : 10.00  
Lokasi : Komplek Subulussalam Lantai 1  
Sumber Data : Nurul Muti'ah

---

**Deskripsi Data:**

Informan adalah siswi Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri kelas II Marhalah II. Wawancara dilakukan untuk menggali tentang bagaimana pengaruh setelah melakukan pembelajaran dengan permainan edukatif.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa adanya pembelajaran dengan permainan edukatif yang sebelumnya dari awal lupa dengan materi yang lalu dengan adanya permainan edukatif membuat ingat kembali.

**Interpretasi**

Adanya permainan edukatif dalam pembelajaran tarikh membantu siswa mengingat materi yang terlupakan.





## Catatan lapangan IV

### Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/Tanggal : Sabtu, 9 Januari 2019  
Jam : 08.30  
Lokasi : Ruang Kamar Subulussalam 3  
Sumber Data : Nikma Albaringah

---

#### Deskripsi data:

Informan adalah siswa Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri. Wawancara dilakukan untuk menggali pertanyaan tentang bagaimana pembelajaran *tarikh* dengan permainan edukatif.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran *tarikh* kerap menggunakan metode ceramah dan itu sangat monoton dan lebih membikin bosan peserta didiknya. Melalui permainan edukatif menjadi semakin hidup kelasnya jadi nggak monoton karena nggak hanya mendengarkan ceramah dari guru tetapi peserta didik juga ikut serta dalam pembelajaran jadi lebih cepat masuknya.

Interpretasi data

#### interpretasi

Pembelajaran *tarikh* yang kerap menggunakan metode ceramah dan bersifat monoton membikin peserta didik menjadi bosan. Pembelajaran *tarikh* dengan permainan edukatif menjadikan kelas menjadi hidup serta peserta didik ikut andil dalam pembelajaran.

## Catatan lapangan V

### Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/Tanggal : Sabtu, 10 Januari 2019  
Jam : 11.30  
Lokasi : Mushola Darusalam Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri  
Sumber Data : Lutfi Nur Rohmah

---

#### Deskripsi Data

Informan adalah siswa Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri . Wawancara dilakukan untuk menggali tentang bagaimana permainan edukatif dalam pembelajaran *tarikh*.

Hasil wawancara menunjukkan dulu bu cham selaku guru mata pelajaran tarikh memberikan permainan seperti teka-teki silang membuat siswi menjadi antusias untuk mengisi permainan itu. Semua siswi menjadi aktif karena permainan ini menuntut siswi untuk menjawab pertanyaan secara bergilir.

#### Interpretasi

ketika pembelajaran tarikh dengan permainan edukatif dikelas II Marhalah II menjadikan siswa menjadi antusias. Kondisi kelas menjadi menyenangkan. Siswi diminta untuk aktif jarena permainan menuntut siswi untuk menjawab pertanyaan secara bergilir.

**Catatan lapangan VI**  
**Metode Pengumpulan Data : Wawancara**

Hari/Tanggal : Minggu, 11 Januari 2019  
Jam : 17.17  
Lokasi : Pendopo Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri  
Sumber Data : Nur kholifah

---

**Deskripsi Data:**

Informan adalah siswa Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kelas II Marhalah II. Wawancara yang disampaikan untuk menggali informasi tentang kendala ketika mengikuti proses pembelajaran dengan permainan edukatif.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa ketika pembelajaran dengan permainan edukatif ada beberapa kendala yang di rasakan antara lain, tidak paham dengan materi karena lupa dan siswa yang dominan dalam menjawab.

**Interpretasi:**

Kendala dalam pembelajaran tarikh dengan permainan edukatif adalah tidak paham karena lupa dan siswa yang dominan yang menjawab hanya satu dua nak saja.

**Catatan lapangan XI**  
**Metode Pengumpulan Data : Wawancara**

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Februari 2019  
Jam : 09.08  
Lokasi : Di Ruang kamar Subussalam 3  
Sumber Data : lu'luul Ilma

---

**Deskripsi Data:**

Informan adalah siswi Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kelas II Marhalah II. Pertanyaan yang disampaikan ditujukan untuk menggali informasi mengenai pengaruh pembelajaran tarikh dengan permainan edukatif ketika ujian.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa ketika ujian pelajaran tarikh dengan permainan edukatif sangat membantu karena dapat mengingatkan materi yang pernah dipelajari ketika prose pembelajaran.

**Interpretasi :**

Pembelajaran tarikh dengan permainan edukatif sangat membantu ketika sedang ujian karena dapat mengingatkan materi yang sudah dipelajari.

## **Catatan lapangan XIII**

### **Metode Pengumpulan Data : Observasi**

Hari/Tanggal : Rabu, 13 Januari 2019  
Jam : 19.00  
Lokasi : kelas II Marhalah II di Mushola Darussalam

---

#### **Deskripsi Data:**

Observasi ini adalah observasi yang dilakukan untuk mengetahui metode pembelajaran tarikh serta proses dengan permainan edukatif di kelas II Marhalah II.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran tarikh dikelas II Marhalah II menggunakan metode ceramah dan presentasi yang bersifat monoton sehingga membuat siswa tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan permainan edukatif mampu menumbuhkan semangat pada diri siswa.

#### **Interpretasi:**

Pembelajaran tarikh menggunakan metode ceramah cenderung membuat siswa tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Adanya pembelajaran menggunakan permainan edukatif mampu menumbuhkan semangat pada diri siswa.

## **Catatan lapangan XIV**

### **Metode Pengumpulan Data : Observasi**

Hari/Tanggal : Minggu, 11 Januari 2019  
Jam : 19.00  
Lokasi : kelas II Marhalah II di Mushola Darussalam

---

#### **Deskripsi Data:**

Observasi ini adalah observasi yang dilakukan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran tarikh dengan permainan edukatif di kelas II Marhalah II .

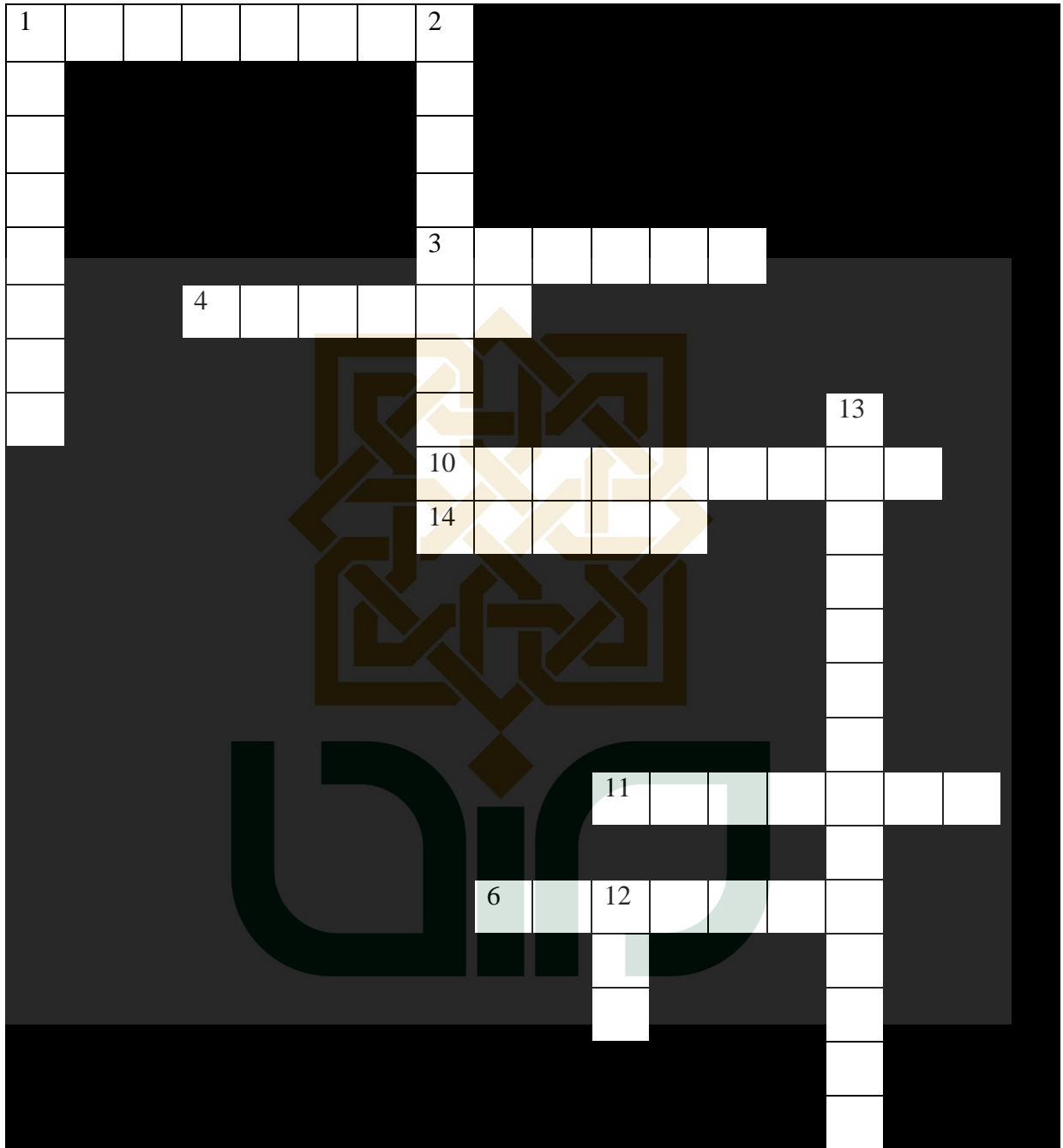
Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran tarikh dengan permainan edukatif ada beberapa permainan diantaranya menjodohkan kartu dan permainan dengan kuis. Dalam mengikuti kegiatan ini siswa terlihat antusias dan aktif.

#### **Interpretasi:**

Pembelajaran tarikh dengan permainan edukatif membuat siswa aktif dan juga antusias dalam mengikuti pembelajaran.



*Lampiran 3*



## Soal Teka Teki

Soal Teka Teki Silang.

### Mondatar

1. Larangan Rasul untuk para tentara
3. Tahun kedelapan terjadi peristiwa pembebasan
4. Lembah di dekat thaurif
6. Tempat dekat Negeri Makkah
8. Kabilah perang Hunain
10. Sahabat yang luka parah
11. Pilihan pembebasan untuk Hunain
14. Berkala yang dirobahkan Sa'ad bin Zaid

### Menurun

1. Alat melempar batu
2. Isi pidato Rasul
5. Pasukan Rasul yg tidak ikut Perang.
7. Rasul memasuki wilayah Makkah
9. Panglima tewas di perang Mu'tah
12. Tentara pertahanan Mu'tah.
13. Pembawa bendera yang putus tangan.



Index Card Macth ( Menjodohkan Kartu)



Tahun ketiga terjadi beberapa perang, salah satunya perang ghatrifan.

- Peristiwa apa yang terjadi Salam perang itu? Ceritakan secara singkat!

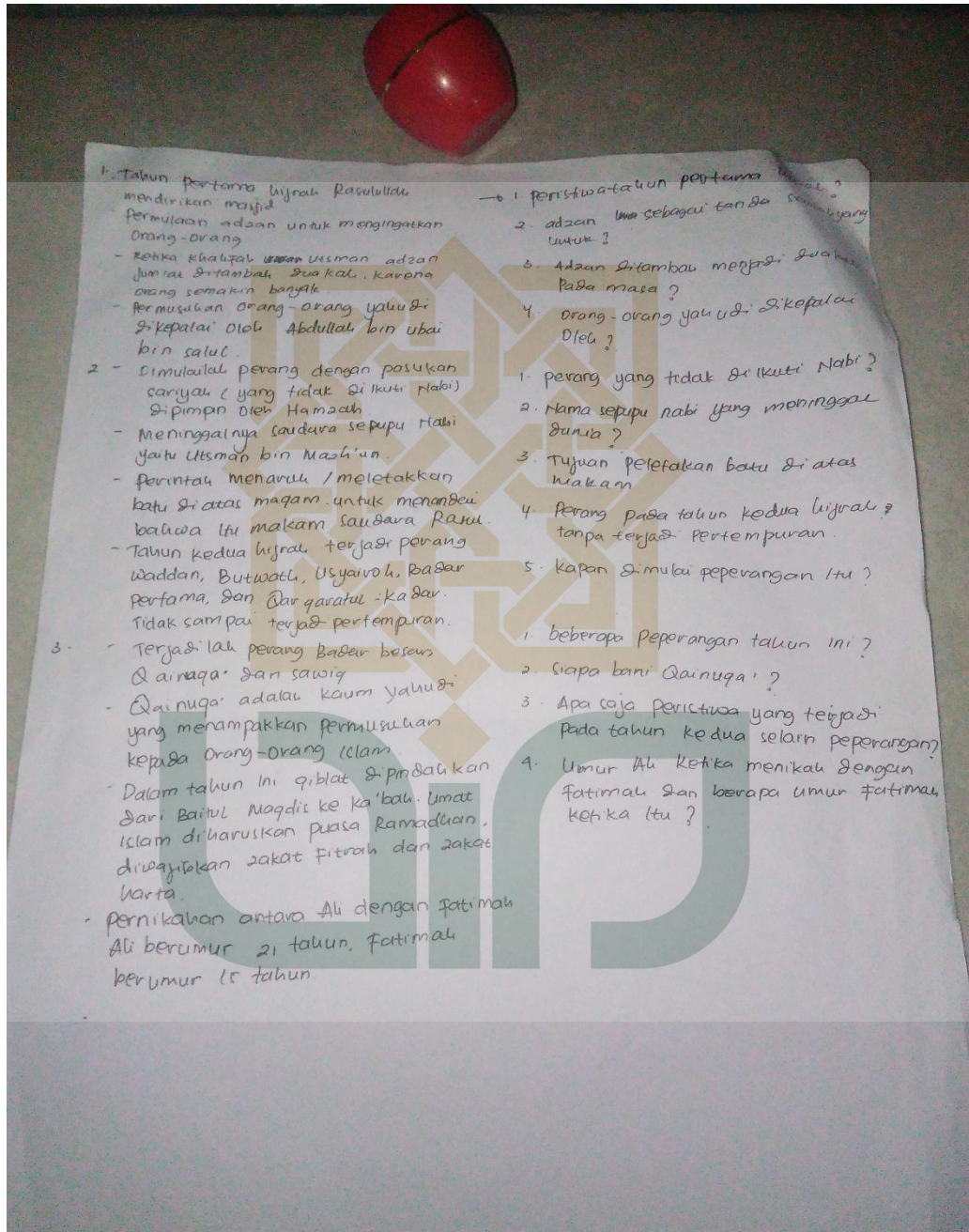
- Peristiwa kasul dengan seorang Arab bernama Da'tsur.

- apa penyebab kekalahan dalam perang uhud?

Ceritakan terjadinya perang uhud!

- Melonggar perintah Nabi untuk tidak meninggalkan bukit uhud.

## Permainan Bola Bergulir



1. Tahun pertama hijrah Rasulullah mendirikan masjid  
- Permulaan adzan untuk mengingatkan orang-orang  
- Kekah Khalifah ~~Utsman~~ Utsman adzan jumlah ditambah dua kali, karena orang semakin banyak  
- Permusuhan orang-orang yahudi dikepala' oleh Abdullah bin Uba' bin salul.
  1. Peristiwa-tahun pertama hijrah?
    1. adzan ~~was~~ sebagai tanda seru yang untuk?
    2. Adzan ditambah menjadi dua kali pada masa?
    3. Orang-orang yahudi dikepala' oleh?
2. Dimulainya perang dengan pasukan saraqah (yang tidak di ikuti Nabi) di pimpin oleh Hamaah  
- Meninggalnya saudara sepupu Nabi yaitu Utsman bin Mash'un.
  1. perang yang tidak di ikuti Nabi?
  2. Nama sepupu nabi yang meninggal dunia?
  3. Tujuan peletakan batu di atas makam?
  4. Perang pada tahun kedua hijrah? tanpa terjadi pertempuran.
  5. Kapan dimulai peperangan itu?
3. Perintah menaruh / meletakkan batu di atas makam untuk menandai bahwa itu makam saudara Rasulullah.  
- Tahun kedua hijrah terjadi perang waddan, Butwatli, Ushayroh, Badar pertama, dan Bar qaratu -kadav. Tidak sampai terjadi pertempuran.
  1. beberapa peperangan tahun ini?
  2. siapa bani Qainuqa'?
  3. Apa saja peristiwa yang terjadi pada tahun kedua selain peperangan?
  4. Umur Ali ketika menikah dengan Fatimah dan berapa umur fatimah ketika itu?
3. Terjadi lah perang Badar bersama Qainuqa' dan sawiq  
- Qainuqa' adalah kaum yahudi yang menampakkan permusuhan kepada orang-orang Islam.  
- Dalam tahun ini qiblat di pindahkan dari Baitul Naqdi ke ka'bah. umat Islam diharuskan puasa Ramadhan, diwajibkan zakat fitrah dan zakat harta.  
- Pernikahan antara Ali dengan fatimah Ali berumur 21 tahun, fatimah berumur 15 tahun

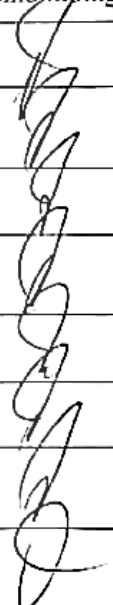
## Permainan dengan Kuis

- Apa yg ditambahkan Bilal dan Adzan Shubuh?
- Siapakah yg menambahkan A?
- ✓ Sebutkan peristiwa yg terjadi pd. th pertama hijrah!  
(min. 5)
- Apa fan dadakannya ~~ada~~ peraturan adzan?
  - % mengingatkan org z yg lupa / lalai
  - % mengumpulkan jama'ah agar lebih merata
- ✓ Dim fajar pagi bulan Ramadhan, Rosul memerintahkan adzan z ledi. Fannya:
  - adzan 1 : % mengingatkan org z yg lupa shg pergi sahur
  - adzan 2 : % sembahyang <sup>shubuh</sup>
- Apakah yg diperbuat org Yahudi Madinah ketika tahu ternarnya Islam & Muslim?
  - mencampakkan permusuhannya thdp kaum muslim & saua
  - ↳ giat dan usahanya menghalang org z masuk Islam
- Sebelum itu, apakah yg org Yahudi siarkan kpd org Arab Madinah?
  - mengabarkan akan datangnya seorang Nabi yg sudah dekat waktunya
  - ↳ stlh Nabi saw datang, pemimpin mereka congkak & sombong lkn tdk mengesani Nabi itu dr. org Arab.
- ✓ Siapakah yg membantu perbatasan mereka?
  - org munafiq dr. Madinah yg dikepala' Abdullah bin Ubayy bin Saib
- ✓ Berapa jumlah perang yg diucuti Nabi z yg tdle dikuti Nabi?
  - 42 tle ikut, 27 tle
- ✓ Siapakah nama saudara sesorang Rasulullah yg meninggal pd. th pertama?
  - Utsman bin Mardam
- Apa yg diperintahkan Rosul thdp <sup>stlh</sup> wala' saudaranya tsb?
  - menyiram arakannya
  - ↳ ditetakkan batu di atasnya
- Perang apa saja yg terjadi pd. th kedua H? - tle sampai perang
  - P. Dardatul - khabar
  - P. Badar Dubro, 'Dumugai', Sawiq

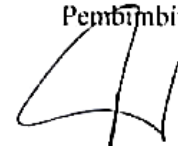
Lampiran 4

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama mahasiswa : Nisa Aghistin Nuril Amalia Maulidia  
NIM : 13410095  
Pembimbing : Dr, Muqowim, S.Ag., M.Ag.  
Judul : Penerapan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran  
Tarikh Kelas II Marhalah II di Madrasah Diniyah Nurul Ummah  
Putri Kotagede Yogyakarta  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam

No.	Tanggal	Konsultasi ke :	Materi Bimbingan	Tanda tangan Pembimbing
1	19-11-2018	1	Konsultasi Proposal skripsi	
2	27-11-2018	2	Revisi proposal skripsi	
3	3-12-2018	3	Konsultasi bab II	
4	7-01-2019	4	Konsultasi awal bab III	
5	17-01-2019	5	Konsultasi isi pembahasan	
6	28-01-2019	6	Revisi bab III	
7	01-02-2019	7	Konsultasi bab II	
8	04-02-2019	8	Revisi menyeluruh	

Yogyakarta, 7 Februari 2019  
Pembimbing



Dr, Muqowim, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19730310 199803 1 002



Nomor: UIN.02/R.1/PP.00.9/2752.a/2013

**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN KALIJAGA**

# Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : NISA AGHISTIN NURIL AMALIA MAULIDA  
NIM : 13410095  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu 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 2013/2014

Tanggal 27 s.d. 29 Agustus 2013 (20 jam pelajaran)

Yogyakarta, 2 September 2013



Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

NIH: 19591218 197803 2 001

# SERTIFIKAT

No : /PAN.OPAK-UIN-SUKA/VIII/13

diberikan kepada :

Nisa Aghistin Nuri Amalia Maulidia

sebagai :  
**PESERTA**

dalam kegiatan Orientasi Pengenalan Akademik dan Kampus (OPAK)  
Universitas Islam Negeri Sunan  
Yogyakarta  
2013

dengan tema :

"Menciptakan Gerakan Mahasiswa yang Berasaskan Ahlul As-Sunnah Wa Al-Jama'ah  
Untuk Mengawal Ke-Indonesiaan"

Mengetahui,  
Wakil Rektor

Bid. Akademik dan Kemahasiswaan

Presiden DEMASUN Sunan Kalijaga



Dr. Sekar Ayu Aryani, M. Ag.  
NIP. 19591218 198703 2 001

Syaefudin Ahrom Al-Ayubbi  
NIM. 09470163

Dawamun Ni'am A  
Ketua

Saifudin Anwar  
Sekretaris

Kampus UIN Sunan Kalijaga  
21-23 Agustus 2013

Panitia OPAK  
UIN Sunan Kalijaga 2013

OPAK  
VIII  
2013

شهادة  
اختبار كفاءة اللغة العربية  
الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.41.3.1/2018

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Nisa Aghistin Nuril Amalia Maulidia :

تاريخ الميلاد : ١٧ أغسطس ١٩٩٥

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٦ أغسطس ٢٠١٨، وحصلت على درجة :

٥٠	فهم المسموع
٤١	التركيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٣٥	فهم المقروء
٤٢٠	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكارتا، ٦ أغسطس ٢٠١٨

المدير



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

رقم التوظيف : ١٩٦٨.٩١٥١٩٩٨.٣١٠٠٥







MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

## TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.41.12.3008/2018

This is to certify that:

Name : **Nisa Aghistin Nuril Amalia Maulidia**  
Date of Birth : **August 17, 1995**  
Sex : **Female**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **July 27, 2018** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	40
Structure & Written Expression	42
Reading Comprehension	44
<b>Total Score</b>	<b>420</b>

*Validity: 2 years since the certificate's issued*



Yogyakarta, July 27, 2018  
Director,



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



**TRAINING TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

diberikan kepada

Nama : Nisa.Aghistin Nuril Amalia Maulida  
 NIM : 13410095  
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam  
 Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	70	C
2.	Microsoft Excel	70	C
3.	Microsoft Power Point	75	B
4.	Internet	70	C
5.	Total Nilai	71.25	B
Predikat Kelulusan		Memuaskan	

Yogyakarta, 30 Desember 2013



Kepala PITIPD  
 Agung Fatwanto, Ph.D.  
 NIP. 19770103 200501 1 003

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





**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 : B.2065.a/Un.02/WD.T/PP.02/05/2016

Diberikan kepada

**Nama : NISA AGHISTIN NURIL AMALIA MAULIDA**  
**NIM : 13410095**  
**Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam**  
**Nama DPL : Drs. H. Sarjono, M.Si.**

yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan/Magang II tanggal 27 Februari s.d 27 Mei 2016 dengan nilai:

**92.30 (A-)**

Sertifikat ini diberikan sebagai bukti lulus Magang II sekaligus sebagai syarat untuk mengikuti Magang III.

Yogyakarta, 27 Mei 2016

a.n Wakil Dekan Bidang Akademik  
Ketua,

**Adhi Setivawan, M.Pd.**  
NIP. 19800901 200801 1 011



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

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117  
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>, Email: [fik@uin-suka.ac.id](mailto:fik@uin-suka.ac.id) YOGYAKARTA 55281

# Sertifikat

Nomor: B.3094/Un.02/WD.T/PP.02/09/2016

Diberikan kepada

Nama : NISA AGHISTIN NURIL AMALIA  
MAULIDA  
NIM : 13410095  
Jurusan/Pogram Studi : Pendidikan Agama Islam

yang telah melaksanakan kegiatan Magang III tanggal 20 Juni sampai dengan  
8 Agustus 2016 di MAN Godean dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)  
Yuli Kuswandari, M.Pd. dan dinyatakan lulus dengan nilai 90.80 (A-).

Yogyakarta, 2 September 2016

a.n Wakil Dekan I,  
Ketua Laboratorium Pendidikan



Adhi Setiyawan  
NIP. 19800901 200801 1 011



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

## SERTIFIKAT

Nomor: B-420.1/UIN.02/L.3/PM.03.2/P5.100/12/2016

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga  
memberikan sertifikat kepada:

Nama : Nisa Aghistin Nuril Amalia Maulida  
Tempat, dan Tanggal Lahir : Temanggung, 17 Agustus 1995  
Nomor Induk Mahasiswa : 13410095  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Semester Gasal,  
Tahun Akademik 2016/2017 (Angkatan ke-91), di:

Lokasi : Belang, Terbah  
Kecamatan : Patuk  
Kabupaten/Kota : Kab. Gunungkidul  
Propinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 05 Juni s.d. 30 November 2016 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 95,13 (A).  
Sertifikat ini diberikan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata  
(KKN) dengan status matakuliah intrakurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian  
Munaqasyah Skripsi.



Yogyakarta, 05 Desember 2016  
Ketua,  
  
Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.  
NIP. 19720912 200112 1 002

*Lampiran 5*

**Dokumentasi**



Foto 1. Proses pembelajaran tarikh dengan Permainan edukatif menjodohkan kartu



Foto 2. Proses pembelajaran tarikh dengan Permainan Edukatif teka-teki silang



Foto 3. Proses Pembelajaran tarikh Permainan edukatif dengan bernyanyi



Foto 4. Proses pembelajaran tarikh dengan Permainan edukatif kuis



Foto 5. Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran tarikh dengan permainan edukatif





## CURICULUM VITAE

Nama : Nisa Aghistin Nuril Amalia Maulidia  
Tempat Tanggal Lahir : Temanggung, 17 Agustus 1995  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat Yogyakarta : Jalan Raden Ronggo KG II 981 Prenggan Kotagede  
Yogyakarta 55172  
Alamat Asal : Gondang Duwur Rt. 02 Rw. 01 Manggong Ngadirejo  
Temanggung 55256 NO. HP. 085646201505

### Nama Orang Tua

- a. Ayah : Solikhin
- b. Ibu : Endah Sulistyorini

### Pekerjaan Orang Tua

- a. Ayah : PNS
- b. Ibu : PNS

### Riwayat Pendidikan Formal

1. TK PDK II Ngadirejo Temanggung (2000-2001)
2. SD Negeri 1 Manggong (2001-2006)
3. Mts Negeri Parakan (2007-2009)
4. MA Sunan Pandanaran Yogyakarta (2010-2013)
5. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2013-Sekarang)

### Riwayat Pendidikan Non Formal

1. Pondok Pesantren Sunan Pandanaran (2010-2013)
2. Madrasah Diniyah Nurul Ummah Putri Kotagede Yk (2013-Sekarang)