

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak dan permainan merupakan dua hal yang hampir tidak dapat dipisahkan. Setiap anak baik laki-laki maupun perempuan sangat menyukai aktivitas bermain. Pada masa kanak-kanak bermain mempunyai fungsi yang besar sekali pengaruhnya bagi perkembangan selanjutnya. Adapun motif bermain antara lain ingin bersenang-senang atau ingin meraih prestasi yang diinginkan. Ada juga yang melakukan permainan karena ingin menyalurkan bakat, menguatkan otot-otot tubuh dan menjaga kesehatan. Permainan adalah kesibukan dan kesenangan yang memiliki tujuan tersendiri.

permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri oleh tujuan. Dengan bermain-main, anak secara tidak sadar telah melatih segenap fungsi dan melatih diri dalam aktivitas pra-kerja untuk masa depan kelak. Karena pada perkembangan selanjutnya anak dapat terampil menggunakan semua kemampuannya baik jasmani maupun rohani. Dengan bermain, anak-anak mendapatkan bermacam-macam pengalaman yang sangat menyenangkan.<sup>1</sup>

Bentuk-bentuk permainan yang dilakukan dapat memberi peluang untuk mendidik diri melalui pengalaman-pengalaman bermain. Dari sekian banyak permainan ini, harus dapat dipilih mana permainan yang baik dan mana permainan yang kurang baik. Harus dipilih mana permainan yang dapat

---

<sup>1</sup> Katini Kartono, *Psikologi Anak*, Bandung, Mandar Maju, 2005, hal. 116.

diterapkan untuk anak. Permainan itu harus memiliki nilai manfaat dalam mendapatkan berbagai pengalaman yang berguna di kemudian hari. Sekarang ini zaman canggih, banyak permainan yang menjadikan anak kurang kreatif, yakni adanya permainan yang sudah berbentuk instan atau sudah jadi, seperti yang ada di Time Zone (nitendo, monopoli, halma, sega, game watch, video game, dan lain-lain). Karena, itulah tugas orang tua adalah mengarahkan dan memilih permainan yang baik. Dunia anak adalah dunia bermain, dan bermain adalah belajar. Belajar adalah awal perkembangan dengan orang lain dan lingkungan. Anak memilih data mencari hal-hal yang menarik di sekelilingnya, kemudian dimilikinya melalui penampilan fisik dan jasmani, hal ini sebagai persiapan awal dalam interaksi dengan orang lain.

Dengan bermain, anak-anak mengekspresikan diri dan gejala jiwanya. Karena itu, bermain atau mengantarkan anak bermain harus dibarengi dengan bimbingan dan pengarahan.<sup>2</sup>

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.<sup>3</sup>

Permainan yang dilakukan anak-anak merupakan metode yang dipilih sendiri, karena pada fase perkembangan, yaitu masa anak-anak pertengahan

---

<sup>2</sup> M. Quraish Shihab, *Lentera Hati*, Bandung, Mizan, 2004, hal. 269.

<sup>3</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta, Rineka Cipta, 2006, hal. 69.

dan akhir, waktunya banyak dihabiskan dengan berbagai macam permainan. Bermain merupakan metode yang digunakan dalam memahami apa yang ada di sekitarnya. Melalui permainan, tanpa disadari dapat mengembangkan aspek-aspek kepribadian anak, baik aspek intelektual, emosional dan sosial maupun ketrampilan.

Metode bermain Islami merupakan suatu cara yang dilakukan oleh anak dengan berbagai aktivitas permainan. Permainan itu bukanlah permainan yang sia-sia tanpa ada manfaatnya, tetapi permainan yang kreatif, penuh kegembiraan dan mengandung unsur lain, yakni unsur pengetahuan. Misalnya permainan ular tangga muslim, huruf hijaiyah, lari syahadat, lingkaran rukun Islam, gerak lainnya.

Permainan ini mengandung unsur manfaat yang besar terutama unsur kreatif, kegembiraan, pengetahuan dan mengandung pesan-pesan islam, bukan permainan yang menghabiskan waktu bermain saja. Jadi permainan yang dikehendaki itu bukanlah yang berujung pangkal pada kesia-siaan, permainan yang memberikan kemaslahatan bagi para pelakunya, baik segi jasmani, rohani dan fikiran.

Dengan kata lain, bagaimana menciptakan permainan anak yang kreatif tetapi rekreatif tanpa menghilangkan unsur imajinatif dan pengetahuan. Pada dasarnya anak memiliki sifat ingin tahu, karena sifat ingin tahu inilah maka anak melakukan berbagai kegiatan untuk menjawab semua pertanyaan dalam dirinya.

Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.

Permainan adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain. Bermain bagi anak merupakan upaya memenuhi tiga kebutuhan sekaligus yaitu kebutuhan fisik, emosi dan stimulasi atau pendidikan.<sup>4</sup>

Islam tidak pernah mengabaikan apapun, semua perkara besar dan kecil tidak luput dari perhatiannya. Islampun sangat memperhatikan pentingnya orang tua bermain dengan anak-anaknya. Dapat dicontohkan perbuatan Rasulullah SAW yang bermain bersama cucu-cucunya (Hasan dan Husin). Diupayakan agar setiap orang berlaku seperti anak ketika sedang bercanda dengan anak-anaknya

Melihat begitu besarnya fungsi bermain bagi anak, maka Islampun demikian mendukung kegiatan bermain dalam meningkatkan kreativitas anak. Sudah merupakan naluri manusia terhadap kesenangan bermain terutama anak-anak. Dengan bermain, anak bergembira dan melalui permainan dapat ditanamkan berbagai pemahaman, terutama yang berkaitan dengan kegiatan bermain yang mengandung nilai manfaat yang besar bagi anak.

---

<sup>4</sup> Majalah Ummi , No.10/IX Februari – Maret, 2000.

Islam adalah agama yang memperlakukan pemeluknya sebagai manusia yang memiliki watak kemanusiaan, dan memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan fisik, serta kejiwaan anak. Islam mengakui tuntutan naluri kemanusiaan yakni kegembiraan dalam bermain, bercanda dengan tetap memperhatikan batas-batas wajar dan tidak melalaikan kewajiban.

Salah satu contoh adalah sabda Rasulullah SAW :

وَعَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ.  
 الْمُؤْمِنُ الْقَوِيُّ خَيْرٌ وَأَحَبُّ إِلَيَّ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيفِ

Artinya : Abuhurairah r.a berkata : Rasulullah saw. bersabda : Mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allah daripada mukmin yang lemah (H.R. Muslim).<sup>5</sup>

Begitu besarnya fungsi permainan dan pengaruhnya bagi perkembangan anak-anak. Memperhatikan daya sumbangan bermain pada anak seperti yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik sekali untuk meneliti tentang permainan dalam meningkatkan kreativitas anak.

## **B. Penegasan Judul**

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memudahkan penelitian dalam membahas masalah ini, maka perlu adanya penegasan judul. Adapun judul skripsi ini adalah

“ PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK “

---

<sup>5</sup> Al-Asqolani, *Bulughul Marom min Adilail Ahkam* , Beirut, Darul Fikr, 2003, hal. 309.

Maka dapat dijelaskan bahwa :

1. Permainan adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain. Bermain bagi anak merupakan upaya memenuhi tiga kebutuhan sekaligus yaitu kebutuhan fisik, emosi, dan stimulasi atau pendidikan<sup>6</sup>.

2. Meningkatkan kreativitas anak

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga dapat dilihat sebagai suatu bentuk pemikiran atau ide-ide.<sup>7</sup>

b. Pengertian anak

Anak adalah amanat bagi orang tuanya, hatinya bersih, suci dan polos, kosong dari segala ukiran atau gambaran.<sup>8</sup>

### **C. Alasan Pemilihan Judul**

Alasan peneliti memilih judul diatas adalah:

1. Peneliti menilai bahwa permainan bagi anak merupakan upaya memenuhi tiga kebutuhan sekaligus yaitu kebutuhan fisik, emosi, dan stimulasi atau pendidikan.

---

<sup>6</sup> Majalah Ummi, *Loc. Cit.*

<sup>7</sup> Utami Munandar, *KreatifitasSepanjang Masa*, Jakarta, Sinar Harapan, 2003 hal. 47.

<sup>8</sup> Abdul Hafizh, *Mendidik Bersama Rasulullah*, Bandung, 2004, hal.35.

2. Mengingat begitu pentingnya permainan harus diberikan sejak usia dini sehingga terbentuk pribadi yang cerdas, creative dan mandiri.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas, dapat dirumuskan pokok permasalahan, sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk-bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak ?
2. Bagaimana pengaruh permainan yang baik bagi anak ?

#### **E. Tujuan Kajian**

Adapun tujuan dari kajian ini adalah untuk mengetahui :

1. Bentuk-bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak.
2. Pengaruh permainan yang baik bagi anak.

#### **F. Kegunaan Kajian**

1. Akademik
  - a. Memberikan sumbangan teoritis bagi kajian sekaligus wacana alternative bagi perkembangan dewasa ini.
  - b. Memberikan pertimbangan dan masukan bagi pihak yang terkait langsung dengan pendidikan dalam hal ini pengelola pendidikan dan siswa sebagai peserta didik.
2. Sosial
 

Memberikan masukan bagi para pembaca khususnya dan bagi mahasiswa tarbiyah yang nota bene adalah calon-calon pendidik

yang di harapkan mampu memberikan sumbangsuhnya dalam keberhasilan pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam di Indonesia. Dan Kajian ini diharapkan dapat menjadi pedoman sehingga orang tua, guru sebagai pendidik, dapat memperkenalkan bentuk-bentuk permainan, bagi anak. Dan diharapkan bagi anak agar dapat melakukan dan mempraktekkan aktivitas bermain yang cocok, menyenangkan sekaligus bermanfaat. Khususnya permainan yang mengandung pesan - pesan Islami.

#### **G. Metode Kajian**

Pembahasan skripsi ini merupakan kajian yang bersifat literatur atau library research, yaitu suatu research kepustakaan.<sup>9</sup> Maksudnya kajian terhadap buku-buku dan pendapat para pakar-pakar serta terhadap fatwa-fatwa para ulama yang ada kaitannya dengan masalah pembahasan. Dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Maka dari itu, yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini antara lain adalah:

##### **1. Sumber Data**

Persoalan tentang dimana data dapat diperoleh adalah terutama persoalan yang menyangkut sampling<sup>10</sup>. Oleh karena itu, sumber data harus dinyatakan secara definitif yang terlebih dahulu data tersebut diuji kebenarannya dan ketulenannya.

---

<sup>9</sup> Sutrisno Hadi, Metodologi Research, Jilid 1, Yogyakarta, Andi Oppset, 2004 hal .9.

<sup>10</sup> *Ibid*, hal. 66.

Sumber data ini dibagi menjadi dua, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Sumber Data Primer

Data primer adalah sumber dasar yang merupakan bukti atau saksi utama dari kejadian.<sup>11</sup>

Bisa juga dikatakan, bahwa sumber primer adalah data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh organisasi atau perorangan<sup>12</sup>

Dengan demikian, dalam kaitannya mengenai permainan dalam meningkatkan kreativitas anak sebagai sumber primer yang dimaksud di sini adalah menggunakan buku-buku yang relevan dan yang berkaitan dengan penelitian ini. Disamping itu menggunakan Al-Qur'an dan hadits sebagai landasannya serta fatwa-fatwa ulama yang ada kaitannya dengan penelitian ini, dimana dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Adapun buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan tersebut adalah :

1. Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak, Karangan Rany Yulianty I
2. Bermain dan Permainan Anak, Karangan B.E.F Montolulu
3. Kreativitas, Karangan Julius Candra.

---

<sup>11</sup> Muhammad Nazir, *Metodologo Penelitian.*, Jakarta, Ghalia Indonesia. 2008 hal. 58.

<sup>12</sup> J. Supranto, *Metode Ramalan Kuantitatif untuk Perencanaan*, Edisi Kedua, Gramedia, 2004, hal. 7.

## b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah catatan tentang adanya peristiwa ataupun Catatan yang jaraknya telah jauh dari sumber orisinal.<sup>13</sup> Hal ini dimaksudkan dalam mengambil sumber data melalui pengamatan terhadap masalah-masalah yang akan dibahas sesuai dengan perumusan masalah tersebut.

Sumber data sekunder pada intinya sebagai pokok tambahan dari sumber primer. Maka sebagai pelengkap dalam pembahasan, di samping menggunakan sumber primer yang telah dijelaskan di atas juga menggunakan sumber sekunder. Baik berupa majalah-majalah, jurnal-jurnal dan hasil pemikiran dari penulis.

Adapun buku-buku yang dapat menunjang sumber data primer adalah :

1. Perkembangan Anak, karangan Elizabeth B. Hurlock.
2. Mendidik Anak Secara Islam, karangan M. Awwad Jaudah.
3. Ilmu Jiwa Perkembangan dalam Konteks Pendidikan Islam, karangan Imam Bawani.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai mendayagunakan sumber informasi yang ada di perpustakaan dan jasa informasi yang tersedia selengkap mungkin. Pemanfaatan perpustakaan ini diperlukan untuk

---

<sup>13</sup> Muhammad Nazir, *Op. Cit.* Hal. 60.

mengumpulkan data atau bahan literatur yang berkaitan dengan pokok permasalahan. Langkah selanjutnya mengkaji pemikiran para pakar lewat literatur dan kemudian menganalisisnya.

### 3. Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil studi literatur yang diteliti untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang topik yang diteliti dan mengkajinya sebagai temuan baru bagi orang lain. Analisis tersebut berupaya untuk mencari makna data yang diteliti.<sup>14</sup>

Analisa data maksudnya data tersebut masih mentah sehingga diperlukan suatu pengumpulan data atau penyusunan, kemudian dianalisa. Dalam kaitan ini perlu dibuat penafsiran-penafsiran terhadap hubungan antara fenomena-fenomena lain di luar kajian, Selain itu, perlu ditarik kesimpulan-kesimpulan yang berguna, serta implikasi-implikasi dan saran-saran untuk kebijakan selanjutnya.

Untuk mengarahkan secara sistematis hasil studi literatur ini, agar dapat memberikan pemahaman dan makna data yang diperoleh peneliti maka teknik yang digunakan content analysis.

Content analysis merupakan analisa ilmiah tentang isi pesan suatu komunikasi.<sup>15</sup> secara teknis content analysis mencakup upaya:

---

<sup>14</sup> Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta, Rakesarasin, 2006, hal. 104.

<sup>15</sup> Noeng Muhadjir, *Op. Cit.* Hal. 49

- a. Klasifikasi tanda-tanda yang dipakai dalam komunikasi.
- b. Menggunakan kriteria sebagai dasar klasifikasi.
- c. Menggunakan analisis tertentu sebagai sumber prediksi.

Dengan content analysis ini akan melakukan analisis isi terhadap fungsi permainan dan meningkatkan kreativitas anak menurut konsep pendidikan Islam.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Sebagai gambaran dalam penulisan skripsi ini, dapat diutarakan gambarannya dalam sistematika pembahasan sebagai berikut :

Pada awal skripsi, merupakan bagian formalitas yang meliputi : halaman judul, kata pengantar, daftar isi dan abstraksi.

Bab I pendahuluan meliputi : a). latar belakang masalah, b). penegasan judul, c). alasan pemilihan judul, d). rumusan masalah, e). tujuan penelitian, f). kegunaan penelitian, g). metode penelitian, h). sistematika pembahasan.

Bab II permainan bagi peningkatan kreativitas anak meliputi : a). bermain dan permainan, 1). pengertian bermain dan permainan, 2). teori bermain, 3). tujuan dan jenis permainan, 4). faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain secara Islami bagi anak, b). kreativitas, 1). pengertian kreativitas, 2). unsur-unsur karakteristik kreativitas, 3). ciri-ciri kreativitas, 4). kegiatan untuk memupuk kreativitas, c). anak, 1). pandangan tentang anak, 2). fase perkembangan anak, 3). perkembangan agama pada anak.

---

Bab III permainan yang baik bagi anak meliputi ; a). syarat-syarat permainan yang baik, b). pengaruh permainan yang baik bagi anak, c). pengaruh negatif dan bahaya permainan yang tidak baik bagi anak, d). peran guru dan orang tua dalam mengarahkan permainan untuk meningkatkan kreativitas anak.

Bab IV konsep permainan meliputi : a), pengertian permainan, b). bentuk-bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak, c). Fungsi permainan, d). hubungan permainan dengan upaya peningkatan kreativitas anak.

Bab V penutup meliputi : a) kesimpulan, b) saran-saran.

Halaman Terakhir meliputi Daftar Pustaka dan Lampiran.

### MOTTO

t b q ā Z t 6 ø 9 \$ # u r                      ā A \$ y J ø 9 \$ #  
 Í o 4 q u Š y s ø 9 \$ #                              è p u Z f Î —  
 (    \$ u < ÷ R ' % 0 9 \$ #  
     à M » u Š É ) » t 7 ø 9 \$ # u r  
 y % 0 Z İ ā î Ž ö □ y z      à M » y s Î = » ç Á 9 \$ #  
 î Ž ö □ y z u r      \$ \ / # u q r O y 7 Î n / u '  
    Ç Í İ È W x t B r &

Artinya : Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi sholeh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan (Al- Kahfi : 46)

## PERSEMBAHAN

*Skripsi sederhana ini kupersembahkan untuk:*

- ❖ Keluarga besar tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materiil dan rela berkorban demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan studi Strata Satu di STAI Sunan Giri Bojonegoro.
- ❖ Suami dan anak-anakku tercinta “Tolabul ilmi walaubissyiin”.
- ❖ Kampusku dan Rekan-rekan almamaterku yang tercinta
- ❖ Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan maupun penulisan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين و الصلاة و السلام على رسوله الكريم  
أشهد أن لا إله إلا الله وأشهد أن محمدا رسول الله

Segala puji dan syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah, Khalik dari segala makhluk, yang karena limpahan rahmat, hidayah dan kuasa-Nya, penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini, setelah melalui proses panjang dan berliku-liku. terselesaikannya skripsi ini merupakan kelegaan yang luar biasa karena penyusun dapat menjalankan salah satu amanah agama yaitu menuntut ilmu.

Selama proses penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang dengan ikhlas membantu penyusun, baik berupa dorongan moral, tenaga, masukan dan pengarahan-pengarahan yang sangat penting artinya. Oleh karena itu, penyusun ingin mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada:

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M. Pd. I selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam ( STAI ) Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di sekolah tinggi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi samapai tingkat sarjana.
2. Bapak Drs. H. Chafidz Affandi, M. Pd.I selaku pembimbing skripsi, yang telah banyak mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Hj. Sri Minarti, M.Pd.I Selaku Ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.

4. Bapak Ibu Dosen di STAI Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.
5. Suami dan Anak-anakku yg telah memberiku semangat.

Semoga segala kebaikan mereka dinilai dan diberi balasan oleh Allah dengan kebaikan yang berlipat ganda di dunia dan akhirat.

Dalam penyusunan skripsi ini upaya maksimal telah dilakukan untuk menjadikan skripsi ini sebuah karya ilmiah yang baik, namun karena keterbatasan kemampuan yang penyusun miliki, maka skripsi ini masih banyak mempunyai kekurangan-kekurangan, baik dari segi teknis penulisan maupun dari segi bobot ilmiahnya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penyusun mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari para pembaca, agar dapat mengantarkan skripsi ini pada sasaran dan tujuan yang dikehendaki.

Akhirnya, semoga hasil jerih payah penyusun ini dapat menjadi buah karya yang bermanfaat dan menjadi amal sholeh yang mendapatkan pahala dari Allah di akhirat kelak. Amin.

Bojonegoro, Juli 2014  
Penulis

**SITI MAS'ULA**