

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM UPAYA
PENANAMAN NILAI-NILAI ISLAM PADA ANAK PRA
SEKOLAH DI TK HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN I SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh :

DINIK HANDAYANI
NIM. 3104026

**FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO**

2009

ABSTRAK

Dinik Handayani (NIM: 3104026). Implementasi Permainan Edukatif dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Islam pada Anak Pra Sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang, Skripsi, Semarang : Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2008.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi Permainan Edukatif dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Islam pada Anak Pra Sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan metode penelitian deskriptif. Metode pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan: 1). Observasi 2). Wawancara 3). Dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang telah diterapkan dengan baik. Dalam prakteknya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah dengan menggunakan permainan edukatif sudah sesuai dengan perkembangan psikologi anak. Akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan bahwa, penerapan permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah harus disesuaikan dengan materi yang akan diberikan, kondisi siswa dan alokasi waktu yang ada, hal ini untuk menghindari munculnya permainan-permainan yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran dan juga untuk efisiensi waktu. Dalam proses pembelajaran guru selalu menggunakan pendekatan-pendekatan yang disesuaikan dengan perkembangan usia anak agar mudah membawa anak ke dunia belajar melalui kegiatan bermain, bercerita, dan bermain peran bersama. Guru juga berusaha menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan bernuansa Islami, seiring dengan keinginan anak dan situasi kelas yang semenarik mungkin disertai dengan berbagai alat permainan yang mampu membangkitkan semangat anak untuk belajar. Dalam interaksi belajar mengajar guru selalu memberikan kebebasan kepada anak untuk beraktifitas agar anak selalu berusaha mengekspresikan dirinya. Sedangkan evaluasi untuk ranah kognitif dilakukan dengan tanya jawab secara langsung kepada anak, dan untuk ranah afektif dan psikomotorik dilakukan dengan pengamatan perilaku sehari-hari anak di lingkungan sekolah, dengan didasarkan pada aspek perkembangan anak.

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan informasi dan masukan bagi para orang tua dan para pendidik anak-anak, Lembaga Pendidikan Anak Usia dini, mahasiswa dan para peneliti serta semua pihak yang membutuhkan, khususnya di lingkungan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang.

PENGESAHAN PENGUJI

Tanggal

Tanda Tangan

Hj. Lift Anis Ma'sumah, M. Ag.

Ketua

Ismail SM., M. Ag.

Sekretaris

DR. Muslih, M. A, Ph. D.

Penguji I

Drs. H. Jasuri, M. Si

Penguji II

PERNYATAAN

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, penulis menyatakan bahwa skripsi ini tidak berisi materi yang telah pernah ditulis oleh orang lain atau diterbitkan. Demikian juga skripsi ini tidak berisi satupun pikiran-pikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 20 Januari 2009

Dinik Handayani

NIM. 3104026

MOTTO

عن أبي هريرة رضى الله عنه قال : قال رسول الله صل الله عليه و سلم : إنما بعثت لأتم صالح الأخلاق (رواه احمد)

Artinya: “Dari Abu Hurairah r. a. Rasulullah SAW. Telah bersabda : Aku diutus untuk menyempurnakan budi pekerti yang luhur”. (HR. Ahmad)*

* Muhammad ‘Abdussalam ‘Abdustani, *Musnad Imam Ahmad Bin Hambal*, Juz. II, (Libanon: Dar Al-Kutub, t.th), hlm,504

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang dengan tulus ikhlas senantiasa mencurahkan kasih sayang dan do'a yang tiada henti untuk penulis.
2. Kakakku tercinta (Kang Donik) terima kasih atas pengorbananmu selama ini, maaf bila belum mampu membalasnya.
3. Untuk sahabatku tercinta (Si Manis Nur dan yang ganteng sendiri Iyung), semoga kalian bahagia selalu, dan terima kasih atas semua bantuan dan motivasi kalian selama ini.
4. Untuk teman-teman PAI Paket A angkatan 2004, sukses selalu untuk kita semua dan semoga persahabatan kita abadi.
5. Untuk teman0teman KKN angkatan 51 posko 19 desa Purwosari kecamatan Sukorejo (Kang Ulin, Kang Kirno, Si Sob, Pak Kiyai Amar, Mami Atik, Azi', Laili, Uun, dan Teh Imas), jangan pernah melupakan pengalaman terindah kita.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayahnya kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini untuk memenuhi tugas dan syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Strata I pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Walisongo Semarang.

Sholawat serta salam semoga terlimpah pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Yang diutus dengan membawa rahmat bagi seluruh umat manusia.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Prof. DR. H. Ibnu Hadjar, M. Ed., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang beserta stafnya.
2. H. Mursid, M. Ag. Dan Ismail SM., M. Ag., selaku pembimbing I dan pembimbing II yang dengan ikhlas membimbing dan mengarahkan penulis dalam pembuatan skripsi.
3. Kepala Bagian Perpustakaan IAIN Walisongo Semarang dan Kepala Bagian Perpustakaan Fakultas Tarbiyah beserta stafnya, yang telah berkenan meminjamkan buku-buku yang penulis perlukan untuk pembuatan skripsi ini.
4. Kepala TK Hj Isriati Baiturrahman I Semarang beserta guru-guru dan stafnya yang telah mengizinkan penulis mengadakan penelitian di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.

5. Sahabat-sahabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dan semua pihak yang membantu penulis dan memberikan dukungan, inspirasi, dan motivasi dalam pembuatan skripsi ini.

Semoga Allah SWT. membalas jasa-jasanya dengan balasan yang setimpal.

Penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis, guru, dan semua pihak yang aktif dalam bidang pendidikan. Semoga ridho Allah SWT. menyertai kita semua. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 20 Januari 2009

Penulis,

Dinik Handayani

NIM. 3104026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
DEKLARASI	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penegasan Istilah.....	5
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
E. Kajian Pustaka	8
F. Metodologi Penelitian	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Anak Pra Sekolah	13
B. Konsep Permainan Edukatif.....	19
1. Esensi Bermain bagi Anak Pra Sekolah	19
2. Permainan Edukatif.....	24
3. Alat Permainan Edukatif (APE).....	29
C. Konsep Nilai-Nilai Islam bagi Anak Pra Sekolah.....	33

BAB III IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM UPAYA PENANAMAN NILAI-NILAI ISLAM PADA ANAK PRA SEKOLAH DI TK HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN I SEMARANG

- A. Gambaran Umum TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang ... 44
- B. Kurikulum dan Sistem Pembelajaran TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang
- C. Nilai-Nilai Islam yang Diajarkan di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang
- 59
- D. Implementasi Permainan Edukatif dalam Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Islam pada Anak Pra Sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang
- 65

BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN.....

- A. Analisis Kurikulum dan Sistem Pembelajaran di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang
- 68
- B. Analisis Nilai-Nilai Islam yang Diajarkan di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang
- C. Analisis Implementasi Permainan Edukatif dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Islam pada Anak Pra Sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.....
- 73

BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	79
	B. Saran-saran	80
	C. Penutup.....	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Struktur Organisasi TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.
- Lampiran 2 : Keadaan Guru dan Karyawan TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.
- Lampiran 3 : Denah Ruang Kelas TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.
- Lampiran 4 : Model Kelas TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.
- Lampiran 5 : Pedoman Observasi.
- Lampiran 6 : Pedoman Wawancara.
- Lampiran 7 : Foto-Foto Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), Kegiatan Sholat Berjamaah dan Peralatan Permainan Edukatif di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.
- Lampiran 8 : Surat Penunjukan Pembimbing.
- Lampiran 9 : Surat Izin Riset.
- Lampiran 10 : Surat Keterangan Penelitian.
- Lampiran 11 : Transkrip Kokurikuler.
- Lampiran 12 : Piagam PASSKA.
- Lampiran 13 : Piagam KKN.
- Lampiran 14 : Daftar Riwayat Hidup.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Menurut teori Bloom, pada intinya pendidikan memiliki tujuan dalam tiga ranah, yaitu : ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (ketrampilan).² Dari ketiga ranah tersebut, maka dapat dipahami bahwa dalam proses pendidikan tidak hanya semata-mata berarti menyampaikan ilmu pengetahuan dari seorang guru kepada peserta didik, melainkan lebih dari hal itu. Dalam pendidikan juga diusahakan pembentukan watak bagi peserta didik agar menjadi lebih baik, serta diberikan bekal berupa ketrampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Karena begitu pentingnya arti pendidikan bagi kehidupan manusia, maka ia harus berlangsung terus menerus dari seseorang itu masih dalam kandungan hingga seseorang meninggal. Salah satu fase yang penting dalam proses pendidikan adalah pada masa anak-anak. Dengan kata lain masa depan suatu bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak.³ Oleh karena itu pendidikan hendaknya diberikan pada anak-anak sejak usia pra

¹Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003) hlm. 6

² Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*. (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2004), hlm. 42

³ Slamet Suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta : Hikayat, 2005), hlm. 2

sekolah, yang dapat dilakukan, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Keluarga merupakan tempat pendidikan pertama bagi anak-anak. Orang tua harus mampu memberikan dukungan kepada anaknya untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anaknya. Jika ditemukan anak-anak terhenti kreativitasnya, maka lebih disebabkan karena ketidakwaspadaan orang tua terhadap perkembangan psikologi anak.⁴

Pendidikan anak-anak selain diberikan di lingkungan keluarga, juga harus diberikan pendidikan formal. Salah satu pendidikan formal untuk anak-anak pra sekolah adalah Taman Kanak-Kanak (TK).⁵

Perlu diketahui, bahwa pada pendidikan Taman Kanak-Kanak TK memiliki karakteristik-karakteristik tujuan yang akan dicapai, yaitu: pengembangan kreatifitas, pengembangan bahasa, pengembangan emosi, pengembangan motorik, dan pengembangan sikap dan nilai dari para peserta didik⁶.

Untuk mencapai tujuan-tujuan di atas pada pendidikan Taman kanak-Kanak (TK) dibutuhkan pemilihan metode yang tepat, sesuai karakteristik dari peserta didik maupun karakteristik tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) tersebut. Sistem pengorganisasian pada pendidikan TK perlu disusun berdasarkan pendekatan yang lebih meningkatkan kreatifitas pada anak, dengan menggunakan sumber belajar yang dapat digunakan untuk merealisasikan kegiatan-kegiatan yang kreatif.

Sesuai dengan usia siswa di Taman Kanak-Kanak (TK), maka metode-metode yang dapat digunakan dalam menyajikan materi pelajaran antara lain:

⁴ Andang Ismail, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, (Yogyakarta : Pilar Media, 2006), hlm. 78

⁵ Soemarti Patmonodewo. *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2000), hlm. 59

⁶ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hlm. 9

Bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, pemberian tugas.

Dari beberapa pilihan metode yang dapat diterapkan di taman Kanak-Kanak (TK) di atas, salah satu metode yang tepat bila diterapkan pada anak TK adalah metode bermain. Bermain adalah dunia kerja anak usia prasekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia.⁷ Usia anak prasekolah dapat dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktunya diisi dengan kegiatan bermain.⁸ Dari alasan ini, maka metode bermain tidak dapat ditinggalkan pada proses pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK).

Permainan merupakan prasyarat untuk keahlian anak selanjutnya, suatu praktek untuk kemudian hari. Permainan penting sekali untuk perkembangan kecerdasan. Dalam permainan anak-anak dapat bereksperimen tanpa gangguan, sehingga dengan demikian akan mampu membangun kemampuan yang kompleks.⁹

. Dengan bermain akan memberi pengaruh penting dalam penyesuaian pribadi dan sosial anak.¹⁰ Dalam sejarah Islam disebutkan bahwa telah dibedakan antara bermain dengan belajar. Mereka hanya membolehkan anak-anak bermain sesudah selesai belajar. Pandangan itu berbeda dengan pandangan modern yang menyatukan bermain dengan belajar, yaitu belajar dalam bentuk permainan. Al-Ghazali menyatakan bahwa sesungguhnya melarang anak-anak bermain dan memaksanya belajar terus-menerus dapat mematikan hatinya dan menghilangkan kecerdasannya serta menyukarkan hidupnya.¹¹

⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2005), hlm. xvi

⁸ Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 172

⁹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm. 151

¹⁰ Elizabet B Hurlock. *Perkembangan Anak*. (Jakarta : Erlangga, 1978), hlm. 32

¹¹ Ahmad Tafsir. *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 172-173

Pendidikan agama harus diberikan kepada anak-anak sedini mungkin, karena agama adalah bekal bagi mereka di kemudian hari dalam menghadapi masalah-masalah hidup mereka kelak. Secara umum dasar-dasar ajaran Islam meliputi aqidah, ibadah, dan akhlak. Dasar-dasar ini terpadu, tidak dapat terpisahkan antara yang satu dengan yang lain, pemilahannya hanya terjadi dalam tataran keilmuan.¹² Begitu pula dalam kehidupan agama pun anak membutuhkan pendidikan yang memberi kesan indah, gembira, senang dalam jiwa mereka. Kesan yang indah dan menggembirakan dalam pendidikan agama demikian itu akan membawa perasaan cinta pula kepada agama pada masa dewasa.

Dunia anak adalah dunia yang identik dengan permainan. Sehingga ketika menyadari hal tersebut, tentunya diharapkan dapat menjadikan permainan tidak hanya sekedar menjadi alat yang bersifat menghibur, melainkan dapat pula dijadikan sebagai alat mendidik (edukatif) yang paling tepat bagi anak-anak. Dengan menyesuaikan usia perkembangan anak, dapat dimasukkan nilai-nilai yang positif (nilai-nilai Islam dalam permainan).

Dari hal tersebut, anak-anak hendaknya diperkenalkan dengan berbagai jenis permainan, namun harus memperhatikan nilai-nilai yang terkandung dari alat permainan tersebut. Karena tidak semua bentuk permainan memberi nilai positif bagi anak-anak. Orang tua dan guru tidak asal memilih, tetapi harus memperhatikan unsur edukatif yang terdapat dalam permainan tersebut.¹³

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian apakah dalam belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak (TK) dengan menggunakan permainan edukatif dapat menanamkan nilai-nilai Islam bagi anak pra sekolah. Taman Kanak-Kanak (TK) Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang merupakan salah satu lembaga pendidikan anak pra sekolah yang dalam proses pembelajarannya juga memanfaatkan metode bermain sambil belajar dengan

¹² Amin Sukur, *Pengantar Studi Islam*, (Semarang: Bima Sejati, 2003), hlm.30

¹³ Andang Ismail. *Op. Cit.*, hlm. 10-11

memanfaatkan permainan edukatif dalam setiap area belajarnya. Dengan dasar tersebut peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian yang dirumuskan dalam judul **“Implementasi Permainan Edukatif dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Islam pada Anak Pra Sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang”**.

B. PENEKASAN ISTILAH

Untuk menghindari kesalahpahaman dan kekeliruan pengertian dari maksud penelitian ini, serta untuk memperjelas maksud dari penelitian ini, maka perlu kiranya penulis untuk menjelaskan kata-kata yang terdapat dalam judul : **“Implementasi Permainan Edukatif dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Islam pada Anak Pra Sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang”**, yaitu :

1. Implementasi

Implementasi memiliki arti “pelaksanaan”, “penerapan”.¹⁴ Sedangkan yang dimaksud dengan implementasi dalam penelitian ini adalah menerapkan suatu teori ke dalam realita, sehingga menghasilkan manfaat dari teori tersebut serta dapat mengembangkan secara lebih sempurna. Dengan kata lain aplikasi di sini maksudnya adalah mengaplikasikan atau menerapkan yang dari berasal dari teori kemudian diterapkan di lapangan. Sehingga dari permasalahan yang ada akan menghasilkan kesimpulan yang realistik.

2. Permainan Edukatif

Menurut Andang Ismail, permainan edukatif adalah sesuatu kegiatan yang sangat menyenangkan yang dapat berupa cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.¹⁵ Dalam penelitian ini permainan edukatif dapat diartikan

¹⁴Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 427

¹⁵ Andang Ismail, *Op. Cit.*, hlm. 119

sebagai sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik.

3. Penanaman

Berasal dari kata “tanam” yang mengandung arti memberikan dasar, benih, atau bibit, dalam hal ini agama. Sehingga mengandung arti menaburkan faham ajaran dan sebagainya.¹⁶ Sedangkan “penanaman” sendiri berarti proses, cara melakukan sesuatu perbuatan, menanamkan sesuatu ke dalam diri manusia yang disebut pendidikan.¹⁷ Dan yang dimaksud sebagai dasar di sini adalah nilai-nilai ajaran Islam.

4. Nilai-Nilai Islam

Nilai dapat diartikan dalam 2 hal, yaitu :

- a. Nilai dalam arti ekonomis, yaitu yang berhubungan dengan kualitas suatu barang berwujud; dan
- b. Nilai menunjuk suatu kriteria atau standar untuk menilai atau mengevaluasi sesuatu.

Dari pengertian ini terdapat berbagai jenis nilai, yaitu: nilai individu, nilai sosial, nilai budaya, dan nilai agama.¹⁸

Sedangkan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pada pengertian yang memuat nilai agama, yang lebih khusus lagi adalah nilai-nilai agama Islam, yang mencakup nilai akidah, nilai ibadah, dan nilai akhlak.

5. Anak Pra Sekolah

Menurut Soemiarti Padmonodewo, yang dimaksud dengan anak prasekolah adalah anak yang mengikuti program pendidikan prasekolah atau *Kindergarten*. Yang di Indonesia sendiri pada umumnya mereka mengikuti

¹⁶W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1982), hlm.1008

¹⁷ Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Umum Bahasa Indonesia Kontempore.*, (Jakarta : Modern English Press, 1991), hlm. 1035

¹⁸ Chabib Thoha, dkk, *Reformulasi Filsafat Pendidikan Islam*, (Semarang: Pustaka Pelajar, 1996), hlm. 22-23

program tempat penitipan anak (TPA) usia 3 bulan-5 tahun dan kelompok bermain (Play Group) usia 3 tahun, sedangkan program TK 4-6 tahun.¹⁹

C. RUMUSAN MASALAH

Agar penelitian lebih jelas dan terarah, maka perlu adanya pembatasan permasalahan dari judul awal. Adapun permasalahan yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana konsep permainan edukatif?
2. Apa sajakah materi nilai-nilai Islam untuk Anak Pra Sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang?
3. Bagaimana implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada Anak Pra Sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang?

D. TUJUAN MANFAAT PENELITIAN

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui konsep permainan edukatif.
2. Untuk mengetahui materi nilai-nilai Islam untuk anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.
3. Untuk mengetahui implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan masukan bagi orang tua dan pendidik dalam memberikan pendidikan pada anak harus disesuaikan dengan usia dan perkembangan anak sehingga anak merasa senang selama belajar.
2. Sebagai masukan bagi orang tua dan para pendidik dalam memilih media pendidikan yang tepat guna mendidik anak secara patut dan menyenangkan

¹⁹ Soemiarti Padmonodewo, *Pendidikan anak prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm.19

E. TELAAH PUSTAKA

Pada kenyataannya penelitian tentang pendidikan anak pra sekolah, baik dalam bentuk konsep, metode, maupun proses pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya. Oleh karena itu penulis perlu mengkaji mengenai implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah.

Sebelum penulis melanjutkan pembahasan, maka penulis perlu menelaah buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini untuk dijadikan sebagai perbandingan dan acuan dalam penulisan selanjutnya. Adapun karya-karya tersebut antara lain :

Pertama : Buku “*Bermain, Mainan, dan Permainan*”, karya Mayke S. Tedjasaputra. Dalam buku ini membahas permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan dunia bermain, baik sejarah perkembangan, tahapan perkembangan bermain, manfaat bermain bagi perkembangan anak, juga membahas jenis kegiatan bermain, yang terdiri dari alat-alat permainan dan teman bermain bagi anak, yang dapat diperoleh dari benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.²⁰

Kedua : Buku “*Games Education (Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*” karya Andang Ismail. Dalam buku ini dijelaskan mengenai konsep permainan yang mendidik dengan pendekatan bermain sambil belajar. Selain itu dalam buku ini selain menjelaskan pentingnya bermain bagi anak juga membahas alat permainan yang cocok bagi anak berdasarkan tingkat usia, seperti anak bayi, anak umur 1-2 tahun, 3-4 tahun, dst. Dengan buku ini penulis mengharapkan anak dapat belajar dengan penuh keceriaan dan mengasyikkan melalui permainan-permainan yang edukatif.²¹

²⁰ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2005)

²¹ Andang Ismail, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006)

Ketiga : Penelitian yang dilakukan oleh saudari Puji Umaidah (NIM 3103087) tentang “*Education Games dalam Pembelajaran PAI Pada Anak Prasekolah di TK Islamic Centre Semarang*”. Dalam karya ilmiah ini penulis mengetengahkan telaah mengenai pendekatan yang paling tepat dalam pembelajaran PAI bagi anak prasekolah adalah bermain sambil belajar. Melalui bermain diharapkan anak dapat memperoleh pengetahuan, baik yang bersifat umum maupun keagamaan dan pengalaman tanpa harus dipaksa untuk meningkatkan minat, pengetahuan, dan pengalaman anak untuk mempelajari sesuatu dengan berbagai variasi permainan.²²

Keempat : Skripsi Ati’ Murtiah Tanti (NIM 350315), yang berjudul “*Penanaman Nilai-Nilai Islam pada Anak Usia Dini (Studi di TK RA Nurul Islam Ketro Sragen)*”. Dalam karya ilmiah ini, penulis mengetengahkan materi nilai-nilai Islam untuk anak usia dini yang meliputi nilai aqidah, nilai ibadah, dan nilai akhlak. Ketiga nilai tersebut harus mulai ditanamkan bagi anak sejak dini, karena ketiga nilai tersebut merupakan kerangka dasar dalam agama Islam. Bagi anak-anak, ketiga nilai (aqidah, ibadah, akhlak dan muamalah) merupakan peletakan dasar pembentukan kepribadian manusia secara utuh.²³

F. METODE PENELITIAN

1. Pendekatan dan Fokus Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam proposal ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan dari perilaku yang diamati.

²²Puji Umaidah (NIM 3103087) tentang “*Education Games dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Islamic Centre Semarang*”, Skripsi. (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2007)

²³ Ati’ Murti’ah Tanti (NIM 350315) tentang “*Penanaman Nilai-Nilai Islam pada Anak Usia Dini (Studi di TK RA Nurul Islam Ketro Sragen)*”, Skripsi. (Semarang : Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2005)

Sedangkan yang menjadi fokus penelitian adalah mengkaji tentang implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baturrahman I Semarang.

2. Sumber Data

Yang dimaksud sumber data dalam penelitian ini adalah subyek darimana data diperoleh. Pada penelitian kualitatif sumber utamanya adalah kata-kata dan tindakan-tindakan, selebihnya adalah sumber data tambahan, seperti dokumen.

Dalam penelitian ini, data-data yang dijadikan acuan dalam penelitian diperoleh dari berbagai sumber, di antaranya :

- a. Kepala Taman Kanak-Kanak (TK).
- b. Guru kelas, guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dan Karyawan.
- c. Kepustakaan, arsip, maupun dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang pengumpulan datanya dilakukan oleh peneliti secara langsung di Taman Kanak-Kanak (TK) Hj. Isriati Baturrahman I Semarang. Untuk mendapatkan data-data yang lengkap dalam pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa teknik penelitian, di antaranya yaitu :

- a. Metode Observasi

Yang dimaksud observasi yaitu tindakan atau proses pengambilan informasi melalui media pengamatan. Dalam melakukan observasi ini peneliti menggunakan saran utama indera penglihatan. Melalui pengamatan mata dan kepala sendiri seorang peneliti diharuskan melakukan tindakan pengamatan terhadap tindakan dan perilaku

responden di lapangan dan kemudian mencatat dan merekamnya sebagai material utama untuk dianalisa.²⁴

Metode ini digunakan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data mengenai implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.

b. Metode Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data yang menggunakan pedoman berupa pertanyaan yang diajukan langsung kepada obyek untuk mendapatkan respon secara langsung.²⁵

Dalam penelitian ini metode wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber lewat pembicaraan sekaligus untuk memperoleh informasi tentang gambaran umum TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang. Wawancara dilakukan kepada Kepala Taman Kanak-Kanak (TK), Guru Kelas, Guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dan kepada Karyawan.

c. Metode Dokumentasi

Yang dimaksud dengan metode dokumentasi dalam penelitian ini adalah metode untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda, dan sebagainya.²⁶

Metode ini digunakan untuk memperoleh data para siswa, data staf pengajar, fasilitas pendidikan, dan struktur sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.

²⁴Sukardi, *Penelitian Kualitatif-Naturalistik dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Usaha Keluarga, 2006), hlm. 49

²⁵Noeng Muhajir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Surasih, 1998), hlm. 104

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 206

4. Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan ide yang disarankan oleh data.

Berdasarkan pada tujuan yang akan dicapai, maka dalam menganalisis penelitian ini dimulai dengan menelaah seluruh data yang sudah tersedia dari berbagai sumber, yaitu pengamatan, wawancara, dan dokumentasi, dengan mengadakan reduksi data, yaitu data-data yang diperoleh di lapangan dirangkum dengan memilih hal-hal yang pokok serta disusun lebih sistematis sehingga mudah dikendalikan.

Maka dalam penelitian ini, penulis menggunakan analisis data kualitatif, di mana data dianalisa dengan cara berfikir induktif, yaitu suatu cara penarikan kesimpulan yang dimulai dari pernyataan yang bersifat khusus yang menuju pada pernyataan yang sifatnya umum.²⁷

²⁷ Nana Sujana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah (Skripsi, Tesis, Disertasi)*, (Bandung : Sinar baru, 1991), hlm. 6

BAB II

IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM UPAYA PENANAMAN NILAI-NILAI ISLAM PADA ANAK PRA SEKOLAH

A. Perkembangan Anak Pra Sekolah

Anak usia pra sekolah merupakan fase perkembangan individu sekitar 2-6 tahun, ketika anak mulai memiliki kesadaran tentang dirinya sebagai pria atau wanita, dapat mengatur diri dalam buang air (toilet training) dan mengenai keberapa hal yang dianggap berbahaya (mencelakakan dirinya).¹ Adapun tahapan perkembangan anak meliputi:

1. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik merupakan dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Dengan meningkatnya pertumbuhan tubuh, memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan ketrampilan fisiknya, dan eksplorasi terhadap lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang tuanya. Perkembangan fisik anak ditandai dengan berkembangnya kemampuan atau ketrampilan motorik, baik yang kasar maupun yang lembut. Kemampuan tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Perkembangan motorik masa anak-anak:²

Usia/Tahun	Motorik Kasar	Motorik Halus
2.5 – 3.5	Berjalan dengan baik, berlari lurus ke depan melompat	Meniru sebuah lingkaran, tulisan cakar ayam, dapat makan menggunakan sendok,

¹ Syamsu Yusuf L.N., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Rosda Karya, 2000), cet. I, hlm. 162-163

² Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Rosdakarya, 2005), hlm. 129

		menyusun beberapa kotak
3.5 – 4.5	Berjalan dengan 80 % langkah orang dewasa, berlari 1/3 kecepatan orang dewasa, melempar dan menangkap bola besar tetapi lengan masih kaku	Mengancingkan baju, meniru bentuk sederhana, membuat gambar sederhana
4.5 – 5.5	Menyeimbangkan badan di atas satu kaki, berlari jauh tanpa jatuh, dapat berenang dalam air yang dangkal	Menggunting, menggambar orang, meniru angka dan huruf sederhana, membuat susunan yang kompleks dan kotak-kotak

2. Perkembangan kognitif

Seiring dengan meningkatnya kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan, karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik yang disertai dengan menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti orang lain, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas, dan imajinatif. Imajinasi anak-anak pra sekolah terus bekerja, dan daya serap mentalnya tentang dunia makin meningkat.³ Menurut Piaget, sebagaimana yang dikutip oleh Syamsu Yusuf, bahwa perkembangan kognitif pada usia ini berada pada periode "*pre operasional*", yaitu tahapan di mana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis. Yang dimaksudkan operasi adalah kegiatan-kegiatan yang diselesaikan secara mental bukan fisik. Periode ini ditandai dengan berkembangnya representasional, atau "*symbolic function*", yaitu kemampuan menggunakan sesuatu untuk mengekspresikan (mewakili) sesuatu yang lain dengan

³ *Ibid.*, hlm.130

menggunakan simbol (kata-kata, *gesture*/ bahasa gerak dan benda). Dapat juga dikatakan sebagai "*semiotic function*", kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol (bahasa, gambar, tanda/ isyarat, benda, *gesture*/peristiwa) untuk melambangkan sesuatu. Melalui kemampuan di atas, anak mampu berimajinasi/ berfantasi tentang berbagai hal. Dia dapat menggunakan kata-kata, peristiwa dan benda untuk melambangkan yang lainnya. Adapun kemampuan anak berimajinasi dengan menggunakan peristiwa adalah tampak dalam permainannya bermain peran, seperti sekolah-sekolahan, perang-perangan, dan lain-lain.⁴

3. Perkembangan bahasa

Selama masa awal kanak-kanak, anak-anak memiliki keinginan yang kuat untuk belajar berbicara. Hal ini disebabkan dua hal, yaitu; pertama, belajar berbicara merupakan sarana pokok dalam sosialisasi. Kedua, belajar berbicara merupakan sarana untuk memperoleh kemandirian.⁵

Pada masa ini penguasaan kosa kata anak juga meningkat pesat. Anak mengucapkan kalimat yang sangat panjang dan makin bagus, menunjukkan panjang pengucapan rata-rata anak telah mulai menyatakan pendapatnya dengan kalimat majemuk.⁶ Untuk membantu perkembangan bahasa anak atau kemampuan berkomunikasi, maka orang tua dan guru dan guru TK seyogyanya memfasilitasi, memberi kemudahan/pejuang pada anak dengan sebaik-baiknya. Berbagai peluang itu diantaranya sebab:

- a. Bertutur kata yang baik dengan anak
- b. Mau mendengarkan pembicaraan anak
- c. Menjawab pertanyaan anak (jangan meremehkannya)
- d. Mengajak dialog dalam hal-hal sederhana seperti memelihara kebersihan rumah, sekolah, dan lain-lain.

⁴ Syamsu Yusuf LN, *op. cit.*, hlm. 165

⁵ Elisabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Penerj. Istiwidayanti, dkk.), (Jakarta: Erlangga, 1999), cet. 5, hlm. 112-113

⁶ Desmita, *op. cit.*, hlm. 139

- e. Di TK, anak dibiasakan untuk bertanya, mengekspresikan keinginannya melantunkan lagu dan puisi.⁷

4. Perkembangan emosi

Selama awal masa kanak-kanak emosi sangat kuat. Saat ini merupakan saat ketidakseimbangan, karena anak-anak "keluar dari fokus", dalam arti bahwa ia mudah terbawa ledakan-ledakan emosional sehingga sulit dibimbing dan diarahkan. Hal ini tampak mencolok pada anak-anak usia 2,5 – 3,5 dan 5,5 – 6,5 tahun. Sebagian dari emosi yang kuat pada periode ini dapat disebabkan oleh kelelahan akibat lamanya bermain, tidak mau tidur siang dan makan terlalu sedikit. Emosi yang tinggi kebanyakan disebabkan oleh masalah psikologis dari pada sosiologis. Orang tua hanya memperbolehkan anak-anak melakukan beberapa hal. Padahal anak merasa mampu melakukan lebih. Di samping itu, anak-anak menjadi marah bila tidak dapat melakukan sesuatu yang dianggap dapat dilakukan dengan mudah.⁸ Beberapa jenis emosi yang berkembang pada masa anak, yaitu:

- a. Takut.
- b. Cemas.
- c. Marah.
- d. Cemburu.
- e. Kegembiraan, kesenangan dan kenikmatan.
- f. Kasih sayang.
- g. *Phobi* (perasaan takut terhadap obyek yang tidak patut ditakuti)
- h. Ingin tahu (*curiosity*).⁹

5. Perkembangan sosial

Pada usia pra sekolah (terutama mulai usia 4 tahun), perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena mereka sudah mulai aktif berhubungan

⁷ Syamsu Yusuf L.N., *op.cit.*, hlm. 170

⁸ Elisabeth B. Hurlock, *op. cit.*, hlm. 114 - 115

⁹ Syamsu Yusuf L.N., *op. cit.*, hlm. 167-169

dengan teman sebayanya. Beberapa aspek penting dalam perkembangan psikososial yang terjadi pada masa awal anak-anak, yaitu:

a. Perkembangan permainan

Permainan adalah salah satu bentuk aktifitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak, sebab mereka menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya. Oleh karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebayanya terjadi dalam bentuk permainan. Jadi, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktifitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktifitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktifitas tersebut. Hal ini adalah karena bagi anak-anak, proses melakukan sesuatu lebih menarik dari pada hasil yang akan didapatkannya. Permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak, karena mempunyai tiga fungsi utama:

1). Fungsi Kognitif

Permainan membantu perkembangan kognitif anak. melalui permainan anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari obyek-obyek di sekitarnya dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya.

2). Fungsi Sosial

Permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain.

3). Fungsi Emosi

Permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik

batin. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam.¹⁰

b. Perkembangan hubungan dengan orang tua

Pada masa prasekolah hubungan dengan orang tua / pengasuhnya merupakan dasar bagi perkembangan emosional dan sosial anak. Salah satu aspek penting dalam hubungan orang tua dan anak-anak adalah gaya pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua.

Ada tiga tipe pengasuhan yang dikaitkan dengan aspek-aspek yang berbeda dalam tingkah laku sosial anak, yaitu:

- 1) Pengasuhan otoritas (*authoritative parenting*).
- 2) Pengasuhan otoriter (*authoritarian parenting*).
- 3) Pengasuhan permisif (*permissive parenting*). Pengasuhan ini terbagi menjadi dua, yaitu:
 - a. *Permissive Indulgent*.
 - b. *Permissive indifferent*.¹¹

c. Perkembangan moral

Seiring dengan perkembangan sosial, anak-anak usia pra sekolah juga mengalami perkembangan moral. Adapun yang dimaksud perkembangan moral adalah perkembangan yang berkaitan dengan aturan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam interaksinya dengan orang lain. Anak-anak ketika dilahirkan tidak memiliki moral, tetapi dalam dirinya terdapat potensi moral yang siap untuk dikembangkan. Oleh karena itu, melalui pengalamannya berinteraksi dengan orang lain, anak belajar memahami tentang perilaku mana yang baik dan mana yang buruk.¹²

¹⁰ Desmita, *op . cit.*, hlm. 141-142

¹¹ *Ibid.*, hlm 144-145

¹² *Ibid.*, hlm. 149

B. Konsep Permainan Edukatif

1. Esensi Bermain Bagi Anak Pra Sekolah

Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan arti permainan dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Sehingga harus terdapat batasan-batasan mengenai kegiatan bermain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith, Garvey, Rubin, Fein, dan Vandenberg, dalam buku Mayke S. Tedjasaputra diungkapkan bahwa ada beberapa ciri dari kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut:

- a. Di lakukan berdasarkan motivasi instrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b. Perasaan dari orang yang terlibat dari kegiatan bermain di warnai oleh emosi-emosi yang positif, tingkah laku tersebut menyenangkan atau mengembirakan untuk dilakukan.
- c. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain.
- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir
- e. Bebas memilih.
- f. Mempunyai kualitas pura-pura.¹³

Dengan memahami batasan-batasan bermain, maka akan lebih mudah untuk menentukan definisi dari bermain. Berikut beberapa definisi dari bermain yang di kemukakan para tokoh pendidikan diantaranya:

- a. Menurut Elizabeth B. Hurlock: *“play is any activity engaged in for the enjoyment it gives without consideration of the result”*.¹⁴ (bermain

¹³ Mayke S Tedjasaputra. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. (Jakarta : PT. Grasindo, 2005), hlm.16-17

¹⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Child Development*, (Singapura: Mc Graw- Hill, 1984, t. th), hlm. 290

adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir).

- b. *"Play is an outlet for obstructed and over flowing, it manifests exuberance in laughter rollic and euphoria."*¹⁵ (Bermain adalah setiap jalan keluar untuk menyalurkan dan meluapkan energi. Bermain menunjukkan kegembiraan dengan tertawa, bersuka ria, dan perasaan senang.
- c. Bermain menurut Anggani Sudono adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan, atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak.¹⁶

Dari ketiga definisi di atas masing-masing memiliki kelemahan dan kelebihan sendiri-sendiri, yang terpenting dalam memberi definisi dari bermain, arti tersebut tidak terlepas dari batasan-batasan mengenai bermain, dengan mempertahankan batasan-batasan bermain kita dapat mengatakan bahwa seorang anak menggunakan mainan hewan-hewan dengan cara yang lentur tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, kegiatannya berpura-pura menyenangkan bagi dirinya sendiri, dan melakukan kegiatan hanya untuk bergiat, maka dapat di katakana ia sedang bermain.¹⁷

Menurut Andang Ismail, akan lebih tepat bila mendefinisikan bermain dalam dua pengertian yang harus dibedakan, yaitu:

- a. Bermain sebagai sebuah aktivitas murni mencari kesenangan tanpa mencari "menang-kalah" (*play*).

¹⁵ Arnold Gesell & Fances L., *The Child From Five to Ten*, (New York: Happer & Brother Publishing, t.th), hlm.366

¹⁶ Aggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*, (jakarta: Grasindo, 200) hlm.1

¹⁷ Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2004), hlm. 32

- b. Bermain adalah sebuah aktivitas dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian "menang-kalah (*games*).¹⁸

Dari dua pemahaman bermain di atas, pada dasarnya setiap aktivitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan.

Bermain secara garis besar dapat di bagi ke dalam dua kategori, yaitu bermain aktif dan bermain pasif (hiburan).¹⁹

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktifitas yang mereka lakukan sendiri, terdapat beberapa macam kegiatan bermain aktif, diantaranya:

- a. Bermain bebas dan sopan, ciri dari kegiatan bermain ini dilakukan dimana saja, dengan cara apa saja dan berdasarkan apa yang ingin dilakukan.
- b. Bermain konstruktif, yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu.
- c. Bermain khayal/ peran, yaitu memberikan atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih.
- d. Mengumpulkan benda-benda (*collecting*).
- e. Melakukan penjelajahan (eksplorasi).
- f. Bermain (*games*) dan olah raga (*sport*), adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.
- g. Musik.
- h. Melamun.²⁰

¹⁸Andang Ismail. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta : Pilar Media, 2006, hlm.15

¹⁹ Elizabeth B. Hurlock, *Op. Cit*, hlm. 320

²⁰ Maykes. Tedjasaputra, *Op. Cit*, hlm. 53-62

Sedangkan yang dimaksud bermain pasif adalah anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri. Beberapa kegiatan yang termasuk bermain pasif adalah antara lain:

- a. Membaca.
- b. Melihat komik.
- c. Menonton film.
- d. Mendengarkan radio.
- e. Mendengarkan musik.²¹

Orang tua atau seorang guru TK diharapkan mengenal dua jenis kegiatan bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Dari masing-masing kegiatan bermain tersebut dapat dilakukan bersama kelompok teman, misalnya bermain kasti atau monopoli. Akan tetapi ada juga yang dapat dilakukan sendiri seperti membaca, dan mendengarkan musik.

Terdapat pendapat lain yang menyatakan bahwa bermain pada anak itu dapat digolongkan menjadi beberapa bentuk/pola. Menurut Porten mengamati perkembangan bermain pada anak ia menemukan. Bahwa pola perkembangan bermain menggambarkan pula perkembangan sosial anak. Terdapat lima tingkat perkembangan bermain sebagai berikut.

- a. Bermain sendiri (*soliter play*), misalnya seorang anak menggunakan balok untuk membuat rumah atau menjadikannya mobil-mobilan.
- b. Bermain secara parallel dengan temannya (*parallel play*), contohnya bermain pasir bersama-sama.
- c. Bermain dengan melihat cara temannya bermain (*cooperative play*).
- d. Bermain dengan aturan, contohnya sepak bola, gobak to door, dan bermain peran-peran.²²

²¹ *Ibid*, hlm 63-70

²² Slamet Suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,a (Yogyakarta : Hikayat, 2005), hlm. 121-122

Bentuk permainan untuk anak TK sebaiknya tidak terlalu banyak aturan, karena usia anak TK adalah usia dimana perkembangan moralnya masih dalam taraf premoral atau moral realism awal, masih sulit bagi anak TK untuk memahami aturan yang kompleks. Untuk itu guru perlu menyederhanakan aturan, misalnya untuk bermain sepak bola jangan ada hands-ball, off-site, penalty, dan sebagainya. Cukup bagaimana cara memasukkan bola ke gawang lawan.²³

Bagi anak-anak bermain merupakan kebutuhan yang sangat penting dan berpengaruh terhadap aspek fisik dan psikologis sehingga berpengaruh juga pada tinggi rendahnya prestasi anak-anak, karena itu setiap TK harus menyediakan waktu dan sarana yang memadai untuk bermain dan berkreasi.

Bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.²⁴

2. Permainan Edukatif

a. Pengertian Permainan Edukatif

Permainan Edukatif, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan suatu cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan. Permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menrampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dan pendidik (anak didik) kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.²⁵

²³ *Ibid*, hlm 123

²⁴ *Ibid*, hlm. 119

²⁵ Andang Ismail, *op.cit*, hlm.119-120

Permainan edukatif juga dapat berarti yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Disadari atau tidak, permainan itu memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri siswa secara seutuhnya. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik pula. Ringkasnya permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik.

Adapun ciri-ciri permainan edukatif adalah:

- 1) Di buat untuk merangsang kemampuan dasar pada belita.
- 2) Memiliki banyak fungsi, artinya terdapat beberapa variasi mainan di dalam satu mainan sehingga stimulasi yang di peroleh anak pun beragam.
- 3) Mendorong kemampuan pemecahan masalah. Contohnya mainan bongkar pasang.
- 4) Melatih ketelitian dan ketekunan anak, tak sekedar menikmati, tetapi siswa dituntut ketelitian saat memainkannya.
- 5) Melatih konsep dasar, artinya anak-anak bisa mengenal dan mengembangkan kemampuan dasar seperti bentuk, warna, tekstur, besaran, selain itu permainan edukatif maupun melatih motorik halus.
- 6) Merangsang kreativitas anak. Anak-anak semakin kreatif melalui variasi mainan yang dilakukan.²⁶

Adapun aspek yang dirangsang dari permainan edukatif adalah:

- 1) Ide/ gagasan dan perbendaharaan kata.
- 2) Pengembangan kemampuan berbahasa: komunikasi lisan, kreatifitas, penggunaan kata, dan lain-lain.

²⁶”Motivasi Belajar Melalui Permainan”, <http://permainan-edukatif.wordpress.com/2007/09/21/motivasi-belajar-melalui-mainan/>, hlm.2

- 3) Menggunakan angka: berhitung, menilai, menghubungkan, mengelompokkan, mengurutkan, membuat model dan lain-lain.
- 4) Kemampuan berfikir: koleksi data, klasifikasi, merencanakan ide baru.
- 5) Ketrampilan reaktif: mengembangkan dan menyerahkan ide baru, meningkatkan dan meluaskan konsep dan simbol, mengukur dan membandingkan, memikirkan.
- 6) Ketrampilan visual/ persepsi: koordinasi mata tengah, perbedaan visual, dan lain-lain.²⁷

b. Tujuan Permainan Edukatif

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak. Misalnya, untuk memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan-perasaan tertekan. Sebenarnya masih banyak manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan bermain.

Beberapa manfaat permainan untuk anak-anak adalah:

- 1) Sarana anak untuk bersosialisasi.
- 2) Mampu mengenal kekuatan sendiri.
- 3) Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.
- 4) Berlatih menempa perasaannya.
- 5) Memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan.
- 6) Melatih diri untuk mentaati peraturan.²⁸

Dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan bisa memunculkan gagasan seseorang tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan

²⁷ "Motivasi Belajar Melalui Permainan", <http://www.mail-archive.com/balita-anda@balita-anda.com/msg119625.html>

²⁸ Zulkifli L. *Op.Cit*, hlm 41

anak, seperti: mengembangkan konsep diri, komunikasi, kreatifitas, aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman pengindraan, ketrampilan olah raga, dan menari.

Jika dipandang sebagai sebuah kegiatan bermain, permainan tidaklah memiliki tujuan yang tetap. Sebab, dari permainan lebih ditekankan pada pencapaian kesenangan dan kepuasan batin. Sedangkan bila ditinjau sebagai sebuah kegiatan yang mendidik, permainan harus dapat diarahkan agar mendapatkan perubahan sikap. Dengan bermain diharapkan daya pikir, cipta, bahasa, ketrampilan dan jasmani anak-anak dapat berkembang maksimal.

Jika permainan edukatif dipandang sebagai sebuah metode cara mendidik untuk menyenangkan dapat di rumuskan tujuan dari permainan edukatif, yaitu:

- 1) Untuk mengembangkan konsep diri (*self concept*).
 - 2) Untuk mengembangkan kreativitas.
 - 3) Untuk mengembangkan komunikasi.
 - 4) Untuk mengembangkan aspek fisik motorik.
 - 5) Untuk mengembangkan aspek sosial
 - 6) Untuk mengembangkan aspek emosi / kepribadian.
 - 7) Untuk mengembangkan aspek kognisi.
 - 8) Mengembangkan ketrampilan dan olah raga.
 - 9) Mengasah ketajaman pengindraan.²⁹
- c. Fungsi Permainan Edukatif

Permainan Edukatif dapat berfungsi sebagai berikut:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran sambil bermain.

²⁹ Andang Ismail *Op. Cit*, hlm. 121

- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap mental, serta akhlak yang baik.
 - 3) Menciptakan lingkungan yang bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
 - 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.³⁰
- d. Pentingnya Permainan Edukatif

Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan, anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi, maupun sosial.

Permainan Edukatif itu penting bagi anak-anak, disebabkan:

- 1) Permainan edukatif dapat mengembangkan pemahaman totalitas kediriannya.
- 2) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
- 3) Permainan edukaatif dapat meningkatkan menciptakan hal-hal baru.
- 4) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berfikir.
- 5) Permainan edukatif dapat mempertajam perasaan anak.
- 6) Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak.
- 7) Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak.
- 8) Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak.
- 9) Permainan edukatif dapat melatih motorik-halus dan motorik-kasar anak.
- 10) Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
- 11) Permainan edukatif dapat melatih ketrampilan anak.
- 12) Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak.

³⁰ *Ibid*, hlm. 150

13) Permainan edukatif dapat mengembangkan spiritualitas anak.³¹

Mengingat demikian pentingnya permainan edukatif, selayaknya orang tua di rumah atau guru di sekolah dapat memilih dan menyediakan alat-alat permainan yang dapat mendukung perkembangan totalitas kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak.

Dalam memilih dan menentukan alat-alat permainan yang dianggap dapat mendidik tersebut, orang tua dan guru dituntut bijak dalam membelanjakannya. Sebab tidak semua alat yang harganya mahal dan modern itu bersifat mendidik. Bisa jadi itu hanya akan menanamkan mental instan dan konsumtif pada anak.

3. Alat permainan Edukatif (APE)

Alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.³²

Alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Artinya alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktifitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.

³¹ *Ibid*, hlm. 152-153

³² *Ibid*, hlm. 155

Memilih mainan anak gampang-gampang susah, apa salah memilih bisa berakibat fatal. Bila permainan terlalu rumit anak bisa stres. Ini lambat laun akan berdampak buruk bagi perkembangan emosinya. Sebaliknya permainan yang terlalu mudah pun tak membawa manfaat bagi mereka. Karena ketertarikannya berkurang dan tidak merasa tertantang. Berikut adalah beberapa tips dalam memilih mainan untuk anak.³³

- a. Orang tua perlu mengetahui tahap-tahap perkembangan anak, baik usia, emosi dan fisiknya.
- b. Peduli terhadap mainan yang digunakan, jangan asal membeli yang mahal, melainkan disesuaikan dengan kemampuan anak.
- c. Keamanan alat bermain perlu diperhatikan, baik dari segi bahan (material dan catnya) dan kinerja alat tersebut yang menghindari cedera ketika digunakan.
- d. Pilih permainan yang berwarna kontras dan cerah untuk merangsang indera penglihatan anak.
- e. Pastikan semua mainan dalam jangkauan anak agar terhindar dari cedera ketika anak berusaha mencapainya.
- f. Anak di usia enam bulan ke atas suka mengeluarkan bunyi dan benda berwarna.

Dari definisi alat permainan edukatif (APE) di atas, maka dapat dijabarkan konsep dasar dari Alat permainan Edukatif, yaitu:

- 1) APE merupakan seperangkat instrumen, baik merupakan metode atau cara maupun perkakas yang digunakan dalam rangka mendidik anak dengan menekankan konsep bermain sambil belajar.
- 2) APE adalah serangkaian alat yang digunakan anak, orang tua, maupun guru dalam rangka meningkatkan fungsi intelegensi, emosi, dan spiritual

³³ An. "Memilih Mainan Anak", <http://himpsijaya.org/index.php?p=72>

anak, sehingga muncul kecerdasan yang dengannya seluruh potensi yang dimiliki anak dapat melejit.

- 3) Jika dipandang dari sudut materialnya, APE terdiri dari berbagai jenis yang dapat mengembangkan daya pikir (kognisi), cipta, bahasa, motorik dan ketrampilan anak.
- 4) Bahan yang digunakan sebagai APE tidak mengikat, harus terbuat dari salah satu bahan dasar.
- 5) Anak-anak sangatlah membutuhkan sarana pendidikan dengan beberapa alat bermain yang lengkap, dan tidak harus mahal. Yang terpenting dapat tercapai tujuan dari pendidikan itu sendiri, yaitu mengembangkan daya cipta, berpikir dan kemampuan dalam berbahasa, bersosialisasi serta mengembangkan motorik halus dan motorik kasar.³⁴

Alat permainan edukatif harus memenuhi syarat sebagai berikut:

- 1) Aman, misalnya: catnya tidak boleh mengandung racun, tidak ada bagian tajam, tidak ada bagian yang mudah patah.
- 2) Sesuai dengan usia anak.
- 3) Punya fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek motorik, bahasa, intelektual, spiritual, dan sosial.³⁵

Dalam permainan edukatif anak disuguhkan berbagai bahan mentah yang harus ia upayakan sendiri agar menjadi sesuatu yang berbentuk misalkan balok bangunan, papan pasak dan sebagainya. Berbagai jenis yang lainnya adalah merupakan *team work* yang mengerjakannya secara berkelompok sehingga melatih anak untuk bersosialisasi secara langsung dengan, seperti permainan kelereng.

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

³⁴ *Ibid*, hlm. 172-174

³⁵ http://www.kafemuslimah.com/article_detail.php?id=155

- 1) Kemampuan Fisik-motorik (psikomotorik), yaitu dengan bergerak, seperti berlari, atau melompat, seorang anak akan terlatih motorik kasarnya, sehingga memiliki sistim perototan yang terbentuk secara baik dan sehat. Kemampuan motorik halusnya akan terlatih dengan permainan *puzzle*, membedakan bentuk besar atau kecil, dan sebagainya.
- 2) Kemampuan sosial-emosional (afektif), anak melakukan aktivitas bermain karena ia merasa senang untuk melakukannya. Dengan bermain anak akan mengalami proses sosialisasi dan bergaul dengan teman sebaya.
- 3) Kemampuan kecerdasan (kognisi), dengan bermain anak diperkenalkan dengan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal-balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar dan kecil) dan rasa (manis, asin, pahit, dan sebagainya).

Adapun contoh-contoh dari permainan edukatif adalah:

a. Alat Edukatif Untuk Membangun

Terdiri atas semua alat permainan yang dibuat dengan berbagai macam bahan seperti plastik, kayu, gabungan bermacam-macam bahan yang dapat di gunakan untuk menciptakan bangunan. Alat ini dapat berbentuk balok-balok dengan berbagai macam ukuran, misalnya ukuran kelipatan dua, empat, enam, dan seterusnya. Dapat pula berupa balok dalam ukuran kecil, sedang, maupun besar, bentuk APE untuk membangun di antaranya papan mozaik, sebagai sarana eksplorasi, mencipta berbagai pola, mengenal konsep bilangan, dan lain-lain. Beberapa contoh alat permainannya adalah:

- 1) lotto-lotto berwarna.
- 2) Puzzel yang terdiri dari 3-12 keping.
- 3) Papan-papan pasak.
- 4) Papan-papan hitung.
- 5) Papan paku (dengan pengawasan cermat).

- 6) Biji untuk meronce.
 - 7) Kartu berpasangan, sejenis atau sama.
 - 8) Permainan dengan kartu.
- b. Beberapa alat permainan edukatif ciptaan Montessori
- 1) Alat timbangan.
 - 2) Selinder dengan ukuran serial sepuluh ukuran.
 - 3) Tongkat-tongkat desimeter, meter.
 - 4) Gambar-gambar untuk dicontoh, bahan untuk mengenalkan motorik halus.
 - 5) Bentuk-bentuk segitiga, empat, enam yang dipecah-pecah.
 - 6) Bentuk tiga dimensi, kerucut, kubus, prisma, bola.
 - 7) Bujur telur, limas, dan sebagainya.³⁶

Melihat betapa besar pengaruh permainan kepada anak-anak seperti yang telah disebutkan di atas, maka orang tua atau para pendidik perlu menyediakan wadah bermain yang baik dan sehat bagi anak-anak selain itu orang tua atau pendidik hendaknya juga dapat membimbing dan memimpin jalanya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan fantasi yang dibutuhkan anak-anak bukanya alat-alat permainan yang lengkap, melainkan tempat dan kesempatan untuk bermain itu dan pendampingan dari orang tua dan guru mereka.

Dengan memperhatikan penjelasan di atas APE menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi anak-anak karena memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak, diantaranya adalah:

- 1) Dapat Melatih Konsentrasi Anak
- 2) Mengajar Dengan Lebih Cepat.
- 3) Dapat Mengatasi Masalah Keterbatasan Waktu
- 4) Dapat Mengatasi Keterbatasan Tempat.

³⁶ *Ibid*, hlm 82-87

- 5) Dapat Mengatasi Keterbatasan Bahasa.
- 6) Dapat Membangkitkan Daya Pengertian.
- 7) Dapat Menambah Ingatan Murid.
- 8) Dapat Menambah Kesegaran dalam Mengajar.³⁷

C. Konsep Nilai-Nilai Islam Bagi Anak Pra Sekolah

Menurut Chabib Thoha “nilai” dipahami dalam dua arti, pertama arti ekonomis, yaitu nilai yang berhubungan dengan kualitas atau hanya sesuatu atau barang yang berwujud termasuk nilai yang berwujud angka atau huruf (a, b, c, d). Sedangkan arti nilai yang kedua menunjukkan cerita atau mengevaluasi sesuatu, termasuk di dalamnya nilai individu, nilai sosial, nilai budaya dan nilai agama. Dalam pengertian ini nilai digabungkan dengan Islam, dan Islam disini adalah suatu agama. Jadi nilai-nilai Islam berarti menunjukkan standar keislaman.³⁸

1. Nilai aqidah/ keimanan

Secara etimologi aqidah berarti “*credo*”, yang berarti keyakinan hidup, sedangkan dalam arti khusus berarti iman.³⁹

Keimanan berasal dari kata iman, menurut bahasa berarti “pembenaran hati”, sedangkan menurut istilah iman adalah pengetahuan dan pengakuan (*knowledge and believe*) seseorang yang menyatakan ke-Esaan Tuhan dan semua sifat-sifat, undang-undang, ganjaran dan hukumannya, kemudian percaya tanpa ragu, sehingga orang tersebut dinamakan mukmin.⁴⁰

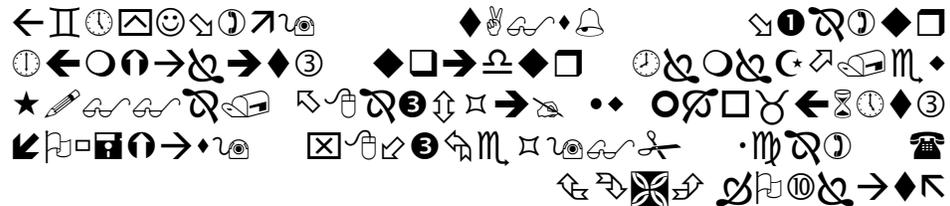
³⁷ *Ibid*, hlm.1180-184

³⁸ Chabib Thoha, dkk, *Reformasi Filsafat Pendidikan Islam*, Cet. I, (Semarang: Pustaka Pelajar, 1996), hlm. 22-23

³⁹ Acmedi, *Islam Sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : Aditya Media, 1999), hlm. 81

⁴⁰ Amin Syukur, *Pengantar Studi Islam*, (Semarang : Bima Sejati, 2003), hlm.33

Pendidikan Islam harus memperhatikan pendidikan aqidah Islamiyah, di mana aqidah merupakan inti dari dasar keimanan seseorang yang harus ditanamkan kepada abak sejak dini. Sejalan dengan firman Allah SWT. Dalam al-Qur'an surat Luqman ayat 13, yang berbunyi:



Artinya: “Dan ingatlah ketika Luqman berkata kepada anaknya diwaktu ia memberi pelajaran padanya: Hai anakku janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah benar-benar merupakan kedlaliman yang besar”. (QS. Luqman: 13)⁴¹

Ayat tersebut menjelaskan bahwa aqidah harus ditanamkan kepada anak yang merupakan dasar pedoman hidup seorang muslim. Karena al-Qur'an telah menjelaskan bahwa tauhid yang diperintahkan Allah kepada kita agar dipegang secara erat. Dengan demikian Pendidikan agama menurut Islam hendaknya dikembalikan kepada pola pendidikan yang dilaksanakan Luqman dan anaknya.

Abdullah Nasih Ulwan, mengartikan pendidikan iman sebagai berikut:

المقصود بالتربية الإيمانية ربط الولد مند تعقلية بأصول الايمان، وتعويدته مند

تقهمه أركان الاسلام، وتعليمه من حين تمييزه مبادئ الشريعة القراء...⁴²

“Yang dimaksud dengan pendidikan iman adalah mengikat anak dengan dasar-dasar iman, rukun Islam, dan dasar-dasar syari'ah sejak anak mulai mengerti dan dapat memahami sesuatu.”

⁴¹*Ibid*, hlm. 654

⁴²Abdullah Nasih Ulwan, *Tarbiyatu al-Aulad fil Islam*, Juz I, (Kairo: Daarussalam Littiba'ah wa Nasyr, 1981), cet. III, hlm. 155

Naluri beragama merupakan fitrah manusia sejak lahir di samping naluri-naluri lainnya. Nabi Muhammad SAW. menyatakan bahwa manusia itu dilahirkan dalam keadaan fitrah, kemudian ayah dan ibunya yang berperan memupuk atau merusak fitrah tersebut, seperti yang dinyatakan dalam hadits beliau:

عن أبي هريرة أنه كان يقول قال رسول الله صلى الله عليه وسلم ما من مولود
الا يولد على الفطرة فأبواه يهودان و ينصرانه ويمجسان⁴³

Artinya: "Dari Abu Huroiroh RA katanya, Rasulullah saw. bersabda: *Tiap orang dilahirkan membawa fitrah Ayah dan Ibunya yang menjadikan Yahudi, Nasrani, atau Majusi.*"

Dalam buku Muhammad Nur Abdul Hafizh, menyebutkan bahwa Al-Ghazali Telah menjelaskan secara khusus bagaimana menanamkan keimanan kepada anak. Beliau berkata: "*Langkah pertama yang bisa diberikan kepada anak-anak dalam menanamkan keimanan adalah dengan memberi hafalan.*" Sebab proses pemahaman harus diawali dengan hafalan terlebih dahulu. Ketika anak hafal akan sesuatu kemudian memahaminya akan tumbuh di dalam dirinya sebuah keyakinan dan akhirnya anak membenarkan apa yang telah dia yakini sebelumnya. Inilah proses pembenaran dalam sebuah keimanan yang dialami anak pada umumnya.⁴⁴

Jelaslah bahwa asas pendidikan keimanan, terutama akidah tauhid atau mempercayai ke-Esaan Allah harus diutamakan, karena akan hadir secara sempurna dalam jiwa anak "perasaan ketuhanan" yang berperan secara fundamen dalam berbagai kehidupannya.

Islam menempatkan pendidikan akidah pada posisi yang paling mendasar, yakni terposisi dalam rukun yang pertama dari rukun Islam

⁴³Muslim, *Shahih Muslim*, (Bairut: Darul Kitab Ilmiah, t.th.), Juz III, hlm. 458

⁴⁴Muhammad Nur Abdul Hafizh, *Mendidik Anak Bersama Rasulullah*, (Semarang: Al-Bayan, 1997), hlm.112

yang lima, dan sekaligus sebagai kunci yang membedakan antara orang Islam dengan non Islam. Pada usia anak dasar akidah harus terus menerus ditanamkan pada diri anak agar setiap perkembangan dan pertumbuhannya senantiasa dilandasi oleh akidah yang benar.

Akidah terdiri enam aspek, yaitu:

- a. Keimanan kepada Allah Swt.
- b. Keimanan kepada para malaikat.
- c. Keimanan kepada para Rosul.
- d. Keimanan kepada hari akhir.
- e. Keimanan kepada qodo dan qodar.

Menurut Al-Ghazali cara dalam memperteguh iman melalui tiga unsur dari pengertian iman sendiri, yaitu:

- a. Dibaca dan diucapkan lisan atau bahkan dihafalkan ayat-ayat maupun hadist yang berhubungan erat dengan keimanan.
- b. Memahami pengertian iman dan mengecamkan dalam pikiran anak-anak kemudian diakui kebenarannya dalam hati agar dapat meresap sedalam-dalamnya.
- c. Mengamalkan ajaran-ajaran yang terkandung di dalamnya, terutama dalam rangka beribadah kepada Allah (beribadah bukan saja melaksanakan rukun Islam), dengan cara yang sebenar-benarnya. Bahkan Al-Ghazali menganjurkan agar bergaul dengan orang-orang yang soleh (orang-orang yang patut dijadikan panutan) dan bertakwa kepada Allah.⁴⁵

Adapun contoh permainan edukatif untuk anak pra sekolah yang mengandung nilai aqidah antara lain:

- a. Permainan tepuk.
- b. Permainan lacak tugas Malaikat.

⁴⁵Zainuddin, *Seluk Beluk Pendidikan dari Al-Ghazali*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hlm.100

c. *Rihlah/ tadabbur* alam (karyawisata).

Dari ketiga bentuk permainan edukatif di atas dapat menjadi metode dalam upaya menanamkan nilai akidah pada anak pra sekolah. Pada permainan tepuk anak-anak secara tidak langsung diajarkan mengenai pemahaman rukun iman yaitu dalam bentuk permainan tepuk (rukun iman). Sedangkan pada kegiatan *rihlah/ tadabbur* alam anak-anak diajarkan untuk selalu mengingat Allah dengan senantiasa mengingat ciptaan Allah melalui kegiatan yang mendekatkan pada kebesaran Allah. Jadi dalam prakteknya penanaman nilai akidah pada anak pra sekolah merupakan bentuk pendidikan tidak langsung kepada anak-anak.

2. Nilai Ibadah

Secara etimologis, ibadah berasal dari bahasa Arab, dari madhi '*abada ya' budu ibadatan*, yang artinya: "mengesakan, melayani dan patuh".⁴⁶ Secara istilah ibadah memiliki banyak definisi, akan tetapi makna dan maksudnya adalah satu, definisi itu antara lain:

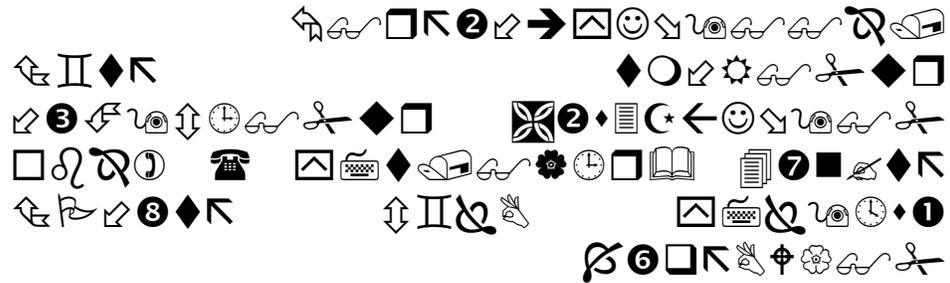
- a. Ibadah adalah taat kepada Allah dengan melaksanakan perintahnya melalui lisan para Rasul.
- b. Ibadah adalah merendahkan diri kepada Allah yaitu tingkatan tunduk yang paling tinggi disertai dengan rasa mahabbah (kecintaan) yang paling tinggi.
- c. Ibadah adalah sebutan yang mencakup seluruh apa yang dicintai dan diridhai Allah, baik berupa ucapan atau perbuatan yang lahir maupun batin.⁴⁷

Apabila kita amati, maka beberapa definisi dari ibadah akan terkandung unsur pokok dalam ibadah yaitu:

- a. Adanya perbuatan.

⁴⁶ Amin Syukur, *Op.Cit.* , hlm. 80

⁴⁷Shahih bin Fauzan, *Kitab Tauhid*, terj. Agus Hasan Bashori, (Jakarta: Akafa Press, 1998), hlm. 76



Artinya: “Hai anakku dirikanlah sholat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah mereka dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu hal-hal yang diwajibkan.”⁵⁰

Ayat tersebut menjelaskan pendidikan sholat tidak terbatas tentang *kaifiyah* di mana menjalankan sholat lebih bersifat *Fiqhiyah* termasuk menanamkan nilai-nilai di balik sholat.

Masa kecil anak bukanlah masa pembebanan atau pemberian kewajiban, tapi merupakan masa persiapan, latihan dan pembiasaan. Sehingga ketika mereka sudah memasuki masa dewasa yaitu pada saat mereka melewati kewajiban dalam beribadah, segala jenis ibadah yang Allah wajibkan dapat mereka lakukan dengan penuh keikhlasan, karena sebelumnya mereka sudah terbiasa melakukan ibadah-ibadah tersebut.

Adapun bentuk-bentuk ibadah yang harus diajarkan untuk anak pra sekolah antara lain sholat, zakat, puasa, dan thoharoh. Adapun bentuk permainan edukatif untuk anak pra sekolah yang mengandung nilai ibadah adalah:

- a. Untuk melatih Ibadah
 - 1) Permainan kartu menyambung kata.
 - 2) Teka-teki silang ibadah.
 - 3) Jam sholat.

⁵⁰ Departemen Agama, *Op.Cit*, hlm. 655

b. Untuk mengajarkan al- Qur'an

- 1) Iqra'
- 2) Bermain *jigsaw* kaligrafi Arab.
- 3) Tebak-tebak surat
- 4) Puzzle hijaiyah.

c. Sholat

- 1) Gambar tata cara *wudhu*.
- 2) Mengalunkan *Adzan* dan *Iqamaat*.
- 3) Gambar tata cara *sholat*.
- 4) CD tata cara *wudhu* dan *sholat*.

d. Tempat dan Pakaian ibadah.

- 1) Replika Masjid dan Ka'bah.
- 2) *Sajadah*.
- 3) Mukena/ Rukuh.

e. Haji

- 1) Menonton VCD *Manasik Haji*
- 2) Pakaian *Ihram*.
- 3) Replika *Ka'bah*

Dalam prakteknya aktifitas yang dilakukan antara guru dan murid adalah dengan bermain peran atau pun menggunakan alat-alat permainan. Selain itu permainan juga bisa dilakukan tanpa menggunakan alat. Artinya, guru dan murid ikut berperan langsung dalam permainan yang akan dilakukan, mereka hanya membagi tugas masing-masing. Jadi, permainan ini bersifat spontan tanpa harus membutuhkan alat-alat yang berwujud.

Dalam menanamkan nilai-nilai ibadah kepada anak pra sekolah bentuk permainan edukatif yang digunakan adalah alat-alat yang memberi pengetahuan kepada anak pra sekolah mengenai hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan beribadah kepada Allah SWT. Yaitu

dengan mengenalkan tata cara beribadah melalui bentuk-bentuk kegiatan bermain maupun alat-alat yang digunakan dalam beribadah.

3. Nilai Akhlak

Secara etimologi kata akhlak berasal dari bahasa Arab (اخلاق) bentuk jamak dari mufradnya (خلق) yang berarti “budi pekerti”. Sinonimnya etika dan moral. Etika berasal dari bahasa latin “*etos*” yang berarti kebiasaan, sedangkan moral berasal dari bahasa latin juga “*mores*” yang juga berarti kebiasaan.⁵¹

Menurut Imam Al-Ghozali mengemukakan definisi akhlak, sebagai berikut:

الخلق غبارة عن هيته في النفس راسخة عنها تصدر الافعال يسقواله
ويسر من غير حاجة الى فكورورية.⁵²

Artinya: Bahwa akhlak adalah suatu sifat yang tertanam dalam jiwa yang dari padanya timbul perbuatan-perbuatan dengan mudah, dan tidak memerlukan pertimbangan pikiran terlebih dahulu.

Menurut pengertian di atas, jelaslah bahwa hakikat akhlak menurut Al-Ghazali harus mencakup dua syarat, yaitu:

- a. Perbuatan itu harus konstan, yaitu dilakukan berulang kali kontinu dalam bentuk yang sama, sehingga dapat menjadi kebiasaan (habit forming).
- b. Perbuatan yang konstan itu harus tumbuh dengan mudah sebagai wujud refleksi dari jiwanya tanpa pertimbangan dan pemikiran, yakni

⁵¹Rachmat Djatmika, *Sistim Etika Islami (Akhlak Mulia)*, (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1996), hlm. 26

⁵²Iman Al-Ghozali, *Ihya Ulumudin Juz III*, (Beuret: Dar al-Kutub Al-Ilmiyah, t.th.) hlm. 58

bukan karena adanya tekanan-tekanan, atau pengaruh-pengaruh dan bujukan-bujukan yang indah dan sebagainya.⁵³

Menurut Imam Al-Ghazali, bahwa akhlak yang disebutnya dengan tabiat dapat dilihat dalam dua bentuk, yaitu:

- a. Tabiat-tabiat fitrah, kekuatan tabiat pada asal kesatuan tubuh dan berkelanjutan seumur hidup. Sebagaimana tabiat tersebut lebih kuat dan lebih sulit diluruskan dan diarahkan dibanding tabiat marah.
- b. Akhlak yang muncul dari suatu perangai yang banyak diamalkan dan ditandai, sehingga menjadi bagian-bagian adat kebiasaan yang berakar pada dirinya.⁵⁴

Akhlak menempati posisi yang sangat penting dalam Islam. Ia dengan taqwa merupakan buah dari pohon Islam yang berakar pada akidah, berdaun syari'ah. Dalam garis besarnya akhlak terbagi menjadi dua, yaitu akhlak kepada Allah atau Khalik (pencipta), dan akhlak terhadap makhluk (semua ciptaan Allah). Akhlak terhadap Allah dijelaskan dan dikembangkan oleh ilmu tasawuf, sedangkan akhlak kepada makhluk dijelaskan oleh ilmu akhlak.⁵⁵

Akhlak merupakan tumpuan perhatian yang utama dalam Islam. Hal ini dapat dilihat dari salah satu misi kerasulan nabi Muhammad saw. Yang utama adalah penyempurnaan akhlak yang mulia.

Dengan demikian yang dibutuhkan oleh anak adalah pembinaan akhlak. Dan untuk mewujudkannya tidaklah mudah, karena membutuhkan kerja keras serta kesabaran orang tua dan pendidik. Arti dari sebuah pembinaan akhlak adalah usaha untuk menjadikan perangai dan sifat yang baik sebagai watak seorang anak.

⁵³*Ibid*, hlm. 102

⁵⁴Ramayulis, *Metodelogi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), hlm. 73

⁵⁵Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998), hlm. 352

Menurut Al-Ghazali metode yang digunakan dalam menanamkan nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah adalah dengan memberi contoh, latihan dan pembiasaan (driil) kemudian nasihat dan anjuran sebagai alat pendidikan dalam rangka membina kepribadian anak sesuai dengan ajaran agama Islam. Pembentukan kepribadian itu berlangsung secara berangsur-angsur dan berkembang sehingga merupakan proses menuju kesempurnaan.⁵⁶

Adapun bentuk permainan edukatif untuk anak pra sekolah yang dapat meningkatkan nilai akhlak diantaranya:

- a. Permainan meminta memberi.
- b. Cerita/dongeng
- c. Film mengandung unsur kebaikan dan kejahatan.

Bentuk permainan edukatif yang digunakan dalam menanamkan nilai akhlak kepada anak pra sekolah di atas adalah kegiatan bermain yang di dalamnya mengajarkan kepada anak mengenai pemahaman akan perbuatan baik maupun perbuatan buruk. Sehingga anak akan dapat memahami perbuatan mana yang harus ia kerjakan dan perbuatan mana yang harus ia hindari, sebagaimana yang telah Rasulullah cotohkan.

⁵⁶ Zainuddin, *Op.Cit*, hlm. 106

BAB III

IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM UPAYA PENANAMAN NILAI-NILAI ISLAM PADA ANAK PRA SEKOLAH DI TK HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN I SEMARANG

A. Gambaran Umum TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang

1. Letak Geografis

Taman Kanak-Kanak (TK) Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat awal atau usia pra sekolah. Terletak di kawasan Simpang Lima, yaitu kawasan pusat kota Semarang, tepatnya di Jalan Pandanaran 126 Semarang, Kelurahan Pekunden, Kecamatan Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Bangunan tersebut berdiri dalam satu kompleks dengan SD Hj. Isriati Baiturrahman dan Masjid Raya Baiturrahman.

Adapun status kepemilikan tanah letak gedung Taman Kanak Kanak (TK) Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang ini adalah milik Yayasan Pusat Kajian dan Pengembangan Islam (YKPI) Jawa Tengah.¹

2. Sejarah Berdirinya TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang

Taman Kanak-Kanak (TK) Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang diresmikan pada tanggal 22 Desember 1976, bertepatan dengan hari Ibu oleh Nyonya Kardinah Soepardjo Rustman, istri Gubernur Jawa Tengah pada waktu itu.

Nama TK Hj. Isriati diambil dari nama almarhumah Hj. Isriati, istri Mayor Jendral Purn. H. Moenadi, Gubernur Jawa Tengah periode tahun 1970. Hal ini dikarenakan beliau adalah yang memiliki gagasan untuk mendirikan

¹Wawancara dengan Ibu Hj. Fatkhatul Barkah, (Kepala TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang), Tanggal 19 November 2008

lembaga pendidikan Islam di lingkungan Masjid Raya Baiturrahman Semarang.

Pada awalnya Hj. Isriati merasa tersentuh hatinya, karena Taman Kanak-Kanak (TK) yang berada di Jalan Wungkal dekat dengan kediamannya tutup dan bubar karena sulit mencari murid. Kemudian Beliau memiliki keinginan untuk mendirikan Taman Kanak-Kanak (TK) di tempat lain.

Namun sebelum keinginannya terwujud, Beliau berpulang ke rahmatullah pada tanggal 25 Agustus 1975. Kemudian oleh H. Moenadi dan tokoh-tokoh yang lain dirintislah pendirian Taman Kanak-Kanak (TK) di lingkungan Masjid Raya Baiturrahman Semarang.

Langkah selanjutnya H. Saefudin, B.A. Sekretaris Yayasan Masjid Raya Baiturrahman waktu itu membentuk pengurus Majelis Taklim yang diketuai oleh Nyonya Sadono. Salah satu program jangka panjang Majelis Taklim tersebut adalah mendirikan Taman Kanak-Kanak (TK). Kemudian dibentuklah pengurus Taman Kanak-Kanak, sebagai berikut:

- a. Ketua Umum : Ny. Hamidun
- b. Ketua I : Ny. Sumitro
- c. Ketua II : Ny. Indarjo
- d. Sekretaris I : Ny. Djunaidi
- e. Sekretaris II : Ny. Sambudi
- f. Bendahara : NY. Sunarto
- g. Seksi Pendidikan : Ny. Masdar Helmy, Ny. Djamingun, Ny. Kartono, Ny. Iswanto.²

Setelah pengurus Taman Kanak-Kanak (TK) terbentuk H. Saefuddin selaku sekretaris Yayasan bersama pengurus lainnya menghadap H. Moenadi Gubernur Jawa Tengah waktu itu, H. Moenadi menyambut dengan positif dan merasa sangat senang karena wasiat almarhumah istrinya akan segera

²Soekendro dan Suharto, *Yayasan Masjid Raya Baiturrahman Semarang dari Masa ke Masa*, (Semarang: Aneka Ilmu, 2006), hlm. 77

terwujud. Menurut penuturan beliau, sebelum Hj. Isriati wafat Beliau telah menyediakan uang tabungannya untuk keperluan gedung sekolah yang akan beliau dirikan.

Untuk tahap awal diadakan seleksi guru, dan terpilih dua orang guru yaitu Ny. Sri Tantowiyah, B.A. dan Murti Hastuti. Setelah memiliki dua orang guru, maka TK Hj. Isriati menjalankan operasionalnyadengan siswa pertama kali sebanyak 12 anak.

Dalam waktu yang relatif singkat TK Hj. Isriati Baiturrahman mendapat kepercayaan dari masyarakat dan berkembang dengan cepat. Terbukti jumlah siswa setiap tahun bertambah dan bahkan menolak calon siswa.

Sejak berdiri tahun 1976 sampai sekarang, TK Hj. Isriati mengalami dua periode kepemimpinan, yaitu:

a. Periode tahun 1976-2000

Pada periode ini TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang dipimpin oleh Murti Hastuti. Pada periode ini disebut periode keperintisan dan sekaligus pengembangan jati diri, di mana para perintis berhasil mendirikan lembaga pendidikan dan sekaligus memantapkan lembaga tersebut menjadi lembaga pendidikan tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) yang bercirikan Islam.

b. Periode 2000-2008

Pada periode ini TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang dipimpin oleh Hj. Fatkhatul Barkah. Pada periode ini TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang memantapkan eksistensinya sehingga menjadi lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) yang unggul.

3. Visi dan Misi

Selaras dengan visi dan misi Bidang Pendidikan Yayasan Masjid raya Baiturrahman Semarang maka TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang

menetapkan visi sebagai berikut: Terwujudnya Anak Cerdas, Terampil, Saleh, dan Salehah.

Sedangkan untuk mewujudkan visi sekolah tersebut di atas, maka TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang memiliki misi sebagai berikut:

- a. Menanamkan akhlakul karimah sejak dini
- b. Mendidik anak menjadi mandiri
- c. Melatih anak bersosialisasi
- d. Membiasakan hidup beribadah sejak dini.

4. Motto

Kegemilangan hari esok, tergantung pada apa yang kamu kerjakan hari ini. (*The bright of tomorrow, depend on what you do today*). *Inna fi aidikum wa fi aidikum amral ummati wa fi aqda mikum hayataha.* (Sesungguhnya di tanganmu persoalan umat dan di dalam langkahmu kehidupan umat).

5. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah seluruh tenaga dan petugas yang berkecimpung dalam pengolahan dan pengembangan kehidupan dan pengajaran di Taman Kanak-Kanak (TK). Adapun struktur organisasi Taman Kanak-Kanak (TK) Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang adalah sebagaimana terlampir.

6. Sarana dan Prasarana

Dalam rangka mencapai hasil pendidikan yang baik, sarana dan prasarana di TK memegang peranan penting. Di Taman Kanak-Kanak tanpa sarana dan prasarana yang memadai tidak akan berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang baik, karena kegiatan belajar siswa di TK dilakukan menggunakan media-media yang dapat memudahkan siswa menerima materi, seperti permainan. Di Taman Kanak-Kanak (TK) Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang memiliki sarana dan prasarana yang ada, yaitu sebagai berikut.

Fasilitas TK dan keadaannya

NO	RUANG	JUMLAH	KETERANGAN
1	Kantor	1	Baik
2	Ruang Kelas	4	Baik
3	Ruang Bermain	1	Baik
4	Halaman	1	Baik
5	Gudang	2	Baik
6	Kamar Mandi Guru dan Siswa	4	Baik
7	Meja Guru	8	Baik
8	Kursi Guru	20	Baik
9	Meja Siswa	70	Baik
10	Kursi Siswa	125	Baik
11	Rak Buku	10	Baik
12	Filling Cabinet	6	Baik
13	Papan Tulis	5	Baik
14	Mesin Ketik	1	Baik
15	Komputer	11	Baik
16	Sound System	6	Baik
17	TV	2	Baik
18	VCD	1	Baik
19	AC	1	Baik
20	Proyektor	1	Baik
21	Aula	1	Baik

7. Ekstra Kurikuler

Di samping menerapkan kurikulum KBK dan juga memadukan kurikulum dari Departemen Agama (DEPAG), dalam proses kegiatan belajar

mengajar TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang juga mengadakan kegiatan pendukung lainnya yang dikemas dalam pembelajaran ekstra kurikuler, dengan data sebagai berikut:

Data Kegiatan Ekstra Kurikuler TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.³

NO	Jenis Kegiatan	2003	2004	2005	2006	2007	2008
1.	Mengaji	X	X	X	X	X	X
2.	Tari	X	X	X	X	X	X
3.	Drum Band	X	X	X	X	X	X
4.	Seni Lukis	X	X	X	X	X	X
5.	Angklung	X	X	X	X	X	X
6.	Menyanyi	X	X	X	X	X	X
7.	Bahasa Inggris	X	X	X	X	X	X
8.	Komputer	-	-	X	X	X	X
9.	Lassy	-	-	X	X	X	X
10.	Renang	-	-	-	X	X	X

Di samping itu siswa juga diberikan kegiatan tambahan yang berupa hafalan surat-surat pendek, hafalan doa-doa harian dan bacaan sholat pada waktu siswa akan baris memasuki kelas.

8. Kegiatan Keagamaan

Dalam upaya meningkatkan kerohanian siswa selain mengefektifkan kegiatan ekstra kurikuler di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang juga mengadakan kegiatan-kegiatan keagamaan. Kegiatan-kegiatan keagamaan yang dilaksanakan antara lain: pelaksanaan zakat fitrah di sekolah,

³ Data Monografi TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang, Tanggal 23 November 2008

penyembelihan qurban, peringatan hari-hari besar keagamaan Islam, dan praktek manasik haji.

B. Kurikulum dan Sistem Pembelajaran di TK Hj. Isriati Baiturahman I Semarang.

Kurikulum yang berlaku di TK Hj. Isriati Baiturahman Semarang selalu mengikuti kurikulum pemerintah dalam hal ini kurikulum pendidikan Nasional. Sejak tahun 2004 TK. Hj. Isriati Biturrahman I Semarang menerapkan kurikulum pendidikan nasional. TK. Hj. Isriati Biturrahman I Semarang juga memadukan dengan kurikulum dari Departemen Agama. Hal ini dilaksanakan dengan memasukkan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam setiap penyampaian mata pelajaran.⁴

Adapun standar kompetensi yang ingin dicapai adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan dan bertujuan untuk membantu anak didik dalam mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik motorik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar.⁵

Untuk mencapai standar kompetensi di atas maka dalam model pembelajaran dikembangkan sepuluh area perkembangan yang meliputi: area agama, area baca tulis, area musik, area seni, area drama, area matematika, area sains, area balok, area pasir dan air, dan area masak. Adapun fasilitas yang digunakan dalam proses pembelajaran pada masing-masing area belajar selain buku-buku yang berisi mata pelajaran yang telah disiapkan dari yayasan juga

⁴ Wawancara dengan Ibu Hj. Fatkhatul Barkah, (Kepala TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang), Tanggal 19 November 2008

⁵ Soekendro dan Suharto, *op. cit.*, Hlm. 81

berbagai bentuk permainan edukatif yang memiliki kaitan masing-masing area belajar.⁶

Adapun alat-alat yang dapat mengembangkan kemampuan dasar anak di Taman Kanak-Kanak (TK) pada kerangka besarnya terbagi menjadi dua, yaitu peralatan *indoor* (di dalam ruangan) dan *outdoor* (di luar ruangan).

Peralatan outdoor yang pada dasarnya berfungsi melatih motorik kasar anak. Di TK. Hj. Isriati Biturahman I Semarang terdapat bermacam permainan outdoor diantaranya : ayunan (ayunan tali single, ayunan tali double, ayunan berhadapan), perosotan (papan luncur), jungkitan, komedi putar, tangga, dan sebagainya.

Peralatan bermain indoor adalah sarana atau fasilitas bermain sambil belajar yang digunakan di dalam ruangan, baik ruang area/sentra ataupun ruang kelas yang akan memberi kemudahan kepada anak dalam proses penyampaian materi tema pelajaran.

Adapun peralatan indoor yang digunakan di TK. Hj. Isriyati Biturahman I Semarang menurut area belajar atau pusat pengembangan kemampuan dasar anak diantaranya:

1. Area Agama

Area agama diorientasikan untuk mengenalkan peribadatan (iman dan takwa), dirancang sebagai tempat bermain sambil belajar guna mengembangkan kemampuan dasar keimanan, ketakwaan dan akhlakul karimah. Kegiatan pada area ini juga diintegrasikan kesemua pengembangan kemampuan dasar pada semua area kegiatan belajar lainnya.

Pada area agama alat-alat serta permainan yang diperlukan diantaranya: replika tempat ibadah, replika ka'bah, permainan-permainan tepuk, jam shalat, puzzel hija'iyah, perlengkapan ibadah (mukena, sajadah, peci, sarung, tasbih, pakaian ikhram), Al-Quran, dan sebagainya.

⁶ *Ibid*

2. Area Baca dan Tulis

Pada area baca dan tulis pengembangan kemampuan dasar mencakup semua bentuk komunikasi, baik lisan, tulisan, isyarat, bahasa tubuh, dan ekspresi wajah.

Kemampuan pada jenis ini terdiri atas dua macam bentuk, yaitu berpikir simbolis dan kosa kata. Berpikir simbolis adalah kemampuan membaca simbol-simbol verbal seperti: huruf, angka, dan gambar yang dengannya anak mampu menangkap isyarat pesan yang terdapat padanya. Selain itu, seiring dengan bertambahnya sikap spesial anak diharapkan menjadi sumber berkembangnya komunikasi khususnya komunikasi lisan, yang di dalamnya adalah penambahan kosa kata. Dengan dikembangkannya keterampilan ini, anak akan mampu menyebutkan, mengucap membaca dan menela'ah.

Adapun peralatan yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan baca tulis dengan menggunakan permainan edukatif di TK. Hj. Isriyati Biturahman I Semarang, diantaranya: tape recorder, televisi, komputer, video, bermacam boneka, alphabetic puzzle, kartu huruf dan lain-lain.

3. Area Musik

Sebagian orang berpandangan bahwa dunia musik adalah dunia yang sangat dekat dengan anak-anak. Oleh karena itu, mengembangkan kesenangan anak-anak dalam bermain musik dinilai sangat penting. Selain untuk meningkatkan ketrampilan anak-anak, musik dapat melatih daya nalar dan intelektual anak. Dengan cara penerapan yang tepat, musik dapat meningkatkan kecerdasan dan menjadikan anak lebih kreatif.

Bermain musik melatih koordinasi motorik dan indera, misalnya kala memencet tuts piano atau organ, memukul-mukul gendang dan lainnya. Seorang anak juga terlatih peka terhadap bunyi, hingga mampu

menyelaraskan irama dengan gerakan tubuh. Terlebih bila vocalnya juga dilatih dengan baik, akan tercipta semua yang merdu.

Sebagai cabang dari kesenian, seni musik memiliki unsur-unsur yang dapat diintegrasikan. Seni musik terdiri atas bunyi nada, gerak irama dan imajinasi melodi. Adapun peralatan yang dapat digunakan dalam area musik di TK. Hj. Isriati Biturrahman I Semarang diantaranya: tape recorder, VCD, piano, gitar, seruling, kendang, dan lain sebagainya.

4. Area Seni

Pada area seni berguna untuk belajar melukis, menggunting dan menempel, serta membuat karya seni lainnya. Pada area seni sangat baik untuk mengembangkan kemampuan motorik halus.

Adapun peralatan yang perlu disiapkan pada area ini diantaranya: papan lukis (*easel*), kuas, cat, krayon, berbagai kertas warna, lem, gunting, lempung, lilin, kain, manik-manik, kancing baju dan benang.

5. Area Matematika

Pengenalan matematika untuk anak Taman Kanak-Kanak (TK) dapat dimulai dengan memberi pengertian dasar matematika berupa konsep serangkaian angka.

Perbendaharaan kata-kata seperti sama, tidak cukup, kosong, penuh, panjang, cepat, lambat, dan lain-lain. Konsep perbandingan seperti: terlalu banyak, terlalu besar, lebih kecil, lebih berat dan lain-lain. Konsep bentuk, seperti: bundar, bulat, persegi, dan lain-lain. Selain itu anak juga harus dikenalkan dengan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari, seperti penggunaan uang.

Cara terbaik dalam pengenalan matematika untuk anak TK adalah dengan cara memberikan permainan yang disukai anak yang dipakai untuk belajar sambil bermain.

Pada area matematika anak TK juga dikenalkan konsep angka. Dalam mengenalkan konsep angka untuk anak-anak TK, harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

a. Nama Bilangan

Adapun nama bilangan yang diajarkan untuk anak TK adalah bilangan sederhana, yaitu mengenalkan nama bilangan satu, dua, tiga dan seterusnya, seberapa anak tersebut mampu.

b. Lambang Bilangan

Lambang bilangan dapat diperkenalkan pada anak-anak dengan terpusat pada angka 1, 2, dan 3 diawali dengan menunjukkan angka untuk jumlah tertentu. Kemudian dilanjutkan dengan menunjukkan beberapa lambang bilangan yang ada pada suatu tempat, misalnya nomor rumah, jam, nomor telepon, kalender, nomor mobil, dan lain sebagainya.

c. Menulis Bilangan

Menulis bilangan dapat diperkenalkan kepada anak cara menuliskanya dengan mengajari di tanah, pasir, kertas kosong, dan sebagainya. Mula-mula anak perlu bimbingan menggerakkan tangannya sampai ia dapat melakukannya sendiri.

d. Konsep Ruang

Konsep ruang (*spatial ability*) dapat diperkenalkan pada anak TK dengan cara memberikan kesempatan pada anak-anak untuk bergerak dan bereksplorasi di dalam suatu ruangan. Konsep ruang ini penting terutama untuk prinsip-prinsip geometri, letak matematis suatu angka (bahwa angka 5 terletak diantara 4 dan 6), dan dalam membaca.

e. Konsep Suatu Ukuran

Konsep suatu ukuran yang dikenalkan pada anak TK adalah dengan mengenalkan beberapa kata, seperti besar, lebih besar dan terbesar.

f. Konsep Waktu

Konsep waktu dapat diperkenalkan pada anak TK dengan cara menghubungkan kegiatan sehari-hari dengan jam, atau memasang kalender harian dengan gambar yang disukai anak-anak. Dengan demikian seorang anak akan mengenal konsep konvensional yang menemaninya setiap hari.

Adapun bentuk peralatan bermain yang digunakan pada area matematika di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang, diantaranya: *numeric puzzle*, meteran, timbangan, jam mainan, lidi hitung/biji aneka model dalam jumlah yang cukup, silinder dengan ukuran serial sepuluh ukuran dan lain sebagainya.

6. Area Sains

Pada area sains, lebih mengacu agar anak TK senang untuk melakukan pengamatan (penginderaan) dan percobaan serta untuk belajar teknologi sederhana. Adapun konsep sains yang diajarkan untuk anak TK adalah dengan mengenalkan konsep warna primer dan sekunder, gelas reaksi, kaleng atau baki percobaan, aneka rasa, aneka aroma, air, api, udara, dan lain-lain.

Adapun peralatan bermain yang digunakan pada area sains di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang diantaranya: bermacam-macam replika binatang, contoh biji-bijian, magnet, kaca pembesar, aquarium, meteran, daun-daunan kering dan lain sebagainya.

7. Area Balok

Pada area balok, selain juga bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas anak TK juga dapat melatih perkembangan imajinasi anak TK. Pada area ini anak diajak untuk menyusun balok-balok kayu atau plastik menurut imajinasi mereka. Walaupun anak-anak membuat bentuk menurut keinginan mereka sendiri walaupun mungkin masih dalam bentuk-bentuk yang sederhana, seperti rumah, binatang dan sebagainya.

Adapun peralatan bermain pada area balok di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang antara lain: papan pasak dengan berbagai ukuran, bentuk-bentuk segitiga, empat, enam yang dipecah-pecah, bentuk-bentuk tiga dimensi seperti kubus, prisma, bola, limas, puzzle sederhana, dan lain sebagainya.

8. Area Pasir dan Air

Bermain pasir atau air di bak termasuk bentuk permainan konvensional yang selalu menjadi daya tarik anak-anak. Pada area pasir dan air, anak-anak TK dapat bereksplorasi tanpa banyak menggunakan banyak alat.

Bentuk peralatan bermain yang digunakan pada area pasir dan air di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang antara lain: bak pasir, bak air, sekop, botol, literan, cangkir, mobil-mobilan, cetakan, dan tak kalah pentingnya harus disediakan celemek atau baju khusus untuk area pasir dan air, agar seragam anak tetap terjaga kebersihannya.

9. Area Drama

Bermain drama merupakan kegiatan yang dilakukan dengan pura-pura melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain, ketimbang yang sebenarnya.

Dalam bermain drama, anak-anak TK berusaha mereproduksi situasi yang telah mereka amati dalam kehidupan sebenarnya, sehingga saat bermain drama sangat bermanfaat dalam membantu penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu, anak-anak belajar tentang aturan-aturan atau perilaku-perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain. Selain itu, anak juga dapat belajar untuk memandang suatu masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan, sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak.

Adapun peralatan bermain pada area drama di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang diantaranya: Tape Recorder, berbagai macam kostum, gamelan, dan sebagainya.

10. Area Masak

Pada area masak, anak TK diperkenalkan dengan peralatan-peralatan memasak dan bagaimana membuat suatu masakan. Pada area masak selain mengajarkan kemandirian, karena anak diajak membuat sendiri suatu masakan, juga dilatih untuk menghargai hasil kerjanya, karena anak-anak dapat langsung menikmati hasil masakan yang telah mereka buat.

Kegiatan memasak yang dilakukan siswa TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang antara lain, membuat pisang karamel, membuat kue dengan beraneka bentuk, dan lain sebagainya. Adapun peralatan yang digunakan pada area masak di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang diantaranya: kompor, peralatan makan (piring, gelas, sendok, garpu), pisau dapur, peralatan untuk memasak (wajan, panci) , dan lain sebagainya.

Dengan adanya sepuluh area belajar di atas, maka pada setiap kelas di desain sedemikian rupa, dengan menempatkan masing-masing area belajar pada posisi yang tepat disertai dengan bahan ajar yang akan mendukung penyampaian materi, baik buku-buku pelajaran maupun bermacam-macam bentuk peralatan permainan edukatif yang memiliki keterkaitan dengan materi pelajaran.

Dalam prakteknya pemanfaatan permainan edukatif sebagai bahan ajar, atau peralatan area belajar tidak selalu berfungsi secara maksimal. Hal ini dikarenakan tidak semua materi pelajaran dapat disampaikan melalui permainan edukatif. Sehingga pemanfaatannya harus menyesuaikan antara manfaat dan keterkaitan permainan edukatif tersebut dengan materi.

Di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang permainan edukatif selain dimanfaatkan untuk menunjang penyampaian materi pelajaran juga dimanfaatkan untuk anak-anak dalam memanfaatkan waktu luang apabila seorang anak telah

selesai mengerjakan tugasnya sedangkan teman yang lain belum selesai. Hal ini akan membantu anak tetap tenang di dalam kelas, tidak akan lari-lari ke luar kelas atau berbuat keributan dan mengganggu temannya yang belum selesai mengerjakan tugasnya.⁷

Dalam proses pelaksanaan kurikulum, pendekatan pembelajaran yang diterapkan di TK Isriati Baiturrahman I Semarang menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:⁸

1. Berorientasi pada kebutuhan anak
2. Bermain sambil belajar
3. Menggunakan pendekatan tematik
4. Kreatif dan inovatif
5. Lingkungan yang kondusif
6. Mengembangkan kecakapan

Sedangkan dalam kegiatan pembelajarannya di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang proses pembelajarannya dilaksanakan dalam dua sif. Hal ini dikarenakan rombongan belajar tidak sesuai dengan kelas yang tersedia. Pelaksaaannya yaitu untuk kelas A berlangsung di pagi hari dan kelas B pada siang harinya. Berikut adalah jadwal kegiatan pemebelajaran di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.

Kelas A

No	Waktu	Kegiatan	tempat
1	07.00 -07.30	Doa pagi / pembacaan ikrar	Aula TK
2	07.30 – 09.30	Pembelajaran	Ruang kelas

⁷ Wawancara dengan Ibu Feti Nurbaiti (Guru kelas A4), tanggal 17 November 20008)

⁸ *Ibid*

Kelas B

No	Waktu	Kegiatan	tempat
1	09.00 -09.30	Doa pagi / pembacaan ikrar	Aula TK
2	09.30 – 12.30	Pembelajaran	Ruang kelas
3	12.00 – 12.30	Shalat Dzuhur Berjamaah	Masjid

C. Nilai-nilai Islam yang Diajarkan di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang

Bagi umat Islam dasar utama agama Islam merupakan pondasi utama dari keharusan berlangsungnya pendidikan. Karena agama Islam bersifat universal yang mengandung aturan-aturan yang mengatur seluruh aspek kehidupan manusia dalam hubungan dengan tugannya yang diatur dalam ubudiyah, juga dalam hubungannya dengan sesama manusia yang diatur dalam muamalah dan aturan budi pekerti yang baik.

Materi pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diberlakukan di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang disesuaikan dengan kurikulum dari Departemen Pendidikan Nasional yang dipadukan dengan kurikulum dari Departemen Agama. Adapun gambaran umum materi nilai-nilai Islam yang diajarkan melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang, meliputi:

1. Nilai aqidah
2. Nilai ibadah
3. Nilai akhlak⁹

⁹Wawancara dengan Ibu Farida Guru Pendidikan Agama Islam Kelas A4), tanggal 18 November 2008

Untuk materi yang akan diberikan kepada siswa, dibedakan antara kelas A dan kelas B. Adapun materi pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diberikan di kelas A meliputi: ¹⁰

1. Aqidah
 - a. Menyebutkan sebanyak-banyaknya ciptaan Allah
 - b. Menyebutkan Allah sebagai Tuhannya
 - c. Menyebutkan Islam sebagai agamanya
 - d. Menceritakan kisah Nabi Muhammad secara sederhana
 - e. Menyebutkan Al-Qur'an sebagai kitab sucinya
 - f. Menyebutkan Rasul yang termasuk ulul azmi
2. Ibadah
 - a. Mengucapkan dua kalimat syahadat
 - b. Menyebutkan kegunaan masjid
 - c. Menyebutkan 5 waktu shalat fardu
 - d. Melakukan gerakan shalat (Takbiratul Ihram, Rukuk, Sujud)
 - e. Mengenal kalimat thayibah
 - 1) Mengucapkan bacaan basmallah
 - 2) Mengucapkan bacaan ta'awudz
 - 3) Mengucapkan bacaan istighfar
 - 4) Mengucapkan insya Allah bila berjanji
 - 5) Mengucapkan bacaan tasbih
 - 6) Mengucapkan bacaan tahmid
 - 7) Mengucapkan bacaan takbir
 - 8) Mengucapkan rukun Islam.
3. Tahfidz Al-Qur'an dan al-Hadits
 - a. Surat al-Fatiha
 - b. Surat al-Asr

¹⁰Data Buku Laporan Penilaian Perkembangan Anak Didik TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang, Tahun 2008/ 2009.

- c. Surat al-Ikhlas
 - d. Surat an-Nas
 - e. Surat al-Kautsar
 - f. Hadits tentang menjaga kebersihan
 - g. Hadits tentang ridho Allah tergantung ridho orang tua
 - h. Hadits tentang larangan marah
 - i. Hadits tentang cinta tanah air
 - j. Hadits tentang surga di bawah telapak kaki ibu
4. Tahfidz doa sehari-hari
- a. Doa untuk ayah ibu
 - b. Doa kebaikan dunia dan akhirat
 - c. Doa sebelum belajar
 - d. Doa sebelum makan
 - e. Doa sesudah makan
 - f. Doa sebelum tidur
 - g. Doa bangun tidur
 - h. Doa ke kamar mandi
 - i. Doa ke luar rumah/sekolah
 - j. Doa naik kendaraan
5. BTQ (Baca Tulis al-Qur'an)

Sedangkan materi Pendidikan Agama Islam yang diajarkan untuk kelas

TK B yaitu:

1. Aqidah
 - a. Menyebutkan sebanyak-banyaknya ciptaan Allah
 - b. Menyebutkan 20 sifat wajib bagi Allah
 - c. Menyebutkan 4 kitab Allah beserta Rasul yang menerimanya
 - d. Menyebutkan 10 Malaikat beserta tugasnya
 - e. Menyebutkan 25 Rasul Allah
 - f. Menyebutkan rukun iman

2. Ibadah
 - a. Mengucapkan 2 kalimat syahadat beserta artinya
 - b. Menyebutkan dan melakukan gerakan wudhu dengan berurutan
 - c. Mengucapkan niat wudhu
 - d. Menyebutkan dan melakukan gerakan shalat
 - e. Melafadzkan doa sesudah wudhu
 - f. Melafadzkan niat shalat fardu
 - g. Melafadzkan bacaan shalat
 - h. Menyebutkan rukun Islam
 - i. Mengucapkan bacaan kalimat tayyibah
3. Tahfidz Al-Qur'an dan al-Hadits
 - a. Surat al-Takaatsur
 - b. Surat al-Humazah
 - c. Surat al-Fill
 - d. Surat al-Quraisy
 - e. Surat al-Maun
 - f. Surat al-Kafiruun
 - g. Surat an-Nasr
 - h. Surat al-Lahab
 - i. Surat al-Falaq
 - j. Hadits tentang kebersihan
 - k. Hadits tentang ridho Allah tergantung ridho ibu bapak
 - l. Hadits tentang larangan marah
 - m. Hadits tentang cinta tanah air
 - n. Hadits tentang kewajiban menuntut ilmu hadits tentang persaudaraan
 - o. Hadits tentang surga di bawah telapak kaki ibu
4. Tahfidz doa sehari-hari
 - a. Doa sebelum belajar
 - b. Doa sesudah belajar

- c. Doa masuk kamar mandi
 - d. Doa keluar kamar mandi
 - e. Doa masuk masjid
 - f. Doa keluar masjid
 - g. Doa naik kendaraan
 - h. Doa menengak orang sakit
 - i. Doa bercermin
5. BTQ (Baca Tulis Al-Qur'an)

Dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dilaksanakan dengan beberapa metode dan memanfaatkan beberapa media dan beberapa bentuk permainan, sehingga siswa tidak akan merasa bosan di dalam kelas. Adapun gambaran umum pelaksanaannya pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang adalah sebagai berikut:

1. Aqidah Akhlak
 - a. Metode yang digunakan antara lain: cerita, tanya jawab, permainan, karya wisata, dan demonstrasi.
 - b. Media permainan yang digunakan antara lain permainan mencari makhluk Allah, permainan tepuk, tadabbur alam/ karya wisata. Selain itu juga menggunakan media audio visual berupa kisah-kisah para Nabi, buku-buku dan gambar ilustrasi.
2. Ibadah/ termasuk hafalan surat dan doa
 - a. Metode yang digunakan antara lain dengan metode cerita, tanya jawab, permainan, modeling, dan demonstrasi.
 - b. Media yang digunakan antara lain: permainan jam shalat, perlengkapan ibadah seperti: sarung, peci, mukena, pakaian ihram, dan lain-lain, replika, masjid, replika ka'bah.

3. Al-Qur'an dan al-Hadits

- a. Metode yang digunakan antara lain dengan metode simulasi dan demonstrasi.
- b. Media yang digunakan antara lain: puzzle hijaiyah, permainan tebak-tebakan surat.

Selain pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, materi pelajaran pendidikan Agama Islam juga disampaikan dalam bentuk pembiasaan pada diri siswa. Pembiasaan yang diajarkan melatih anak untuk terbiasa melaksanakan nilai-nilai Islam, baik nilai ibadah maupun akhlak. Bentuk-bentuk pembiasaan yang diajarkan pada siswa TK Isriati Baiturrahman I Semarang, antara lain:

1. Mencium tangan guru dan orang tua
2. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Membaca istighfar bila melakukan kesalahan
5. Shalat berjamaah

Dalam proses penilaian siswa, di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang tidak hanya dilakukan di kelas pada akhir program atau akhir tahun pelajaran, tetapi dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Sehingga kemajuan belajar siswa dapat diketahui. Caranya pun lebih alami, misalnya saat anak bermain, menggambar atau karya yang dihasilkan.¹¹

Penilaian yang dilakukan untuk anak TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang mengacu pada prinsip sebagai berikut:

1. Holistik, maksudnya dalam evaluasi meliputi seluruh aspek perkembangan anak.
2. Autentik, maksudnya penilaian dilakukan melalui kegiatan riil, fungsional, dan alami dengan harapan hasil dari penilaian menggambarkan kemampuan anak yang sesungguhnya.

¹¹ Wawancara dengan Ibu Feti Nurbaiti (Guru kelas A4), tanggal 4 November 2008

3. Kontinu, maksudnya penilaian dilakukan setiap saat ketika anak melakukan kegiatan belajar.
4. Individual, maksudnya penilaian dilakukan untuk melihat perkembangan setiap siswa secara individual meskipun dilakukan saat anak melakukan kegiatan kelompok.
5. Multisumber dan multikomplek, maksudnya penilaian dilakukan pada berbagai konteks.

Dari prinsip-prinsip penilaian di atas maka penilaian dilakukan dengan teknik pengamatan (*observing*), pencatatan (*recording*), dan dokumentasi (*dokumenting*).

D. Implementasi Permainan Edukatif dalam Upaya Penanaman Nilai-nilai Islam Pada Anak Pra Sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.

1. Persiapan guru dalam menerapkan permainan edukatif sebagai media pendidikan dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah.

- a. Persiapan Tertulis

Persiapan tertulis yang dilakukan dalam implementasi permainan edukatif sebagai media pendidikan dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang adalah penyusunan SKH (Satuan Kegiatan Harian) yang didasarkan pada materi pengembangan yang akan diajarkan oleh guru kelas. Dalam menentukan materi seorang guru harus memperhatikan kondisi siswa secara menyeluruh, seperti: minat, kebutuhan/keinginan siswa, kecerdasan, kreatifitas siswa, usia dan karakter siswa, serta tersediannya media yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

- b. Persiapan Tidak Tertulis

Dalam menerapkan tidak tertulis ini erat kaitannya dengan bagaimana kesiapan seorang guru untuk menyampaikan suatu materi pelajaran. Sebelum materi disampaikan seorang guru harus

mempersiapkan diri secara matang baik penguasaan materi maupun kesiapan mental dan kemampuan memilih metode dan media yang tepat sehingga akan membantu siswa lebih cepat menyerap materi pelajaran. Selain itu seorang guru harus mampu memahami perbedaan karakter dari masing-masing anak didiknya.

Dengan persiapan yang matang maka materi pelajaran dapat disampaikan tepat pada waktunya. Dan untuk mencapai hal tersebut guru juga harus mempertimbangkan beberapa hal, antara lain:

- 1) Keselarasan materi dengan jenis permainan yang dipilih
- 2) Kondisi anak didik
- 3) Kondisi lingkungan/tempat belajar
- 4) Kegiatan terdahulu/variasi permainan

2. Penerapan Permainan Edukatif di Kelas

a. Tahap Awal

Pada tahap ini seorang guru dituntut untuk memberikan penjelasan terhadap siswa bagaimana cara menggunakan/memainkan suatu permainan. Sehingga seorang siswa tidak bingung atau bertindak semaunya sendiri dalam penerapan permainan edukatif. Selain menjelaskan cara bagaimana menggunakan permainan edukatif, seorang guru juga harus menjelaskan hal-hal yang tidak boleh dilakukan oleh siswa, misalnya memukul-mukulkan permainan ke temannya dan lain sebagainya.

b. Tahap Kedua (Tahap Inti)

Pada tahap ini siswa menyelesaikan tugas sesuai dengan yang telah guru mereka jalaskan. Pada tahap ini guru harus terus mendampingi siswa, sehingga bila terdapat anak yang belum paham atau tidak bisa, guru dapat langsung mengarahkan.

c. Tahap Ketiga (Istirahat)

Setelah tugas diselesaikan oleh para siswa, maka pada tahap ini para siswa istirahat, yaitu dengan makan bekal yang telah mereka bawa dari rumah. Pada kesempatan ini anak-anak TK juga dapat mendengarkan lagu-lagu anak-anak sambil mereka beristirahat.

d. Tahap Keempat (Penutup)

Pada tahap ini guru memiliki tugas untuk menjelaskan kembali materi yang telah siswa kerjakan, melalui penjelasan singkat atau dengan memberikan pertanyaan-pertanyaannya sederhana kepada para siswa. Hal ini dilakukan agar siswa dapat menerima materi dengan maksimal.

BAB IV

ANALISIS HASIL PENELITIAN

A. Analisis Kurikulum dan Sistem Pembelajaran di TK. Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang dengan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pelaksanaan kurikulum di TK. Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang disesuaikan dengan kurikulum yang diberlakukan dari kurikulum pemerintah serta memadukan dengan kurikulum dari Departemen Agama.

Dalam program pembelajaran di TK. Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan perkembangan yang dimiliki masing-masing anak. Agar tercapai pelaksanaan pembelajaran, maka harus diperhatikan karakteristik perkembangan anak, karena dalam pembelajaran yang diharapkan adalah tercapainya perkembangan psikologi anak sesuai dengan usia biologisnya secara natural.

Di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang dalam pencapaian standard kompetensi, dalam model pembelajarannya dikembangkan sepuluh area perkembangan yang meliputi: area agama, area baca tulis, area musik, area seni, area drama, area matematika, area sains, area balok, area pasir dan air, dan area masak. Keberadaan area belajar yang di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang merupakan bagian dari set kelas, memiliki fungsi untuk mempermudah guru mengorganisasi peralatan pembelajaran anak. Berbagai benda yang dapat digunakan anak untuk belajar ditata sedemikian rupa agar sesuai dengan fungsinya.

Keberadaan area belajar sebagai bagian dari set kelas di taman kanak-kanak memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan pelayanan pengalaman belajar kepada anak secara lebih mendalam dengan memberikan kebebasan bereksplorasi dalam setiap area belajar.
2. Dengan adanya area belajar melatih anak-anak untuk mandiri karena tidak tergantung kepada guru kelasnya saja tetapi akan lebih dibiasakan untuk melakukan kegiatan dengan guru-guru yang lain.
3. Dengan adanya guru area akan lebih fokus dalam mengembangkan area belajar yang merupakan tanggung jawab guru dengan menuangkan segala pengembangan, ide kreatifnya. Dalam model-model area ini pula penilaian pada setiap area belajar lebih terinci dari kemampuan-kemampuan yang telah dikuasai anak didik, yang mana tertuang dalam kurikulum sistim penilaian yang dicapai.

Pendekatan yang paling tepat buat anak TK adalah pendekatan bermain sambil belajar. Melalui kegiatan ini anak-anak TK dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman tanpa paksaan. Artinya, anak dapat belajar dengan penuh keceriaan. Sebab, proses belajar dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan.

Dari pernyataan diatas pemanfaatan permainan edukatif sangatlah penting bagi pendidikan anak TK. Karena dengan permainan edukatif, hakikatnya anak sedang dibentuk dan dikembangkan segi fisik motorik, sosial-emosional, dan kecerdasan berfikirnya. Sehingga di TK Hj. Isriati Baiturahman I Semarang permainan edukatif dimanfaatkan sebagai media belajar pada setiap area belajar.

Proses penilaian yang dilakukan siswa Taman Kanak-Kanak tidaklah sama dengan penilaian pada tingkat pendidikan di atasnya. Hal ini dikarenakan tingkat perkembangan anak yang berbeda pula. Penilaian di TK dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan, sehingga kemajuan belajar siswa dapat diketahui.

Kurikulum di Taman Kanak-kanak (TK) harus dapat mencakup pengembangan seluruh dimensi perkembangan anak; fisik, emosi, sosial, spiritual, dan kognitif dengan cara yang terpadu atau terintegrasi. Di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang sejak mulai berdirinya sudah berupaya untuk menerapkan kurikulum yang mampu untuk mengembangkan seluruh potensi-potensi anak secara optimal. Hal ini jelas tergambar melalui kurikulum yang diterapkan di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang yang bersifat fleksibel dan dinamis.

Fleksibel berarti selalu menyesuaikan dengan kondisi dan tuntutan yang berkembang di tengah masyarakat dengan harapan ke depannya TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang akan selalu mendapat respon dan support secara langsung dari lingkungannya.

Dinamis diartikan bahwa kurikulum di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang di kemas dengan memperhatikan kurikulum yang disesuaikan dengan kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah. Selain kurikulum yang diterapkan di TK Hj. Isriati Biturrahman I Semarang bersifat fleksibel dan dinamis, juga menggunakan sistem pembelajaran terpadu yaitu pengajaran materi-materi umum dan agama secara seimbang agar tidak ada pemisahan antara ilmu umum dan ilmu agama, karena menurut Islam tidak ada. Sehingga tujuan yayasan yang ingin menciptakan khalifah-khalifah baru menuju indonesia raya dengan membekali anak didik dengan wawasan kebangsaan dan dapat memadukan antara IPTEK dan IMTAQ secara komprehensif dapat terwujud. Untuk mewujudkan tujuan yayasan tersebut maka dalam setiap kegiatan belajar mengajar guru selalu mengaitkan materi-materi umum dengan keislaman sehingga lingkungan belajar yang Islami pun dapat terwujud pula. Dan anak didik akan merasa nyaman dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pun harus dilakukan secara interaktif dan tidak dibatasi. Anak-anak bebas mengeksplorasi segala sumber belajar yang ada di sekitarnya. Hal ini sesuai dengan kurikulum yang direncanakan untuk taman

kanak-kanak di mana kurikulum harus memperhatikan proses belajar yang interaktif, keterlibatan aktif anak melalui eksplorasi dan interaksi dengan guru dan kawan-kawannya. Pendidik jangan memakai standar orang dewasa untuk mengevaluasi keberhasilan anak. Biarkan anak untuk mengarahkan dirinya dalam mencari solusi, sehingga ketika mereka melakukannya, mereka akan merasa berhasil. Rasa keberhasilan ini memotivasi mereka untuk terus aktif belajar dan bereksplorasi. Proses belajar jangan dibatasi oleh guru tentang bagus tidaknya hasil, yang dibuat oleh anak untuk berpikir dan bertanya.

Menurut peneliti kurikulum dan sistem pembelajaran di TK Hj. Isriti Baiturrahman I Semarang sudah sesuai dengan kurikulum dan sistem pembelajaran yang seharusnya diberlakukan di Taman Kanak-Kanak (TK) yaitu dengan memperhatikan pengembangan seluruh dimensi perkembangan anak yang meliputi : fisik, emosi, sosial, spiritual dan kognitif secara terpadu sehingga potensi-potensi anak dapat berkembang secara optimal.

B. Analisis Nilai-Nilai Islam yang di Ajarkan di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.

Secara garis besar, nilai-nilai Islam yang diajarkan untuk anak TK pada dasarnya yaitu:

1. Aqidah/ Keimanan, yaitu: pengenalan akan adanya Allah yang Maha Esa melalui tuntunan wahyu atau firman Tuhan dan keberadaan ciptaan-Nya.
2. Ibadah, yaitu: pengenalan berbagai kegiatan ibadah seperti shalat, puasa, dan zakat. Sebagai upaya mendekatkan diri kepada Allah termasuk dalam hal ini adalah berdo'a, membaca dan mempelajari ayat-ayat suci Al-Qur'an.
3. Akhlak, yaitu: pengenalan berbagai perbuatan baik dalam hubungan manusia dan manusia, dan manusia dengan lingkungan.

Dalam prakteknya, penanaman nilai-nilai Islam untuk anak TK, selain dilakukan dalam bentuk pembelajaran di kelas, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, juga disampaikan melalui pembiasaan-pembiasaan

yang mengandung nilai-nilai Islam bagi siswa. Adapun contoh pembiasaan tersebut yaitu:

1. Aqidah

Dalam penanaman nilai aqidah bagi anak TK, bentuk pembiasaan yang dapat dilakukan misalnya pembiasaan untuk mengingat bahwa Allah adalah tuhan mereka, dengan mengetahui firman-firman-Nya dan ciptaan-Nya.

2. Ibadah

Dalam penanaman nilai ibadah pada anak TK, bentuk pembiasaan yang dapat diberikan antara lain pembiasaan untuk membaca dan ketika akan melakukan suatu kegiatan atau sesudahnya, seperti berdo'a sebelum dan sesudah makan, dibiasakan melaksanakan shalat berjama'ah.

3. Akhlak

Dalam penanaman nilai akhlak pada anak TK, bentuk pembiasaan yang dapat diberikan misalnya mencium tangan bila bertemu dengan orang tua/guru, membiasakan mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, dibiasakan membaca istighfar bila melakukan kesalahan.

Meskipun kurikulum yang diterapkan di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang mengikuti Departemen Pendidikan Nasional, namun untuk materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang diberlakukan kurikulum lokal yang dibuat oleh pihak yayasan. Yaitu semua materi yang diajarkan kepada anak didik disusun oleh pihak yayasan disesuaikan dengan tingkat usia anak.

Pengajaran materi-materi keagamaan di TK Hj. Isriati Baiturrahman Semarang sesuai dengan kaidah-kaidah dasar pendidikan dalam Islam yang harus dijadikan pedoman oleh para pendidik dalam membentuk pribadi anak dan mempersiapkannya menjadi manusia yang berguna di dalam hidup.

Selain materi-materi tersebut di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang juga memberikan materi tambahan berupa bahasa arab dan hadist-hadist pendek.

Bila dibandingkan dengan TK-TK yang lain di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang memiliki nilai *plus* tersendiri karena mampu memberikan terobosan baru dalam memberikan pengetahuan baru bagi anak-anak berupa pengenalan bahasa dan hadist, meskipun materinya masih bersifat sederhana mengingat usia anak yang masih belia.

Mengenai belajar membaca Al-Qur'an (iqra') dilakukan oleh anak pada saat kegiatan tambahan ekstra kurikuler yaitu TPQ. Setelah kegiatan penutup sebelum waktu belajar selesai. Sedangkan untuk doa-doa dan surat-surat pendek, biasanya dilakukan pada awal proses belajar mengajar, tepatnya di saat anak-anak berbaris di depan kelas dan dilakukan bersama-sama, selain itu juga dilakukan pada saat anak memasuki areal-areal bersama teman satu kelompok arealnya.

C. Analisis Implementasi Permainan Edukatif dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Islam di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.

Permainan edukatif adalah sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Disadari atau tidak, dalam permainan itu memiliki muatan pendidikan yang dapat mengembangkan diri anak secara seutuhnya. Sehingga permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik pula.

Sehingga yang dimaksud alat permainan edukatif adalah jenis permainan yang dirancang secara khusus dan mendalam untuk kepentingan pendidikan sehingga ketika bermain anak selain memperoleh rasa senang juga melatih kecerdasan, kreatifitas dan imajinasinya.

Dalam prakteknya, pemanfaatan permainan edukatif sebagai media belajar dalam upaya menanamkan nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah. Contohnya adalah sebagai berikut:

1. Nilai Aqidah

Adapun bentuk permainan edukatif dalam usaha menanamkan nilai aqidah pada anak pra sekolah diantaranya: permainan tepuk, permainan lacak tugas malaikat, CD anak Islam, karya wisata.

2. Nilai Ibadah

Bentuk permainan edukatif untuk menanamkan nilai ibadah contohnya antara lain: teka-teki silang ibadah, jam sholat, permainan siapa pemimpinnya, dan lain sebagainya.

3. Nilai Akhlak

Bentuk permainan edukatif untuk menanamkan nilai akhlak pada anak pra sekolah contohnya antara lain: permainan meminta dan memberi, gambar-gambar ilustrasi, film yang mengandung unsur kebaikan dan kejahatan.

Pemanfaatan permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah memiliki tujuan yaitu:

1. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan anak terhadap Allah swt.
2. Membina rohani dan jasmani anak secara serasi, selaras, dan seimbang sedini mungkin sebagai makhluk Allah swt. dan sebagai warga negara yang baik.
3. Membiasakan anak agar suka berdoa dan mensyukuri nikmat yang telah Allah berikan.
4. Anak-anak akan hormat dan cinta kepada ibu/ bapaknya, kepada guru serta menyayangi sesama temannya dan lingkungannya.
5. Anak-anak akan terbiasa hidup bersih, tertib, rajin, dan berperilaku baik (memiliki sifat sosial).
6. Anak-anak akan cinta pada Islam melalui pengetahuan yang ia peroleh dari permainan edukatif.

Sebelum mengimplementasikan permainan edukatif dalam pembelajaran PAI pada anak di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang ada beberapa pentahapan, yaitu guru perlu mempertimbangkan beberapa hal sebelum memilih permainan yang akan digunakan.

Selain itu juga mempersiapkan pentahapan berikutnya berupa persiapan tertulis sebagai bahan acuan guru dalam mengajar sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat berurutan dan juga persiapan tidak tertulis. Setelah itu barulah diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Ketika permainan edukatif dijadikan oleh guru sebagai media atau sarana pendidikan dalam pembelajaran pada anak prasekolah harus menerapkan esensi bermain bagi anak.

Dalam pelaksanaannya implementasi permainan edukatif dalam upaya menanamkan nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang sudah berjalan dengan baik. Sehingga fungsi permainan edukatif itu sendiri dapat dimaksimalkan. Usaha penyempurnaan akan terus diusahakan dengan memaksimalkan faktor penunjang dan meminimalisir faktor penghambat.

Dalam pengamatan penulis, faktor-faktor yang menunjang dalam permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang adalah:

1. Guru

Keterlibatan guru dalam implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang dapat terlihat pada pendampingan guru dalam setiap kegiatan bermain siswa. Dengan memberikan bimbingan dan arahan serta contoh pada siswa sebagai bukti perhatian mereka. Pendampingan guru pada saat anak bermain sangat berpengaruh besar terhadap pemanfaatan permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada siswa TK.

2. Siswa

Adanya semangat dan rasa ingin tahu siswa dalam pemanfaatan permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang.

3. Pimpinan TK

Kebijakan dan dukungan yang besar dari pimpinan TK membantu dalam pelaksanaan implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baiturahman I Semarang, yaitu dengan selalu ikut mendampingi siswa dalam setiap kegiatan, khususnya pendampingan saat anak-anak bermain.

4. Orang Tua Siswa

Partisipasi orang tua siswa dan kerjasama sangat dibutuhkan oleh pihak sekolah dengan memberikan pengertian serta perhatian penuh kepada siswa saat berada di luar sekolah (rumah).

5. Iklim Sekolah

Seluruh warga sekolah (Guru, Murid, Pimpinan TK, Karyawan) saling membangun dalam hubungan yang sangat harmonis sehingga implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam di TK Hj. Isriati Baiturahman I Semarang dapat berjalan dengan baik.

6. Sarana dan Prasarana

Adanya sarana dan prasarana berupa ketersediaan permainan edukatif di TK Hj. Isriati Baiturahman I Semarang yang memadai sangat menunjang implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baiturahman I Semarang.

Sedangkan faktor penghambat dalam implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baiturahman I Semarang antara lain:

1. Sarana dan Prasarana

Pada area agama, ketersediaan permainan edukatif kurang lengkap, sehingga tidak semua materi nilai-nilai Islam dapat diajarkan melalui permainan edukatif.

2. Siswa

Masih banyak siswa yang menggunakan permainan edukatif sekehendak hati mereka. Hal ini dikarenakan usia anak TK yang masih kecil, sehingga terkadang mereka bertindak semaunya sendiri, sehingga peran guru untuk selalu membimbing anak-anak saat bermain sangat dianjurkan.

Dengan memperhatikan faktor pendukung maupun faktor penghambat dalam implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK. Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang, penulis beranggapan bahwa pemanfaatan permainan edukatif sangat efektif sebagai media belajar dalam upaya menanamkan nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah.

Menurut peneliti dalam penerapan permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah harus memperhatikan tahap-tahap penerapan yaitu tahap awal, tahap inti, tahap istirahat, dan tahap penutup, jika permainan edukatif dijadikan pilihan sebagai media pendidikan dalam penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah. Beberapa tahap tersebut dilakukan guna proses pembelajaran agar lebih menyenangkan, dan materi mudah diterima oleh anak.

Bagi guru, hal tersebut akan memudahkan dalam pelaksanaan pembelajaran agama di kelas, sedangkan bagi siswa akan terasa lebih nyaman dan menyenangkan dalam mengikuti proses belajar di kelas, sehingga siswa dapat belajar tentang banyak hal tanpa disadari, karena guru menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan usia siswa yang masih belia, yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Sehingga setelah siswa selesai dalam belajar diharapkan mampu memahami, menghayati dan melaksanakan nilai-nilai atau materi-materi keislaman yang dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah penulis mengadakan penelitian, pembahasan dan hasil yang dicapai dari uraian dan pembahasan mengenai “Implementasi Permainan Edukatif Dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Islam Pada Anak Pra Sekolah di TK. Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang”, maka penulis menyimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan edukatif adalah sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Artinya, permainan edukatif merupakan salah satu bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik. Sehingga secara ringkas permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik.
2. Secara garis besar nilai-nilai Islam yang didasarkan untuk anak pra sekolah yaitu aqidah/ keimanan, ibadah dan akhlak. Adapun pemanfaatan permainan edukatif sebagai media belajar dalam upaya menanamkan nilai-nilai Islam untuk anak pra sekolah yaitu:
 - a. Nilai aqidah, contohnya: permainan mencari makhluk Allah, permainan tepuk, tadabbur alam/ karyawisata.
 - b. Nilai ibadah, contohnya: permainan jam shalat, perlengkapan ibadah, replika tempat ibadah, puzzle hijaiyah.
Pada nilai ibadah anak TK dikenalkan dengan berbagai bentuk kegiatan ibadah seperti shalat, puasa dan zakat, sebagai upaya mendekatkan diri kepada Allah.
 - c. Nilai akhlak, contohnya: permainan memberi dan meminta, film yang mengandung unsur kebaikan dan kejahatan dan lain-lain.

Pada nilai akhlak ini anak TK dikenalkan dengan berbagai perbuatan baik dalam hubungannya manusia dengan manusia dan manusia dengan lingkungan.

2. Dalam prakteknya implementasi permainan edukatif dalam upaya nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK dilaksanakan pada area agama. Yaitu area belajar yang khusus mempelajari agama Islam. Pada area ini selain disediakan buku-buku materi pelajaran Pendidikan Agama Islam juga disediakan berbagai bentuk permainan edukatif yang memiliki fungsi untuk menanamkan nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah. Namun dalam prakteknya tidak semua materi belajar Pendidikan Agama Islam dapat diajarkan melalui permainan edukatif, hal ini dikarenakan tidak semua bentuk permainan edukatif memiliki nilai-nilai pendidikan Islam.

A. Saran

1. Kepada Para Orang Tua
 - a. Hendaklah memasukkan putra-putrinya ke Taman Kanak-Kanak sebelum anak memasuki Sekolah Dasar. Karena pendidikan di TK merupakan pondasi bagi pembentukan kepribadian anak, selain itu melewati usia anak TK tanpa pendidikan berarti melewati masa peka perkembangan anak.
 - b. Hendaklah bijaksana dalam memilih Taman Kanak-Kanak yang tepat bagi putra-putrinya, dengan mempertimbangkan ketersediaan fasilitas, sarana dan prasarana khususnya ketersediaan alat permainan.
 - c. Hendaklah senantiasa memberi motivasi dan bimbingan kepada anak, saat anak melakukan suatu kegiatan.
2. Kepada guru
 - a. Hendaklah lebih sabar dan telaten dalam mengarahkan anak didiknya untuk melaksanakan perintah agama, sehingga akan terbentuk anak-anak yang saleh.

- b. Dalam melaksanakan tugasnya hendaklah guru dengan ikhlas dan sabar sehingga ilmu yang disampaikan dapat bermanfaat bagi anak didiknya.
 - c. Hendaklah para guru senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan contoh yang baik kepada para siswa, terutama saat siswa melakukan suatu aktivitas/ kegiatan di kelas.
3. Kepada Yayasan atau Pengurus
- a. Hendaklah ada hubungan yang baik antara pengurus yang satu dengan yang lain, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik karena iklim yayasan yang baik pula.
 - b. Hendaklah senantiasa mengusahakan perbaikan kurikulum bagi siswa Taman Kanak-Kanak
 - c. Hendaklah senantiasa mengusahakan ketersediaan fasilitas, sarana dan prasarana yang lebih lengkap, terutama dalam ketersediaan permainan edukatif.
4. Kerja sama yang baik antara orang tua, guru dan masyarakat sangat diharapkan agar Pendidikan Agama Islam untuk anak pra sekolah dalam rangka pembentukan kepribadiannya dapat dilaksanakan dengan baik.

B. Penutup

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah Robbil ‘alamin atas berkah rahmat Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang masih sangat sederhana ini.

Penulis menyadari, meskipun telah berusaha menyusun skripsi ini semaksimal mungkin, namun masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Semua itu karena keterbatasan pengetahuan penulis. Oleh karena itu saran dan kritik dari semua pihak sangat penulis harapkan sebagai penyempurna segala kekurangan dan kekeliruan dalam penulisan skripsi ini. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya. Amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Acmadi, *Islam Sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta: Aditya Media, 1999
- Al-Ghozali, Imam, *Ihya Ulumudin Juz III*, Beirut: Dar al-Kutub Al-Ilmiyah, t.th.
- Ali, Mohammad Daud, *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998
- An. "Memilih Mainan Anak", <http://himpsijava.org/index.php?p=72>
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002
- Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005
- Djarmika, Rachmat, *Sistim Etika Islami (Akhlak Mulia)*, Jakarta: Pustaka Panjimas, 1996
- Fauzan, Shahih bin, *Kitab Tauhid*, terj. Agus Hasan Bashori, Jakarta: Akafa Press, 1998
- Gesell, Arnold & Fances L., *The Child From Five to Ten*, New York: Happer & Brother Publishing, t.th.
- Hafizh, Muhammad Nur Abdul, *Mendidik Anak Bersama Rasulullah*, Semarang: Al-Bayan, 1997
- Hurlock, Elizabeth B., *Child Development*, Singapura: Mc Graw- Hill, 1984, t. th.
- _____, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 1978
- _____, *Psikologi Perkembangan*, (Penerj. Istiwidayanti, dkk), Jakarta: Erlangga, 1999, cet. 5
- Ismail, Andang, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006

- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005
- Megalini, Ida, “Pentingnya Bermain bagi Anak”, http://www.kafemuslimah.com/article_detail.php?id=155, tanggal 03 Maret 2004
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004
- ”Motivasi Belajar Melalui Permainan”, <http://www.mail-archive.com/balita-anda@balita-anda.com/msg119625.html>
- Muhajir, Noeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Rake Surasih, 1998
- Muslim, *Shahih Muslim Juz III*, Bairut: Darul Kitab Ilmiah, t.th.
- Patmonodewo, Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000
- Poerwadarminta, WJS., *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1982
- Ramayulis, *Metodelogi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2005
- Rohani, Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004
- Salim, Peter dan Yenny Salim, *Kamus Umum Bahasa Indonesia Kontemporer*, Jakarta: Modern English Press, 1991
- Soekendro dan Suharto, *Yayasan Masjid Raya Baiturrahman Semarang dari Masa ke Masa*, Semarang: Aneka Ilmu, 2006
- Sudono, Anggani, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jakarta: Grasindo, 2000
- Sujana, Nana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah (Skripsi, Tesis, Disertasi)*, Bandung: Sinar baru, 1991
- Sukardi, *Penelitian Kualitatif-Naturalistik dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Usaha Keluarga, 2006
- Suyanto, Selamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat, 2005
- Syukur, Amin, *Pengantar Studi Islam*, Semarang : Bima Sejati, 2003

- Tafsir, Ahmad, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004
- Tanti, Ati' Murti'ah (NIM 350315) tentang "*Penanaman Nilai-Nilai Islam pada Anak Usia Dini (Studi di TK RA Nurul Islam Ketro Sragen)*", Skripsi. (Semarang : Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2005)
- Tejdasaputra, Mayke S., *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: PT. Grasindo, 2005
- Thoha, Chabib, dkk, *Reformasi Filsafat Pendidikan Islam*, Cet. I, Semarang: Pustaka Pelajar, 1996
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005
- Ulwan, Abdullah Nasih, *Tarbiyatu al-Aulad fil Islam Juz I*, Kairo: Daarussalam Littiba'ah wa Nasyr, 1981, Cet. III
- Umaidah, Puji, (NIM 3103087) tentang "*Education Games dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Islamic Centre Semarang*", Skripsi. (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2007)
- Yusuf, Syamsu L.N., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: Rosda Karya, 2000, cet. I
- Zainuddin, *Seluk Beluk Pendidikan dari Al-Ghazali*, Jakarta: Bumi Aksara, 1991

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Dengan ini saya:

Nama : Dinik Handayani

NIM : 3104026

Tempat / Tgl. Lahir : Wonogiri, 10 November 1985

Alamat Asal : Mangunharjo RT 02 RW 02 Ronggojati
Kecamatan Batuwarno Kabupaten Wonogiri 57674

RIWAYAT PENDIDIKAN:

1. TK Dharma Wanita Ronggojati Lulus tahun 1992.
2. SDN 01 Ronggojati Lulus tahun 1998.
3. SLTPN I Baturetno Lulus tahun 2001.
4. MAN Wonogiri Lulus tahun 2004.
5. IAIN Walisongo Semarang Fakultas Tarbiyah Angkatan 2004.

Demikianlah daftar riwayat hidup ini kami buat dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 20 Januari 2009

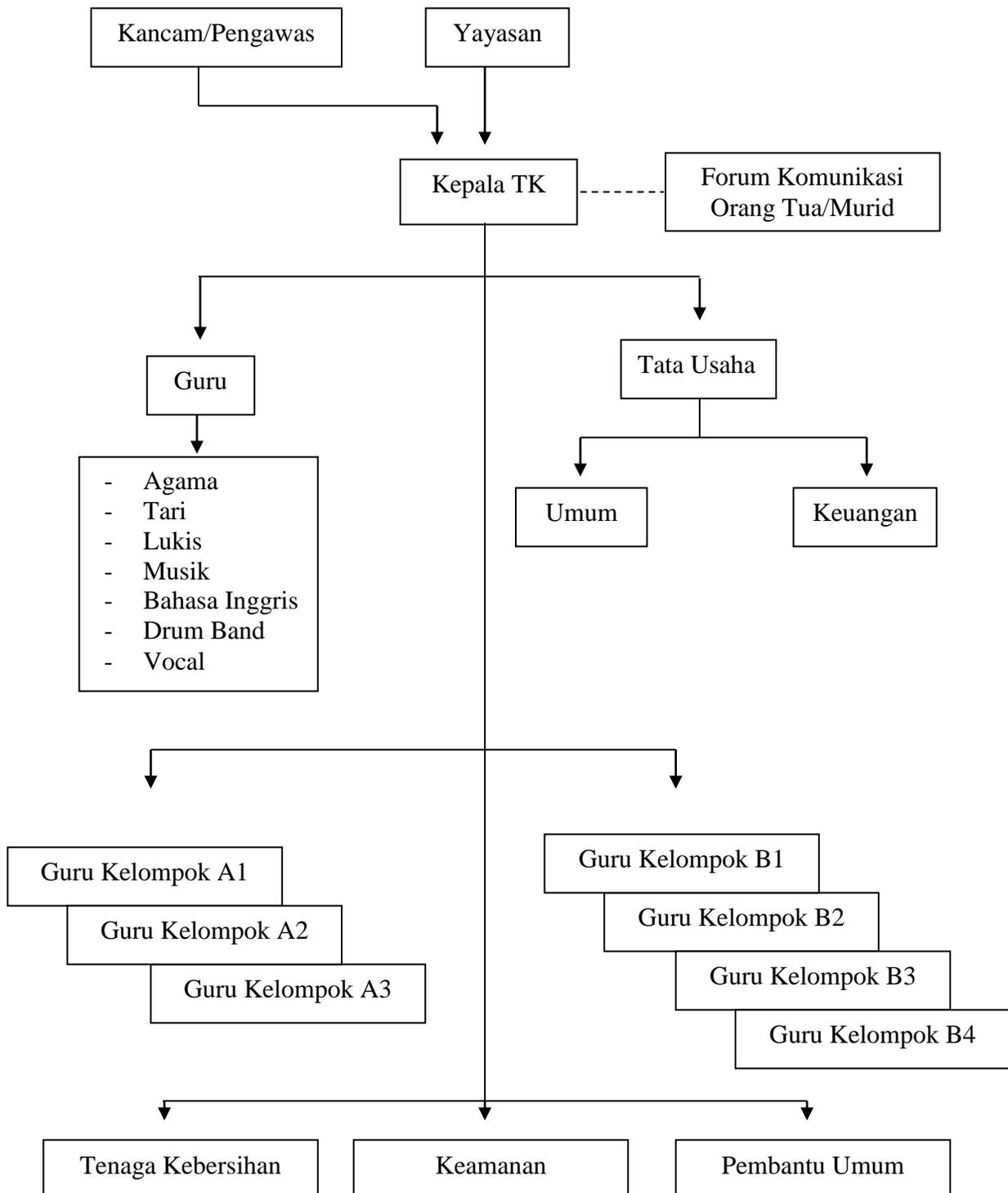
Peneliti,

DINIK HANDAYANI

NIM. 3104026

Lampiran 1

STRUKTUR ORGANISASI
TK. HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN I SEMARANG



Lampiran 2

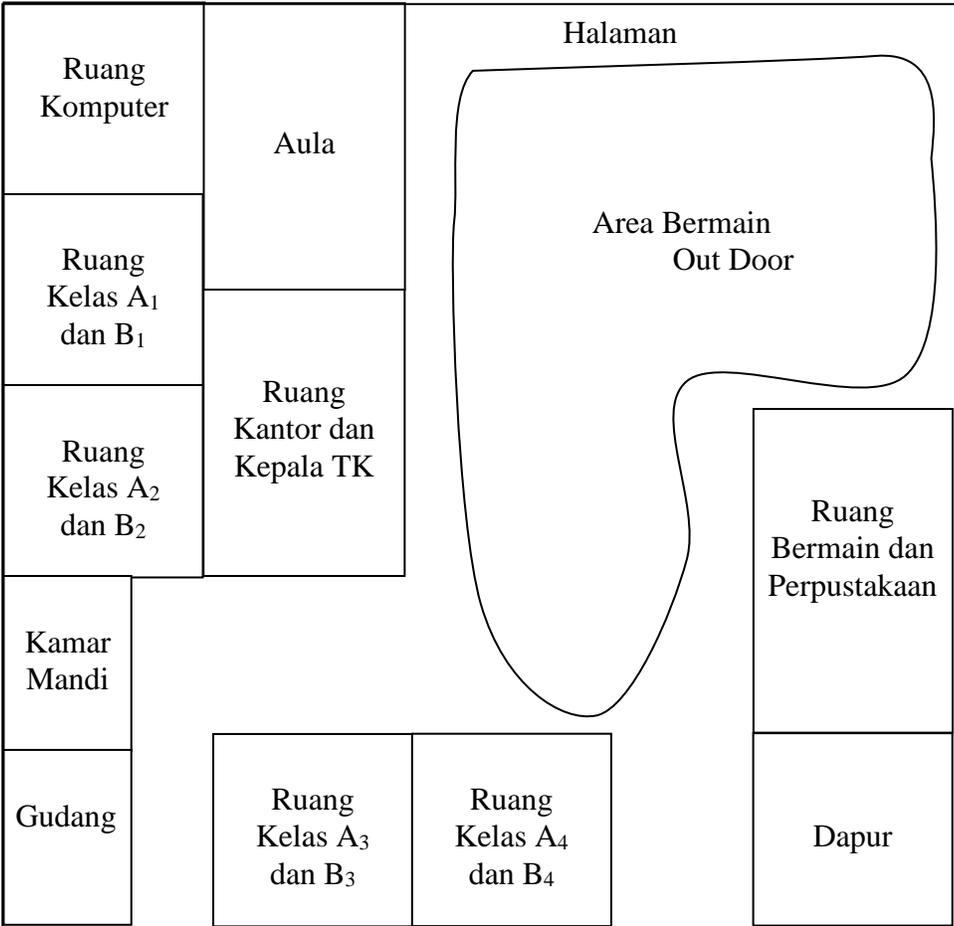
**KEADAAN GURU DAN KARYAWAN
TK HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN I SEMARANG
TAHUN 2008/2009**

NO	Nama	NIP	Jabatan
1.	Fadlilah, S. Pd.	03003	Kepala TK
2.	Siti Fadilah	03014	Guru Kelas A1
3.	Istijanah	03004	Guru Kelas A2
4.	Yunindra	03006	Guru Kelas A3
5.	Fetti Nur Ubiyati	03016	Guru Kelas A4
6.	Fatkul Barkah	03002	Guru Kelas B1
7.	Taufiq Nur Hidayah	03013	Guru Kelas B2
8.	Fitri Rochmah, S. Pd.	03008	Guru Kelas B3
9.	Sulastri	03009	Guru Kelas B4
10.	Farida	-	Guru Agama
11.	Rodliyah	-	Guru Agama
12.	Asih	-	Guru Agama
13.	Widari	-	Guru Agama
14.	Wahyu, S. Pd.	-	Guru Vokal
15.	Joko W.	-	Guru Lukis
16.	Bambang, S. Pd.	-	Guru Tari
17.	Tuti Puji S. Pd.	-	Guru Tari
18.	Ummu Kultsum	-	Guru Tari
19.	Aminuddin	-	Guru Drum Band
20.	Zulaekha	03001	Tata Usaha
21.	Erni Pujiati	-	Pembantu Umum
22.	Rachman	-	Satpam

23.	Sumadi	-	Pegawai Kebersihan
24.	Lilik Rohadi	-	Pegawai Kebersihan

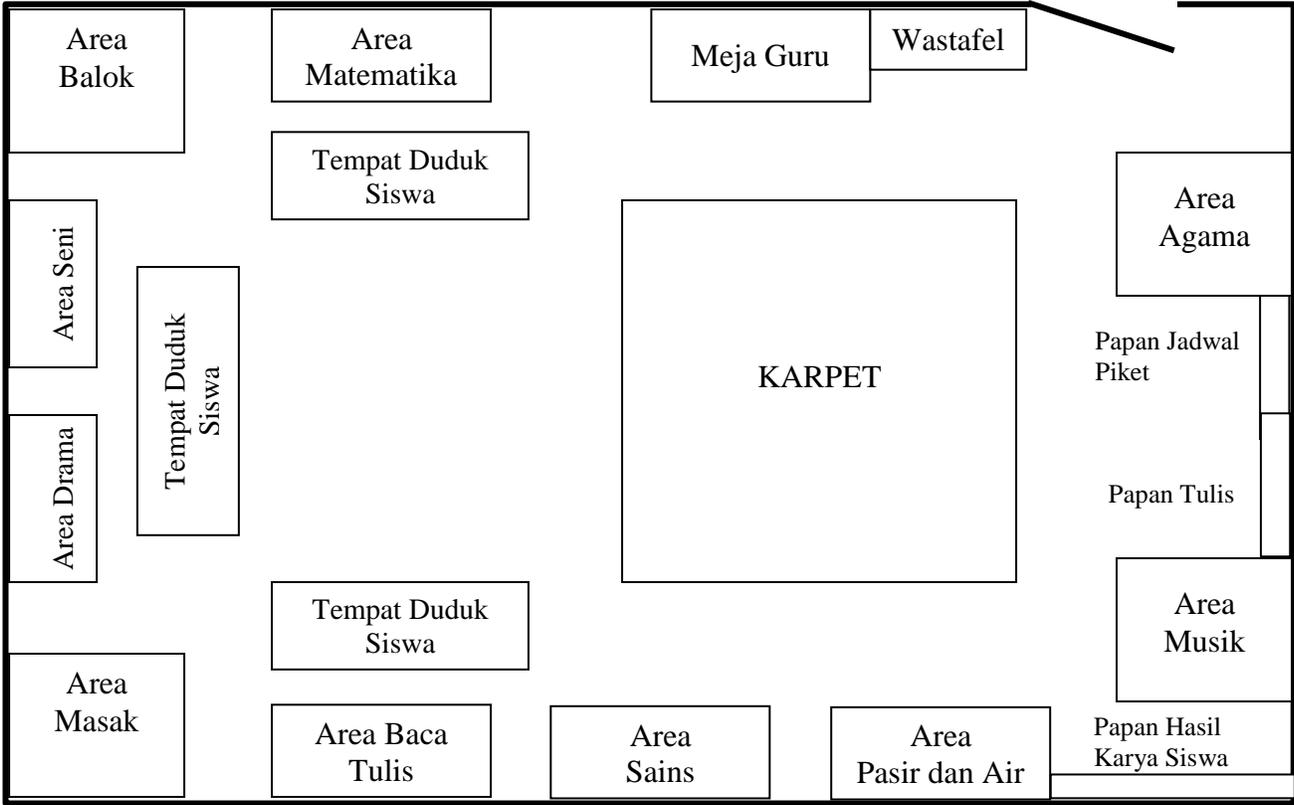
Lampiran 3

DENAH RUANG KELAS
TK Hj. ISRIATI BAITURRAHMAN I SEMARANG



Lampiran 4

MODEL KELAS
TK. HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN I SEMARANG



Lampiran 5

PEDOMAN OBSERVASI

NO	OBSERVASI	KETERANGAN	
		YA	TIDAK
1.	Dalam proses pembelajaran untuk siswa TK guru menggunakan metode bermain sambil belajar.		
2.	Dalam proses pembelajaran untuk siswa TK memanfaatkan permainan edukatif.		
3.	Di TK terdapat peralatan bermain baik alat permainan <i>in door</i> maupun alat permainan <i>out door</i> .		
4.	Dalam proses pembelajaran untuk siswa TK dikelompokkan dalam area-area belajar.		
5.	Dalam setiap area belajar dimanfaatkan permainan edukatif.		
6.	Di TK diajarkan nilai-nilai Islam yang mencakup nilai akidah, nilai ibadah dan nilai akhlak bagi siswa TK.		
7.	Dalam menanamkan nilai-nilai Islam pada siswa TK dimanfaatkan permainan edukatif.		
8.	Terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pemanfaatan permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah.		

9.	Guru senantiasa mendampingi siswa dalam proses pemanfaatan permainan edukatif.		
10.	Siswa dapat memanfaatkan permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah.		

Lampiran 6

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara dengan Kepala TK

1. Bagaimana sejarah berdirinya TK Hj. Isriati Baturrahman I Semarang?
2. Apa visi dan misi TK Hj. Isriati Baturrahman I Semarang?
3. Berapa jumlah siswa keseluruhan TK Hj. Isriati Baturrahman I Semarang?
4. Bagaimana Keadaan guru dan karyawan di TK Hj. Isriati Baturrahman I Semarang?
5. Kurikulum apa yang digunakan di TK Hj. Isriati Baturrahman I Semarang?
6. Untuk kurikulum TK Hj. Isriati Baturrahman I Semarang apakah mengikuti Kurikulum dari Departemen Pendidikan Nasional atau dari Departemen Agama?
7. Bagaimana proses belajar mengajar di TK Hj. Isriati Baturrahman I Semarang?
8. Selain menggunakan materi-materi umum dan keagamaan, apakah ada penambahan materi-materi lain untuk ketrampilan siswa?

B. Wawancara dengan Guru Kelas

1. Metode apa saja yang digunakan dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di TK Hj. Isriati Baturrahman I Semarang?
2. Sarana dan media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran di TK Hj. Isriati Baturrahman I Semarang?
3. Bagaimana pelaksanaan evaluasi pembelajaran di TK Hj. Isriati Baturrahman I Semarang?

C. Wawancara dengan guru PAI

1. Apa saja materi nilai-nilai Islam yang diajarkan di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang?
2. Diantara Berbagai macam bentuk permainan anak, bentuk permainan edukatif apa saja yang digunakan dalam pembelajaran PAI?
3. Bagaimana implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang?
4. Hambatan apa saja yang dihadapi dalam proses implementasi permainan edukatif dalam upaya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah?

Lampiran 7

**FOTO-FOTO KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (KBM),
KEGIATAN SHOLAT BERJAMAAH DAN PERALATAN
PERMAINAN EDUKATIF DI TK HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN
I SEMARANG**











