

**PENGARUH METODE PERMAINAN EDUKATIF DALAM  
PEMBELAJARAN PAI TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI  
PAUD INKLUSI AHSANU AMALA LEMPONGSARI SARIHARJO NGAGLIK  
SLEMAN YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Disusun Oleh :

**Ahmad Pito**  
**NIM: 0747006**

JURUSAN KEPENDIDIKAN ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

2012

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Pito  
NIM : 07470066  
Jurusan : Kependidikan Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah asli dari hasil penelitian penulis sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 28 November 2011

 : Menyatakan,  
**mad Rito**  
07470066



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi  
Saudara Ahmad Pito  
Lamp : 4 Eksemplar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di 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 : Ahmad Pito  
NIM : 07470066  
Judul : Pengaruh Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta

sudah dapat diajukan kepada Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Srata Satu Pendidikan Islam.

Demikian ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 28 November 2011

Pembimbing,

**Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si**  
NIP. 19590525 198503 1 00



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi  
Saudara Ahmad Pito  
Lamp : 4 Eksemplar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di 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 : Ahmad Pito  
NIM : 07470066  
Judul : Pengaruh Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta

yang sudah dimunaqsyahkan pada hari selasa tanggal 31 januari 2012 sudah dapat diajukan kembali kepada Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Atas Perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb.*

Yogyakarta, 06 Februari 2012  
Konsultan,

**Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si**  
NIP. 19590525 198503 1 005



## PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : UIN.02/DT/PP.01.1/085/2012

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul: Pengaruh Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Ahmad Pito  
NIM : 07470066  
Telah diMunaqsyahkan pada : Selasa 31 januari 2012  
Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

TIM MUNAQASYAH  
Ketua Sidang

Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si  
NIP.19590525 198503 1 005

Penguji I

Drs. M. Jamroh Latief, M.Si  
NIP.19560412 198503 1 007

Penguji II

Dra. Hj. Wiji Hidayati, M.Ag  
NIP.19650523 199103 2 010

Yogyakarta, 10 FEB 2012



## MOTTO

أَكْرَمُوا أَوْلَادَكُمْ وَأَحْسِنُوا أَدَبَهُمْ فَإِنَّ أَوْلَادَكُمْ هَدِيَّةٌ إِلَيْكُمْ (رواه ابن ماجه)

*“Hormatilah anak-anakmu sekalian dan perhatikanlah pendidikan mereka, karena anak-anakmu sekalian adalah karunia Allah kepadamu” \*<sup>1</sup>*

---

\* Al-Khafiz Abi Abdillah Muh Bin Yazid, *Sunan Ibnu Majjah*, (Beirut : Dar Al-Fikr tth ,) hal. 391.

**PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini penulis persembahkan kepada :*

*Almamaterku*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*

*Yogyakarta*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَنْعَمَنَا بِنِعْمَةِ الْإِيمَانِ وَالْإِسْلَامِ . أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ  
مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ . وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ  
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ . أَمَّا بَعْدُ .

Alhamdulillah puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah Tuhan semesta alam yang telah menganugerahkan hidayah, inayah, kekuatan dan kesempatan kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tanpa menemukan kesulitan yang berarti.

Shalawat dan salam semoga terlimpah kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SWT beserta para sahabatnya yang telah berjuang menegakkan kalimat Allah di muka bumi ini.

Meskipun penulisan skripsi ini baru merupakan tahap awal dari sebuah perjalanan panjang cita-cita akademis, namun penulis berharap semoga karya ilmiah ini mempunyai nilai kemanfaatan yang luas bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu Kependidikan Islam. Keseluruhan proses penyusunan karya ilmiah ini telah melibatkan berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui pengantar ini penyusun haturkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus Pembimbing Skripsi yang dengan sabar membaca, mengoreksi dan memberikan bimbingan kepada penulis hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.

2. Ibu Dra. Nur Rohmah, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dra. Wiji Hidayati, M.Ag, selaku Sekretaris Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Drs. Suismanto, M.Ag, selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan pengarahan dan masukan terhadap penentuan judul skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Ibu Anggreswari Ayu Dhamayanti, S.Psi, M.Si, selaku pengelolah PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta beserta guru dan karyawan.
7. Teman-teman IKPMB-J : Glaih, Alim, Avan, Ambon, Fiber, Rajul, Hamzah, Imran, Segia, Rahmatia, Mutmainnah, Muti'ah, Bila, Sarkiyah. Terima kasih atas dukungan dan motivasinya.
8. Bapak dan Keluarga tercinta yang selalu mendoakan penulis agar menjadi anak yang berbakti dan berhasil.
9. Semua teman-teman KI angkatan 2007.

Penulis hanya bisa mendoakan semoga bantuan, arahan, bimbingan, dorongan dan pelayanan, yang baik tersebut mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. Yang Maha Adil dan Bijaksana.

Yogyakarta, 25 November 2011

Penulis,

**Ahmad Pito**  
NIM. 074700

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN KONSULTAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	5
D. Telaah Pustaka .....	7
E. Kerangka Teoritik .....	9
F. Hipotesis.....	33
G. Metodologi Penelitian .....	34
H. Sistematika Pembahasan .....	42
BAB II : GAMBARAN UMUM PAUD INKLUSI AHSANU AMALA LEMPONGSARI SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA	
A. Letak Geografis dan Kondisi Sosial.....	44
B. Sejarah Berdiri dan Perkembangan .....	46
C. Tujuan, Visi dan Misi .....	47

D. Struktur Organisasi .....	49
E. Keadaan Guru dan Karyawan .....	53
F. Keadaan Siswa .....	55
G. Sarana dan Prasarana .....	56
H. Konsep Pendidikan .....	62
BAB III : PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS HASIL	
PENELITIAN	
A. Deskripsi Data dan Persentase Pelaksanaan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI	
a. Pentingnya Permainan Edukatif .....	65
b. Pelaksanaan Metode Permainan Edukatif .....	66
B. Persentase Kreativitas Anak Usia Dini .....	81
C. Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini .....	89
a. Korelasi .....	90
b. Koefisien Determinasi .....	90
c. Uji t .....	91
d. Pembahasan .....	91
BAB IV : PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran-saran .....	94
C. Kata Penutup .....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Keadaan Guru dan Kartawan PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011 .....	53
Tabel 2	: Keadaan Siswa PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011 .....	55
Tebel 3	: Tanggapan Responden Tentang Permainan Drama.....	67
Tebel 4	: Tanggapan Responden Tentang Permainan Dengan gambar seri .....	68
Tebel 5	: Tanggapan Responden Tentang Permainan Tebak-tebak surat.....	69
Tebel 6	: Tanggapan Responden Tentang Permainan Kartu kata.....	71
Tabel 7	: Tanggapan Responden Tentang Permainan Hafalan surat-surat pendek .....	72
Tebel 8	: Tanggapan Responden Tentang Permainan Lacak tugas malaikat .....	73
Tebel 9	: Tanggapan Responden Tentang Permainan Bernyanyi.....	74
Tebel 10	: Tanggapan Responden Tentang Permainan Tadabbur alam .....	76
Tebel 11	: Tanggapan Responden Tentang Permainan Mencari waktu shalat yang sesuai dengan angka jam .....	78
Tebel 12	: Tanggapan Responden Tentang Permainan Bermain peran (manasik haji).....	79
Tebel 13	: Tanggapan Tentang Kreativitas Anak Butir 1 .....	81
Tebel 14	: Tanggapan Tentang Kreativitas Anak Butir 2 .....	82
Tabel 15	: Tanggapan Tentang Kretivitas Anak Butir 3.....	82
Tebel 16	: Tanggapan Tentang Kreativitas Anak Butir 4 .....	83
Tebel 17	: Tanggapan Tentang Kreativitas Anak Butir 5 .....	84
Tebel 18	: Tanggapan Tentang Kreativitas Anak Butir 6 .....	85
Tebel 19	: Tanggapan Tentang Kreativitas Anak Butir 7 .....	86
Tebel 20	: Tanggapan Tentang Kreativitas Anak Butir 8 .....	86
Tebel 21	: Tanggapan Tentang Kreativitas Anak Butir 9 .....	87
Tebel 22	: Tanggapan Tentang Kreativitas Anak Butir 10 .....	88
Tebel 23	: Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Penggunaan Metode Permainan Edukatif Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini .....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar : 1. Struktur Organisasi PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011 .....	49
--	----

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Pedoman Pengumpulan Data
- a. Pedoman Observasi
  - b. Pedoman Wawancara
  - c. Pedoman Dokumentasi
  - d. Pedoman Angket Metode Permainan Edukatif
  - e. Pedoman Angket Kreativitas Anak Usia Dini
  - f. Instrumen Penelitian
- Lampiran II : Data Penelitian dan Pengelolaan Data
- a. Data Penelitian
  - b. Pengelolaan Data
- Lampiran III : Surat Ijin Penelitian
- a. Surat Ijin Penelitian Kepada Pemerintah Provinsi DIY
  - b. Surat Ijin Penelitian Dari Pemerintah DIY
  - c. Surat Keterangan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Kepada PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari
  - d. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari
- Lampiran IV : Lain-Lain
- a. Bukti Seminar Proposal
  - b. Surat Penunjukan Pembimbing
  - c. Kartu Bimbingan Skripsi
  - d. Sertifikat IT
  - e. Sertifikat TOEFL
  - f. Sertifikat TOAFL
  - g. Sertifikat PPL I
  - h. Sertifikat PPL-KKN Integratif
  - i. Daftar Riwayat Hidup

## ABSTRAK

**Ahmad Pito**, Pengaruh Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta, Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012.

Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik. Permainan edukatif disebutkan demikian karena dapat merangsang daya pikir anak. Termasuk diantaranya adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi dalam memecahkan masalah. Selain itu juga, mainan edukatif tidak hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun mengerjakan mainan tersebut. Para ahli psikologi menggunakan sebutan masa kanak-kanak sebagai usia menjelajah, usia bertanya dan usia kreatif. Maka dari itu mainan edukatif sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak, terutama pada usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI dan kreativitas anak usia dini. Serta mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari.

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (field reseach), untuk menjawab permasalahan tersebut penulis menggunakan analisis kuantitatif dengan metode deduktif. Penulis menggunakan rumus pearson product moment untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI dan kreativitas anak usia dini PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pelaksanaan metode permainan edukatif = 58,0 % kemudian nilai rata-rata kreativitas anak usia dini adalah = 50,0 %. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada korelasi positif antara variabel X (pelaksanaan metode permainan edukatif) dan variabel Y (kreativitas anak usia dini) yang mempunyai hubungan cenderung kurang kuat (lemah) yaitu  $r_{xy}$  sebesar = 0,442. Adapun nilai  $\Gamma$  dengan nilai  $N = 20$  pada taraf signifiian 1% ditemukan = 0,561% sedangkan pada taraf 5% = 0,444%. Adapun hasil pengujian statistik dengan menggunakan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan bahwa nilai  $R^2$  square diketahui sebesar 0,196. Artinya variasi kreativitas anak usia dini dapat dijelaskan oleh variasi pada penggunaan permainan edukatif sebesar 19,6%. Sedangkan sisanya sebesar 80,4% dijelaskan oleh faktor-faktor selain penggunaan permainan edukatif. Sementara itu dalam uji  $t$  diketahui bahwa variabel penggunaan permainan edukatif memiliki nilai  $t$  hitung sebesar 2,093 dan signifikansi sebesar 0,051. Oleh karena nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel (= 1,729), maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan permainan edukatif terhadap kreativitas anak usia dini. Sementara itu, nilai signifikansi yang diketahui  $<$  0,05 (nilai kritis pada  $\alpha = 5\%$ ) menegaskan bahwa pengaruh yang diberikan oleh penggunaan permainan edukatif terhadap kreativitas anak usia dini adalah signifikan (nyata).

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan amanah bagi kedua orang tuanya. Kalbunya bersih dan polos, bebas dari segala macam pahatan dan gambaran, selalu siap menerima pahatan apa pun serta selalu cenderung untuk melakukan kebiasaan yang diberikan atau pun ditanamkan kepadanya. Baik buruknya seorang anak orang tua ikut andil dalam membentuknya. Jika ia dibiasakan untuk berbuat baik maka ia akan menjadi baik dan kedua orangtuanya ikut merasakan kebaikan yang telah mereka ajarkan, begitu juga sebaliknya.

Keluarga merupakan miniatur dari masyarakat yang demikian luas. Keluarga adalah tempat mengeluarkan timbangan, serta nilai-nilai luhur dari masyarakat. Di bawah naungan keluarga inilah anak-anak mendapatkan kebaikan. Pengaruh keluarga terhadap anak pada fase awal pertumbuhannya sangat besar. Pada fase ini anak-anak memiliki sifat suka meniru, mudah dibentuk, sangat mudah menerima arahan dan pengajaran, lemah, sedikit keinginan dan tidak banyak berkilah.<sup>1</sup>

Dunia anak adalah dunia bermain, maka biasanya anak-anak akan lebih mengingat peristiwa-peristiwa kecil saat bermain. Karena itu saat-saat bermain sebenarnya merupakan saat yang paling tepat mengajaknya untuk

---

<sup>1</sup>A. Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD, Manajemen Administrasi dan Strategi Pembelajaran Cet. Ke II.*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2010), hal.12.

belajar, walaupun sebenarnya bermain juga merupakan bagian dari belajar itu sendiri.<sup>2</sup> Bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak.<sup>3</sup>

Mayke mengatakan bahwa belajar dan bermain memberi kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ngulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan, mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran terjadi. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan.<sup>4</sup>

Untuk menuju kedewasaan, setiap anak memerlukan kesempatan untuk mengembangkan diri. Untuk menunjang kesempatan tersebut diperlukan fasilitas dan sarana pendidikan dalam berbagai bentuk dan jenis antara lain alat peraga dan alat bermain. Semakin banyak alat permainan edukatif yang dihadirkan untuk anak, semakin tinggi hasrat untuk mencoba alat permainan tersebut. Dengan bermain anak didik diharapkan dapat melakukan berbagai

---

<sup>2</sup>Imam Musbikin, *Ku Didik Anak Dengan Bahagia*, (Yogyakarta: Mutiara Pustaka, 2007), hal. 277-278.

<sup>3</sup>Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006), hal.1.

<sup>4</sup>*Ibid.*, hal. 2-3.

kegiatan yang dapat merangsang dan mendorong kepribadianya baik yang menyangkut aspek *kognitif*, *afektif* maupun *psikomotornya*.

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>5</sup>

Permainan edukatif disebutkan demikian karena dapat merangsang daya pikir anak. Termasuk diantaranya adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi dalam memecahkan masalah. Selain itu juga, mainan edukatif tidak hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun mengerjakan mainan tersebut. Para ahli psikologi menggunakan sebutan masa kanak-kanak sebagai usia menjelajah, usia bertanya dan usia kreatif.<sup>6</sup> Maka dari itu mainan edukatif sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak, terutama pada usia dini.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis bagi anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama maupun konstruktif

---

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

<sup>6</sup>Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 1994), hal. 109.

dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting tumbuhnya kreativitas. Anak akan diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat dievaluasi maka akan merasa aman secara psikologi. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat permainan atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, maka ia akan melakukan pada situasi yang lain. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya.

Banyak orang tua kurang menghargai anak untuk bermain. Mereka melarang anaknya untuk bermain, terutama bila anak bermain dengan teman di luar rumah. Orang tua tidak mengizinkan anaknya bermain. Terkadang orang tua menyediakan berbagai macam fasilitas yang lengkap agar anak bermain di rumah saja. Orang tua selalu takut apabila anak bermain di luar rumah dengan alasan nanti kotor, atau anak akan terpengaruh dengan hal-hal yang negatif, hal ini akan mematikan kreativitas anak.

PAUD Inklusi Ahsanu Amala merupakan tempat pendidikan anak usia dini yang menerapkan metode permainan edukatif sebagai media pembelajaran, yang mana permainan ini mempunyai dampak yang sangat besar terhadap kreativitas anak diantaranya: Plastisin, pensil warna, puzzle/

bongkar pasang, menggambar, menggunting, melipat, menyusun bangunan/balok, menyusun bentuk huruf, angka dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas, maka penulis akan menulis skripsi dengan Judul: "Pengaruh metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala."

## **B. Rumusan Masalah**

Melihat dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, antara lain :

1. Seberapa baik pelaksanaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI PAUD Inklusi Ahsanu Amala ?
2. Seberapa tinggi kreativitas anak usia dini PAUD Inklusi Ahsanu Amala?
3. Adakah pengaruh penggunaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI terhadap kreativitas anak usia dini PAUD Inklusi Ahsanu Amala ?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Berpijak dari rumusan masalah yang telah penulis tentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui seberapa baik pelaksanaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI PAUD Inklusi Ahsanu Amala.

2. Untuk mengetahui seberapa tinggi kreativitas anak usia dini PAUD Inklusi Ahsanu Amala.
3. Mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI terhadap kreativitas anak usia dini PAUD Inklusi Ahsanu Amala.

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoristis
  - a. Sebagai informasi mengenai pentingnya pelaksanaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI terhadap perkembangan kreativitas anak.
  - b. Sebagai bahan masukan bagi PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari mengenai pelaksanaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI terhadap kreativitas anak usia dini.
2. Secara Praktis
  - a. Pihak orang tua diharapkan tidak membatasi waktu dan kegiatan saat anak bermain sehingga ketelitian dan ketekunan dalam hal kreativitas anak akan berkembang.
  - b. Pihak guru diharapkan dapat mendukung berkembangnya ketelitian dan ketekunan dalam kreativitas dengan cara menyediakan alat-alat permainan edukatif di sekolah.

- c. Pihak guru dan orang tua diharapkan dapat mendukung berkembangnya kreativitas anak dengan cara menyediakan alat-alat permainan di sekolah dan di rumah.
- d. Memberi informasi dan panduan bagi calon guru maupun guru TK tentang metode permainan edukatif.

#### **D. Telaah Pustaka**

Untuk penyusunan skripsi ini maka penulis mengadakan pengamatan, mengkaji terhadap beberapa pustaka terdahulu yang relevan dengan topik yang akan diteliti dan yang berhubungan dengan skripsi penulis, antara lain:

Skripsi karya Supriyantini yang berjudul “*Metode Bermain Dalam Meningkatkan Kecakapan Sosial Di Play Group Budi Mulia Dua*” Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.<sup>7</sup> Menjelaskan tentang pelaksanaan metode bermain bagi anak prasekolah, hasil pelaksanaan metode bermain dalam meningkatkan kecakapan sosial dikategori menjadi tiga bagian yaitu bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain kooperatif dan hasilnya sudah berjalan dengan baik dan punya pengaruh yang sangat positif dalam meningkatkan kecakapan sosial.

Skripsi karya Musyrifah Zidni Baroroh yang berjudul “*Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Anak Usia Prasekolah (Studi*

---

<sup>7</sup>Supriyantini, *Metode Bermain Dalam Meningkatkan Kecakapan Sosial di Play Group Budi Mulia Dua*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.

*Kasus Pada Kelas Unggulan TK ABA I Gemolong Sragen)*”. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.<sup>8</sup> Menjelaskan tentang pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajarn PAI di kelas unggulan, guru menggunakan beberapa peran diantaranya adalah bernyanyi, lacak tugas malaikat, tadabbur alam, bermain drama dan sebagainya.

Adapun hasilnya adalah dapat meningkatkan pemahaman tentang totalitas diri pada anak, artinya dengan bermain anak sedang mengembangkan kepribadianya. Dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak, yaitu ketika anak mengerti dan melaksanakan perintah. Dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak, yaitu ketika anak diberi kebebasan bergerak dalam kegiatan bernyanyi, berlari-berlari kecil ketika permainan lacak tugas malaikat.

Skripsi karya Tri Rahmawati yang berjudul “*Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PAI di TK Islam Terpadu Bina Anak Sholeh I Yogyakarta*”. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.<sup>9</sup> Menjelaskan tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PAI dilihat dari proses, hasil, faktor yang pendukung dan yang penghambat, serta usaha-usaha yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Letak perbedaan skripsi yang penulis buat dengan skripsi yang ada di atas adalah terletak pada sisi kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran PAI. Karena

---

<sup>8</sup>Musyrifah Zidni Baroroh, *Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Anak Usia Prasekolah (Studi Kasus Pada Kelas Unggulan TK ABA I Gemolong Sragen)*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.

<sup>9</sup>Tri Rahmawati, *Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PAI di TK Islam Terpadu Bina Anak Sholeh I Yogyakarta*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.

dari sekian skripsi yang ada di atas belum ada satu pun yang menyinggung tentang kreativitas anak.

Buku karangan Andang Ismail,<sup>10</sup> “*Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan*”. Menjelaskan tentang dunia anak adalah dunia bermain, jenis-jenis permainan pada masa kanak-kanak, permainan edukatif, alat permainan edukatif, peralatan bermain edukatif di taman kanak-kanak, peran keluarga dan sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak. Buku karangan Utami Munandar<sup>11</sup> “*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*”. Menjelaskan tentang pengembangan kreativitas, lingkungan yang merangsang perkembangan bakat dan kreativitas, pembelajaran dan teknik kreativitas, dan bagaimana cara mengatasi hambatan dalam pengembangan kreativitas.

## **E. Kerangka Teori**

### **1. Metode Permainan Edukatif**

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

Metode secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum metode dikaitkan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan

---

<sup>10</sup>Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006).

<sup>11</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Cet. ke III*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009).

bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan demikian salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam pembelajaran adalah keterampilan memilih metode. Pemilihan metode terkait langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat diperoleh secara maksimal. Oleh karena itu salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen keberhasilan kegiatan belajar mengajar, sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam komponen-komponen pendidikan.

Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar maka semakin efektif kegiatan pembelajaran. Tentunya ada faktor-faktor lain yang harus diperhatikan juga seperti faktor guru, peserta didik, situasi (lingkungan belajar), media dan yang lainnya.

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidik yang bersifat mendidik. Permainan edukatif juga dapat berupa sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan diri atau alat pendidik yang diajarkan dalam kegiatan

bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembalikan imajinasi pada anak.<sup>12</sup>

Berdasarkan pengalaman sebagai guru, Frobel lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar, dia ia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun permainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Frobel menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain juga berfungsi sebagai sarana *refreshing* untuk memulihkan tenaga seseorang setelah lelah bekerja dan dihindari rasa jenuh.<sup>13</sup>

Sigmaund freud memandang bahwa bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui permainan ataupun fantasi, seseorang dapat memproyeksikan harapan maupun konflik pribadi. Dengan demikian Freud percaya bahwa bermain memegang peranan dalam perkembangan emosi anak. Dengan bermain, seseorang anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif termasuk pengalaman yang tidak menyenangkan sehingga timbul perasaan legah. Dengan

---

<sup>12</sup>Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2006), hal.1.

<sup>13</sup>A. Martuti, *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk Cet. Ke II*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana,2009), hal.2

bermain anak dapat mengeluarkan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam kehidupan nyata.<sup>14</sup>

Menurut Piaget, bermain merupakan sarana untuk mempraktekan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Anak menjalani tahap perkembangan kognitif sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa. Ini adalah proses terperinci mengenai perkembangan intelektual anak.<sup>15</sup> Sedangkan Vygotsky menyakini bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak. Menurutnya anak kecil tidak mampu berfikir abstrak karena bagi mereka anak tidak dapat berfikir tentang kuda tanpa melihat kuda yang sebenarnya, karena *meaning* (makna) dan objek berbaur menjadi satu.<sup>16</sup>

Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas perilaku anak. Hal ini terjadi karena dalam bermain akan dihadapkan dengan banyak pilihan perilaku, bereksplorasi dengan berbagai kemungkinan yang ada tersebut, sekaligus mendapatkan situasi yang terlindung dari akibat-akibat yang diderita karena dilakukan dalam suasana bermain.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, hal 8.

<sup>15</sup> *Ibid.*, hal.9.

<sup>16</sup> *Ibid.*, hal.10.

<sup>17</sup> *Ibid.*, hal.11.

## **b. Alat Permainan Edukatif**

Alat permainan adalah segala sesuatu yang bisa merangsang kreativitas yang membuat anak senang. Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya.<sup>18</sup> Sedangkan alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional sekalipun. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.<sup>19</sup>

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya, dan lain-lain. Selagi bermain dengan alat permainan anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk ia ingat, alat permainan memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk

---

<sup>18</sup>Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, hal.1.

<sup>19</sup>Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hal.155-156.

mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan terutama dibidang ketekunan dan ketelitian.

**c. Ciri Permainan Edukatif**

Dalam memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kegiatan kreatif anak, pendidik dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik yaitu<sup>20</sup> :

- 1) Desain mudah dan sederhana
- 2) Multifungsi (serba guna)
- 3) Menarik
- 4) Berukuran besar
- 5) Awet
- 6) Sesuai kebutuhan
- 7) Tidak membahayakan
- 8) Mendorong anak untuk bermain bersama

Menurut Openheim, dalam Meyke S.T, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih alat permainan<sup>21</sup> :

- 1) Jumlah dan jenis permainan harus disesuaikan dengan rentang perhatian anak.
- 2) Setiap alat permainan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda.

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, hal.162-166.

<sup>21</sup>A. Martuti, *Mengelolah PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009) hal. 67-70.

- 3) Alat permainan yang memiliki banyak kegunaan dan variasi cara bermain akan lebih membangkitkan minat bermain anak dibanding alat bermain yang hanya menggunakan satu cara.
- 4) Alat permainan memiliki daya tahan yang tidak sama.
- 5) Alat permainan yang dirancang dengan bagus lebih menarik minat anak dibanding dengan tidak dirancang sama sekali.
- 6) Tidak semua alat permainan menyenangkan bagi anak.

## 2. Pendidikan Agama Islam

Menurut Zakiyah Daradjat, pendidikan agama islam adalah usaha sadar berupa bimbingan dan usaha terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (Way of life).<sup>22</sup> Dalam kurikulum pendidikan agama islam tahun 2002 yang dikutip oleh Abdul Madjid dan Dian Andayani, Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan anak didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani ajaran islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut ajaran lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa.<sup>23</sup>

Tujuan dari pendidikan agama islam adalah untuk membentuk dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan

---

<sup>22</sup>Zakiyah Daradjat, dkk. *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal.86.

<sup>23</sup>Abdul Madjid & Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hal.130.

pengetahuan, penghayatan, serta pengamalan anak didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara serta untuk dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.<sup>24</sup>

Menurut al-Abrasy yang dikutip oleh Ahmad Tafsir, yang dikehendaki dari tujuan akhir pendidikan agama islam adalah manusia yang memiliki akhlak mulia (akhlakul karimah).<sup>25</sup> Serta melahirkan anak didik yang dapat menunaikan tugas dalam hidup dan kehidupan sebagai khalifah dimuka bumi yang sekaligus sebagai insani yang mengabdikan kepada Allah SWT, dalam mewujudkan kehidupan yang *Rahmatan lil alamin*.

### 3. Kreativitas

#### a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat

---

<sup>24</sup>*Ibid.*, hal 135.

<sup>25</sup>Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 46.

ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Para ahli mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan membuat sesuatu kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan tersebut tidak harus baru sama sekali, akan tetapi merupakan gabungan/kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.<sup>26</sup>

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.<sup>27</sup> Selanjutnya Munandar mengungkapkan beberapa pengertian kreativitas. Menurutnya kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergent) adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanan awal pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang

---

<sup>26</sup>Anik Pamilu, *Mendidik Anak Sejak Dalam Kandungan: Panduan Lengkap Cara Mendidik Anak Untuk Orang Tua, Cet. ke II*, (Yogyakarta: Citra Media, 2007), hal.50.

<sup>27</sup>Mansur M.A, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, Cet. III*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 60.

mencerminkan kelancaran, keluwasan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.<sup>28</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

#### **b. Pengertian Anak Kreatif**

Anak Kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif.<sup>29</sup> Individu kreatif dengan sendirinya memiliki motivasi dalam dirinya atau motivasi intrinsik yang kuat untuk menghasilkan ide atau karya dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Motivasi dalam diri atau intrinsik tercipta dengan sendirinya yang mendorong timbulnya kreativitas dan itu akan berlangsung dalam kondisi-kondisi mental tertentu.

---

<sup>28</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta,1999), hal. 47.

<sup>29</sup>Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005) , hal.10.

### c. Karakteristik Anak Kreatif

Paul Torrance dari Universitas Georgia dalam Suratno,<sup>30</sup> menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak adalah sebagai berikut : 1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif, 2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif, 3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, 4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, 5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya.

#### 1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif

Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak lebih lama diingat.

#### 2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif

Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen,

---

<sup>30</sup>*ibid.*, hal.11.

memanipulasi dan memainkan alat permainannya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti halnya anak yang kurang kreatif. Melalui kegiatan menggambar, melukis mewarnai meronce guru dapat mengidentifikasi anak yang kreatif maupun tidak kreatif yakni dilihat dari kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang original.

- 3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan

Anak kreatif adalah anak yang pikirannya berdaya dengan demikian anak kreatif sering merasa lebih dari pada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya karena itu anak kreatif pada umumnya mampu mengorganisasikan teman-temannya secara menakjubkan. Jika anak mampu mengorganisasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang luar biasa.

Melalui kegiatan menggambar, menggunting, menyusun bangunan, meronce melukis dan mewarnai anak belajar mengaitkan ide dan gagasan sebagai bekal untuk melatih kepercayaan diri anak karena jika anak berhasil mengaitkan ide atau gagasan maka lahirlah karya-karya yang original

sehingga kepercayaan diri anak akan muncul dan secara tidak langsung anak termotivasi untuk memperlihatkan hasil karyanya didepan teman-temannya.

- 4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda

Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru.

- 5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya

Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman yang berkesan akan diperoleh secara langsung melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri baik melalui kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa yang mengekspresikan kelucuan, suasana atau atmosfer persoalan yang bebas dan dapat diterima oleh anak.

Torrance dalam Supriadi mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa yaitu :

- 1) Menghormati pertanyaan yang tidak biasa
- 2) Menghormati gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa
- 3) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri
- 4) Memberi penghargaan kepada siswa dan
- 5) Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penelaian

Hurlock pun mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu :

- 1) Waktu
- 2) Kesempatan menyendiri
- 3) Dorongan
- 4) Sarana
- 5) Lingkungan yang merangsang
- 6) Hubungan anak-orangtua yang tidak posesif
- 7) Cara mendidik anak
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Menurut Utami Munandar, biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki percaya diri. Mereka lebih berani

mengambil resiko (tetapi dengan penuh perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya.<sup>31</sup> Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dalam mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disukai orang lain. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Siswa berbakat kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.

#### **d. Permainan Kreatif**

Setiap orang pasti menginginkan anaknya tumbuh dengan ceria. Didorong dengan keinginannya memiliki anak yang cerdas, sudah semestinya orang tua memberikan permainan kepada anaknya. Sayangnya, banyak orang tua kurang memahami bahwa kecerdasan yang diharapkan dari anak tidak akan tercapai hanya dengan memberikan permainan saja. Dalam memberikan mainan kepada anak, seharusnya orang tua menyesuaikan dengan perkembangan anak. Orang tua perlu memahami jenis permainan

---

<sup>31</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, Cet.III, 2009), hal. 36.

yang perlu diberikan pada usia tertentu yang dapat merangsang pertumbuhan anak diantaranya adalah. *Pertama*, mainan yang memberikan banyak kemungkinan kepada anak untuk dimainkan (dimanipulasi), atau yang memberikan banyak kemungkinan kepada anak untuk berbuat banyak dengan alat permainan. Mainan inilah yang paling disenangi anak dan dapat merangsang kreativitas anak. *Kedua*, permainan yang tidak membahayakan keselamatan anak dan tidak mudah rusak.<sup>32</sup>

**e. Pengembangan Kreativitas**

Bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus menyadari keragaman bakat dan kreativitas anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak. Pengembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan pendekatan 4P (pribadi, press, proses, dan produk)<sup>33</sup> :

1) Pribadi

Kreativitas merupakan keunikan individu (berbeda dengan individu lain) dalam berinteraksi dengan lingkungan.

---

<sup>32</sup>Anik Pamulu, *Mendidik Anak Sejak Dalam Kandungan, Panduan Lengkap Cara Mendidik Anak Untuk Orang Tua, Cet. II* (Yogyakarta: Citra Media, 2007) hal.119.

<sup>33</sup>Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005) hal.39.

Masing-masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta kreativitas yang berbeda, oleh sebab itu orang tua dan guru dapat menghargai keunikan pribadi masing-masing. Orang tua, guru, dan orang-orang yang dekat dengan anak hendaknya jangan memaksa anak untuk melakukan hal yang sama. Demikian juga hendaknya jangan memaksa anak untuk menghasilkan produk yang sama, atau bahkan memaksakan agar anak mempunyai minat yang sama. Agar bakat dan kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang orang tua, guru, dan orang-orang terdekat dengan anak membantu anak untuk menemukan bakat dan kreativitasnya.

2) Press atau Pendorong

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemauan dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, antara lain :

a) Kemauan dari dalam atau motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik yang tumbuh karena adanya kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya paksaan. Motivasi intrinsik menjadi pendorong utama bagi pengembangan kreativitas anak.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan inisiatif atas keberhasilan anak.

3) Proses

Kreativitas tidak dapat diwujudkan secara instan. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Yang penting dalam memunculkan kegiatan kreatif adalah pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan atau melakukan berbagai kegiatan mengekspresikan dirinya secara kreatif.

4) Produk

Produk kreatif dihasilkan oleh kondisi pribadi dan kondisi lingkungan yang mendukung atau kondusif. Mengingat kondisi pribadi dan kondisi lingkungan erat kaitannya dengan proses kreatif, maka lingkungan memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan sehingga mampu menggugah minat anak untuk meningkatkan kreativitas anak.

Kreativitas anak perlu dipupuk dalam diri anak agar anak dapat mewujudkan diri, dan perwujudan diri ini merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan

manusia. Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pikiran yang sampai saat ini kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan secara formal.<sup>34</sup> Terutama di sekolah biasa ditekankan pengetahuan, ingatan, penalaran atau pengetahuan tentang berpikir logis, yakni kemampuan menemukan suatu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia.

Alasan mengapa kreativitas begitu bermakna dalam hidup dan perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak didik yaitu.<sup>35</sup> *Pertama*, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. *Kedua*, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan, pengetahuan, ingatan dan penalaran (berpikir logis). *Ketiga*, bersibuk diri

---

<sup>34</sup>*Ibid.*, hal. 116.

<sup>35</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, Cet.III, 2009), hal. 31.

secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. *Keempat*, Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidup.

#### **4. Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional.<sup>36</sup> Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi, motorik halus dan kasar), integrasi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional dan kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan keunikan dalam pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi dalam tiga tahapan yaitu :

- a) Masa bayi lahir sampai 12 bulan.
- b) Masa *toddler* (balita) usia 1-3 tahun.
- c) Masa prasekolahan 3-6 tahun.
- d) Masa kelas awal SD 6-8 tahun.

---

<sup>36</sup>Depdiknas, *Kurikulum Hasil Belajar Pendidik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2002 ), hal. 3-4.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada perletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komonikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.<sup>37</sup>

**b. Perkembangan Anak Usia Dini**

Periode ini merupakan kelanjutan dari masa bayi (lahir sampai usia 4 tahun) yang ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik, motorik dan kognitif (perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku) dan psikososial serta diikuti oleh perubahan-perubahan yang lain. Perkembangan anak usia dini dapat dipaparkan sebagai berikut :

---

<sup>37</sup>Maemunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), Cet II*, (Yogyakarta: Diva Press, 2010), hal.16.

### 1) Perkembangan Fisik dan Motorik

Pertumbuhan fisik pada masa ini (kurang lebih usia 4 tahun) lambat dan relatif seimbang. Peningkatan berat badan anak lebih banyak daripada panjang badannya. Peningkatan berat badan anak terjadi terutama karena bertambahnya ukuran system rangka, otot dan ukuran beberapa organ tubuh lainnya. Perkembangan motorik pada usia ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Pada masa ini anak bersifat spontan dan selalu aktif. Mereka mulai menyukai alat-alat tulis dan mereka sudah mampu membuat desain maupun tulisan dalam gambarnya. Mereka juga sudah mampu menggunakan alat manipulasi dan konstruktif.

Perkembangan motorik kasar diperlukan untuk ketrampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh. Pada usia 4 tahun anak lancar berlari, mampu berjalan diatas titian, mampu melompat 1-3 langkah dengan kaki pilihanya yang anak menaruhnya, mampu melompat dengan dua kaki ditempat, mampu melompat tinggi, menyukai, mencoba lempar-tangkap bola, mencari dukungan pegang tangan ketika naik/ turun tangga. Pada usia 5 tahun anak mampu melompat dengan satu kaki sebanyak 4-6 kali, lari, mengguling badan, lari sebagai kuda (gallop), lari berjingkat

(skpping), menangkap bola dengan tangan tidak dengan lengan, mampu mengendarai sepeda dan berbalik arah dan berbalik U secara efisien, mampu menggunting dengan baik, mampu menggunting garis dikertas, mampu mencontoh segitiga, lingkaran V, T, H mulai menggambar bentuk bagian badan, mampu membuat garis vertikal, miring kanan/ kiri garis lengkung kanan/ kiri.

## 2) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur pada periode ini. Daya pikir anak yang masih bersifat imajinatif dan egosentris pada masa sebelumnya maka pada periode ini daya pikir anak sudah berkembang ke arah yang lebih konkrit, rasional dan objektif. Daya ingat anak menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada pada stadium belajar.

Perkembangan kognisi anak usia 4 tahun yaitu mampu menghitung sampai 3, mulai mengenal huruf, mampu memasang gambar yang sama, mampu mengingat kejadian yang baru terjadi. Pada usia 5 tahun anak mampu menghitung hafalan tanpa mengerti samapai 30, mampu mengurutkan dari

paling ringan ke paling berat, mampu membedakan garis vertikal dan horizontal.

### 3) Perkembangan Bahasa

Hal yang penting dalam perkembangan bahasa adalah persepsi, pengertian, adaptasi, imitasi dan ekspresi. Anak harus belajar mengerti semua proses ini, berusaha meniru dan kemudian baru mencoba mengekspresikan keinginan dan perasaannya. Perkembangan bahasa pada anak meliputi perkembangan fonologis, perkembangan kosakata, perkembangan makna kata, perkembangan penyusunan kalimat dan perkembangan pragmatik.

Perkembangan bahasa pada usia 4-5 tahun yaitu dapat memberi salam, menggunakan kata tanya, kapan, mengapa, dapat menyebut namanya sendiri dan mengekspresikan diri 4-6 kata.

### 4) Perkembangan Sosial

Anak-anak mulai mendekati diri pada orang lain disamping anggota keluarganya. Meluasnya lingkungan sosial anak menyebabkan mereka berhadapan dengan pengaruh-pengaruh dari luar. Anak juga akan menemukan guru sebagai sosok yang berpengaruh.

Perkembangan sosial anak usia 4 tahun yaitu mulai bicara dengan teman saat bermain bersama, mulai

menunjukkan rasa sayang pada anak lain dan orang dewasa. Pada usia 5 tahun anak mulai berminat dan mau bekerja kelompok, mulai memahami arti berbagi dan bergiliran.

#### 5) Perkembangan Moral

Perkembangan moral berlangsung secara berangsur-angsur, tahap demi tahap. Terdapat tiga tahap utama dalam pertumbuhan ini, tahap amoral (tidak mempunyai rasa benar atau salah), tahap konvensional (anak menerima nilai dan moral dari orang tua dan masyarakat), tahap otonomi (anak membuat pilihan sendiri secara bebas).<sup>38</sup>

## F. Hipotesis

Hipotesis menurut maknanya adalah dalam suatu penelitian yaitu merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.<sup>39</sup> Maka hipotesis yang dapat penulis ungkapkan sehubungan dengan penelitian ini adalah :

Ha : Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI dengan kreativitas anak usia dini PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta.

Ho : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI dengan kreativitas anak usia

---

<sup>38</sup>Musfiroh Tadkiroatun, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hal. 6.

<sup>39</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta. 2008), hal.96.

dini PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan<sup>40</sup> (feld research) yaitu penelitian dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian. Dengan mengambil latar belakang PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif, artinya bahwa data yang dikumpulkan berwujud angka-angka. Penelitian kuantitatif menggunakan metode deduktif, yaitu cara berpikir untuk mengambil kesimpulan berangkat dari hal-hal atau peristiwa yang bersifat umum kemudian ditarik kesimpulan bersifat khusus.

### **2. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan oleh penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif mempunyai konsekuensi bahwa seorang peneliti harus bekerja dengan angka-angka sebagai perwujudan dari segala sesuatu yang diamati, sehingga memungkinkan digunakan teknik statistik. Sedangkan dalam pendekatan kualitatif, peneliti tidak harus bekerja dengan angka-angka sebagai perwujudan dari segala

---

<sup>40</sup> Nana Saodil, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal.60.

sesuatu yang diamati, namun peneliti bekerja dengan informasi-informasi, keterangan-keterangan dan penjelasan data.

### 3. Subyek Penelitian

Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sangat sentral, karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti. Untuk memahami permasalahan yang akan diteliti lebih mendalam dan mendetail maka subjek penelitian sudah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah pengelola atau kepala sekolah, guru PAI, peserta didik, serta orang tua peserta didik pada PAUD Inklusi Ahsanu Amala.

Adapun sasaran penelitian adalah anak didik yang berusia 4-5 tahun, yang berjumlah 20 anak didik. Peneliti mengambil usia 4-5 tahun dengan melihat tingkat perkembangan kegiatan bermain anak. Anak yang berusia 0-3 tahun tingkat kegiatan bermain berbeda dengan dengan anak berusia 4-5 tahun. Usia 4-5 tahun anak mampu bermain paralel, bermain asosiatif, bermain kooperatif, bermain peran dan sebagainya. Sedangkan obyek penelitian adalah metode permainan edukatif terhadap kreativitas anak usia dini. Karena jumlah peserta didik kurang dari 100 maka penelitian ini menggunakan populasi.

Penggunaan metode ini berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto yaitu apabila subyek yang diteliti kurang dari 100, lebih baik diambil

semua sehingga penelitiannya adalah populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.<sup>41</sup> Jumlah peserta didik PAUD Inklusi Ahsanu Amala pada Tahun Ajaran 2010/2011 adalah 70 anak.

#### 4. Metode Pengumpulan Data

Menurut pendapat Suryana teknik pengumpulan data, atau teknik penelitian merupakan cara yang dipakai untuk mengumpulkan data. Sedangkan instrument penelitian merupakan alat penelitian atau alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data tersebut.

Untuk mengumpulkan berbagai data yang diperlukan dalam penelitian ini, digunakan metode-metode sebagai berikut :

##### a. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data melalui tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan.<sup>42</sup> Menurut Suharsimi, wawancara sering disebut dengan Kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hal. 107.

<sup>42</sup>Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research, Jilid. III*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2002), hal. 192.

<sup>43</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, hal. 52.

Mengadakan wawancara secara umum adalah untuk menggali struktur kognitif dan dunia makna dari perilaku subjek yang diteliti. Sedangkan secara khusus adalah bertujuan untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain-lain. Mengkonstruksi kebulatan-kebulatan yang dialami masa lalu dan mengkonstruksi kebulatan-kebulatan sebagai yang diharapkan untuk dialami pada masa yang akan datang.<sup>44</sup>

Adapun dalam penelitian ini menggunakan wawancara bebas terpimpin yaitu wawancara dimana peneliti tidak mutlak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara bebas terpimpin ini digunakan untuk menghimpun data tentang :

- 1) Kepala sekolah, untuk memperoleh data tentang sejarah sekolah dan kebijakan yang ditempuh terhadap peningkatan kualitas dalam pembentukan kreativitas peserta didik.
- 2) Guru Pendidikan Agama Islam, untuk mengetahui data tentang pelaksanaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI terhadap kreativitas peserta didik.

---

<sup>44</sup>Imam Suprayogo & Tobroni, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2003) hal. 172-173.

b. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberikan tersebut, bersedia memberi respons sesuai dengan permintaan pengguna. Orang yang diharapkan memberikan respons ini disebut responden. Menurut cara memberikan respons, angket dibedakan menjadi dua jenis yaitu angket terbuka dan angket tertutup.<sup>45</sup>

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang (v) pada kolom atau tempat yang sesuai. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI terhadap kreativitas anak usia dini. Dalam penggunaannya metode ini. Peneliti menekankan pada orang tua peserta didik.

Adapun untuk menganalisis hasil sebaran angket tersebut, peneliti menghitung perolehan nilai atau skor setiap responden per sub bagian dan kemudian membaginya sesuai jumlah pertanyaan pada sub bagian tersebut. Angket ini terdiri 20 pertanyaan yang digunakan untuk mengungkapkan data tentang metode permainan edukatif dan pengaruhnya terhadap kreativitas anak usia dini.

---

<sup>45</sup>Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal. 102-103.

Dengan 4 pilihan jawaban, untuk menjawab “ Suka Sekali” skornya 4, untuk jawaban “ Suka “ skorya 3, untuk jawaban “ Kurang Suka“ skornya 2, untuk jawaban “ Tidak Suka “ skornya 1. Langkah yang dilakukan dalam penyusunan instrument meliputi penyusunan kerangka variabel yang kemudian diselidiki dalam bentuk hasil, didalamnya tercantum indikator-indikator variabelnya. Adapun kisi-kisi dan hasil instrument ada dalam *lampiran*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.<sup>46</sup> Metode Dokumentasi digunakan dalam penelitian sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan.<sup>47</sup> Dalam Penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk menghimpun data tentang sejarah dan struktur organisasi sekolah, keadaan peserta didik, guru, karyawan, komite sekolah serta nilai, prilaku, budi pekerti peserta didik.

d. Observasi

Observasi ialah metode atau cara-cara yang menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku

---

<sup>46</sup>S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 164.

<sup>47</sup>Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 217.

dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Cara atau metode tersebut dapat juga dikatakan dengan menggunakan teknik dan alat-alat khusus seperti blangko-blangko, checklist atau daftar isian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dari segi pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu<sup>48</sup> :

- 1) Observasi partisipan, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat, tetapi dalam pada itu pengamat memasuki dan mengikuti kegiatan kelompok yang sedang diamati. Observasi partisipan ini dilaksanakan sepenuhnya jika pengamat betul-betul mengikuti kegiatan kelompok, bukan hanya pura-pura. Dengan demikian, ia dapat menghayati dan merasakan seperti apa yang dirasakan orang-orang dalam kelompok yang diamati.
- 2) Observasi nonpartisipan, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat, tetapi dalam pada itu pengamat tidak terlibat (hanya sebagai pengamat independen). Pengamat hanya mengamati, mencatat dan menganalisis apa yang terjadi dalam kelompok tersebut.

Dalam observasi ini peneliti menggunakan observasi nonpartisipan. Data yang dikumpulkan melalui observasi diolah dengan teknik statistik. Oleh karena itu dalam penggunaan metode

---

<sup>48</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hal. 204.

ini, peneliti akan memperoleh data mengenai kondisi anak, kondisi sekolah, fasilitas-fasilitas sekolah dan aspek-aspek lain yang berkaitan dengan kondisi sekolah.

## 5. Metode Analisis Data

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, penulis menggunakan analisis data kuantitatif, yang mana data kuantitatif digunakan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta.

Untuk analisis data deskriptif penulis menggunakan rumus statistik yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Number of Case.<sup>49</sup>

Sedangkan untuk mengetahui analisis data kuantitatif, serta uji hipotesis, penulis menggunakan rumus teknik korelasi pearson product

---

<sup>49</sup>Sutrisno Hadi, *Analisis Regresi*, (Yogyakarta : Andi Offec, 2004) hal. 4

moment serta analisis regresi linier sederhana. Adapun kedua rumusnya adalah seperti di bawah ini :

a. Teknik korelasi pearson product moment

$$r_{xy} = \frac{\sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n\sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

b. Rumus analisis regresi linier sederhana

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana :

Y = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan.

a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan).

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun.

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai-nilai tertentu.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penyusunan skripsi ini diuraikan dalam bentuk bab yang berdiri sendiri namun saling berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya dan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan. Dari masing-masing bab tersebut terbagi menjadi beberapa sub bab yang saling berhubungan. Dengan cara demikian diharapkan akan terbentuk suatu

sistem penulisan yang mana akan terlihat suatu sistem yang runtut. Untuk lebih memudahkan pemahaman tentang masalah yang ada dalam skripsi ini maka penulis membuat sistematikanya sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teoritik, hipotesis, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Gambaran Umum Paud Inklusi Ahsanul Amala Lemponsari, Sariharjo, Ngaglik Sleman. Gambaran umum ini meliputi: Letak geografis dan kondisi sosial, sejarah berdiri dan perkembangan, tujuan, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru dan karyawan, keadaan siswa, sarana dan prasarana dan konsep pendidikan.

Bab III Penyajian Data dan Analisis Hasil Penelitian: Deskripsi data dan persentase metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI, Persentase kreativitas anak usia dini, Pengaruh penggunaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI terhadap kreativitas anak usia dini.

Bab IV Penutup : Kesimpulan, Saran-saran dan Kata penutup.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut :

1. Pelaksanaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta adalah cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan angket yang rata-rata sebesar = 58,0 %.
2. Kreativitas anak usia dini dalam menggambar, melukis, mewarnai, menggunting, meronce dan meyusun bangunan cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan angket yang rata-rata sebesar = 50,0 %
3. Terdapat pengaruh dari penggunaan permainan edukatif terhadap kreativitas anak usia dini. Dimana ada korelasi positif antara variabel X (pelaksanaan metode permainan edukatif) dan variabel Y (kreativitas anak usia dini) yang mempunyai hubungan cenderung kurang kuat (lemah) yaitu  $r_{xy}$  sebesar = 0,442. Adapun nilai  $r$  dengan nilai  $N = 20$  pada taraf signifian 1% ditemukan = 0,561% sedangkan pada taraf 5% = 0,444%.

## **B. Saran-saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis dapat memberikan beberapa saran, sebagai berikut :

1. Manajemen pengelola PAUD Ahsanu Amala Lemponsari perlu senantiasa melakukan pengembangan berbagai macam permainan edukatif yang nantinya dapat digunakan oleh para pengajar dan pengasuh di PAUD. Hal ini dapat dilakukan dengan mengembangkan aspek jenis games, variasi operasionalisasi permainan hingga variasi dalam waktu pelaksanaannya.
2. Pengembangan kreativitas anak juga perlu diimbangi dengan pengembangan aspek lainnya seperti aspek penalaran, sikap (*attitude*) dan kemampuan berkomunikasi.

## **C. Kata Penutup**

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan segala karunia dan nikmat-Nya dengan memberikan kekuatan lahir dan bathin serta ketenangan jiwa kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Metode permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta” ini dengan baik.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah mengupayakan menjadi yang terbaik. Namun, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari

kesempurnaan, tidak lain karena kemampuan yang dimiliki penulis masih sangatlah terbatas. Karena itu, penulis mengharapkan saran, kritikan serta masukan yang membangun dari berbagai pihak.

Kemudian tidak lupa penulis haturkan terima kasih atas bantuan semua pihak baik yang secara langsung maupun tidak langsung dalam penyesunan skripsi ini. Harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan memberikan masukan pada PAUD Inklusii Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta pada umumnya.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis memohon pertolongan dan berserah diri. Semoga Allah memberikan ridhoNya. Amin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Madjid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- A. Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD, Manajemen Administrasi dan Strategi Pembelajaran Cet. Ke II*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2010.
- , *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009.
- Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hal.155-156.
- Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Grasindo, 2006.
- Anik Pamulu, *Mendidik Anak Sejak Dalam Kandungan: Panduan Lengkap Cara Mendidik Anak Untuk Orang Tua, Cet.ke II*, Yogyakarta: Citra Media, 2007.
- Depdiknas, *Kurikulum Hasil Belajar Pendidik Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, 2002.
- Djamarah Bahri, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Bhineka Cipta, 2000.
- Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga, 1994.
- Imam Musbikin, *Ku Didik Anak Dengan Bahagia*, Yogyakarta: Mutiara Pustaka, 2007.
- Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2003.
- Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Maemunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), Cet II*, Yogyakarta: Diva Press, 2010.
- Mansur M.A., *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, Cet. III*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

- Musfiroh Tadkiroatun, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Cet. ke III*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
- Nana Saodil, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004,
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta. 2008.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- , *Manajemen Penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.
- Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research, Jilid. III*, Yogyakarta: Andi Offset, 2002.
- , *Analisis Regresi*, Yogyakarta : Andi Offec, 2004.
- Zakiah Daradjat, dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- .

# LAMPIRAN

## **PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**

Untuk memperoleh data dalam penyusunan skripsi ini, maka penulis menggunakan metode wawancara, angket, dokumentasi, dan observasi. Adapun pengadaan penelitian, penulis membuat pedoman pengumpulan data. Pedoman pengumpulan data yang penulis gunakan adalah

### **A. Pedoman Observasi**

1. Fasilitas kegiatan belajar mengajar
2. Proses belajar mengajar
3. Kondisi Sekolah
4. Kondisi Anak
5. Fasilitas Sekolah

### **B. Pedoman Wawancara**

1. Kepala Sekolah
  - a. Kondisi tenaga pendidik dan siswa PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari
  - b. Kondisi fasilitas dan sarana prasarana yang dimiliki
2. Guru
  - a. Metode pembelajaran yang digunakan
  - b. Materi pelaksanaan metode permainan edukatif siswa terhadap kreativitas dalam menggambar, melukis, mewarnai, menyusun balok/bangunan dan meronce.
  - c. Hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan metode permainan edukatif
  - d. Usaha yang dilakukan oleh guru

### C. Pedoman Dukumentasi

1. Letak geografis dan kondisi sosial
2. Sejarah berdiri dan perkembangan PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari
3. Tujuan, Visi dan Misi
4. Struktur Organisasi
5. Keadaan guru dan siswa

### D. Pedoman Angket

1. Orang Tua PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari yang mempunyai anak berusia 4-5 tahun.

- A. Instrumen yang diperlukan untuk mengungkapkan variabel Metode Permainan Edukatif dalam pembelajaran PAI PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Sumber datanya adalah Orang tua. Bentuk angketnya adalah *Multiple Choice* (pilihan ganda)

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini sesuai dengan hasil pengamatan Bapak/Ibu terhadap putera/puterinya

<u>Jawaban soal</u>	<u>Skor</u>
a. Suka sekali/ senang sekali	4
b. Suka/ senang	3
c. Kurang suka/ kurang senang	2
d. Tidak suka/ tidak senang	1

1. Apakah anak Bapak/ Ibu suka bermain drama?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
2. Apakah anak Bapak/ Ibu suka bermain dengan gambar seri?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
3. Apakah anak Bapak/ Ibu suka bermain tebak-tebakan surat?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
4. Apakah anak Bapak/ Ibu suka bermain kartu kata ?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka

5. Apakah anak Bapak/ Ibu suka hafalan surat-surat pendek ?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
6. Apakah anak Bapak/ Ibu suka bermain lacak tugas malaikat ?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
7. Apakah anak Bapak/ Ibu suka bernyanyi?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
8. Apakah anak Bapak/ Ibu suka tadabbur alam ?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
9. Apakah anak Bapak/ Ibu suka bermain mencari waktu shalat yang sesuai dengan angka jam ?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
10. Apakah anak Bapak/ Ibu bermain peran (manasik haji) ?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka

- B. Instrumen yang diperlukan untuk mengungkapkan variabel Kreativitas Anak Usia Dini PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Sumber datanya adalah orang tua. Bentuk angketnya adalah *Multiple Choice* (pilihan ganda)

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini sesuai dengan hasil pengamatan Bapak/Ibu terhadap putera/puterinya.

<u>Jawaban soal</u>	<u>Skor</u>
a. Suka sekali/ senang sekali	4
b. Suka/ senang	3
c. Kurang suka/ kurang senang	2
d. Tidak suka/ tidak senang	1

1. Apakah anak Bapak/ Ibu suka menggambar bentuk silang, lingkaran dan segitiga?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
2. Apakah anak Bapak/ Ibu suka menggambar orang dengan bagian-bagian: kepala, badan, tangan, kaki dan sebagainya?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
3. Apakah anak Bapak/ Ibu suka menciptakan sesuatu dengan menggunting, mencocok dan merobek bebas?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka

4. Apakah anak Bapak/ Ibu suka menggunting bentuk, sesuai dengan keinginan mereka atau mengikuti gambar yang lain?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
5. Apakah anak Bapak/ Ibu suka menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dengan menggunakan bermacam-macam media?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
6. Apakah anak Bapak/ Ibu suka dan senang menyusun menara dengan kubus atau balok?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
7. Apakah anak Bapak/ Ibu suka meronce?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
8. Apakah anak Bapak/ Ibu suka meronce dengan pola yang dibuat oleh guru atau orang tua?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka
9. Apakah anak Bapak/ Ibu suka mewarnai bentuk gambar sederhana?
  - a. Suka sekali
  - b. Suka
  - c. Kurang suka
  - d. Tidak suka

10. Apakah anak Bapak/ Ibu suka permainan warna dengan menggunakan krayon, cat cair, kapur dan yang lainnya?

- a. Suka sekali
- b. Suka
- c. Kurang suka
- d. Tidak suka

## KISI-KISI ANGKET PENELITIAN

Pengaruh Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas

Anak Usia Dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari

No	Variabel Penelitian	Indikator	No Item Instrumen
1	Games Edukatif	1. Untuk Mengajarkan Akhlak 2. Untuk Mengajarkan al-Qur'an 3. Untuk Melatih Keimanan 4. Untuk Melatih Ibadah	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2	Kreativitas	1. Menggambar 2. Menggunting 3. Menyusun bangunan/balok 4. Meronce/merangkai 5. Mewarnai	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## PAUD INKLUSI AHSANU AMALA

Alamat: Jl Palagan Tentara Pelajar Lemponsari Sariharjo

Ngaglik Sleman Yogyakarta

No	Nama Anak Didik	Tempat, Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1	Rahmima Izmi Akbar	Yogyakarta, 4 Januari 2006	P
2	Tsaqif Ahmad Qaedi Cahyandaru	Klaten, 15 Juni 2005	L
3	Kyla Zahra Davita	Sleman, 30 Maret 2006	P
4	Khalisa Shaumiya Trihastami	Sleman, 26 September 2006	P
5	Badra Nayotama Achmadi	Pontianak, 30 Agustus 2006	L
6	Krairunnisa Nafi'ah Roswindah	Sleman, 8 November 2006	P
7	Farel Hafidh Irdyansyah	Sleman, 26 Januari 2006	L
8	Najwa Khansa Kayyisah	Sleman, 20 Mei 2006	P
9	Andika Mahesa Wibowo	Yogyakarta, 16 Desember 2005	L
10	Salwa Munasyifa	Sleman, 5 Juli 2005	P
11	Nur Rahmat Aji Pangestu	Sleman, 23 Juli 2005	L
12	Farrel Abhivandya Mecca	Sleman, 17 April 2006	L
13	Talitha Hasna Santosa	Yogyakarta, 11 November 2006	P
14	Dimas Eka Dzaki Putra Wahyu	Sleman, 27 Mei 2005	L
15	Talisha Azalia	Yogyakarta, 7 Juni 2006	P
16	Naila Nurshakila	Gorontalo, 4 Juli 2006	P
17	Ophelia Maharani Kumara	Sleman, 20 Desember 2006	P
18	Ali Ahsan Nugroho	Yogyakarta, 19 Desember 2006	L
19	Ferry Setyaki	Yogyakarta, 20 Maret 2005	L
20	Raditya Fatah Windriyanto	Yogyakarta, 24 Maret 2005	L

Sleman 30 Juli 2011

Kepala Sekolah PAUD Inklusi Ahsanu Amala

**Rizqonatul Maghfiroh, AMa.Pd.**

## **PAUD INKLUSI AHSANU AMALA**

Alamat: Jl Palagan Tentara Pelajar Lemponsari Sariharjo  
Ngaglik Sleman Yogyakarta

---

### **SURAT KETERANGAN**

**No. 008/PAUD-AA/XII/2011**

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : Ahmad Pito  
NIM : 07470066  
Fak / Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Kependidikan Islam

Telah mengadakan penelitian pada tanggal 28 April 2011 s/d 28 juli 2011 guna menyusun skripsi dengan judul :

**PENGARUH METODE GAMES EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN PAI TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD INKLUSI AHSANU AMALA LEMPONGSARI SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 30 Juli 2011  
Kepala Sekolah PAUD Inklusi Ahsanu Amala

**Rizqonatul Maghfiroh, AMa.Pd.**

No Res	Item No										Total X <sub>1</sub>
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	35
2	3	3	3	2	4	4	3	4	3	2	31
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31
4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31
5	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	35
6	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	27
7	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	34
8	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36
9	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	35
10	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	31
11	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	34
12	3	2	3	2	4	4	3	4	3	4	32
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
14	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	34
15	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38
16	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	34
17	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	35
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
19	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	33
20	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3	33
Σ	56	60	66	67	70	73	69	69	71	68	669

No Res	Item No										Total Y <sub>1</sub>
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	37
2	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	34
3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38
4	4	3	2	3	4	4	2	3	4	4	33
5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
6	3	2	4	3	2	3	3	2	3	3	28
7	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	36
8	4	2	3	4	3	3	2	3	3	3	30
9	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	37
10	2	2	3	4	4	2	3	4	4	3	31
11	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	35
12	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	33
13	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	33
14	3	2	2	3	3	2	4	4	2	4	29
15	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	35
16	4	4	4	2	3	4	3	3	4	3	34
17	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	39
18	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37
19	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	34
20	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28
Σ	67	64	68	68	68	69	66	67	73	70	680



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

Alamat: Jln. Marsda Adisucipto Telp./Fax. (0274) 513056 E-mail: tarbiyah@uin-suka.ac.id

Nomor : UIN.02/DT.1/TL.00/2017/2011  
Lampiran : 1 Bendel Proposal  
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yogyakarta, 11 April 2011

Kepada Yth.  
Gubernur Provinsi DIY  
Ub. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
di Komplek Kepatihan-Danurejan  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan Skripsi dengan judul: “ Pengaruh Metode *Games Edukatif* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran PAI di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta ” diperlukan penelitian.

Oleh karena itu kami mengharap Bapak/ibu berkenan memberikan izin bagi mahasiswa kami :

Nama : Ahmad Pito  
No. Induk : 07470066  
Semester : VIII (delapan)  
Jurusan : Kependidikan Islam  
Alamat : Malangrejo Rt. 04 Rw. 34 Wedomartani Ngemplak Sleman  
untuk mengadakan penelitian di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Dengan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.  
Adapun waktunya mulai tanggal 01 Mei 2011 s.d 30 Juli 2011.  
Demikian atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

a.n. DEKAN  
Pembantu Dekan I

**Dr. Sukiman, S.Ag., M.Pd.**  
NIP. 19720315 199703 1 009

Tembusan:

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan Kependidikan Islam
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
4. Arsip



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

Alamat: Jln. Marsda Adisucipto Telp./Fax. (0274) 513056 E-mail: tarbiyah@uin-suka.ac.id

Nomor : UIN.02/DT.1/TL.00/2425/2011  
Lampiran : 1 Bendel Proposal  
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yogyakarta, 26 April 2011

Kepada:  
Yth. Ketua Pengelolah PAUD Inklusi Ahsanul Amala  
Di Sleman.

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan Skripsi dengan judul: ” Pengaruh Metode *Games Edukatif* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran PAI di Paud Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta ” diperlukan penelitian.

Oleh karena itu kami mengharap Bapak/Ibu berkenan memberikan izin bagi mahasiswa kami :

Nama : Ahmad Pito  
No. Induk : 07470066  
Semester : VIII (delapan)  
Jurusan : Kependidikan Islam  
Alamat : Malangrejo Rt. 04 Rw. 34 Wedomartani Ngemplak Sleman Yk  
untuk mengadakan penelitian di PAUD Inklusi Ahsanul Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Dengan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.  
Adapun waktunya mulai tanggal 01 Mei 2011 s.d 30 Juli 2011  
Demikian atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

a.n. DEKAN  
Pembantu Dekan I

**Dr. Sukiman, S.Ag., M.Pd.**  
NIP. 19720315 199703 1 009

Tembusan:

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan Kependidikan Islam
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
4. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

## SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814, 512243 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

### SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 070/3423/V/2011

Membaca Surat : Dekan Fak. Tarbiyah dan Keguruan-UIN"SUKA" Yk Nomor : UIN.02/DT.1/TL.00/2017/2011  
Tanggal Surat : 11 April 2011 Perihal : Ijin Penelitian.

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

**DIJINKAN** untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) kepada :

Nama : AHMAD PITO NIP/NIM : 07470066  
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta  
Judul : PENGARUH METODE GAMES EDUKATIF TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DALAM PEMBELAJARAN PAI DI PAUD INKLUSI AHSANUL AMALA LEMPONGSARI SARIHARJO NGAGLIPI SLEMAN YOGYAKARTA

Lokasi : Kab. Sleman  
Waktu : 3 (tiga) Bulan Mulai tanggal : 28 April 2011 s/d 28 Juli 2011

Dengan ketentuan :

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan **softcopy** hasil penelitiannya kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam **compact disk (CD)** dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang dengan mengajukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 28 April 2011

An. Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub. Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman, Cq. Bappeda
3. Dekan Fak. Tarbiyah dan Keguruan-UIN"SUKA" Yk
4. Yang Bersangkutan.



## PAUD INKLUSI AHSANU AMALA

Alamat: Jl Palagan Tentara Pelajar Lemponsari Sariharjo  
Ngaglik Sleman Yogyakarta

---

### SURAT KETERANGAN

No. 008/PAUD-AA/XII/2011

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : Ahmad Pito  
NIM : 07470066  
Fak / Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Kependidikan Islam

Telah mengadakan penelitian pada tanggal 28 April 2011 s/d 28 juli 2011 guna menyusun skripsi dengan judul :

PENGARUH METODE GAMES EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN PAI TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD INKLUSI AHSANU AMALA LEMPONGSARI SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 30 April 2011

Kepala Sekolah PAUD Inklusi Ahsanu Amala



Rizqonatul Maghfiroh, A.Ma.Pd.  
Pendidikan Anak Usia Dini  
Ahsanu Amala



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

Jln. Marsda Adisucipto , Telp. (0274) 513056, Yogyakarta; E-mail : tabiyah@uin-suka.ac.id

**BUKTI SEMINAR PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Ahmad Pito  
Nomor Induk : 07470066  
Jurusan : Kependidikan Islam  
Semester : 2007/VII  
Tahun Akademik : 2010/2011

Telah Mengikuti Seminar Riset Tanggal : 14 Maret 2011

Judul Skripsi :

EFEKTIFITAS METODE GAMES EDUKATIF TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DALAM PEMBELAJARAN PAI DI PAUD INKLUSIF AHSANUL AMALA LEMPUNGSARI SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA

Selanjutnya, kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada dosen pembimbing berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal yang telah diseminarkan.

Yogyakarta, 14 Maret 2011

Ketua Jurusan KI

Dra. Nur Rohmah, M.Ag  
NIP. 19550823 198303 2 002



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

*Jl. Laksda Adisucipto, Tlp. (0274) 513056, Fax 519734, E-mail; ty-suka@telkom.net*

Nomor: UIN/KJ/02/PP.00.9/4953/2011

Yogyakarta, 07 Februari 2011

Lamp. :-

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth :

Dr.Hamruni, M.Si

Dosen Jurusan KI Fak. Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Asslamu 'alaikum Wr.Wb.*

Berdasarkan pengajuan judul dan hasil seleksi terhadap judul proposal skripsi yang diajukan mahasiswa Jurusan Kependidikan Islam (KI). Bapak/Ibu ditetapkan sebagai pembimbing saudara :

Nama : Ahmad Pito

NIM : 07470066

Jurusan : Kependidikan Islam

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS METODE GAMES EDUKATIF  
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI  
DALAM PEMBELAJARAN PAI DI PAUD  
INKLUSI AHSANU AMALA

Demikian surat penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan untuk diketahui dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Ketua Jurusan  
Kependidikan Islam

  
**Dra. Nur Rohmah, M.Ag.**  
NIP. 19550823 198303 2 002

**Tembusan Kepada :**

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Ahmad Pito  
NIM : 07470066  
Pembimbing : Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si  
Judul : Pengaruh Metode *Games* Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Jurusan/Program Studi : Kependidikan Islam/SI

N O	Tanggal	Konsultasi Ke :	Materi Bimbingan	Tanda tangan Pembimbing
1	10 Februari, 2011	I	Bab I	
2	24 Maret, 2011	2	Revisi Bab I	
3	04 April, 2011	3	Konsultasi butir angket	
4	13 Juni, 2011	4	Bab II	
5	02 Agustus, 2011	5	Bab III	
6	07 September, 2011	6	Bab IV	
7	28 November 2011	7	Revisi BAB I, II, III, dan IV	

Yogyakarta, 28 November 2011

Pembimbing,

**Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si.**  
NIP.19590525 198503 1 005



PUSAT KOMPUTER DAN SISTEM INFORMASI  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN KALIJAGA  
Y O G Y A K A R T A**

# SERTIFIKAT

*Diberikan kepada*

Nama : AHMAD PITO

NIM : 07470066

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

*telah berhasil menyelesaikan*

**UJIAN SERTIFIKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

*dengan predikat*

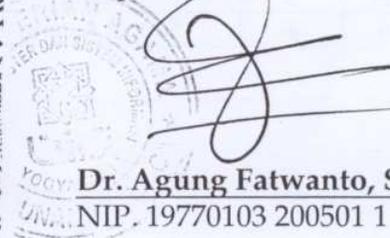
**MEMUASKAN**

Diselenggarakan oleh PKSI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
pada tanggal:

1 Desember 2011



Kepala PKSI



**Dr. Agung Fatwanto, S.Si, M.Kom.**  
NIP. 19770103 200501 1 003



KEMENTERIAN AGAMA  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
PUSAT BAHASA, BUDAYA & AGAMA  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 550820 Yogyakarta 55281

## TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No : UIN.02/L.5/PP.00.9/3032.b/2011

Herewith the undersigned certifies that:

Name : **Ahmad Pito**  
Date of Birth : **November 12, 1984**  
Sex : **Male**

took **TOEC (Test of English Competence)** held on **November 25, 2011** by Center for Language and Culture of Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta and got the following result:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	<b>32</b>
Structure & Written Expression	<b>31</b>
Reading Comprehension	<b>42</b>
<b>Total Score</b>	<b>350</b>



Dr. Hj. Tatik Mariyatut Tasnimah, M.Ag  
NIP. 19620908 199001 2 001



## شهادة

الرقم: UIN.02/L.0/PP.00.9/3032.a/2011

تشهد إدارة مركز اللغات والثقافات بأن :

الاسم: Ahmad Pito

تاريخ الميلاد : ١٢ نوفمبر ١٩٨٤

قد شارك في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٢٤ نوفمبر ٢٠١١، وحصل  
على درجة :

٤.٨	فهم المسموع
٨.١	التراكيب النحوية والتعبيرات الكتابية
٨.٨	فهم المقروء
٢٢	مجموع الدرجات

المديرة

المذكورة تاتيك مرية التسنيمة

رقم التوظيف : ١٩٦٢.٩.٠٨١٩٩.٠١٢.٠٠١





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

# SERTIFIKAT

Nomor: UIN.02/PPL-KKN/PP.00.9/ 1623/2010

Diberikan kepada:

Nama : AHMAD PITO  
Nomor Induk Mahasiswa : 07470066  
Jurusan / Program Studi : KI  
Nama DPL : Drs. H.Suisyanto, M.Ag

yang telah melaksanakan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan I (PPL I) pada tanggal 13 Februari 2010 s/d 6 Mei 2010 dengan nilai:

90 (A-)

Sertifikat ini diberikan sebagai bukti bahwa yang bersangkutan telah lulus PPL I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga sekaligus sebagai syarat untuk mengikuti PPL-KKN Integratif.

Yogyakarta, 18 Mei 2010

An. Dekan,

Pengelola PPL-KKN Integratif



Drs. H.Suisyanto, M.Ag

NIP. 19710315199803 1 004



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

# SERTIFIKAT

Nomor : UIN.02/PPL-KKN/PP.00.9/4169.a/2010

Diberikan kepada

**Nama** : AHMAD PITO

**NIM** : 07470066

**Jurusan/ Program Studi** : KI

yang telah melaksanakan kegiatan PPL-KKN Integratif pada tanggal 14 Juni sampai dengan 8 September 2010 di MTs N Tempel, dan dinyatakan lulus dengan nilai : 92.70 (A-).

Yogyakarta, 13 Oktober 2010

An. Dekan,

Ketua Pengelola PPL-KKN Integratif



*Karwaqi, M.Ag*

NIP. 19710315 199803 1 004

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Ahmad Pito  
TTL : Kabir, 12 November 1984  
NIM : 07470066  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Kependidikan Islam  
Alamat : Jl.SD Inpres Baraler III Baranusa Blangmerang Kec. Pantar Barat  
Kab. Alor Kupang NTT 85882

### Nama Orang Tua

Ayah : Sudirman Pito  
Pekerjaan : Tani  
Ibu : Murniati Kampoh (almh)  
Pekerjaan : -  
Alamat : Jl.SD Inpres Baraler III Baranusa Blangmerang Kec. Pantar Barat  
Kab. Alor Kupang NTT 85882

### Pengalaman Pendidikan:

1. SD Inpres Baraler III Baranusa : Tahun 1992 - 1997
2. MTs N Baranusa : Tahun 1997 - 2000
3. MAN Pakem Sleman Yogyakarta : Tahun 2003 - 2005
4. Masuk UIN SUKA : Tahun 2007