

**METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI TKIT NURUL ISLAM
NOGOTIRTO GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Disusun oleh:

ULFAH UMUROHMI

NIM: 0041 0049

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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

2004

Dra. Hj. Susilaningsih, M.A
Dosen Fakultas Tarbiyah
IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi Saudara Ulfah Umurohmi

Lamp : 1 eks

Kepada Yang Terhormat:
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Sunan Kalijaga
Di –
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan menyarankan perbaikan seperlunya, maka menurut kami skripsi saudara:

Nama : Ulfah Umurohmi
NIM : 0041 0049
Judul : **Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta**

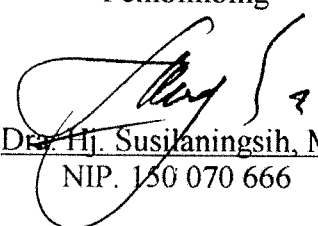
Maka dengan ini kami dapat menyetujui dan bersama ini kami kirimkan naskah untuk segera dimunaqsyahkan dengan waktu yang sesingkat-singkatnya.

Demikian pernyataan kami, semoga menjadikan maklum dan periksa adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Sya'ban 1425 H
6 Oktober 2004 M

Pembimbing


Dra. Hj. Susilaningsih, M.A
NIP. 150 070 666

R. Umi Baroroh, M.Ag
Dosen Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal : Skripsi Saudara
Ulfah Umurohmi
Lamp : 1 Eksemplar

Kepada Yang Terhormat
Dekan Fakultas Tarbiyah
di-
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca meneliti dan mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, skripsi saudara:

Nama : Ulfah Umurohmi
NIM : 00410049
Judul : **Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta**

Maka dengan ini kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi ini dapat diajukan kepada fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta guna memenuhi sebagian syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu Pendidikan Islam.

Demikian pernyataan kami, semoga menjadikan maklum dan periksa adanya.

Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 06 November 2004

Konsultan


R. Umi Baroroh, M.Ag
NIP. 150 277 317

DEPARTEMEN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH
YOGYAKARTA
Jl. Laksda Adisucipto, Telp: 513056, Yogyakarta 55281
E-mail: ty-suka@yogya.wasantara.net.id

P E N G E S A H A N

Nomor : IN/I/DT/PP.01.1/216/2004

Skripsi dengan judul : Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta

Yang disusun oleh
ULFAH UMUROHMI
N I M : 0041 0049

Telah dimunaqasyahkan pada:
Hari : Kamis
Tanggal : 28 Oktober 2004

Dan dinyatakan telah dapat diterima oleh Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga

SIDANG DEWAN MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

Drs. Sarjono, M.Si
NIP. 150 200 842

Sekretaris Sidang

Karwadi, M.Ag
NIP. 150 289 582

Pembimbing Skripsi

Dra. Hj. Susilaningih, M.A
NIP. 150 070 666

Penguji I

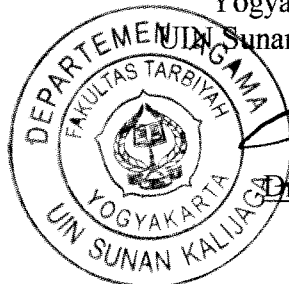
Drs. Ichsan, M.Pd
NIP. 150 256 867

Penguji II

R. Umi Baroroh, M.Ag
NIP. 150 277 317

Yogyakarta, 6 November 2004

UIN Sunan Kalijaga Fakultas Tarbiyah
Dekan



Drs. H. Rahmat, M.Pd
NIP. 150 037 930

HALAMAN MOTTO

"Bebaskanlah Imajinasi Murni Anak-Anak,
Lalu Gunakanlah Sebagai Bahan Pelajaran".¹



¹ Gordon Dryden & Dr. Jeannette Vos, *Revolusi Cara Belajar The Learning Revolution Bagian II Sekolah Masa Depan*, (Bandung: Kaifa, 2003), hlm 395.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Kupersembahkan Kepada :

Almamaterku tercinta
Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين، أشهد أن لا إله إلا الله و أشهد أن محمدا عبده و رسوله، و

الصلاة و السلام على نبينا محمد و على اله و اصحابه اجمعين

Alhamdulillah, puji syukur bagi Allah SWT, Maha Pemurah Lagi Maha Penyayang, yang telah memberikan berbagai macam kemudahan dan beribu karuniannya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu di Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penyusunan skripsi berjudul Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta ini melibatkan banyak pihak, karena itu dalam kesempatan ini penyusun ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

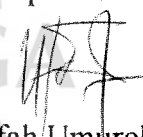
1. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah Drs. H. Rahmat Sujud M. Pd. beserta staf-stafnya.
2. Bapak Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Drs. Sarjono, M.Si dan bapak Sekretaris Jurusan Karwadi, M.Ag
3. Ibu Dra. Hj. Susilaningsih M.A selaku pembimbing yang telah sudi meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dengan segala pengetahuan yang beliau miliki kepada penyusun untuk menyusun skripsi ini.

4. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Tarbiyah.
5. Ibu Diah Haryanti yang telah memberikan ijin kepada penyusun untuk melakukan riset di TKIT Nurul Islam :Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.
6. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mencurahkan rasa kasih sayangnya tanpa pamrih sehingga penyusun mampu menghadapi dan menjalani hidup.
7. Mas Ade yang tak henti-hentinya memberikan semangat dan dorongan bagi penyusun untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada seluruh teman-teman dan semua orang yang mengenal penyusun yang telah mengisi berjalannya hari, suka, duka, dan bahagia.

Kepada mereka semua rasa terimakasih penyusun haturkan sehingga akhirnya tersusun sebuah skripsi yang sederhana ini. Dan tak ada yang dapat penyusun katakan lagi selain terima kasih.

Yogyakarta, 12 Rajab 1425 H
5 September 2004 M

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA


Ulfah Umurohmi
0041 0049

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA DINAS	ii
HALAMAN NOTA DINAS KONSULTAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Istilah.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	7
E. Alasan Pemilihan Judul.....	8
F. Metode Penelitian.....	9
G. Kajian Pustaka.....	14
H. Kerangka Teori.....	16
I. Sistematika Pembahasan.....	29
BAB II GAMBARAN UMUM TKIT NURUL ISLAM NOGOTIRTO	
 GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA	31
A. Letak Geografis Kelurahan Nogotirto.....	31

B. Lokasi TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta	34
C. Sejarah Berdiri dan Perkembangan TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta	35
D. Visi dan Misi TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.....	37
E. Struktur Organisasi TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.....	38
F. Keadaan Guru, Siswa dan Karyawan	47
G. Kegiatan Proses Belajar Mengajar di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta	53
H. Sarana dan Prasarana TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.....	57

BAB III PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI TKIT NURUL ISLAM NOGOTIRTO GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA

A. Dasar Pemikiran Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta	61
1. Pengembangan Model TK sistem Terpadu	61
2. Konsep Pendekatan "Belajar Sambil Mengalami"	63
3. Pengembangan Kemampuan Dasar Anak Sesuai dengan Perkembangan Anak.....	65

	4. Perkembangan Agama Anak	68
	B. Bentuk-bentuk Bermain Peran	71
	C. Materi Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.....	76
	D. Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.....	81
	E. Hasil Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.....	93
	F. Kelebihan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.....	97
	G. Faktor Penghambat dalam Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta	100
BAB IV	PENUTUP	103
	A. Kesimpulan.....	103
	B. Saran-saran	105
	C. Kata Penutup	106

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1. Data Jumlah Penduduk Masyarakat Nogotirto	32
2. Data Keadaan Ekonomi Masyarakat Nogotirto	32
3. Data Keadaan Pendidikan Masyarakat Nogotirto	33
4. Data keadaan Agama Masyarakat Nogotirto	34
5. Data Pegawai di TKIT Nurul Islam	48
6. Data Peningkatan Jumlah siswa TKIT Nurul Islam.....	51
7. Data Jumlah Siswa TKIT Nurul Islam.....	51
8. Data Karyawan TKIT Nurul Islam.....	52
9. Data Ruang TKIT Nurul Islam.....	57
10. Data Arena Bermain Out door	58
11. Satuan Kegiatan Harian (SKH)	85
12. Satuan Kegiatan Harian (SKH)	86
13. Satuan Kegiatan Harian (SKH).....	88
14. Satuan Kegiatan Harian (SKH).....	90

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Istilah.

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul di atas, maka penyusun mempertegas beberapa istilah yang tercakup dalam judul tersebut:

1. Metode Bermain Peran.

a. Metode.

Metode secara literatur berasal dari dua kosa kata yaitu *meta* yang berarti melalui dan *hodos* yang berarti jalan. Jadi metode berarti jalan yang dilalui.¹ Metode diartikan sebagai jalan yang teratur dan sistematis untuk pelaksanaan sesuatu; cara kerja.²

Dalam setiap kegiatan pembelajaran memerlukan metode yang tepat dan relevan untuk mencapai tujuan. Sehubungan dengan hal tersebut, menurut Jalaludin, metode adalah cara yang tepat guna untuk menjelaskan materi pendidikan kepada anak didik dalam situasi dan kondisi tertentu. Materi pendidikan tersebut diharapkan memberi kesan yang mendalam pada diri anak didik.³

¹ A.M. Saefudin at. al, *Desekularisasi Pemikiran Landasan Islamisasi*, (Bandung: Mizan, 1991), hlm 126.

² Pius A. Partanto & M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arloka, 1994), hlm 461.

³ Jalaluddin dan Usman Said, *Filsafat Pendidikan Islam: Konsep dan Perkembangan Pemikirannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, cet II, 1996), hlm 53.

b. Bermain peran.

Bermain peran adalah memerankan tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasi dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.⁴

Dengan pengertian di atas, metode bermain peran yang penyusun maksud adalah metode pendidikan yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi/bahan pelajaran dengan cara siswa memerankan peranan tertentu atau kadang guru sendiri yang bermain peran. Dengan cara ini diharapkan siswa dapat secara langsung meresapi pelajaran serta akan meninggalkan kesan yang tak terlupakan dengan memerankan sendiri peran-peran tertentu.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

a. Pembelajaran.

Pembelajaran berasal dari kata "belajar" yang berarti proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap.⁵ Kata "belajar" kemudian mendapat tambahan awalan *pe-* dan akhiran *-an* menjadi pembelajaran yang berarti upaya membelajarkan anak didik untuk belajar.⁶

⁴ Zuhairini dkk. *Metode Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya, Usaha Nasional, 1983), hlm 6.

⁵ Margareth E. Bell Gredler, *Belajar dan Membelajarkan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994), hlm 1.

⁶ Muhaimin dkk., *Strategi Belajar Mengajar Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama*, (Surabaya: Citra Media, 1996), hlm 99.

Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu proses interaksi (hubungan timbal balik) antara guru dengan siswa.⁷ Dalam proses pembelajaran guru memberikan bimbingan dan menyediakan berbagai kesempatan yang dapat mendorong siswa belajar dan untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam adalah sebutan yang diberikan kepada salah satu subyek pelajaran yang harus di pelajari oleh siswa muslim dalam menyelesaikan pendidikan pada tingkat tertentu. Ia merupakan bagian yang tidak terpisahkan ddari kurikulum suatu sekolah sehingga merupakan alat untuk mencapai salah satu tujuan sekolah yang bersangkutan.⁸

Menurut penyusun yang dimaksud Pendidikan Agama Islam dalam skripsi ini adalah sejumlah materi pelajaran yang meliputi materi Aqidah, ibadah, akhlak, dan tarikh sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum PAI yang digunakan di TKIT, yang kemudian diaplikasikan dengan metode bermain peran.

3. TKIT Nurul Islam.

TKIT Nurul Islam adalah lembaga pendidikan pra sekolah dengan sistem *integrated learning* dengan visi menjadi sekolah unggulan yang berbasis keislaman yang mengintegrasikan ketakwaan, keilmuan serta

⁷ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm 148.

⁸ Chabib Toha, Saefudin Zuhri dan Samsudin Yahya, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm 4.

kepemimpinan. Proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan adalah dengan model *fullday school* yang menggunakan metode eksplorasi bagi anak didik. Salah satu metode yang dikembangkan adalah metode bermain peran. TKIT Nurul Islam beralamatkan di jalan Ring Road Barat Perum Nogotirto IV- Gamping Sleman Yogyakarta.

Dari penegasan istilah di atas, penyusun dapat menjelaskan secara keseluruhan yang dikehendaki dari judul skripsi "Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta" adalah suatu penelitian yang berusaha mengungkapkan tentang penerapan metode bermain peran dalam proses belajar mengajar PAI di TKIT Nurul Islam tersebut.

B. Latar Belakang Masalah.

Pendidikan Agama Islam memiliki peranan yang besar terhadap perkembangan anak, baik pada usia anak itu sendiri maupun usia selanjutnya. Internalisasi nilai-nilai agama yang berlangsung sejak dini mampu membentuk dan mengakar kuat, mempunyai pengaruh sepanjang hidup. Maka nilai-nilai agama yang ditanamkan akan menjadi warna pertama dari dasar konsep diri anak.⁹ Oleh karena itu, perlu diciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif bagi anak usia pra sekolah.

⁹ Susilaningih, "Perkembangan Religiusitas Pada Usia Anak", *Makalah* yang disampaikan pada diskusi ilmiah Dosen Fakultas Tarbiyah 1994, hlm 2.

Suatu upaya agar Pendidikan Agama Islam dapat efektif pada anak usia pra sekolah (TK) adalah dibutuhkan metode dan strategi yang tepat sesuai dengan perkembangan anak.¹⁰ Dengan mengetahui dinamika perkembangan dan karakteristik anak, maka akan ditemukan metode yang tepat dan sesuai, sehingga tercapai tujuan pendidikan Islam.

Salah satu karakteristik dinamika perkembangan anak dalam teori Clark adalah imitasi. Sifat dasar anak dalam perilaku sehari-hari adalah menirukan apa yang dilihat dari lingkungannya. Oleh karena itu, anak berperilaku sesuai dengan apa yang dilihat dari orang-orang terdekatnya, terutama orang tuanya, anggota keluarga lain, kemudian teman sebayanya.¹¹

Dalam aktifitas anak, sifat imitasi secara tidak langsung terekspresikan melalui kegiatan-kegiatan yaitu dengan gerak, bermain, dan melakukan percobaan-percobaan terhadap segala sesuatu disekitarnya. Dan bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan.¹² Karenanya, anak pada masa pra sekolah dikenal sebagai masa bermain. Maka tidaklah heran, jika pendidikan pra sekolah mengembangkan permainan sebagai sebuah metode dalam sebuah pembelajaran.

¹⁰ Secara filosofis, yang mendasari setiap proses pendidikan termasuk pendidikan pra sekolah ialah anak. Anak merupakan sentral dari sebuah proses pendidikan. Lih. Heri Hidayat, *Aktifitas Mengajar Anak TK*, (Bandung: Kataris, 2003), hlm VI.

¹¹ Susilaningsih, *op. cit.* hlm 4.

¹² Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm 69. Bermain berbeda dengan bekerja, karena bekerja merupakan kegiatan menuju suatu akhir atau bertujuan. Sedangkan dalam bermain hasil akhir kegiatan tidaklah penting. Lih. Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga, 1997), hlm 320-323.

Dalam konteks di atas, maka salah satu metode permainan yang dikembangkan pada anak usia pra sekolah (TK) yaitu metode bermain peran, di mana dengan metode tersebut, anak terlibat secara total baik fisik maupun mental secara pengalaman dengan harapan anak mampu merasakan dan menghayati apa yang diajarkan.¹³

Berdasarkan observasi di lapangan, TKIT Nurul Islam adalah sebuah lembaga pendidikan islam pra sekolah yang menerapkan metode pembelajaran yang konstruktif sebagai upaya mengembangkan perkembangan anak sesuai dengan karakter kejiwaan anak. Salah satu metode pembelajaran konstruktif yang digunakan tersebut adalah metode bermain peran. Alasan TKIT Nurul Islam menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran adalah anak dilatih merasakan secara langsung melalui panca indera dan daya pikirnya sendiri, sehingga daya analisis dan memori anak lebih peka, kreatif dan permanen.¹⁴

Dari paparan di atas, metode bermain peran yang merupakan salah satu upaya pembelajaran konstruktif yang diterapkan di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menarik bagi penyusun untuk dikaji lebih mendalam dalam penelitian ini.

¹³ Rama Furqona, *Pendidikan Agama Dan Akhlak Bagi Anak Dan Remaja*, (Jakarta: Logos, 2002), hlm 64.

¹⁴ Brosur Nurul Islam Fullday School Yogyakarta 2003, hlm 3.

C. Rumusan Masalah.

Berangkat dari latar belakang masalah di atas maka ada beberapa pokok persoalan yang dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta?
2. Bagaimana hasil penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta?
3. Apa kelebihan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta?
4. Apa faktor penghambat penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta?

D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.

Sesuai dengan pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai melalui pembahasan ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.

2. Untuk menemukan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode bermain peran.
3. Untuk mengetahui kelebihan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.
4. Untuk mengungkapkan faktor yang menghambat penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

1. Menjadi sumbangan pemikiran bagi para pembaca, pendidik dan calon guru sekaligus sebagai masukan dan bahan pertimbangan TKIT Nurul Islam.
2. Menambah wawasan pengetahuan, terutama dalam hal metode pendidikan bagi anak.

E. Alasan Pemilihan Judul.

Beberapa faktor yang mendorong penyusun untuk membahas skripsi ini adalah:

1. Metode bermain peran merupakan salah satu metode pendidikan yang melibatkan fisik dan mental siswa, sehingga pengalaman dan pengetahuan akan lebih berkesan pada siswa.

2. Metode bermain peran akan memudahkan dalam penyampaian materi, sehingga dapat dipahami dan diterima anak-anak sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik anak.
3. Metode bermain peran merupakan salah satu metode pendidikan yang relevan dalam menginternalisasikan nilai-nilai religiousitas pada anak.
4. TKIT Nurul Islam adalah salah satu lembaga pendidikan pra sekolah yang menerapkan pembelajaran konstruktif, dengan pemilihan metode yang tepat sesuai dengan siswa.

F. Metode Penelitian.

Menurut jenisnya, penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian lapangan (*field reseach*) yang bertujuan untuk mengetahui tentang metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.

1. Penentuan informan penelitian.

Pada penelitian ini, penentuan informan penelitian dilakukan secara purposive (*purposive sampling*)¹⁵ dengan cara bola salju (*snowball*) yaitu menelusuri terus data yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan.

Dalam hal ini, informan penelitian dibedakan menjadi:

a. Guru sebagai informan utama.

¹⁵ Dengan cara ini, pengambilan sampel disesuaikan dengan tujuan penelitian dan atas prinsip kejenuhan informasi. Bila sampel telah diambil ada informasi yang masih diperlukan, dikejar lagi sampel yang diperkirakan memuat informasi yang belum diperoleh. Sebaliknya bila dengan menambah sampel hanya diperoleh informan yang sama berarti jumlah sampel sudah cukup karena informasinya sudah jenuh. Baca Noeng Muhajir, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1990), hlm 146-147.

- b. Kepala sekolah sebagai informan pendukung.
 - c. Siswa sebagai sasaran observasi.
 - d. Karyawan sebagai informan pelengkap.
2. Metode pengumpulan data.

Dalam mengumpulkan data digunakan metode:

- a. Interview, yaitu metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab yang dilakukan dengan sistematis dan terarah kepada tujuan penyelidikan.¹⁶ Responden yang penyusun butuhkan adalah para guru, kepala sekolah serta karyawan. Dalam pelaksanaannya penyusun menginginkan teknik interview terstruktur, artinya penyusun menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan pada responden.¹⁷ Akan tetapi wawancara yang penyusun kehendaki sifatnya tidak mengikat sehingga bisa jadi muncul penambahan atau pengurangan pertanyaan namun tetap sesuai dengan kerangka acuan yang sudah dibuat.

Sutrisno Hadi berpendapat:

Dengan kerangka akan dicapai kewajaran secara maksimal dapat diperoleh data secara mendalam. Tetapi juga tetap memperhatikan unsur-unsur terpimpin akan memungkinkan terpenuhinya prinsip komprabilitas dan realibilitas serta akan diarahkan secara langsung memokok kepada persoalan-persoalan penyelidikan.¹⁸

¹⁶ Sutrisno Hadi, *Metologi Reseach Jilid 1*, (Yogyakarta: Fak. Psikologi UGM Press, 1987), hlm 132.

¹⁷ Lexy J Maclong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), hlm 138.

¹⁸ Sutrisno Hadi, *op. cit*, hlm 136.

Metode ini penyusun gunakan untuk mendapatkan informasi dari kepala sekolah tentang sejarah berdiri, kondisi guru, siswa dan karyawan. Sedangkan informasi yang diperoleh dari guru yaitu tentang penerapan metode bermain peran.

- b. Metode observasi. Observasi berarti pengamatan, yang dimaksud pengamatan disini adalah cara mengumpulkan data dengan menggunakan indera terutama penglihatan dan pendengaran. Dapat pula diartikan mengadakan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki.¹⁹

Metode observasi ini penyusun gunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan metode bermain peran di TKIT Nurul Islam.

- c. Metode dokumentasi. Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan transaksi, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.²⁰

Metode dokumentasi yang dipakai penyusun yaitu berupa majalah, catatan-catatan dan dokumentasi yang dimiliki TKIT. Metode ini melengkapi kedua metode di atas yaitu untuk mengenai hal-hal struktur organisasi, jumlah siswa, kurikulum dan lainnya yang dianggap perlu.

¹⁹ *Ibid*, hlm 4.

²⁰ Suharsimi Ari Kunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hlm 234.

3. Metode analisa data.

Analisa data yang penyusun gunakan dalam hal ini adalah analisa non statistik atau analisa deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk menganalisa dan menginterpretasikan data yang berupa fakta-fakta dari hasil penelitian yang tidak berwujud angka.²¹

Sedangkan analisis data dari hasil penelitian ini, dilakukan berdasar analisa interaktif, sebagaimana yang dikembangkan Miles dan Huberman.²² Analisis tersebut terdiri dari tiga alur analisis yang saling berinteraksi yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan dengan cara data direduksi, diterangkan dicari tema dan polanya memberi kode pada aspek-aspek tertentu kemudian difokuskan pada hal-hal yang penting sehingga dapat mencarikan gambaran yang lebih tajam.

Alur pertama adalah reduksi data, merupakan kegiatan pemilihan, pemilahan, penyederhanaan dan transformasi data kasar yang berasal dari lapangan. Reduksi data berlangsung selama proses penelitian sampai tersusunnya laporan akhir penelitian. Sejak tahap ini analisa data sudah dilaksanakan karena reduksi data juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari analisis data.

Alur kedua adalah penyajian data yang merupakan sekumpulan informasi yang tersusun dalam teks naratif. Penyusunan informasi tersebut

²¹ Sutrisno Hadi, *op. cit*, hlm 4.

²² Matthew B. Mile & A. Michael Huberman, *Analisa Data Kualitatif*, (Jakarta: UI Press, 1992), hlm 15.

dilakukan secara sistematis dalam bentuk tema-tema pembahasan sehingga mudah dipahami makna yang terkandung di dalamnya.

Alur ketiga adalah menarik kesimpulan atau verifikasi. Dari kumpulan makna setiap kategori, peneliti berusaha mencari makna esensial dari setiap tema yang disajikan dalam teks naratif yang berupa fokus penelitian. Selanjutnya ditarik kesimpulan untuk masing-masing fokus tersebut, tetapi dalam suatu kerangka yang sifatnya komprehensif.

Ilustrasi dari prosedur ini adalah pertama, penyusun mengadakan pengumpulan data di lapangan dengan menggunakan pedoman yang sudah disiapkan sebelumnya. Pada saat itulah dilakukan pencatatan dan tanya jawab responden. Dari informasi yang diterima tersebut seringkali memunculkan pertanyaan-pertanyaan baru, baik pada saat wawancara sedang berlangsung maupun sudah berakhir atau disebut proses wawancara mendata.

Setelah data dilacak, diperdalam dan diuji kebenarannya, selanjutnya dicari maknanya berdasarkan kajian kritik yang digunakan, dengan cara pemilihan, pemilahan dan penganalisisan data. Langkah selanjutnya data ditransformasikan dan disusun secara tematik dalam bentuk teks naratif sesuai dengan karakteristik masing-masing. Terakhir dicari makna yang paling esensial dari masing-masing tema berupa fokus penelitian yang dituangkan dalam kesimpulan.

G. Kajian Pustaka.

Kajian pustaka merupakan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, buku-buku, serta sumber lain yang menunjang dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Berdasarkan pengamatan kepustakaan yang penyusun lakukan, kajian metode pendidikan di sekolah yaitu Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta, belum ada yang mengkajinya. Namun demikian ada beberapa skripsi yang berkaitan dengan tema tersebut, antara lain,yaitu:

Pendidikan Agama Islam Melalui Permainan skripsi yang disusun Elva Tsuroya dari Fakultas Tarbiyah jurusan PAI, tahun 2001. Skripsi dalam bentuk kajian literer ini mengkaji tentang efektifitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan berbagai permainan. Meskipun tidak langsung merujuk pada metode bermain peran, akan tetapi aplikasi metode permainan yang dikaji dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan pembahasan penelitian penyusun yaitu digunakan pada anak pra sekolah. Adapun perbedaan dengan penelitian penyusun adalah metode permainan lebih bersifat umum dan metode bermain peran merupakan bagian dari metode permainan. Hasil penelitian tentang Pendidikan Agama Islam melalui metode permainan adalah pembelajaran yang efektif bagi anak adalah dapat dilakukan dengan permainan simulasi (gabungan dari bermain peran dan diskusi) dan permainan yang bernuansa Islam seperti akhlak *game* dan permainan doa sehari-hari.

Metode Paket Permainan Interaktif Pada Pendidikan Aqidah Anak Di TK AMM Kota Gede Yogyakarta skripsi yang disusun Siti Khanifah dari Fakultas Tarbiyah jurusan PAI, tahun 2002. Skripsi dalam bentuk penelitian lapangan ini menerangkan tentang pelaksanaan pendidikan aqidah di TK AMM Kota Gede Yogyakarta dengan menggunakan metode paket permainan interaktif. Yang di maksud dengan paket interaktif adalah berbagai macam permainan yang melibatkan interaksi aktif antara guru dengan siswa. Skripsi ini lebih merujuk pada aplikasi permainan yang dikhususkan pada satu materi Pendidikan Agama Islam, yaitu Aqidah saja. Sementara penelitian yang di bahas oleh penyusun lebih mencakup pada seluruh materi Pendidikan Agama Islam yang hanya menerapkan salah satu metode permainan yaitu bermain peran.

Bela Studio Membela Anak Dengan Teater yang di susun oleh M.J.A Nashir dari fakultas Ilmu Sosial dan Politik UGM, tahun 2000, yang merupakan hasil penelitian Nashir yang kemudian diterbitkan menjadi buku, menerangkan bahwa Bela Studio merupakan ajang dan tempat kreasi anak melalui teater. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang penyusun bahas, yaitu tentang sebuah peran bagaimana anak merefleksikan seluruh pengalaman yang dimilikinya. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang penyusun bahas adalah terletak pada aplikasi dari bermain peran itu sendiri. Jika dalam penelitian di Bela Studio, teater merupakan sebuah materi, maka bermain peran yang diterapkan di TKIT hanya merupakan sebuah metode dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian tersebut

menyatakan bahwa pola asuh di Bela Studio dapat dikatakan sebagai pendidikan alternatif.

Menimbang dari berbagai hasil survey pustaka di atas, maka pembahasan yang penyusun ajukan mengenai *Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta* memang belum pernah diteliti.

H. Kerangka Teori.

1. Anak pra sekolah.

Menurut Syamsu Yusuf, Anak pra sekolah merupakan fase perkembangan individu sekitar 2-6 tahun.²³ Berbeda dengan Biehler dan Snowman yang dikutip oleh Soemiarti Patmonodewo, anak pra sekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun,²⁴ di mana anak pada usia tersebut adalah usia yang masih mengalami perkembangan yang pesat baik fisik maupun kejiwaannya. Adapun tugas perkembangan anak-anak pada usia ini adalah mengembangkan keterampilan fisik, sosial dan hal cukup urgen, ia akan mengembangkan sikap sehat tentang dirinya serta mengembangkan hati nurani (*conscience*), moral dan nilai-nilai.²⁵

Dalam rangka melatih perkembangan anak pra sekolah tersebut, menurut ilmuwan pada dekade sekarang, adalah dapat dikembangkan

²³ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm 162.

²⁴ Soemiarti Patmonodewo, *op. cit*, hlm 19.

²⁵ Syamsu Yusuf LN, *op.cit*, hlm 66-68.

melalui salah satu kegiatan anak yang merupakan karakter yang melekat pada perkembangan jiwanya yaitu kegiatan bermain (*play*).²⁶ Dengan mengembangkan kegiatan bermain akan sangat mendukung perkembangan anak pra sekolah baik motorik, kognitif, emosional, moral bahkan religiousitasnya. Oleh karena itu, anak masa pra sekolah dapat disebut sebagai masa bermain.

a. Aspek perkembangan anak sekolah.

1. Perkembangan kognitif.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak pada usia ini berada pada periode pra operasional (2-7 tahun) dengan ciri perkembangan pemikiran secara semiotik dan perkembangan pemikiran intuitif. Adapun pemikiran secara semiotik yaitu penggunaan simbol atau tanda untuk menyatakan atau menjelaskan sesuatu obyek. Sedangkan perkembangan pemikiran secara intuitif adalah anak memiliki kemampuan untuk berimajinasi dan berfantasi tentang berbagai hal. Dan hal tersebut diungkapkan melalui simbol baik kata-kata, gambar atau peristiwa.²⁷ Hal yang

²⁶ Elizabeth B Hurlock, *op. cit*, hlm 320.

²⁷ Periode ini ditandai dengan kemampuan menggunakan sesuatu untuk merepresentasikan (mewakili) sesuatu yang lain dengan simbol yang sering disebut "*Symbolic Function*" atau dapat juga digunakan "*Semiotic Function*" dalam menggunakan simbol dalam berfantasi. Lih. Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: Kanisius, 2001), hlm 50.

sama diungkapkan oleh Charllotte Buhler bahwa anak masa pra sekolah adalah masa khayal atau masa berfantasi.²⁸

2. Perkembangan emosi.

Menurut Hetherington dan Parke yang dikutip oleh Moeslihatun, emosi adalah kemampuan mengomunikasikan dan kebutuhan suasana hati untuk dapat menyesuaikan dengan lingkungan sosialnya.²⁹

Emosi memainkan peran yang penting dalam kehidupan anak pra sekolah, karena pengaruhnya terhadap penyesuaian pribadi dan sosial. Perkembangan emosi anak pra sekolah dikendalikan oleh dua faktor yaitu proses pematangan dan proses belajar. Pada proses pematangan yaitu melalui pengembangan kognitifnya terutama daya khayalnya, sedang dalam proses belajar yang menunjang perkembangan emosi anak dapat dengan cara meniru (*learning by imitation*),³⁰ anak bereaksi dengan emosi dan ekspresi yang sama dengan orang yang diamati. Hal tersebut sering terekspresikan melalui kegiatan bermain dalam kehidupan keschariannya. Dan pada tahapan usia ini, perkembangan emosi anak sudah mampu diekspresikan secara lebih lunak karena mereka

²⁸ Abu Ahmadi, *op.cit*, hlm 64.

²⁹ Moeslihatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm 20.

³⁰ Elizabeth B Hurlock, *op.cit*, hlm 244.

mulai mempelajari reaksi orang lain terhadap luapan emosi yang berlebihan.³¹

3. Perkembangan sosial.

Masa pra sekolah dikenal sebagai "usia pra-gang" karena pada usia ini anak belajar menyesuaikan diri dengan kelompok teman sebayanya dan mengembangkan pola perilaku yang sesuai dengan harapan sosial. Pada usia 2-6 tahun ini anak belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain.³² Dalam kegiatan bermain anak belajar berinteraksi, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial dan berperan aktif untuk memberi kontribusi bagi kelompoknya.³³ Anak yang mengikuti pendidikan pra sekolah biasanya mempunyai sejumlah besar hubungan sosial yang telah ditentukan dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Dan peningkatan perilaku sosial cenderung pesat pada masa anak usia ini.³⁴

4. Perkembangan moral.

Perkembangan moral anak usia pra sekolah memiliki pertimbangan moral yang bersifat obyektif, artinya dalam memberikan pertimbangan moral, anak usia ini melihat suatu

³¹ John Gothman, *Kiat-kiat Membesarkan Anak yang memiliki Kecerdasan Emosional*, alih bahasa T. hermaya, (Jakarta: Gramedia, 1998), hlm 231.

³² *ibid*, hlm 261.

³³ Republika, 18 Mei 2003.

³⁴ Elizabeth B Hurlock, *op.cit*, hlm 261.

tingkah laku hanya dari segi tingkah laku itu sendiri. Perbuatan salah atau benar ditentukan oleh pertimbangan berdasarkan konsekuensi dari perbuatan itu sendiri.³⁵ Berangkat dari hal tersebut, maka menurut Heman Elia dalam artikelnya, pola perilaku tersebut sering terlihat dalam kegiatan bermain anak pra sekolah. Dalam kegiatan bermain tersebut seringkali merupakan petunjuk yang baik mengenai perkembangan moralnya. Apa yang anak anggap benar atau salah memberikan gambaran bagaimana anak menilai dunianya.³⁶ Tepat menurut Lawrence Kohlberg, perkembangan moral anak pra sekolah terkait dengan perkembangan kognitifnya.³⁷

5. Perkembangan agama.

Pada hakikatnya potensi beragama bagi seorang anak telah ada semenjak lahir di dunia, ia memiliki "fitrah" untuk beriman kepada Allah. Dengan kata lain, manusia dikaruniai insting religius. Fitrah beragama tersebut merupakan disposisi (kemampuan dasar) yang mengandung peluang untuk berkembang. Dan perkembangan agama anak dipengaruhi oleh dua faktor yaitu pembawaan dan lingkungan. Oleh karena itu, proses pendidikan

³⁵ Rama Furqona, *op.cit*, hlm 57.

³⁶ Republika, 18 Mei 2003.

³⁷ Elizabeth B Hurlock, *op.cit*, hlm 79.

menjadi sangat penting bagi perkembangan agama anak.³⁸ Untuk itu, dalam rangka mengembangkan perkembangan agama anak dalam proses pendidikan dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter perkembangan kejiwaan anak.

b. Bermain sebagai karakter kejiwaan anak pra sekolah.

Bermain (*play*) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangan hasil akhir.³⁹ Dan bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian, di mana bermain bagi anak dan orang dewasa memiliki karakter berbeda. Menurut Elizabeth B Hurlock bahwa karakteristik bermain anak dipengaruhi oleh sifat yang melekat pada jiwa anak yaitu sifat imitasi yang masih sangat besar dalam dirinya dan terekspresikan dalam kegiatan bermain dengan teman sebayanya. Hal tersebut sangat relevan dikembangkan dalam kehidupan anak, karena sangat mendukung perkembangannya selain merupakan pengalaman belajar yang nyata.⁴⁰

Bermain memiliki arti penting dalam perkembangan anak, diantaranya adalah perkembangan motorik, di mana dengan bermain melatih otot dan seluruh bagian tubuhnya. Selain itu mendorong komunikasi dengan orang lain dan sebagai sarana menyalurkan

³⁸ Syamsu Yusuf, *op.cit*, hlm 136.

³⁹ Kartini Kartono, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, (Bandung: Mandar Maju, 1995), hlm 116.

⁴⁰ Elizabeth B Hurlock, *op.cit*, hlm 329.

emosinya dalam kegiatan tersebut serta mampu merangsang kreativitas imajinasi dan merupakan proses sosialisasi yang sangat relevan dan sebagai standar moral anak, karena telah diketahui bahwa standar moral paling teguh dalam kehidupan anak adalah dalam kegiatan bermain.⁴¹

Dalam kegiatannya, bermain terdiri dari berbagai macam di antaranya adalah:⁴²

1. Permainan gerak atau disebut permainan fungsi, yakni permainan yang dilaksanakan anak dengan gerakan-gerakan, dengan tujuan untuk melatih fungsi organ tubuh dan melatih panca indera.
2. Permainan *Receptif* (menerima), yakni anak mengadakan permainan berdasarkan atas rangsangan yang diterima dari luar baik melalui cerita, atau gambar serta kegiatan lain yang sering dilihat anak.
3. Permainan bentuk, yakni anak mencoba membentuk (konstruksi) suatu karya atau juga merusak (destruktif) suatu karya yang ada, karena ingin tahu atau ingin merubahnya.
4. Permainan fantasi atau peran, yakni seorang anak melakukan permainan karena dipengaruhi oleh fantasinya. Ia mencoba suatu kegiatan, seolah-olah sungguhan.

c. Bermain peran pada anak pra sekolah.

⁴¹ *Ibid*, hlm 329.

⁴² Abu Ahmadi, *op.cit*, hlm 70-71.

Bermain peran seringkali disebut bermain pura-pura adalah bentuk bermain aktif di mana anak-anak, melalui perilaku yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu adalah hal yang sebenarnya. Jenis bermain peran pada usia anak pra sekolah ini bersifat reproduktif dan produktif yang bentuknya sering disebut "kreatif" sebagai ajang kreatifitas.⁴³

Dalam bermain peran reproduktif, anak-anak berusaha memproduksi situasi yang telah diamati dalam kehidupan sebenarnya dalam kegiatan bermainnya. Sebaliknya, dalam bermain peran produktif, anak-anak menggunakan situasi, tindakan, dan bicara dari situasi kehidupan nyata ke dalam bentuk yang baru dan berbeda. Dalam bermain peran reproduktif dan produktif, anak sendiri yang memainkan peran penting, menirukan karakter yang dikaguminya dalam kehidupan nyata, dan secara bertahap, seiring meningkatnya intelektual terutama imajinasi anak, semakin meningkat pula cara dan pola bermain peran pada anak pra sekolah.⁴⁴

Bermain peran memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak. Bermain peran sangat dipengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Dari latihan memainkan suatu peran, anak mempelajari apa saja yang dianggap kelompok sesuai dengan peran

⁴³ Menurut Elliot, kreatifitas adalah berkaitan dengan imajinasi sebagai upaya pemecahan masalah dan pemunculan sebuah ide-ide baru. Karena itu melangkah secara imajinatif adalah bersikap kreatif. Lih. Anna Craft, *Membangun Kreatifitas Anak*, Alih Bahasa M. Chairul Anam, (Jakarta: Inisiasi Press, 2000), hlm 11.

⁴⁴ *Ibid*, hlm 329.

tertentu. Mereka belajar memandang situasi dari kerangka acuan (*frame of reference*) orang yang ditiru dalam bermain peran tersebut. Dengan bermain peran, anak belajar memperoleh kepuasan melalui usahanya sendiri dan belajar bekerja sama dengan orang lain.⁴⁵

Dari paparan di atas, bermain peran merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada anak-anak yang memiliki peranan yang sangat mendukung bagi perkembangannya. Hal tersebut untuk dijadikan sebuah metode dalam pembelajaran bagi anak pra sekolah.

2. Desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam anak pra sekolah.

Desain pembelajaran merupakan keseluruhan proses analisis dalam perencanaan tentang hasil dan tujuan belajar serta pengembangan materi dan tehnik pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan tersebut.⁴⁶ Dalam desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi dalam hubungannya satu sama lain dipandang sebagai kesatuan yang teratur dan sistematis.

1. Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam anak pra sekolah.

Pendidikan Agama Islam yang diajarkan pada pendidikan pra sekolah secara umum adalah bertujuan untuk memberikan pengetahuan agama secara luas kepada siswa, sehingga siswa memiliki pengetahuan, pemahaman dan keyakinan terhadap agama

⁴⁵ *Ibid*, hlm 329.

⁴⁶ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm 65.

yang dianutnya yang tercermin dalam tingkah laku kesehariannya. Tujuan secara umum tersebut kemudian dispesifikasikan untuk mengetahui hasil belajar melalui tujuan pembelajaran khusus yang dirumuskan guru dengan mencerminkan perilaku spesifik yang dapat dipertunjukkan pada akhir proses belajar.⁴⁷

2. Materi, metode dan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam anak pra sekolah.

Adapun materi Pendidikan Agama Islam pada tingkat anak pra sekolah (TK) berdasar kurikulum 1999 ada empat unsur pokok yaitu keimanan, ibadah, Al-Qur'an dan akhlak. Dan materi tersebut disampaikan melalui metode yang sesuai dengan perkembangan anak, situasi kelas dan memudahkan evaluasi. Oleh karena itu, peranan metode pembelajaran sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar sangat penting dikembangkan. dan metode yang relevan dikembangkan bagi anak

pra sekolah adalah metode yang mengandung unsur-unsur bermain, karena anak pra sekolah memahami belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Menurut Heri Hidayat, metode pembelajaran yang dapat dikembangkan anak usia ini adalah seperti metode cerita, diskusi, tanya jawab, menyanyi, menari, wisata dan bermain peran.⁴⁸

⁴⁷ *Ibid*, hlm 121.

⁴⁸ Heri Hidayat, *op.cit*, hlm 21.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, maka diperlukan adanya sebuah pemilihan media yang tepat bagi anak pra sekolah. Dengan pemilihan media yang relevan dengan anak pra sekolah akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam anak pra sekolah.

Evaluasi merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam sebuah program.⁴⁹ Fungsi dari evaluasi ini adalah untuk menilai sampai di mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang secara spesifik telah dirumuskan. Pengembangan alat evaluasi ini dilakukan dengan 2 tahap yaitu penilaian terhadap sistem pembelajaran didasarkan pada hasil yang dicapai dan untuk mengecek tujuan pembelajaran khusus yang dapat diukur atau tidak dalam perbaikan.⁵⁰

2. Metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam anak pra sekolah (Taman Kanak-kanak).

⁴⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Logos, 1999) hlm 175.

⁵⁰ Harjanto, *op. cit*, hlm 121.

Metode bermain peran adalah metode pendidikan yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi dengan cara siswa memerankan peran-peran tertentu. Adapun peranan guru dalam bermain peran yaitu:⁵¹

- a. Mempersiapkan adegan-adegan yang sudah dikenal anak.
- b. Mempersiapkan naskah sederhana untuk anak.
- c. Guru bercakap-cakap sekitar pengalaman keseharian anak.
- d. Guru membagi peran diantara mereka.
- e. Guru melatih dialog.
- f. Menyediakan peralatan bermain peran.

Adapun bentuk-bentuk bermain peran yang dapat dilakukan bagi anak pra sekolah adalah meliputi:

- a. Dramatisasi spontan atau bebas
Dramatisasi spontan adalah bermain drama yang dilakukan anak atas keinginan sendiri, dengan cara-cara sendiri, berupa dialog atau perbuatan yang timbul dari pengalaman anak sendiri.
- b. Bermain peran terpimpin
Bermain peran terpimpin adalah guru membimbing anak-anak dalam pemilihan peran, tanpa mengurangi kebebasan anak dalam berbicara dan menjalankan perannya.
- c. Sandiwara Boneka
Sandiwara boneka merupakan bermain peran yang menggunakan alat peraga, yaitu yang berupa boneka tangan dan panggung boneka.⁵²

⁵¹ Heri Hidayat, *op.cit*, hlm 115.

Menurut Mel Silberman dalam *active learning*, ada tiga macam teknik bermain peran sebagai upaya belajar afektif yang membantu peserta didik untuk menguji perasaan, nilai dan sikap, yaitu:

a. Bermain peran yang tidak menakutkan (*Nonthreatening role playing*)

Bermain peran yang tidak menakutkan adalah sebuah teknik bermain peran yang menempatkan pengajar dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respon dan mensetting arah skenario.

b. Bermain peran lipat tiga (*Triple Role Playing*)

Bermain peran lipat tiga yaitu bermain peran yang memanfaatkan tiga peserta didik yang berbeda dalam situasi permainan peran yang sama.

c. Permainan bergilir (*Rotating Roles*)

Bermain peran bergilir adalah bermain peran yang memberikan kepada peserta didik kesempatan untuk melatih kecakapan melalui bermain peran tentang segala situasi kehidupan nyata.⁵³

Menurut Linda Cambell, ada tiga tahap bermain peran yaitu:

a. Tahap pertama: perencanaan

1. Menentukan sasaran pendidikan yang dikehendaki.
2. Menentukan alokasi waktu
3. Menyiapkan peralatan kostum.

b. Tahap kedua: latihan dan pementasan.

1. Cerita.

⁵² *Ibid*, hlm 115.

⁵³ Mel Silberman, *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject*, alih bahasa Sardjuli dkk, (Yogyakarta: YAPPENDIS, 2000), hlm 210-214.

2. Memilih dan menetapkan pemeran.
 3. Latihan.
 4. Pelaksanaan peran.
- c. Tahap ketiga: Evaluasi

Tujuan bermain peran dalam pendidikan adalah untuk memecahkan masalah melalui peragaan dan tindakan (*action*). Dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran, maka anak-anak dapat menyerap dengan mudah pesan/materi, selain itu anak belajar bekerja sama, toleransi dan memahami perasaan kawannya.

Menurut Zuhairini kelebihan penerapan metode bermain peran dalam sebuah proses pembelajaran adalah melatih keberanian, anak menghayati suatu peristiwa sehingga memberikan kesan yang mendalam dan dengan metode ini akan lebih menarik perhatian, sehingga suasana kelas lebih hidup.⁵⁴

I. Sistematika Pembahasan.

Pada pembahasan tentang metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul-Islam Nogotirto Gamping Sleman dan untuk memudahkan para pembaca dalam menelaah skripsi ini, penyusun membagi pembahasannya dalam 4 bab. Sebelum memasuki bab pertama diuraikan tentang: Halaman Judul, Nota Dinas, Nota Dinas Konsultan,

⁵⁴ Zuhairini dkk., *op.cit*, hlm 103.

Halaman Pengesahan, Motto, Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, dan Daftar Lampiran.

Setelah bagian formalitas, disusunlah skripsi ini menjadi 4 bab yaitu sebagai berikut:

- BAB I :** Berisi penegasan istilah, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, kerangka teori dan sistematika pembahasan.
- BAB II :** Yaitu gambaran umum TKIT Nurul Islam yang terdiri dari: letak geografis, sejarah berdiri dan perkembangan, struktur organisasi, kondisi guru, karyawan dan siswa, proses pembelajaran, serta sarana dan prasarana sekolah.
- BAB III :** Menguraikan dan membahas penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam yang meliputi dasar pemikiran, bentuk-bentuk bermain peran, materi Pendidikan Agama Islam, penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, hasil penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kelebihan dalam penerapan metode bermain peran, dan faktor penghambat metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- BAB IV :** Memuat tentang kesimpulan, saran dan diakhiri penutup.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan dalam skripsi ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta adalah melalui tahap-tahap: Tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.
2. Hasil penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.

Berdasarkan proses dan evaluasi yang diadakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta yang diselenggarakan adalah sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Artinya, indikator atau hasil belajar siswa dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah dapat tercapai dengan baik.

3. Kelebihan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.

Adapun kelebihan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping

Sleman Yogyakarta adalah meliputi tiga hal yaitu siswa, guru dan situasi kelas.

4. Faktor penghambat Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.

Adapun faktor-faktor yang menghambat dalam penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta adalah sebagai berikut:

a. Alat peraga.

Dalam bermain peran yang diterapkan dalam proses pembelajaran di TKIT Nurul Islam masih sangat terbatas dari segi alat peraga. Sehingga dalam rangka mengembangkan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam masih sangat perlu dikembangkan lebih banyak lagi alat peraga, baik alat yang diciptakan oleh guru sendiri maupun fasilitas TKIT.

b. Efisiensi waktu.

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam di TKIT Nurul Islam mengalami kesulitan dalam mengefisiensikan waktu jam pembelajaran. Karena dalam pembelajaran dengan metode bermain peran secara teknis membutuhkan waktu yang cukup panjang.

B. Saran-saran

Setelah penyusun menyelesaikan penelitian ini, ada beberapa saran yang patut disampaikan sebagai berikut kepada berbagai pihak yaitu:

1. Kepala Sekolah TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.

Dalam rangka meningkatkan mutu dan pengembangan TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta hendaknya tetap terus konsisten dan menjalin kerja sama seluas-luasnya sebagai upaya mewujudkan visi yang telah dibangun. Selain hal tersebut di atas masih sangat diperlukan peningkatan sarana prasarana baik yang berkaitan langsung dengan pembelajaran (alat peraga) maupun sarana yang menunjang peningkatan mutu TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.

2. Para Guru TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta

Pengembangan metode merupakan salah satu cara efektif sebagai upaya tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Oleh karena itu keterampilan guru menjadi salah satu faktor dalam pengembangan metode tersebut. Dengan pelatihan dan praktek secara kontinue, maka proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan efisien sehingga dapat tercapai tujuan.

3. Orang tua atau wali siswa

Pendidikan merupakan kewajiban bersama. Artinya, pendidikan tidak hanya dilimpahkan kepada sekolah saja, melainkan orang tua adalah

faktor yang sangat penting dalam membimbing sebuah generasi. Oleh karena itu, perlu dibina kerja sama yang baik antara orang tua siswa dengan pihak sekolah. Dengan kerja sama yang baik akan memudahkan tugas dan peran dalam membimbing siswa (anak).

C. Penutup

Segala puji syukur penyusun haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini. Demikian pula kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan kepada penyusun sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, penyusun mengucapkan terima kasih.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik dari berbagai pihak sangat diharapkan sebagai upaya perbaikan skripsi ini.

Besar harapan penyusun, skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan kontribusi dan sumbangsih bagi pengembangan TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Pius, Partanto & Al Barri M. Dahlan, *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya: Arloka, 1994
- A.M Saefudin at. Al, *Desekularisasi Pemikiran Landasan Islam*, Bandung: Mizan, 1991
- Abdul Munir Mul Khan, *Nalar Spiritual Pendidikan Solusi Problem Filosofis Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2002
- Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Rineka Cipta, 1991
- Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dasar perspektif Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001
- Champbel, Linda, Bruce Campbel, dan Dee Dickinson, *Multiple Intelligences Metode terbaru melepaskan Kecerdasan*, Jakarta: Inisiasi press, 2002
- Craft, Anna, *Membangun Kreativitas Anak*, Alih bahasa M. Chairul Anam, Jakarta Inisiasi Press, 2003
- Dryden, Gordon & Vos Jeannete, *Revolusi Cara Belajar The Learning Revolution Bagian II Sekolah Masa Depan*, Bandung: Kaifa, 2003
- Gothman, John, *Kiat-kiat Membesarkan Anak Yang Memiliki Kecerdasan Emosional*, Alih Bahasa T. Hermaya, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1998
- Gredler, Margareth E. Bell, *Belajar dan membelajarkan*, Jakarta: Raja Grafindo persada, 1994
- Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000
- Heri Hidayat, *Aktivitas Mengajar Anak TK*, Bandung: Kataris, 2003
- Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Alih Bahasa Meita Sari Chandrasa, Jakarta: Erlangga, 1997
- Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak Jilid 2*, Alih Bahasa Meita Sari Chandrasa, Jakarta: Erlangga, 1997
- Jalaluddin & Usman Said, *Filsafat Pendidikan Islam: Konsep Dan Perkembangan Pemikirannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996

- Jalaluddin, *Psikologi Agama*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002
- Kartini Kartono, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, Bandung: Mandar Maju, 1995
- Kompas, 25 September 1997
- M. J. A. Nashir, *Membela Anak Dengan Teater*, Yogyakarta: Kepel Press, 2001
- Maelong, J. Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2001
- Mattew, Mile B. & Huberman A. Michael, *Analisa Data Kualitatif*, Jakarta: UI Press, 1992
- Mayke S. Tedja Saputra, *Bermain, Mainan, Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: PT Grasindo, 2001
- Moeslihatun, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta: 1999
- Muhaimin, Dkk, *Strategi Belajar Mengajar Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama*, Surabaya: Citra Media, 1996
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Logos, 1999
- Noeng Muhajir, *Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Rake Sarasin, 1990
- Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995
- Patty M. Albertus, *Permainan Untuk Segala Usia*, Jakarta: PT Gunung Mulia, 1998
- Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius 2001
- Rama Furqona, *Pendidikan Agama Dan Akhlak Bagi Anak Dan Remaja*, Jakarta: Logos, 2002
- Republika, 18 Mei 2003
- Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 1996

Sukidi, *New Age: Wisata Spiritual*, Jakarta: PT Gramedia 2001

Sutrisno Hadi, *Metodologi Reseach*, Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, 1990

Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001

Taufiq Pasiyah, *Revolusi IQ/EQ/SQ Antara Neurosains Dan Antara Lain Di Al-Qur'an*, Bandung: Al-Mizan, 2002

Zuhairini, *Metode Khusus Pendidikan Agama*, Surabaya: Usaha Nasional, 1983



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA