

BAB II

EFEKTIFITAS PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI DI RA NU IBTIDAU FALAH DESA SAMIREJO TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

A. Permainan Edukatif Dalam Peningkatan Hasil Belajar PAI

1. Pengertian Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan. Selain itu, untuk menguatkan dan menerampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik (anak didik), kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Ringkasnya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik.¹

Kebutuhan bermain merupakan sesuatu yang penting bagi anak karena bermain merupakan perintis dari kreativitas dan dapat mengembangkan cara berfikir anak. Anak yang banyak bermain akan mampu meningkatkan kreativitas di masa depan. Dalam bermain sarana sering menjadi tujuan. Jadi bagi anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensi dalam diri menjadi sarana penyalur kelebihan energi dan reaksi. Bermain merupakan sarana untuk belajar tentang hukum alam. Hubungan dengan lingkungan baik dari internal maupun eksternal. Bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dapat

¹ Kak Andang Ismail, *Education Games Panduan praktis Permainan Edukatif Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Pro- U Media, Yogyakarta, 2009, hlm. 112.

mengembangkan potensi anak dalam berkreasi sesuai dengan keinginannya tanpa adanya hambatan, dan bermain bisa juga digunakan untuk melatih fisik dan mental anak agar dapat belajar mengenal diri dan lingkungannya.

2. Tujuan Permainan Edukatif

Dari penelitian yang dilakukan para ilmuwan, diperoleh bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan. Masih banyak manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan bermain.

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

Jika permainan edukatif dipandang sebagai sebuah metode atau cara mendidik yang menyenangkan, maka secara umum dapat dirumuskan tujuannya, diantaranya sebagai berikut:²

- a. Untuk mengembangkan konsep diri (self concept)
- b. Untuk mengembangkan kreativitas
- c. Untuk mengembangkan komunikasi
- d. Untuk mengembangkan aspek fisik dan motorik
- e. Untuk mengembangkan aspek sosial
- f. Mengembangkan aspek emosi atau kepribadian
- g. Mengembangkan aspek kognisi³

² *Ibid*, hlm. 117.

3. Fungsi dan Manfa'at Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif memiliki kebermanfaatan bagi anak bila dapat mengembangkan kecerdasan yang ada pada anak. Hal ini tentunya akan terwujud apabila orang dewasa yang ada disekitar anak termasuk tenaga pendidik dan orangtua memberikan arahan atau stimulasi yang baik kepada anak saat bermain dengan alat permainannya. Alat permainan edukatif yang sesuai tujuannya yaitu untuk mengembangkan kecerdasan dan potensi dalam diri anak barulah dikatakan alat permainan yang efektif.⁴

Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya piker anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik.

Permainan edukatif itu dapat berfungsi sebagai berikut:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya piker, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak- anak.

Permainan edukatif juga penting bagi anak- anak, disebabkan sebagai berikut:

- a. Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya, artinya dengan bermain sesungguhnya anak sedang mengembangkan kepribadiannya.

³ *Ibid*, hlm. 137.

⁴ Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Grasindo, Jakarta, 2000, hlm

- b. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.
- c. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru
- d. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.
- e. Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak.
- f. Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak.
- g. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak.
- h. Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak.
- i. Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
- j. Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak.
- k. Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak.
- l. Permainan edukatif dapat membentuk spiritualitas anak.

Mengingat demikian pentingnya permainan edukatif, selayaknya orang tua di rumah atau guru di sekolah dapat memilih dan menyediakan alat- alat 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 dicap modern itu bersifat mendidik; bisa jadi hanya akan menanamkan mental instan dan konsumtif kepada anak.⁵

4. Jenis dan Macam- Macam Permainan Edukatif

Bermain ditinjau dari sumber kegembiraannya secara garis besar dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak- kanak awal, sedangkan permainan pasif lebih mendominasi kegiatan pada akhir

⁵ Kak Andang Ismail, *Op. Cit*, hlm. 140.

masa kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat, dan sebagainya.

a. Bermain Aktif

Bermain aktif adalah bermain yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerak-gerakan tubuh. Misalnya berlari, kejar-kejaran, membuat lukisan dengan kerayon, berkhayal.⁶

1) Bermain bebas dan Sepontan

Merupakan bentuk permainan aktif dimana anak dapat melakukan apa saja sesuai keinginannya tanpa ada peraturan-peraturan tertentu. Rangsangan yang membangkitkan jenis permainan ini adalah sesuatu yang baru dan memungkinkan anak melakukan eksplorasi, sehingga erat hubungannya dengan awal upaya pengembangan kreativitas.

Kegiatan bermain ini umumnya banyak dijumpai pada anak usia antara 3 bulan sampai sekitar 2 tahun.

2) Bermain Drama

Merupakan bentuk bermain aktif dimana anak melalui suatu perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan benda-benda atau situasi seolah-olah hal tersebut memiliki atribut yang lain dari pada sebenarnya

3) Berkhayal

Merupakan bentuk bermain aktif yang lebih bersifat mental dari pada fisik. Jenis bermain dapat bersifat reproduksi dimana anak berkhayal mengenai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana adanya.

⁶ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan: untuk Pendidikan Usia Dini*. Grafindo. Jakarta, 2001: hlm. 59.

Kegiatan bermain khayal umumnya disukai dan sering dilakukan oleh anak usia 2-7 atau 8 tahun, dapat bersifat produktif atau kreatif dan bisa juga reproduktif merupakan penghilangan dari situasi yang diamati anak sehari-hari. Pada kegiatan bermain khayal anak yang produktif, maka anak akan memasukkan unsur- unsur baru terhadap apa yang ia amati dalam hidup sehari-hari.

4) Bermain Konstruktif

Merupakan bentuk bermain aktif dimana anak membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan- bahan yang ada. Melalui bermain ini, anak dapat mengembangkan kemampuan untuk kreatif, melatih konsentrasi, ketekunan, daya tahan. Yang termasuk dalam bermain konstruktif adalah menggambar, menggunting, menempel kertas atau kain, dan masih banyak lagi yang lain.

5) Mengumpulkan Benda- Benda (collecting)

Kegiatan mengumpulkan benda- benda juga termasuk jenis bermain aktif karena ia mengumpulkan barang- barang yang menarik minatnya. Kegiatan ini mulai dijumpai pada anak usia 3 tahun.

6) Permainan (game), dan olahraga (sport)

Menurut Bottelheim, permainan dan olahraga adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan- persyaratan yang disetujui beesama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Olahraga selalu berupa konteks fisik, sedangkan permainan selalu konteks fisik dan mental, kegiatan ini bisa dilakukan secara individu maupun kelompok.

Pada mulanya anak akan lebih banyak melakukan permainan yang individual. Lambat laun ia berusaha bermain lebih banyak dari anak- anak lainnya. Secara bertahap anak mampu

bekerja sama dengan permainan lain sehingga akan lebih memperoleh kepuasan dari kegiatan olahraga yang pada umumnya dicapai saat memasuki masa remaja.

7) Melamun

Melamun termasuk kegiatan bermain aktif walaupun lebih banyak melibatkan aktivitas mental dari pada aktivitas tubuh. Melamun bisa bersifat reproduktif artinya mengenang kembali peristiwa- peristiwa yang telah dialami, tapi juga bisa produktif dimana kreatifitas anak lebih melibatkan untuk memasukkan unsure- unsure di dalam lamunanya.

Melamun mulai berlangsung pada saat anak memasuki usia sekolah dasar menggantikan kegiatan bermain khayal dan mencapai puncaknya pada masa remaja.⁷

b. Bermain Pasif/ Hiburan (amusement)

Merupakan jenis bermain dimana anak memperoleh kegembiraan melalui usaha yang dilakukan orang lain, misalnya menonton televisi, mendengarkan dongeng, menikmati music. Beberapa contoh kegiatan bermain pasif adalah:

1) Membaca

Membaca termasuk kegiatan bermain pasif bila dalam bentuk mendengarkan cerita yang dibacakan orang lain atau membaca sendiri. Pada usia prasekolah anak cenderung dibacakan cerita oleh orang tua atau orang lain karena pada umumnya seorang anak baru membaca sendiri setelah di kelas 3 atau 4 SD. Melalui kegiatan ini anak akan memperoleh pengetahuan baru dari bahan yang dibacakan, sehingga membaca akan membuat anak lebih percaya diri, lebih mandiri serta dapat mendorong kreativitas anak.

⁷ Seto Mulyadi, *Bermain dan Kreativitas*, Papas Sinar Sinanti, Jakarta: 2004, hlm: 54.

2) Melihat Komik

Yang dimaksud dengan komik adalah cerita kartun bergambar dimana unsure gambar lebih penting dari pada ceritanya. Anak- anak usia prasekolah umumnya menyukai komik dengan tokoh- tokoh seperti donal bebek, miki tikus, dan sebagainya. Melalui identifikasi dengan karakter- karakter atau tokoh- tokoh dalam komik, anak punya kesempatan yang baik untuk memperoleh pemahaman tentang masalah- masalah pribadinya, dapat memnuhi keingintahuan tentang imajinasi atau khayalan anak.

3) Mendengarkan Musik

Kegiatan ini dinikmati oleh bayi sebagai suatu hal yang dapat menghibur dan menyenangkan. Music dapat didengarkan melalui siaran radio, TV, ataupun pita atau piringan rekaman lagu. Mendengarkan music akan membawa pengaruh positif pada anak yaitu menyenangkan diri sendiri sebagai penyaluran emosi sekaligus anak dapat mendengarkan music tertentu sehingga kegiatan ini secara tidak langsung dapat merangsang anak untuk bersosialisasi dan merasakan adanya kebersamaan serta penerimaan oleh teman.

Sedangkan jenis bermain ditinjau aktivitasnya dapat dibagi menjadi empat, yaitu:

- a. Bermain fisik, merupakan kegiatan bermain yang berkaitan dengan upaya pengembangan aspek motorik anak seperti berdiri, melompat, memanjat, berayun- ayun, gerak, dan sebagainya.
- b. Bermain kreatif, merupakan bentuk bermain yang erat hubungannya dengan pengembangan kreativitas anak seperti menyusun balok- balok, bermain dengan lilin, melukis dengan jari
- c. Bermain imajinasi, bentuk kegiatan bermain yang menyertakan fantasi anak seperti bermain drama dimana anak dapat mengembangkan amajinasi dengan peran yang berbeda- beda

- d. Manipulative play, jenis kegiatan bermain dengan menggunakan alat- alat tertentu seperti gunting, obeng, palu, kertas untuk mengembangkan kemampuan- kemampuan khusus anak.
- e. Untuk bermain pada pengembangan kreativitas sebaiknya memasukkan jenis bermain aktif maupun pasif serta jenis bermain fisik, kreatif, imajinatif, dan manipulative.⁸

5. Bahan dan Peralatan Bermain

Bahan dan peralatan bermain yang disediakan hendaknya merupakan sumber belajar yang dapat membantu pengembangan seluruh dimensi perkembangan anak, yaitu:

- a. Dimensi Perkembangan Motorik Anak
Peralatan yang diperlukan dalam dimensi ini misalnya kegiatan turun naik tangga, memanjat, peralatan yang beroda seperti sepeda roda tiga, traktor- traktor.
- b. Dimensi Perkembangan Kognitif Anak
Peralatan yang dibutuhkan misalnya berbagai instrument music, balok ukur, papan hitung.
- c. Dimensi Perkembangan Kreativitas Anak
Melalui kegiatan musik misalnya kegiatan itu memungkinkan anak berfikir dan menurunkan berbagai alternative jawaban seperti liat, krayon, kertas, balok- balok, air, pasir, akan dapat mendorong anak untuk mencoba cara- cara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreativitas anak.
- d. Dimensi Perkembangan Bahasa Anak
Dalam meningkatkan keasikan anak berbahasa dapat dilakukan dmelalui kegiatan berdiskusi, megajukan pertanyaan, mendengarkan cerita dan puisi, bahan- bahan yang dapat digunakan adalah lagu- lagu, buku cerita, bermacam bunyi suara, peralatan rumah tangga, took, rumah makan, kantor, gedung.

⁸ Myke S. Tedjasaputra, *Op. Cit*, hlm. 53.

e. Dimensi Perkembangan Sosial Anak

Bahan peralatan yang dapat digunakan secara bergulir, buku cerita, buku bergambar, bahan teka-teka, telepon mainan.

f. Dimensi Perkembangan Emosi

Bahan dan peralatan yang diperlukan antara lain balok-balok yang dapat membantu anak berlatih membuat pertimbangan dan mengambil keputusan untuk bermain. Memelihara hewan piaraan yang akan menumbuhkan perasaan sayang, cerita dan buku-buku yang menggambarkan perawatan dan situasi dalam rentangan perasaan yang sangat luas.⁹

Sedangkan peralatan bermain untuk pendidikan agama bisa berupa alat-alat peraga dan pakaian ibadah untuk anak, seperti dalam bentuk gambar, puzzle, buku cerita, kaset, mainan tangga islami dan kartu-kartu iqro'.¹⁰

6. Landasan Filosofis

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan spontan dan dalam suasana riang gembira. Anak menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman sebayanya maupun dengan orang yang lebih dewasa. Berdasarkan fenomena tersebut dapat dipahami bahwa bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dan esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini.¹¹

Dalam kaitannya dengan bermain, Muhammad SAW tampaknya telah lebih dahulu mengajarkan bagaimana seharusnya memperlakukan anak-anak dengan memberi contoh menimang dan memanjakan cucu-

⁹ Moeslichatoen, R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Rinda Cipta, Jakarta, 1999, hlm. 47.

¹⁰ Nibras OR, *Sistem Bermain Sambil Belajar (Melalui Lima Sudut Bermain Beba Integritas P.A)*, Jakarta, 1999, hlm. 10.

¹¹ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Hikayat, Yogyakarta, 2005, hlm. 114

cucunya, Hasan dan Husain, dengan bermain kuda- kudaan, bermain *ciluk ba* permainan lainnya.

Imam al- Ghazali memandang anak sebagai amanat bagi kedua orangtuanya. Hatinya yang suci adalah permata yang mahal. Apabila ia diajari dan dibiasakan untuk berbuat kebaikan, maka ia akan tumbuh pada kebaikan itu dan mendapatkan kebahagiaan di dunia dan akhirat. Tetapi apabila dibiarkan untuk berbuat kejahatan dan dibiarkan seperti binatang- binatang, maka ia akan sengsara dan binasa. Cara untuk membesarkan anak yang baik adalah dengan mendidik dan mengajarkan akhlak yang mulia padanya.

Selanjutnya, bermain- main dalam pandangan al- Ghazali adalah sesuatu yang sangat penting bagi anak- anak. Sebab melarang anak- anak dari bermain- main, seraya memaksanya untuk belajar terus- menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya sedemikian rupa sehingga ia akan berupaya melepaskan diri sama sekali dari kewajibannya untuk belajar.

Menurut pendapat dari Asma Hasan Fahmi menyatakan bahwa sesungguhnya jika dipandang sebagai metode, bermain dalam pendidikan Islam sudah tidak disangsikan lagi keberadaannya. Sejak Islam ada hingga sekarang, pendidikan Islam sangat menghargai dan memerhatikan kebutuhan anak- anak terhadap permainan. Sebab, permainan merupakan satu hal yang penting bagi perkembangan inteligensi dan fisik motorik (jasmaniah) anak.¹²

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.¹³ Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam program kegiatan anak TK merupakan syarat

¹² Kak Andang Ismail, *Op. Cit*, hlm. 9.

¹³ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Usia Dini)*, Grasindo, Jakarta, 2000, hlm. 1.

mutlak. Bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.¹⁴

Bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri.¹⁵ Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan tanpa paksaan serta lebih memntingkan proses dari pada hasil. Perkembangan bermain sebagai metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak).¹⁶

Jadi yang dimaksud permainan edukatif adalah sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain.¹⁷ Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode permainan edukatif dalam pendidikan agama Islam adalah cara yang digunakan dalam menyampaikan materi pendidikan agama Islam melalui kegiatan yang menyenangkan yang didalamnya terdapat unsur edukatif atau hal yang dapat mendidik para peserta didik.

B. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Sebagai kata dasar tentang pengertian pendidikan agama Islam sebagaimana terdapat dalam Al-Quran diantaranya *ta'lim* adalah dalam surat Al-Alaq ayat 5:

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (العلق: ٥)

¹⁴ Abdurrahman Mas'ud, et.al, *Op. Cit.*, hlm. 228.

¹⁵ Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005, hlm. 38-39

¹⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cipta, Jakarta, 2004, hlm. 7.

¹⁷ Andang Ismail, *Op.Cit*, hlm. 120.

“Dia yang mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya” (QS. Al-Alaq: 5).¹⁸

Pendidikan asal kata “didik” atau mendidik yang secara harfiah artinya memelihara dan memberi latihan, sedangkan pendidikan adalah tahapan-tahapan kegiatan mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹⁹ Untuk lebih memperjelas maksud dari pendidikan agama Islam, berikut ini dikemukakan kajian beberapa pendapat yang berkaitan dengan hal tersebut, yaitu:

1) Kamus besar Bahasa Indonesia

“Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan”.²⁰

2) Ahmadi

Pendidikan adalah tindakan yang dilaksanakan secara sederhana dengan tujuan memelihara dan mengembangkan fitrah serta potensi (sumber daya insani) menuju terbentuknya manusia seutuhnya (insan kamil)²¹.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha bagi manusia dewasa yang telah sadar akan kemanusiaannya dalam membimbing, melatih, mengajarkan, dan menerapkan nilai-nilai serta dasar pendidikan hidup kepada generasinya agar nantinya menjadi manusia sesuai dengan hakekat dan ciri-ciri kemanusiaannya dengan tujuan untuk mencapai tingkat kedewasaan lahir batin.

¹⁸ *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, DEPAG RI, Jakarta, 2002, Surat Al-Alaq ayat 5.

¹⁹ Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), cet. ke-4, hlm. 232.

²⁰ Ahmadi, *Islam Sebagai Paradigma Pendidikan*, (Yogyakarta: Aditya Media, 1992), hlm. 16.

²¹ *Ibid.*

Setelah diketahui tentang arti pendidikan secara umum, maka agar lebih jelasnya penulis akan mengemukakan pengertian pendidikan Agama Islam menurut beberapa tokoh:

1) Ahmadi

Pendidikan Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam²²

2) Ahmad Marimba

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keagamaan subyek didik agar lebih mampu menghayati dan mengamalkan ajaran Agama Islam²³.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa pendidikan agama adalah usaha bimbingan dan asuhan yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keagamaan dan sumber daya insani terhadap anak agar dapat lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam serta mampu menjadi karya sebagai pandangan hidup agar kelak mendapatkan keselamatan di dunia dan akhirat.

2. Dasar Pendidikan Agama Islam

Adapun yang dimaksud dengan dasar pendidikan agama adalah landasan pokok sebagai pegangan untuk melaksanakan suatu program atau proses pendidikan agama dalam rangka mensukseskan pembangunan nasional manusia seutuhnya, dasar atau landasan yang dipergunakan adalah meliputi 3 aspek sebagai berikut:

1. Dasar Religius

Yakni dasar yang bersumber dari ajaran Islam yang terdiri atas Al-Quran dan Hadits yang di dalamnya banyak disebutkan tentang

²² *Ibid*, hlm.20.

²³ Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan*, (Yogyakarta: Aditya Media, 1992), hlm.16.

pentingnya mencari ilmu bagi pelaksanaan ajaran agama yang merupakan perintah Allah SWT dan ibadah kepada-Nya.

Dasar keagamaan di atas penulis akan membahas satu persatu, sehingga menjadi jelas.

a). Dasar Al-Quran

Al-Quran merupakan dasar utama dan pertama bagi pendidikan agama yang di dalamnya banyak ayat-ayat yang menjelaskan tentang pendidikan dan pengajaran yang berhubungan dengan segala aspek kehidupan manusia baik jasmani maupun rohani serta urusan dunia sampai akherat. Adapun dasar pendidikan agama yang disebutkan dalam Al-Quran adalah:

a. Dalam surat An-Nahl ayat 12 yang berbunyi:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik”.²⁴

b. Dalam surat Al-Tahrim ayat 6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka”.²⁵

Berdasarkan ayat-ayat tersebut di atas dapat diambil pengertian bahwa setiap manusia diperintahkan untuk memenuhi kewajibannya sebagai makhluk yang dikaruniai akal fikiran, untuk menuntut ilmu dalam rangka mendidik dirinya, keluarganya dan masyarakat untuk menuju jalan kebenaran sesuai dengan petunjuk Allah SWT.

b). Dasar Al Hadits

²⁴ Al-Qur'an dan Terjemahannya, Op.Cit, Surat An-Nahl ayat 12.

²⁵ Ibid, Surat Al-Tahrim ayat 6.

Al Hadits merupakan sumber hukum ajaran Islam yang kedua setelah Al-Quran maka sekaligus Al Hadits didapat dijadikan dasar pelaksanaan pendidikan Agama. Sedang dasar pendidikan agama adalah sebagaimana dalam Hadits yang diriwayatkan oleh Bukhori yang berbunyi:

عن عبد الله بن عمر بن العاص ر.ض: قال سمعت رسول الله ص.م يقول: إِنَّ اللَّهَ لَا يَقْبِضُ الْعِلْمَ إِنْ تَزَاعَا يَتَزَعَا مِنْ الْعِبَادِ وَلَكِنْ يَقْبِضُ الْعِلْمَ بِقَبْضِ الْعُلَمَاءِ حَتَّى إِذَا لَمْ يَبْقِ عَالِمًا اتَّخَذَ النَّاسُ رُؤُوسًا جُهَالًا فَسُئِلُوا فَأَفْتَوْا بِغَيْرِ عِلْمٍ فَضَلُّوا وَأَضَلُّوا. (رواه البخارى)²⁶

“Dari Abdullah bin Amru bin Al Ash R.a berkata: Saya mendengar bahwa Nabi Saw bersabda: “Sesungguhnya Allah tidak mencabut ilmu langsung dari seorang hamba, tetapi Allah mencabut ilmu dengan mewafatkan para Ulama. Sehingga ketika sudah tidak ada lagi seorang ulama pun manusia memilih pemimpin yang bodoh yang jika ditanya mereka memberikan fatwa tanpa ilmu, maka mereka (pemimpin itu) tersesat dan menyesatkan.”

Hadits di atas menunjukkan bahwa di dalam ajaran Islam ada anjuran untuk menuntut ilmu bagi setiap muslim. Sebab, tanpa seorang ‘alim (ulama), maka akan tersesatlah suatu kaum. Apabila memilih seorang pemimpin tanpa ilmu agama, tentunya kebijakan-kebijakannya akan sesat dan menyesatkan.

c). Dasar Yuridis (Hukum)

²⁶ Al-Imam Abi Abdillah Muhammad ibn Ismail ibn Ibrahim ibn Al-Mughirah ibn Bardizabat, Al-Bukhari Al-Ja’firy, *Shahih Al-Bukhari Juz I*, (Semarang: Toha Putra, tth.), hlm.190.

Merupakan dasar yang berasal dari peraturan atau perundang-undangan yang secara langsung atau tidak langsung dapat dijadikan pegangan dalam pelaksanaan pendidikan agama yang meliputi:

- a. UUD 1945 pasal 29. Ayat 1) “Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa”. Ayat 2) “Negara menjamin tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan beribadat sesuai dengan agamanya dan kepercayaannya itu...”
- b. GBHN tahun 1993 Bidang Agama dan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa No.2: “Kehidupan beragama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa makin dikembangkan sehingga terbina kualitas keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kualitas kerukunan antar dan antara umat beragama dan penganut kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam usaha memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa serta meningkatkan amal untuk bersama-sama membangun masyarakat.”²⁷

d). Dasar Sosio Psikologi

Setiap insan membutuhkan adanya pegangan hidup yang disebut agama. Manusia merasakan bahwa di dalam jiwanya ada suatu perasaan yang mengakui adanya dzat yang maha kuasa. Manusia akan merasa tenang dan tentram dalam hatinya jika merasa dekat serta mengabdikan kepada-Nya. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat Ar-Ra'd ayat 28 yang berbunyi:

²⁷ Nur Uhbiyati dan Abu Ahmadi, *Ilmu Pendidikan Islam I (IPI)*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), hlm.28-29.

الَّذِينَ آمَنُوا تَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ. (الرعد: ٢٨)

“(yaitu) orang-orang yang beriman dan taat maka mereka menjadi tentram dengan mengingat Allah, ingatlah hanya dengan mengingat Allah lah hati menjadi tentram.”²⁸

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan adalah merupakan faktor yang sangat penting karena merupakan arah yang hendak dicapai oleh pendidikan itu. Demikian pula halnya dalam pendidikan Agama, maka tujuan pendidikan Agama itulah yang hendak dicapai dalam kegiatan atau pelaku pendidikan Agama.

Mahmud Yunus mendefinisikan tujuan pendidikan Agama dalam tiap pengajaran umum adalah sebagai berikut:

1. Menanamkan perasaan cinta dan taat kepada Allah SWT, dalam hati kanak-kanak yaitu dengan mengingat nikmat Allah yang tidak terhitung banyaknya.
2. Menanamkan i'tikad yang benar dan kepercayaan yang betul-betul dalam dada kanak-kanak.
3. Mendidik kanak-kanak dari kecilnya supaya membiasakan ibadah yang wajib dikerjakan dan cara melaksanakan serta mengerti hikmah-hikmah dan faedah-faedahnya serta pengaruhnya untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan akherat dan juga mengajarkan hukum agama yang perlu diketahui oleh tiap-tiap orang Islam serta taat mengikutinya.
4. Memberikan petunjuk mereka untuk hidup di dunia dan akherat.
5. Memberikan contoh dan suri tauladan yang baik serta pengajaran dan nasehat-nasehat.
6. Membentuk warga negara yang baik dan masyarakat yang berbudi luhur dan akhlak mulia serta berpegang teguh dengan ajaran agama.²⁹

²⁸ Al-Qur'an dan Terjemahannya, Op.Cit, Surat Ar-Ra'd ayat 28.

Tujuan pendidikan Agama tersebut di atas merupakan tujuan yang hendak dicapai oleh setiap orang yang melaksanakan pendidikan Agama karena dalam pendidikan Agama yang perlu ditanamkan terlebih dahulu adalah keimanan yang teguh, sebab dengan adanya keimanan yang teguh itu maka akan menghasilkan ketaatan, kewajiban Agama sesuai dengan ayat Al-Quran Surat Al Dzariat ayat 56 yang berbunyi:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ (الذاريات: ٥٦)

Aku tidak menciptakan Jin dan Manusia kecuali agar mereka itu beribadah kepadaKu (Allah).³⁰

4. Konsep Pendidikan Agama Islam

Konsep pendidikan Agama Islam di sini meliputi: 1) Tarbiyah, 2) *Ta'lim*, 3) *Ta'dib*, 4) *Tahzib*

a. *Tarbiyah*

Istilah *tarbiyah* itu setidaknya bisa memiliki arti tujuh macam, yaitu: *education* (pendidikan), *up bringing* (asuhan), *teaching* (pengajaran), *instruction* (perintah), *pedagogy* (pendidikan), *Greeding* (pemeliharaan), *raising* (peningkatan). Istilah *tarbiyah* itu sendiri berasal dari kata “raba” “yarba” yang berarti tumbuh berkembang.³¹ Semua arti itu sejalan dengan lafal yang digunakan oleh Al-Quran untuk menuju proses pertumbuhan dan perkembangan kekuatan fisik, akal dan akhlaq, hal ini nampak diantaranya dalam ayat Al-Quran Surat As Syuara’ ayat 18:

²⁹Mahmud Yunus, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, (Jakarta: Hidakarya Agung, 1983), hlm.13.

³⁰*Al-Qur'an dan Terjemahannya, Op.Cit*, Al Dzariat ayat 56.

³¹Hans Wehr, *A Dictionary of Modern Written Arabic*. (London: Arabic English, Mac Donald Evans Ltd, 1986). hlm.324.kol.1

قَالَ أَلَمْ نُرَبِّكَ فِينَا وَلِيدًا وَلَبِثْتَ فِينَا مِنْ عُمُرِكَ سِنِينَ (الشعراء: ١٨)

“*Fir’aun menjawab: bukankah kami telah mengasuhmu diantara (keluarga) kami, waktu kamu masih kanak-kanak dan kamu tinggal bersama kami beberapa tahun dari umurmu*” (Q.S. As Syuara’: 18)³²

Surat Al-Isra’ ayat: 24:

...وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْتَنِي صَغِيرًا (الاسراء: ٢٤)

“*Dan ucapkanlah wahai Tuhanku kasihilah mereka keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil*” (Q.S. Al Isra’ 84)³³

Jadi lafal tarbiyah dalam Al-Quran juga dimaksudkan sebagai proses pendidikan namun makna pendidikan (tarbiyah) disana tidak terbatas pada aspek kognitif tetapi juga afektif.

b. Ta’lim

Istilah *ta’lim* ini memiliki dua pola atau bentuk jamak (plural)³⁴. Perbedaan arti meskipun tidak signifikan untuk dibedakan. Pertama *ta’lim* dengan pola jama’ mempunyai arti yakni: *Information* (berita), *advice* (nasehat), *instruction* (perintah), *direction* (petunjuk), *teaching* (pengajaran), *training* (pelatihan), *schooling* (pendidikan di sekolah), *education* (pendidikan), *aprenticeship* (bekerja sambil belajar). Kedua *ta’lim* dalam pola jamak *ta’limat* hanya berarti 2 macam yakni: *directing* (petunjuk) dan *announcement* (penguasaan).

Lafal *ta’lim* ini dalam Al-Quran disebut banyak sekali ayat yang oleh para ahli dijadikan dasar (rujukan) proses pengajaran (pendidikan) diantaranya adalah surat Al-Baqarah ayat 31:

³² *Al-Qur’an dan Terjemahannya, Op.Cit*, Surat As Syuara’ ayat 18.

³³ *Ibid.*, Surat Al-Isra’ ayat 24.

³⁴ Hans Wehr, *op.cit.*, hlm.636. kol II.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (البقرة: ١٣)

“Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman “Sebutkanlah nama benda-benda itu jika kamu memang orang-orang yang benar.”³⁵

Ayat ini menunjukkan terjadinya proses pengajaran (*ta'lim*) kepada Adam sekaligus menunjukkan kelebihan karena ilmu yang dimilikinya tidak diberikan kepada makhluk lain. Maka yang perlu dicatat dari hasil *ta'lim* tersebut adalah masih adanya batas-batas tertentu dalam rangka mengisi dan mengolah kekayaan alam. Wujud pembatasan itu berupa larangan melampaui batas kewajaran kemanusiaan. Singkatnya optimalisasi hasil *ta'lim* harus tidak bertentangan dengan tatanan moral kemanusiaan maka di sinilah letak *ta'lim* harus dihiasi akhlak atau adab.

c. *Ta'dib*

Lafal *ta'dib* setidaknya memiliki lima macam arti yaitu: *education* (pendidikan), *discipline* (ketertiban) *punishment*, *justicement* (hukuman), *disciplinary punishment* (hukuman dan ketertiban). Nampaknya lafal ini lebih mengarah pada perbaikan tingkah laku meskipun arti lafal *ta'dib* begitu tinggi nilainya, namun lafal ini tidak sekalipun disebut dalam al-Quran. Barangkali asumsi al-Quran tidak menyebutkan itu adalah bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam kata *ta'dib* sudah termasuk terdapat dalam lafal yang mengandung arti pendidikan yang lain (*tarbiyah* dan *ta'lim*). Asumsi lain yang mendukungnya adalah bahwa kitab suci itu yang global sehingga artinya hanya berkenaan dengan masalah pokok.

³⁵ Al-Qur'an dan Terjemahannya, Op.Cit, Surat Al-Baqarah ayat 31.

d. *Tahzib*

Henry Wehr mengartikan lafal tahzib dalam sepuluh macam arti. *Expurgation* (penghilangan yang jelek), *emendation* (perbaikan), *correction* atau *recitification* (pembentukan) *revision* (perbaikan), *Training* (pelatihan), *instruction* (perintah), *education* (pendidikan), *upbringing* (penumbuhan), *culture* (kebudayaan), *retirement* (pensiun). Meskipun lafal tahzib begitu tinggi kandungan artinya namun ternyata tidak sekalipun kata ini terdapat dalam al-Quran yang jelas ini juga menunjukkan pada upaya menjadikan manusia meningkat kualitas kebaikan seseorang supaya moral atau akhlaknya menjadi lebih bagus. Dengan demikian nampaklah bahwa keempat istilah itu sesuai dengan misi dan tujuan pendidikan Islam.

5. Materi Pendidikan Agama Islam

Pemahaman dan pengetahuan mengenai materi pendidikan agama Islam masing-masing siswi berbeda, sehingga kesadaran untuk mengamalkan ajaran yang terkandung pada PAI bermacam-macam pula. Adapun materi PAI secara garis besar meliputi: pendidikan tauhid (keimanan), ibadah (fiqih), dan akhlak.

a. Pendidikan Tauhid (Keimanan)

Secara etimologi tauhid berarti “meng-Esakan” dari kata Masdar dalam bahasa Arab artinya meng-Esakan, yaitu mengakui dengan yakin bahwa sesuatu itu satu”.³⁶

Sedangkan secara teologik pengakuan tersebut mengandung segi rububiyah dan segi uluhiyah”.³⁷

Tauhid Rububiyah ialah pengakuan terhadap keesaan Allah sebagai zat yang Maha Pencipta, Pemelihara dan memiliki sifat kesempurnaan. Sedangkan tauhid uluhiyah ialah komitmen kepada Allah itu diwujudkan dalam sikap pasrah, tunduk dan patuh

³⁶ Dja'far Amir, *Ilmu Tauhid*, Ramadhani Sala, 1994, hlm. 11.

³⁷ Mahmud Syaltout, *Islam Sebagai Aqidah dan Syariah*, Terj. H. Bustani A. Ghani dan Hamdany Ali, Bulan Bintang, Jakarta, 1975, Jilid I, hlm. 30.

sepenuh hati, sehingga amal perbuatan bahkan hidup dan mati seseorang yang benar-benar bertauhid semata-mata hanya untuk Allah”.³⁸

Formulasi tauhid yang paling singkat tetapi tegas ialah kalimat thayyibah: “*La ilaaha illallah*”, yang berarti “Tidak ada Tuhan selain Allah”. Kalimat thayyibah tersebut merupakan kalimat penegas dan pembahas bagi manusia dari segala pengkultusan dan penyembahan, penindasan dan perbudakan manusia bahwa dia mempunyai derajat yang sama dengan yang lain”.³⁹

Dampak positif tauhid

Menurut cendekiawan muslim Abul A’ala Al-Maududi, ada lima dampak positif tauhid, yaitu sebagai berikut:

- a) Tauhid menyapka kepercayaan kepada kekuatan benda
 - b) Tauhid menanamkan semangat berani menghadapi tantangan
 - c) Tauhid menanamkan *self help* dalam kehidupan
 - d) Tauhid membentuk ketentraman jiwa
 - e) Tauhid membentuk kehidupan yang baik⁴⁰
- b. Pendidikan Ibadah
- i. Shalat

Pengertian shalat menurut bahasa adalah “doa”,⁴¹ sedang pengertian shalat menurut istilah para ahli banyak mendefinisikan, namun definisi-definisi itu saling melengkapi kekurangannya. Diantara definisi tentang pengertian shalat:

- 1) Shalat adalah berhadap hati dengan Allah sebagai ibadah yang telah diwajibkan atas tiap-tiap muslim, baik laki-laki atau perempuan yang berupa perkataan atau perbuatan dan

³⁸ Ahmadi, *Islam Sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan*, Aditya Media, Yogyakarta, 1992, hlm. 56.

³⁹ Achmadi, *loc. Cit.* hlm.56.

⁴⁰ Sayyid Sabiq, *Aqidah Islam*, Terj. Moh. AbdulHathomy, CV. Diponegoro, Bandung, 1995, hlm. 133-136.

⁴¹ H. Sulaiman Rasyid, *Fiqih Islam*, Attahiriyyah, Jakarta, Cet. XVII, hlm. 64.

berdasarkan syarat adanya rukun tertentu, yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam.⁴²

2) Shalat adalah ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan beberapa perbuatan yang dimulai dengan takbir disudahi dengan salam, menurut beberapa syarat yang tertentu.⁴³

3) Shalat adalah berhadapan hati kepada Allah sebagai ibadah dalam bentuk beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam, serta menurut syarat yang telah ditentukan oleh syara'.⁴⁴

Dari definisi ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa shalat merupakan salah satu bentuk ibadah kepada Allah yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam serta syarat rukun tertentu.

ii. Puasa

Puasa menurut bahasa adalah menahan diri dari sesuatu dan meninggalkan sesuatu.⁴⁵ Sedangkan puasa menurut syara' adalah menahan diri dari makan, minum, dan hubungan seksual mulai terbit fajar sampai tenggelamnya matahari, dengan niat menjalankan perintah Allah SWT untuk mendapatkan ridha dan karunia-Nya, agar mereka yang berpuasa dijadikan-Nya orang-orang yang bertaqwa.⁴⁶

iii. Membaca Al-Quran

Membaca Al-Quran terdiri dari dua kata yaitu membaca dan Al-Quran. Membaca adalah mengeja atau malafalkan apa

⁴² M. Syamsui, *Pedoman Shalat Lengkap Dengan Do'a*, Appolo, Surabaya, hlm. 28.

⁴³ H. Sulaiman Rasyid, *Loc. Cit*, hlm. 64.

⁴⁴ Moh. Rifa'i, *Risalah Tuntutan Shalat Lengkap*, CV. Thoha Putra, Semarang, 1976, hlm. 34.

⁴⁵ H. Sulaiman Rasyid, *op. cit*, hlm. 210.

⁴⁶ Hanna Djumhana Bastaman, *Integrasi Psikologi dengan Islam Menuju Psikologi Islami*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 1995, hlm. 178.

yang tertulis.⁴⁷ Sedangkan Al-Quran menurut bahasa berasal dari kata kerja (*fi'il*) yang berarti bacaan atau yang dibaca. Al-Quran adalah "*masdar*" yang diartikan dalam arti isim *maf'ul*, yaitu "*maqrū*" yang berarti yang dibaca. Karena Al-Quran itu dibaca, dinamailah dia Al-Quran.⁴⁸ Maksudnya agar ia menjadi bacaan atau selalu dibaca oleh segenap manusia terutama bagi kaum muslim.

Sedang batasan tentang Al Quran dapat penulis kutipkan beberapa pendapat para tokoh berikut:

Subkhi As Shalih berpendapat, Al Quran adalah kalam ilahi yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw dan tertulis didalam berdasarkan sumber-sumber mutawattir dan yang pasti kebenarannya, dan yang dibaca umat Islam dalam rangka ibadah.⁴⁹ Menurut Ahmad Syadali, Al Quran merupakan kitab suci umat Islam yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjadi pedoman hidup bagi manusia.⁵⁰

1) Syaikh Muhammad Ali As Shobuni

Al Qur'an adalah kalam Allah yang bernilai mukjizat, yang diturunkan kepada pungkasan para nabi dan rasul, dengan perantaraan malaikat Jibril AS, yang tertulis pada "masahii" diriwayatkan kepada mutawattir, membaca terhitung ibadah, diawali dengan surat Al Fatikhah dan ditutup dengan surat An Nas.⁵¹

2) M Hasbi Ash Shiddiqy

⁴⁷ Departemen P dan K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1990, hlm. 62.

⁴⁸ T. M. Hasbi Ash-Shiddiqy, *Sejarah dan Pengantar Ilmu Al-Quran*, Bulan Bintang, Jakarta, 1992, hlm. 15.

⁴⁹ Subkhi Ash-Shalih, *Membahas Ilmu-ilmu Al-Quran*, Pustaka Firdaus, Jakarta, 1993, hlm. 15.

⁵⁰ Ahmad Syadali dan Ahmad Rofi'i, *Ulumul Qur'an I*, Pustaka Setia, Bandung, 1997, hlm. 11.

⁵¹ Syaikh Muhammad Ali As Shoubuni, *Pengantar Studi Al-Quran*, Alih bahasa Moh. Chudhori Umar, Al-Ma'arif, Bandung, 1987, hlm. 18.

Al Quran adalah wahyu yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjadi pedoman hidup dan untuk melemahkan bangsa Arab yang terkenal petah lidahnya dan tinggi susunan bahasanya.⁵²

Membaca firman-firman Allah dalam Al-Quran mengandung nilai dan hikmah tersendiri, menimbulkan kesan yang menyentuh perasaan dan mempengaruhi pikiran pembacanya. Diantara hikmah-hikmah membaca Al-Quran sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan kesabaran
- b. Sebagai sarana menentrangkan jiwa
- c. Sebagai sarana pengendali diri dari dorongan nafsu
- c. Pendidikan Akhlak

Secara etimologi akhlak berasal dari Arab *akhlak* (اخلاق) bentuk jamak dari mufradnya *khuluk* (خلق) yang berarti akhlak.⁵³ Dalam istilah sehari-hari ditemukan pula kata etika atau moral yang merupakan kata sinonim dari akhlak. Perkataan etika berasal dari bahasa Yunani *ethos* yang berarti adat kebiasaan.⁵⁴ Perkataan moral berasal dari bahasa Latin yang mengandung arti laku perbuatan lahiriah.⁵⁵ Moral berkenaan dengan norma-norma umum, mengenai apa yang baik atau benar dalam cara hidup seseorang.⁵⁶

Secara terminology, Ahmad Amin mendefinisikan Akhlak sebagai kebiasaan kehendak, yaitu apabila suatu kehendak sudah terbiasa maka menjadilah adat dan kebiasaan itu disebut akhlak.⁵⁷

Sedangkan menurut Al-Ghazali sebagai berikut:

⁵² M Hasbi Ash Shiddiqy, *Sejarah Pengantar Ilmu Al-Quran atau Tafsir*, Bulan Bintang, Jakarta, 1945, hlm. 9.

⁵³ Rahmat Djatmika, *Sistem Etika Islam*, (Surabaya: Pustaka Panjimas, 1996), hlm. 26

⁵⁴ Hamzah Ya'kub, *Etika Islam*, (Bandung: Diponegoro, 1993), hlm. 12

⁵⁵ Nasaruddin Razak, *Dienul Islam*, (Bandung: Al-Ma'arif, 1973), hlm. 49

⁵⁶ Wiwit Wahyuning, et.al., *Mengkomunikasikan Moral pada Anak*, (Jakarta: Elex Media Kompetindo, 2003), hlm. 3

⁵⁷ Ahmad Amin, *op.cit.*, hlm. 62

الخلق عبارة عن هيئة في النفس راسخة عنها صدر الافعال بسهولة ويسر

من غير حاجة الى فكر ورؤية⁵⁸

“Khuluk adalah haiat atau sifat yang tertanam di dalam jiwa yang daripadanya lahir perbuatan yang mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.”

Maksud dari perbuatan yang dilahirkan dengan mudah tanpa pikir lagi di sini bukan berarti bahwa perbuatan tersebut dilakukan dengan tidak disengaja atau dikehendaki, namun perbuatan itu merupakan kemauan yang kuat tentang suatu perbuatan. Oleh karena itu jelas bahwa perbuatan itu memang disengaja dikehendaki hanya karena sudah menjadi adat (kebiasaan) untuk melakukannya, sehingga perbuatan itu timbul dengan mudah, spontan tanpa dipikir dan direnungkan.

Oemar Bakry mendefinisikan Akhlak sebagai perbuatan, tindak tanduk seseorang yang dilakukan dengan mudah tanpa banyak pertimbangan dengan lancar tanpa merasa sulit.⁵⁹

Mendidik, mengajar, dan melatih menurut Uyoh Sa'dullah merupakan kegiatan yang tercakup dalam pendidikan. Istilah mendidik menunjukkan usaha yang telah ditujukan pada pengembangan akhlak, hati nurani, semangat, kecintaan, kesusilaan, ketakwaan, dan lain-lain. Istilah mengajar yang dikutipnya dari Sikun Pribadi, berarti memberi pelajaran tentang berbagai ilmu yang bermanfaat bagi pengembangan intelektual manusia. Sedangkan istilah melatih merupakan suatu usaha untuk memberi sejumlah ketrampilan tertentu yang dilakukan secara

⁵⁸ Imam al-Ghazali, *Ihya' Ulumuddin Juz III*, (Kairo: Isa al-Babi al-Halabi, tt), hlm. 52

⁵⁹ Oemar Bakry, *Akhlak Muslim*, (Bandung: Angkasa, 1996), hlm. 12

berulang-ulang sehingga akan terjadi suatu pembiasaan dalam bertindak.⁶⁰

Jadi, pendidikan akhlak merupakan suatu proses untuk menumbuhkan, mengembangkan kepribadian yang utama dengan mendidiknya, mengajar dan melatih. Sebagaimana diungkapkan dalam Kamus Pendidikan disebutkan bahwa pendidikan akhlak adalah pendidikan yang membantu perkembangan keluhuran dan keutamaan peserta didik.⁶¹

Firman Allah al-Maidah ayat 15-16.

قَدْ جَاءَكُمْ مِنَ اللَّهِ نُورٌ وَكِتَابٌ مُبِينٌ يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَهُ رِضْوَانُهُ سُبُلَ
السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُمْ مِنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ.

"Sesungguhnya telah datang kepadamu cahaya dari Allah dan kitab yang menerangkan. Dengan kitab itulah Allah menunjukkan orang-orang yang mengikuti keridhaannya ke jalan keselamatan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizing-Nya, dan menunjukkan mereka ke jalan yang lurus." (Al-Maidah: 15-16).⁶²

Selain al-Quran, al-Hadits juga merupakan sumber dan dasar yang monumental bagi Islam, yang sekaligus menjadi penafsir dan bagian yang komplementer terhadap al-Quran. Al-Hadits sebagai pedoman perbuatan, ketetapan dan ucapan Nabi SAW merupakan cerminan akhlak yang luhur. Firman Allah al-Ahzab ayat 21.

⁶⁰ Uyoh Sa'dullah, *Pengantar Filsafat Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2003), hlm. 47

⁶¹ St. Vembriarto, et. al, *Kamus Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 1993), hlm. 12

⁶² *Al-Qur'an dan Terjemahannya, Op.Cit*, Surat al-Maidah ayat 15-16.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ ...

"Sesungguhnya telah ada para diri Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu." (Al-Ahzab: 21).⁶³

وَمَا آتَاكُمُ الرَّسُولُ فَخُذُوهُ وَمَا نَهَاكُمْ عَنْهُ فَانْتَهُوا.

"Dan apa yang diberikan Rasul kepadamu maka terimalah dan apa yang dilarangnya bagimu maka tinggalkanlah." (Al-Hasyr: 21).⁶⁴

Tujuan umum pendidikan dan pengajaran dalam Islam ialah menjadikan – seluruh manusia – sebagai abdi atau hamba Allah swt. Tujuan ini mungkin membuahkan tujuan-tujuan khusus. Mengingat bahwa Islam adalah risalah samawi yang diturunkan kepada seluruh manusia, maka sudah seharusnya bila sasaran tujuan umum pendidikan Islam adalah seluruh manusia pula.⁶⁵ Adapun tujuan pendidikan akhlak menurut Abdul Fatah Jalal meliputi: 1) Berkaitan dengan Khaliq (Allah) sebagaimana dijelaskan dalam QS. Saba': 28, QS. Adzariyat: 56-58, dan QS. Al-Baqarah: 21. 2) Berkaitan dengan sesama makhluk, sebagaimana dijelaskan dalam QS. 9, At-Taubah: 122, dan QS. Al-Isra': 23.

Akhlak hendak menjadikan orang berakhlak baik, bertindak tanduk yang baik terhadap manusia, terhadap makhluk dan terhadap Tuhan.⁶⁶ Manusia sempurna ialah manusia yang berakhlak mulia serta bertingkah laku dan bergaul dengan baik, inilah yang menjadi aspek penting tujuan pendidikan akhlak

⁶³ *Ibid.*, Surat Al-Ahzab ayat 21.

⁶⁴ *Ibid.*, Surat Al-Hasyr ayat 21.

⁶⁵ Abdul Fatah Jalal, *Azas-azas Pendidikan Islam*, (Bandung, CV. Diponegoro, 1988), hlm. 119.

⁶⁶ Anwar Masy'ari, *Akhlak Al-Quran* (Surabaya : Bina Ilmu, 1990), hlm. 4

(akhlak, pen.) dalam pendidikan Islam.⁶⁷ Rumusan Ibnu Maskawaih yang dikutip oleh Abuddin Nata bahwa tujuan pendidikan akhlak (akhlak, pen.) ialah terwujudnya sikap batin yang mampu mendorong seseorang secara spontan untuk melahirkan semua perbuatan yang bernilai baik.⁶⁸

Jadi, pendidikan akhlak mencakup hubungan kepada Allah dan hubungan kepada sesama (*hablum minallah* dan *hablum minannas*). Dan tujuan dari akhlak ialah hendak menciptakan manusia sebagai makhluk yang tinggi dan sempurna.

6. Pengertian Hasil Belajar

Dalam setiap pendidikan perlu diadakannya pengukuran keberhasilan prestasi anak didik, pengukuran ini dilakukan sedemikian rupa sehingga menghasilkan nilai- nilai hasil dari proses pembelajaran yang mewakili kualifikasi prestasi anak didik dalam menerima pelajaran.

Selanjutnya nilai hasil belajar ini akan digunakan untuk melihat seberapa tinggi tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru dan peserta didik dalam satu periode tertentu. Dari hasil belajar ini pula akan dapat diketahui kelemahan dan kelebihan peserta didik dalam menyerap pembelajaran yang selanjutnya dijadikan pedoman guru untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran dengan metode masing- masing dari seorang guru, guna meningkatkan hasil pembelajaran siswa agar memenuhi tujuan dan standar hasil belajar yang diharapkan. Untuk lebih memahami akan peningkatan hasil belajar peneliti akan menghadirkan beberapa teori, diantaranya:

Pengertian secara bahasa hasil belajar berdasarkan dari dua suku kata, yakni hasil dan belajar. Hasil memiliki arti akibat, kesudahan (dari

⁶⁷ Hany Noer Aly an Munzier S, *Watak Pendidikan Islam*, (Jakarta : Friska Agung Insani, 2003), hlm. 152

⁶⁸ Abuddin Nata, *Pemikiran Para Tokoh Pemikiran Pendidikan Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 11.

pertandinagn, ujian, dsb).⁶⁹ Sedangkan belajar menurut bahasa memiliki arti berusaha supaya mendapatkan suatu kepandaian.⁷⁰ Maka kesimpulan sementara peneliti hasil belajar dari segi bahasa memiliki arti hasil (akibat) dari usaha mendapatkan suatu kepandaian.

Menurut Muhibbin Syah, belajar mempunyai arti tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.⁷¹

Menurut Oemar Hamalik belajar adalah suatu bentuk perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara- cara tingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan.⁷²

Menurut Slameto belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya.⁷³

Menurut Nana Sudjana, belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman, yang belajar itu dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman sebagai suatu tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.⁷⁴

Dengan demikian pendapat- pendapat yang menyatakan bahwa belajar pada dasarnya membawa perubahan pada diri seseorang. Mengenai perubahan tersebut, menurut pendapat Bloom meliputi 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.⁷⁵

⁶⁹ W. J. S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 1991, hal. 408.

⁷⁰ *Ibid*, hal. 121.

⁷¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Remaja*, Rosadakarya, Bandung, 1997, hlm. 182.

⁷² Oemar Hamalik, *Metode Belajar Dan Kesulitan- Kesulitan Belajar*, Tarsito, Bandung, 1983, hlm. 21.

⁷³ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 1991, hlm. 2.

⁷⁴ Nana Sudjana, *CBSA Dalam Proses Belajar mengajar*, Sinar Bara, Bandung, 1989, hlm. 5.

⁷⁵ Sardiman, AM. *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*, CV. Rajawali, Jakarta, 1993, hlm. 131.

Secara arti hasil belajar terdapat kesamaan dengan prestasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terdapat istilah prestasi yang memiliki arti khasil yang telah dicapai (dilakukan atau dikerjakan).⁷⁶ Dengan demikian prestasi atau hasil belajar menunjukkan adanya tingkat keberhasilan akibat melakukan aktivitas.⁷⁷

Berdasarkan istilah secara bahasa dan istilah dari beberapa tokoh di atas, peneliti menyimpulkan peningkatan hasil belajar adalah suatu aktifitas untuk merubah hasil seorang peserta didik dalam upaya mendapatkan pengetahuan yang diukur dari kemampuan seorang peserta didik dalam berfikir, bersikap, berbuat, dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan mengenai Pendidikan Agama Islam menjadi lebih baik dari sebelumnya.

7. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar pada dasarnya adalah meningkatkan tujuan dari pendidikan, di Indonesia tujuan pendidikan di atur dalam perundang-undangan. Dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Bab II yang membahas Dasar, Fungsi, dan Tujuan dari pendidikan pada pasal ketiga menyebutkan fungsi dan tujuan pendidikan Nasional yaitu: mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.⁷⁸

Made Pidarta berpendapat pendidikan bertujuan mengembangkan individu secara alami atau wajar, dalam arti memberi kesempatan kepada

⁷⁶ W. J. S. Poerwadarminta, *Op Cit*, hlm. 784.

⁷⁷ Tulus Tu'u, *Motivasi dan Prestasi Belajar*, Andi Offset, Yogyakarta, 2004, hlm. 54.

⁷⁸ UU SISDIKNAS 2003 (*UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*), Sinar Grafika Offset, Cet 3, Jakarta, 2006, hal.6.

mereka untuk mengembangkan potensi- potensi mereka seperti apa adanya.⁷⁹

Berdasarkan kedua pendapat di atas maka simpulan peneliti tentang tujuan peningkatan hasil belajar adalah mengembangkan potensi-potensi anak didik secara alami agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

8. Fungsi Hasil Belajar

Hasil belajar atau prestasi belajar memiliki peran penting dalam pendidikan, Menurut Zaenal Arifin fungsi prestasi belajar adalah:

- a. Prestasi belajar mempunyai indikator dan kontinuitas atau secara terus menerus dalam pengetahuan yang telah dikuasainya.
- b. Prestasi belajar sebagai pemuas ingin tahu, hal ini berdasarkan asumsi bahwa prestasi belajar sebagai tendensi keingintahuan dan merupakan umum bagi manusia.
- c. Prestasi belajar sebagai informasi dalam inovasi pendidikan.
- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern artinya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktifitas suatu lembaga pendidikan. Hal ini dengan asumsi bahwa kurikulum relevan dengan dijadikan tingkat rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan siswa dalam masyarakat.
- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indicator terhadap daya serap atau kecerdasan siswa.⁸⁰

⁷⁹ Made Pidarta, *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 1997, hal. 18.

⁸⁰ Zaenal Arifin, *Evaluasi Intruksional Prinsip Teknik dan Metode*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 1988, hlm. 3-4.

9. Aspek- Aspek Hasil Belajar dan Tingkatannya

Hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang diharapkan meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.⁸¹

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif menurut taksomoni Bloom dibedakan atas enam jenjang yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Keenam aspek ini bersifat kontinum dan overlap (saling tumpang tindih), aspek yang lebih tinggi meliputi semua aspek di bawahnya.⁸²

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan adalah aspek yang paling dasar dalam taksonomi Bloom. Sering kali disebut juga aspek ingatan (*recall*). Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah dan lain sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.⁸³

2) Pemahaman

Pemahaman merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami/ mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.⁸⁴

3) Penerapan (*Aplication*)

⁸¹ Zakiah daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, Cet. 3, 2004, hal. 197.

⁸² Suke Silverius, *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*, PT. Grasindo, Jakarta, 1991, hal. 40.

⁸³ Suke Silverius, *Ibid*, hal. 41.

⁸⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 1999, hal.202.

Kesanggupan menggunakan ide umum, tata cara, ataupun metode- metode, prinsip- prinsip, serta teori- teori dalam situasi baru dan konkrit.⁸⁵

Dimiyati dan Mudjiono mengutip pendapat Arikunto juga menrangkan untuk penggunaan/ penerapan siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.⁸⁶

4) Analisis (*Analysis*)

Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur- unsur atau komponen pembentuknya. Dengan jalan ini situasi atau keadaan tersebut menjadi lebih jelas. Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur kemampuan ini adalah pilihan ganda dan uraian.⁸⁷ Kemampuan analisis diklasifikasikan atas tiga kelompok, yaitu:

a) Analisis Unsur

Dalam analisis unsure diperlukan kemampuan merumuskan asumsi- asumsi dan mengidentifikasi unsur- unsur penting dan dapat membedakan antara fakta dan nilai. Kata kerja operasional yang dapat dipakai untuk merumuskan TIK dan mengukur kemampuan ini adalah: membedakan, mengemukakan, mengenal, membuktikan, mengklasifikasikan, mengakui, mengkatagorisasikan, menarik kesimpulan, meyebarkan, merinci dan menguraikan.

b) Analisis Hubungan

⁸⁵ Suke Silverius, *Op Cit*, hal. 45.

⁸⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Op Cit*, hal. 203.

⁸⁷ Suke Silverius, *Op Cit*, hal. 46.

Analisis jenis ini menuntut kemampuan unsur-unsur dan pola hubungannya. Kata kerja operasional yang dapat dipakai merumuskan TIK-nya adalah menganalisis, membandingkan, membedakan, dan menarik kesimpulan.

c) Analisis Prinsip- Prinsip yang Terorganisasi

Jenis analisi ini menuntut kemampuan menganalisis pokok-pokok yang melandasi tatanan suatu organisasi, misalnya menentukan falsafah pengarang dari isi buku yang ditulisnya. Kata kerja operasional yang dapat dipakai merumuskan TIK-nya adalah: menganalisis, membedakan, menemukan, dan menarik kesimpulan.⁸⁸

5) Sintesis

Pada jenjang ini seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan berbagai faktor yang ada. Hasil yang diperoleh dari penggabungan itu dapat berupa:

a) Tulisan

Dari hal-hal yang sifatnya sporadic, tidak sistematis ataupun sistematis, kita coba membuat kesimpulan melalui suatu analisis. Dapat pula disebut sintesis dari tulisan menjadi lisan, dari lisan menjadi tulisan, dari tulisan menjadi tulisan yang lain, atau dari lisan menjadi lisan yang lain pula.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai untuk menulis TIK-nya antara lain: menulis, membicarakan, menghubungkan, menghasilkan, mengangkat, meneruskan, memodifikasi, dan membuktikan kebenaran.

b) Rencana atau Mekanisme

Dengan sintesis dapat pula dibuat suatu rencana atau mekanisme kerja, semakin baik sintesis itu dibuat, akan

⁸⁸ Suke Silverius, *Ibid.*

semakin baik pula rencana atau mekanisme kerja itu. Kata kerja operasional yang dapat dipakai merumuskan TIK adalah: mengusulkan, mengemukakan, merencanakan, menghasilkan, mendesain, memodifikasi, dan menentukan.

c) Hubungan Abstraksi

Sintesis dapat pula dibuat dengan jalan atau dalam bentuk menghubungkan- hubungkan konsep- konsep yang sudah ada. Kata kerja operasional yang dapat dipakai untuk merumuskan TIK- nya adalah: menghasilkan, mengambil manfaat, mengklasifikasikan, menarik kesimpulan, merumuskan, dan memodifikasi.⁸⁹

6) Penilaian (*evaluasi*)

Dalam jenjang kemampuan menilai seseorang dituntut untuk dapat menilai suatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu. Yang penting dalam evaluasi adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria, standar, atau ukuran, untuk menilai sesuatu.⁹⁰

Dimiyati dan Mudjiono membrikan arti evaluasi sebagai kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud dan tujuan tertentu, dalam evaluasi peserta didik diminta untuk menerapkan pegetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.⁹¹

b. Aspek Afektif (*Affective Domain*)

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi.⁹² Aspek (ranah) efektif meliputi lima jenjang kemampuan yakni menerima, menjawab (*responding*), menilai (*valuing*), organisasi

⁸⁹ Suke Silverius, *Ibid*, hal. 47-48

⁹⁰ Suke Silverius, *Ibid*, hal. 48

⁹¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Loc Cit*, hal. 204.

⁹² Dimiyati, *Ibid*, hal.205.

(*organitation*), karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*characterization by value or value complex*).⁹³

1. Menerima

Menerima merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulasi secara pasif yang meningkat secara lebih afektif. Dalam menerima, peserta didik diminta untuk menunjukkan kesadaran, kesediaan untuk menerima, dan perhatian terkontrol/ terpilih.

2. Menjawab

Merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulant dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan, untuk merespon peserta didik diminta untuk menunjukkan persetujuan, kesediaan dan kepuasan dalam merespon.

3. Menilai

Merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi. Dalam meniai, peserta didik dituntut untuk menunjukkan penerimaan terhadap nilai, kesukaran terhadap nilai, dan ketertarikan terhadap nilai.

4. Organisasi

Merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai- nilai yang dipercaya, untuk menunjukkan kemampuan pengorganisasian ini, peserta didik diminta untuk mengorganisasikan nilai- nilai kesuatu organisasi yang lebih besar.

5. Karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks ini

Karakterisasi merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing- masing nilai pada wqaktu merespon, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau

⁹³ Suke Silferius, *Op Cit*, hal. 49-50.

membuat pertimbangan- pertimbangan. Dalam karakterisasi ini, peserta didik diminta untuk menunjukkan kemampuannya dalam menjelaskan, memberikan batasan, dan atau mempertimbangkan nilai- nilai yang direspon.

a. Aspek Psikomotor

**TINGKAT KLASIFIKASI DAN SUBKATEGORI DARI
RANAH PSIKOMOTOR⁹⁴**

Tingkat Klasifikasi dan Subkategori	Batasan	Tingkah Laku
1. Gerakan Reflek 1. 1. Reflek Segmental 1. 2. Reflek Intersegmental 1. 3. Reflek Suprasegmental	Kegiatan yang timbul tanpa sadar dalam menjawab rangsangan.	Bungkuk, merenggangkan badan, penyesuaian postur tubuh.
2. Gerakan Fundamental yang dasar 2. 1. Gerakan Lokomotor 2. 2. Gerakan Non Lokomotor 2. 3. Gerakan Manipulatif	Pola- pola gerakan yang dibentuk dari paduan gerakan- gerakan refleks dan merupakan dasar gerakan terampil kompleks.	Jalan, lari, lompat, luncur, guling, mendaki, dorong, tarik, pelintir, pegang, dan sebagainya.
3. Kemampuan Perseptual 3. 1. Diskriminasi Kinestis 3. 2. Diskriminasi Visual 3. 3. Diskriminasi Auditoris 3. 4. Diskriminasi Taktil 3. 5. Diskriminasi Terkoordinir	Interpretasi stimulasi dengan berbagai cara yang memberi data untuk siswa membuat penyesuaian dengan lingkungannya.	Hasil- hasil kemampuan perceptual diamati dalam semua gerakan yang disengaja.
4. Kemampuan Fisik 4. 1. Ketahanan 4. 2. Kekuatan 4. 3. Fleksibilitas 4. 4. Agilitas	Karakteristik fungsional dari kekuatan organik yang esensial bagi perkembangan gerakan yang sangat terampil.	Lari jauh, berenang, angkat berat, gerak, bungkuk, balet, mengetik, dan sebagainya.
5. Gerakan Terampil	Suatu tingkat efisiensi	Semua ketrampilan yang

⁹⁴ Suke Silverius, *Ibid*, hal. 51.

5. 1. Ketrampilan Adaptif Sederhana	apabila melakukan tugas-tugas gerakan kompleks yang didasarkan atas pola gerakan yang inheren.	dibentuk atas dasar lokomotor dan pola gerakan manipulative.
5. 2. Ketrampilan Adaptif Terpadu		
5. 3. Ketrampilan Adaptif Kompleks		
6. Komunikasi Nondiskursif	Komunikasi melalui gerakan tubuh mulai dari ekspresi muka sampai gerakan koreografis yang rumit.	Postur tubuh, gerakan ekspresi muka, semua gerakan tari, dan koreografis yang dilakukan dengan efisien.
6. 1. Gerakan Ekspresif		
6. 2. Gerakan Interpretif		

10. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono adalah proses untuk menentukan nilai hasil belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian dan atau pengukuran hasil belajar.⁹⁵ Evaluasi sangat penting karena dengan evaluasi dapat diketahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dan dapat diupayakan tindak lanjut dari tingkat keberhasilan pembelajaran yang dicapai.⁹⁶ Tindak lanjut dari evaluasi belajar meliputi penempatan siswa, pemberian umpan balik, diagnosis kesulitan belajar siswa, dan penentuan kelulusan siswa.⁹⁷

Evaluasi dalam rangka peningkatan hasil belajar sangatlah penting. Karena tidak akan mungkin diketahui adanya peningkatan hasil belajar jika tidak diketahui tingkat keberhasilan dan tingkat kelemahan siswa. Dalam rangka evaluasi belajar maka evaluasi menggunakan 2 alat evaluasi yaitu tes dan non tes.

Evaluasi dengan alat tes dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau

⁹⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 1999, hal.200

⁹⁶ Suke Sulferius, *Op Cit*, hal. 9.

⁹⁷ Suke Sulferius, *Ibid*.

serangkaian tugas baik berupa pertanyaan- pertanyaan yang harus dikerjakan oleh teste, sehingga atas dasar dari hasil pengukuran tersebut dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi teste; nilai mana dapat dibandingkan dengan nilai- nilai yang dicapai oleh teste lainnya, atau dibandingkan dengan nilai standar tertentu. Sedangkan evaluasi non tes digunakan dengan tanpa menguji siswa, namun evaluasinya dilakukan dengan pengamatan secara sistematis, melakukan wawancara, menyebarkan angket, dan memeriksa atau meneliti dokumen- dokumen.⁹⁸

Dengan menggunakan kedua alat tes di atas maka hasil penilaian pada siswa akan menyeluruh, baik dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Evaluasi dari hasil belajar juga harus dilaksanakan secara spesifik, dikarenakan hasil belajar yang didapat oleh seorang siswa adalah merupakan proses pendidikan lebih lanjut, bukan akhir dari suatu pembelajaran. Maka penting juga untuk diketahui dalam mengadakan evaluasi secara menyeluruh diketahui sebab- sebab yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Nana Syaodih secara global faktor- faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) macam, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar peserta didik.⁹⁹

⁹⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1996, hal. 65-76.

⁹⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2003, hlm.162.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1) Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh saudari FITRIYANI (106 825) dengan judul “ Penerapan Metode Bermain dalam Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Akhlak (Studi Kasus di TK Muslimat NU Gribig Tahun Ajaran 2007/ 2008) dapat diambil kesimpulan:

- a. Bentuk- bentuk metode bermain yang digunakan di TK Muslimat NU Gribig, meliputi bermain bebas, bermain membangun atau menyusun, bermain secara soliter, bermain secara parallel dan bermain secara asosiatif. Dari kelima bentuk metode bermain tersebut yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu bermain membangun dan menyusun, bermain secara parallel dan bermain secara asosiatif.
- b. Kompetensi guru dalam penerapan metode bermain meliputi penggunaan media gambar kaligrafi pada materi BTA (Baca Tulis Al- Qur’an); pengenalan Asma’ul Husna disampaikan lewat lagu, pengenalan rukun Islam dan rukun iman disampaikan lewat syair dan bertepuk tangan.
- c. Penerapan metode bermain dalam penanaman PAI di TK Muslimat NU Gribig disampaikan lewat lagu, syair dan bertepuk tangan. Cara penyampaian tersebut disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga dapat diterima oleh anak.
- d. Pembentukan akhlak di TK Muslimat NU Gribig melalui pembiasaan berbuat, menekun, dan latihan sejak dini yang dilakukan oleh guru dan orang tua. Guru menjadi contoh dan teladan baik di lingkungan sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat untuk membentuk sikap dan perilaku terpuji. Dalam kaitannya dengan PAI guru menjelaskan dan menceritakan kisah- kisah perbuatan Nabi yang bersifat akhlak. Orang tua membiasakan perbuatan yang baik seperti berdo’a sebelum menjalankan kegiatan sehari- hari.

- 2) Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh saudara FAJRIANANDA dengan judul "Efektifitas Alat Permainan Edukatif Produksi BP-PLSP Regional I Dalam Peningkatan Multiple Intelligence Anak Usia Dini", dapat diambil kesimpulan:
 - a. Alat permainan edukatif puzzle merupakan Alat permainan edukatif yang mampu meningkatkan multiple intelligence anak usia dini bila dipergunakan sesuai dengan tujuan dan konsep yang ingin dicapai oleh anak usia dini dalam proses pembelajaran yang berkesinambungan.
 - b. Alat permainan edukatif puzzle telah terbukti dapat menarik minat anak untuk memainkannya dan memberi pengalaman yang baik bagi kecerdasan anak bila dirangsang dan diarahkan oleh tenaga pendidik dengan dukungan yang tepat dan sesuai tujuan.
 - c. Alat permainan edukatif puzzle hasil produksi BP-PLSP Regional I menunjukkan tingkat efektifitas yang baik dengan nilai rata-rata keseluruhan 4,39 juga membantu dalam peningkatan multiple intelligence anak usia dini dengan kategori baik dan nilai rata-rata 4,29.
- 3) Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh saudara ELLY BINTUN NAFI'AH (skripsi 2007) dengan judul "Implementasi metode Permainan dalam Pendidikan Agama Islam di RA Muslimat NU 01 Banat Kudus", dapat diambil kesimpulan:
 - a. Implementasi metode permainan dalam pendidikan agama Islam misalnya pada pembelajaran surat-surat pendek di RA Muslimat NU 01 Banat Kudus dilaksanakan dengan menggunakan *games* (permainan untuk kemampuan dalam menghafal surat-surat pendek) serta tebak-tebakan surat, di mana dengan pembelajaran ini peserta didik termotifasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran juga dilaksanakan dengan menentukan kisah yang berkaitan dengan surat tersebut. Dengan pembelajaran seperti ini peserta didik tidak hanya memperoleh hiburan saja, tetapi mereka

juga mendapatkan pendidikan dalam rangka membentuk kepribadian yang islami sejak usia dini.

- b. Dalam contoh lain dalam pembelajaran do'a-do'a harian dilaksanakan dengan cara bermain peran. Pembelajaran dengan bermain peran ini dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan imajinasi dan kreasi mereka, melatih untuk mengikuti isi cerita, dan sebagainya. Pembelajaran ini lebih efektif dan efisien untuk dilaksanakan dalam pembelajaran do'a-do'a karena peserta didik sangat aktif dalam mengikuti setiap instruksi guru pada saat berlangsungnya pembelajaran tersebut, melalui kegiatan bermain peserta didik dengan sendirinya menghafalkan do'a-do'a harian tersebut tanpa ada paksaan tetapi mereka menaati apa yang telah diinstruksikan oleh guru dengan penuh kegembiraan sehingga metode permainan sangat cocok untuk anak usia dini

C. Kerangka Berfikir

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan spontan dan dalam suasana riang gembira. Anak menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman sebayanya maupun dengan orang yang lebih dewasa. Berdasarkan fenomena tersebut dapat dipahami bahwa bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dan esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Kaitannya dengan bermain, Nabi Muhammad SAW telah lebih dahulu mengajarkan bagaimana seharusnya memperlakukan anak-anak dengan memberi contoh menimang dan memanjakan cucu-cucunya, Hasan dan Husain, dengan bermain kuda-kudaan, bermain *cilik ba* permainan lainnya.

Anak merupakan amanat bagi kedua orangtuanya. Hatinya yang suci adalah permata yang mahal. Apabila ia diajari dan dibiasakan untuk berbuat kebaikan, maka ia akan tumbuh pada kebaikan itu dan mendapatkan kebahagiaan di dunia dan akhirat. Tetapi apabila dibiaskan untuk berbuat

kejahatan dan dibiarkan seperti binatang-binatang, maka ia akan sengsara dan binasa. Cara untuk membesarkan anak yang baik adalah dengan mendidik dan mengajarkan akhlak yang mulia padanya.

Selanjutnya, bermain-main adalah sesuatu yang sangat penting bagi anak-anak. Sebab melarang anak-anak dari bermain-main, seraya memaksanya untuk belajar terus-menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya sedemikian rupa sehingga ia akan berupaya melepaskan diri sama sekali dari kewajibannya untuk belajar.

Bermain dalam pendidikan Islam sudah tidak disangsikan lagi keberadaannya. Sejak Islam ada hingga sekarang, pendidikan Islam sangat menghargai dan memerhatikan kebutuhan anak-anak terhadap permainan. Sebab, permainan merupakan satu hal yang penting bagi perkembangan inteligensi dan fisik motorik (jasmaniah) anak.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam program kegiatan anak TK merupakan syarat mutlak. Bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.

Bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan tanpa paksaan serta lebih memntingkan proses dari pada hasil. Perkembangan bermain sebagai metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak).

Jadi, yang dimaksud permainan edukatif adalah sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau

alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode permainan edukatif dalam pendidikan agama Islam adalah cara yang digunakan dalam menyampaikan materi pendidikan agama Islam melalui kegiatan yang menyenangkan yang didalamnya terdapat unsur edukatif atau hal yang dapat mendidik para peserta didik.

