

**INOVASI PENGGUNAAN METODE *EDUCATION GAMES*
MEMANFAATKAN MEDIA SERIBU PAKU PADA PELAJARAN FIQH
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA AMALIYAH
KOTA PEMATANGSIANTAR**



TESIS

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar magister
pada program Studi Pendidikan Agama Islam**

Oleh

MUHAMMAD SIDIK

NIM : 0331183059

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UIN-SU MEDAN

2020



**INOVASI PENGGUNAAN METODE *EDUCATION GAMES*
MEMANFAATKAN MEDIA SERIBU PAKU PADA PELAJARAN
FIQH MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA AMALIYAH
KOTA PEMATANGSIANTAR**

TESIS

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat untuk
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

MUHAMMAD SIDIK
NIM : 0331183059

Pembimbing I

Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd.
NIDN : 2006106001

Pembimbing II


26 Agustus 2020
ACC revisi Sembar, dapat
dilanjutkan ke sidang tesis
Dr. Zulheddi, M.A.
NIDN : 2003037601

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN-SU MEDAN
2020**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam dari Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun abgian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

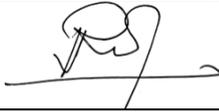
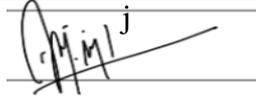
Medan, 26 Agustus 2020



Muhammad Siddik
NIM. 0331183059

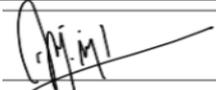
PERSETUJUAN PANITIA UJIAN TESIS

Nama : Muhammad Sidik
No. Registrasi : 0331183059
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

No	Nama Dosen Penguji Seminar Hasil Tesis	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd (Dekan / Pembimbing I)		
2	Dr. Zulheddi, M.A (Pembimbing II)		26 Agustus 2020 ACC revisi Semhas, dapat dilanjutkan ke sidang tesis
3	Dr. Ali Imran Sinaga, M.Ag (Ketua Prodi / Penguji I)		22/8-2020
4	Dr. Rusydi Ananda, M.Pd (Sekretaris Prodi / Penguji II)		22/8-2020
5	Dr. Muhammad Rifai, M.Pd (Penguji III)		22/8-2020

BUKTI PERBAIKAN SEMINAR HASIL

Nama : Muhammad Sidik
No. Registrasi : 0331183059
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

No	Nama Dosen Penguji Seminar Hasil Tesis	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd (Dekan / Pembimbing I)		
2	Dr. Zulheddi, M.A (Pembimbing II)		26 Agustus 2020 ACC revisi Semhas, dapat dilanjutkan ke sidang tesis
3	Dr. Ali Imran Sinaga, M.Ag (Ketua Prodi / Penguji I)		22/8-2020
4	Dr. Rusydi Ananda, M.Pd (Sekretaris Prodi / Penguji II)		22/8-2020
5	Dr. Muhammad Rifai, M.Pd (Penguji III)		22/8-2020

ABSTRAK



Nama : Muhammad Siddik
NIM : 0331183059
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : 1. Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd.
2. Dr. Zulheddi, M.A.
Judul Tesis : Inovasi Penggunaan Metode *Education Games*
Memanfaatkan Media Seribu Paku Pada
Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Swasta
Amaliyah Kota Pematangsiantar

Kata Kunci: Inovasi, Metode, *Education Games*, Media, Seribu Paku

Salah satu upaya memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesannya. Hal ini diperuntukan bagi siswa yang belum dapat menerima pesan yang disampaikan guru, maka penggunaan media sangat dianjurkan. Dengan demikian penggunaan media untuk menyampaikan pesan pembelajaran akan lebih dihayati tanpa menimbulkan kesalahpahaman bagi keduanya yaitu murid dan guru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pelaksanaan inovasi metode *education games* pada pelajaran Fiqh di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar; (2) Pelaksanaan media seribu paku pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar; (3) Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* dengan media seribu paku pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *field research* atau penelitian lapangan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian dalam analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu data yang terkumpul kemudian dianalisis sehingga menjadi kesatuan yang konklusif dengan menggunakan pendekatan induktif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar dilakukan oleh guru Fiqh sejak tahun pelajaran 2017 setelah guru tersebut mengikuti pelatihan guru berinovasi di Kota Pematangsiantar. Sehingga penggunaan metode *education games* menjadi inovasi yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa; (2) Pelaksanaan media Seribu Paku Pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu pembuka, inti, dan penutup; (3) Faktor Pendukungnya adalah media (alat media seribu paku), sedangkan faktor penghambatnya adalah: Keterbatasan waktu.

ABSTRAK



Name : Muhammad Siddik
ID Number : 0331183059
Faculty : Tarbiyah and Teacher Training
Study program : Master of Islamic Religious Education
Supervisor : 1. Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd.
2. Dr. Zulheddi, M.A.
Thesis Title : Innovation in the Use of the Education Games
Method Utilizing the Media of a Thousand Nails
in Fiqh Lessons at the Amaliyah Private
Madrasah Ibtidaiyah, Pematangsiantar City

Keywords: *Innovation, Methods, Education Games, Media, A Thousand Nails*

One of the efforts to have a responsibility to improve the quality of education is to use appropriate learning media in conveying its messages. This is intended for students who have not been able to receive the message conveyed by the teacher, so the use of media is highly recommended. Thus the use of media to convey learning messages will be more appreciated without causing misunderstandings for both students and teachers.

This study aims to determine: (1) The implementation of innovative educational games methods in the Fiqh lesson at MIS Amaliyah Pematangsiantar City; (2) Implementation of the media of a thousand nails of Fiqh lessons in MIS Amaliyah Pematangsiantar City; (3) Supporting and inhibiting factors in implementing the innovative use of the education games method with the media of a thousand nails in the Fiqh lesson at MIS Amaliyah Pematangsiantar City.

This research is a type of field research or field research. The techniques used in the data collection of this research are interview, observation, and documentation techniques. Then in data analysis using a qualitative descriptive method, namely the data collected and then analyzed so that it becomes a conclusive unit using an inductive approach.

The results of this study indicate that: (1) The implementation of innovation in the use of the education games method in Fiqh lessons at the Amaliyah Private Madrasah Ibtidaiyah in Pematangsiantar City has been carried out by Fiqh teachers since the 2017 school year after the teacher participated in innovative teacher training in Pematangsiantar City. So that the use of the education games method becomes an innovation that can arouse students' enthusiasm for learning; (2) The implementation of the One Thousand Paku Fiqh Lessons in the Private Amaliyah Madrasah Ibtidaiyah in Pematangsiantar City is divided into three stages, namely opening, core, and closing; (3) The supporting factors are the media (a thousand nails media tool), while the inhibiting factors are: Time constraints.

نبذة مختصرة

اسم	: محمد صديق
رقم الهوية	: 0331183059
كلية	: تربية وتدريب المعلمين
برنامج الدراسة	: ماجستير التربية الدينية الإسلامية
مشرف	: (1) در. أمير الدين سياحان، م.فد. (2) در. زولهدي، م.أ.
عنوان الرسالة	: الابتكار في استخدام أساليب الألعاب التعليمية: الاستفادة من وسائط ألف مسامير في دروس الفقه في مدرسة عمالية الخاصة ابتدائية ، مدينة بيماتانغسياننتار



الكلمات المهمة: ابتكار، طرق، لعبة تعليمية، إعلام، ألف مسامير

تتمثل إحدى الجهود لتحمل مسؤولية تحسين جودة التعليم في استخدام وسائط التعلم المناسبة في نقل رسائلها. هذا مخصص للطلاب الذين لم يتمكنوا من تلقي الرسالة التي ينقلها المعلم ، لذلك يوصى بشدة باستخدام الوسائط. وبالتالي فإن استخدام الوسائط لنقل رسائل التعلم سيكون أكثر تقديراً دون التسبب في سوء فهم لكل من الطلاب والمعلمين.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد: (1) تطبيق أساليب الألعاب التربوية المبتكرة في دروس الفقه في مدرسة الأمالية الخاصة ابتدائية ، مدينة بيماتانغسياننتار. (2) تنفيذ وسائل الإعلام لألف مسامير من دروس الفقه في مدرسة الأمالية الخاصة ابتدائية ، مدينة بيماتانغسياننتار. (3) العوامل الداعمة والمثبطة في تنفيذ الاستخدام المبتكر لأسلوب الألعاب التعليمية بوسائط ألف مسامير في دروس الفقه في مدرسة الأمالية الخاصة ابتدائية ، مدينة بيماتانغسياننتار.

هذا البحث هو نوع من البحث الميداني أو البحث الميداني. التقنيات المستخدمة في جمع البيانات في هذا البحث هي تقنيات المقابلة والملاحظة والتوثيق. ثم في تحليل البيانات باستخدام الطريقة الوصفية النوعية ، وهي البيانات التي يتم جمعها ثم تحليلها بحيث تصبح وحدة قاطعة باستخدام نهج استقرائي.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن: (1) تنفيذ الابتكار في استخدام أساليب الألعاب التعليمية في دروس الفقه في مدرسة عمالية الخاصة ابتدائية في مدينة بيماتانغسياننتار تم تنفيذه من قبل معلمي الفقه منذ العام الدراسي 2017 بعد أن شارك المعلم في تدريب المعلمين المبتكر في مدينة بيماتانغسياننتار. بحيث أصبح استخدام طريقة الألعاب التعليمية ابتكاراً يمكن أن يثير حماس الطلاب للتعلم ؛ (2) ينقسم تنفيذ الدرس ألف من دروس الفقه الباكستاني في مدرسة أمالية الخاصة بمدينة بيماتانغسياننتار إلى ثلاث مراحل ، هي الافتتاحية والجوهرية والختامية ؛ (3) العوامل الداعمة هي الوسائط (أداة وسائط ألف مسامير) ، بينما العوامل المثبطة هي: قيود الوقت.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis sampaikan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmatnya sehingga penulis tesis berjudul **INOVASI PENGGUNAAN METODE EDUCATION GAMES MEMANFAATKAN MEDIA SERIBU PAKU PADA MATA PELAJARAN FIQH DI MADRASAH IBTIDAIYAH AMALIYAH KOTA PEMATANGSIANTAR.**

Untuk itu dalam kesempatan ini penulis bersholawat kepada baginda rosullullah Saw. Yaitu nabi Muhammad yang membawa kita dari kegelapan hingga terang benderang yaitu iman dan taqwa. Serta penulis mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak pembimbing 1 yaitu Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd dan pembimbing 2 yaitu Dr. Zulheddi. M.A yang telah memberikan waktu buat saya mengikuti bimbingan dan memberikan buah fikiran, serta bantuan yang tidak ternilai bagi penulis. Serta memberikan motivasi yang banyak buat penulis yang melakukan penelitian kualitatif. Dengan semangat dan rasa tanggung jawab yang tulus dan ikhlas telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pemikiran dalam membimbing dan mengarahkan penulis hingga selesainya tesis ini.
2. Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada bapak dosen penguji mulai dari sempro, semhas sampai sidang tesis yaitu bapak Dr. Ali Imran Sinaga M.Ag, bapak Dr. Rusydi Ananda M.Pd, dan bapak Dr. Muhammad Rifai M.Pd. yang telah banyak memberikan masukan untuk pengembangan tesis saya.
3. Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar yaitu Bapak Andi Prahara Hasibuan S.PdI, M.P.d. yang telah memberikan waktu buat saya untuk penelitian kualitatif di sekolah. Semoga bapak tersebut sukses dunia dan akhirat. Dan saya berterimakasih kepada bapak dan ibu guru yang telah membantu saya dalam pengerjaan data-data untuk tesis ini sampai selesai. Dan terimakasih saya ucapkan kepada pihak administrasi sekolah terutama tata usaha yang memberikan banyak info dan data mengenai sekolah MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar. Dan terimakasih saya terkhusus pada

4. ibu guru yang memberikan waktu buat saya untuk meneliti media seribu paku lewat pelajaran Fiqh.
5. Secara khusus saya ucapkan banyak terima kasih pada orang tua saya yang mengajarkan kepada saya arti kehidupan. Ucapan terimakasih itu saya ucapkan pada almarhumah ibunda tercinta saya yaitu ibunda Ngatiem, yang telah berpulang krahmatullah ketika penulis berusia 5 tahun, dan juga terimakasih penulis kepada ayahanda tercinta yaitu almarhum ayahanda Tamin yang telah berpulang krahmatullah sejak penulis duduk di kelas 6 SD. Untuk itu kepada ayahanda dan ibunda tercinta, penulis hadiahkan “ tulisan sederhana “ ini kepada mereka orang-orang yang tidak putus penulis hormati sekaligus sayangi, yang selalu mendoakan penulis setiap waktu dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan tesis ini, dan semoga dosa-dosanya diampuni Allah SWT dan di tempatkan di surganya.
6. Selanjutnya penulis berterimakasih banyak kepada mertua tercinta yaitu bapak Drs.H.Muhammad Nuh Nasution,M.Pd. dan Hj.Halimah Hasibuan, Yang banyak memberikan motivasi dan memberikan semangat untuk belajar sehingga penulis bisa menuju kesuksesan yang lebih baik.
7. Terimakasih yang tak terhingga kepada istri tercinta yaitu Afrida Zahra Nasution S.Pd, yang selalu sabar dan tabah mendampingi hidup penulis dalam suka dan duka, atas perjuangan dan pengorbanan, serta anak-anak penulis tercinta yaitu Faliha Zhahira dan Muhammad Alfathi. Yang telah memberikan semangat dan kekuatan kepada penulis, dan mohon maaf penulis ucapkan karena kurangnya perhatian penulis pada ananda berdua selama penulis menjalani perkuliahan.
8. Terimakasih penulis sampaikan kepada saudara-saudari dan seluruh keluarga besar penuli, yang telah menginspirasi untuk menuju kesuksesan. Karena dengan doa keluarga maka terjadilah tesis ini dengan baik. Dan terimakasih saya ucapkan kepada teman-teman sejawat yaitu teman sesama guru di sekolah MIS Terpadu Alwasliyah yang mendoakan penulis setiap saat.
9. Terimakasih saya ucapkan yang tidak terhitung harganya kepada sahabat penulis yaitu Andi Prahara Hasibuan S.PdI, M.P.d, Muhammad Fadli Sitorus S.Pd,

Yudistirah Fuadi, S.Pd, dan Sodri S.Pd., M.Pd. yang telah membawa saya dalam keceriaan dan senyuman serta memberikan motivasi yang banyak sehingga tesis ini bisa menjadi contoh.

Atas keterlambatan kemampuan penulis dalam penelitian dan penyelesaian tesis ini, penulis harapkan kepada seluruh pembaca untuk memberikan kritik dan saran sehat demi kesempurnaan hasil penelitian ini. Semoga penelitian ini memberi manfaat bagi kita semua. Aamiin

Medan, Agustus 2020

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'M. Sidik S.Pd.', written over a light grey rectangular background.

Muhammad Sidik S.PdI
NIM. 0331183059

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER	
HALAMAN COVER PERSETUJUAN DARI PEMBIMBING 1 & 2	
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN TESIS	ii
LEMBAR BUKTI PERBAIKAN SEMINAR HASIL	iii
ABSTRAK	iv
ABTRACK	v
نبذة مختصرة	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Kegunaan Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori	11
1. Deskripsi Konseptual.....	11
a. Pengertian Inovasi.....	11
b. Tujuan Inovasi	13
c. Prinsip-Prinsip Inovasi	15
d. Faktor-Faktor Pendorong Inovasi Pendidikan	16
2. Pengertian <i>Education Games</i>	18
a. Jenis-jenis <i>Education Games</i>	20
b. Teori Perkembangan Bermain Anak.....	20
c. Manfaat <i>Education Games</i> Bagi Anak	25

3. Media Seribu Paku.....	26
a. Pengertian Media	26
b. Pengertian Seribu Paku	27
B. Hasil Penelitian yang Relevan	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
B. Latar Penelitian	37
C. Metode dan Prosedur Penelitian	37
D. Data dan Sumber Data	39
E. Instrumen Dan Prosedur Pengumpulan Data.....	40
F. Prosedur Analisis Data.....	42
G. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Gambaran Umum Tentang Hasil Penelitian	48
B. Hasil Penelitian.....	71
C. Pembahasan	86
BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Rekomendasi.....	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	101
DAFTAR TABEL	
Tabel 4.1: Keadaan Guru dan Pegawai Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	54
Tabel 4.2: Jumlah Siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar T. A 2019-2020	56

Tabel 4.3: Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	57
Tabel 4.4: Tugas Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	60
Tabel 4.5: Tugas Wakil Kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	61
Tabel 4.6: Tugas Bendahara Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	62
Tabel 4.7: Tugas Tata Usaha MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar	63
Tabel 4.8: Jadwal Kegiatan Sehari-hari	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1: Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar tampak dari pintu masuk	48
Gambar 4.2: Papan mading visi misi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	49
Gambar 4.3: Papan mading Yayasan Wakaf Amaliyah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	51
Gambar 4.4: Guru-guru Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	52
Gambar 4.5: Siswa-Siswi kelas IV-VI Guru dan Yayasan MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar	54
Gambar 4.6: Siswa/i Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	55
Gambar 4.7: Gedung kelas I-III	59
Gambar 4.8: Gedung kelas IV-VI	59
Gambar 4.9: Bagan Struktur Organisasi MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar ...	65
Gambar 4.10: Pengembangan diri siswa/i di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Koata Pematangsiantar	68

Gambar 4.11: Wawancara dengan Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020	72
Gambar 4.12: Wawancara dengan guru Fiqh Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar 8 Juni 2020	73
Gambar 4.13: Wawancara, observasi, dan studi dokumen wakil kepala sekolah bagian akademis Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020.....	75
Gambar 4.14: Pelaksanaan Media Seribu Paku Pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	78
Gambar 4.15: Media Seribu Paku	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Daftar Pedoman Observasi	101
Lampiran 2: Daftar Pedoman Wawancara	101
Lampiran 3: Catatan Lapangan Hasil Observasi	101
Lampiran 4: Keadaan Guru dan Pegawai Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	102
Lampiran 5: Jumlah Siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar T.A. 2019-2020	102
Lampiran 6: Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	103
Lampiran 7: Tugas Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	104
Lampiran 8: Tugas Wakil Kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	105
Lampiran 9: Tugas Bendahara Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	105
Lampiran 10: Tugas Tata Usaha MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar	106
Lampiran 11: Jadwal Kegiatan Sehari-hari	107
Lampiran 12: Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	

tampak dari pintu masuk	108
Lampiran 13: Papan mading visi misi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	108
Lampiran 14: Papan mading Yayasan Wakaf Amaliyah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	109
Lampiran 15: Guru-guru Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	109
Lampiran 16: Siswa-Siswi kelas IV-VI Guru dan Yayasan MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar	110
Lampiran 17: Siswa/i Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	110
Lampiran 18: Gedung kelas I-III	111
Lampiran 19: Gedung kelas IV-VI	111
Lampiran 20: Bagan Struktur Organisasi MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar ...	112
Lampiran 21: Pengembangan diri siswa/i di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Koata Pematangsiantar	113
Lampiran 22: Wawancara dengan Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020	114
Lampiran 23: Wawancara dengan guru Fiqh Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar 8 Juni 2020	114
Lampiran 24: Wawancara, observasi, dan studi dokumen wakil kepala sekolah bagian akademis Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020	115
Lampiran 25: Pelaksanaan Media Seribu Paku Pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar	115
Lampiran 26: Media Seribu Paku	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Islam sebagai suatu proses pengembangan potensi kreativitas anak didik, bertujuan untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, terampil, cerdas, memiliki etos kerja yang tinggi, berbudi pekerti yang luhur, mandiri dan bertanggung jawab terhadap dirinya, bangsa dan agama menurut (Armai Arief 2002:3).

Pendidikan Islam adalah pendidikan yang berdasarkan Alquran dan As-sunah, selalu mempunyai tujuan keilmuan yang mempunyai tujuan menjadikan manusia sebagai halifah yang dapat menjalankan tugasnya dengan baik (Armai Arief 2002:29). Anak merupakan generasi penerus cita-cita bangsa, di tangan anak nanti tonggak kepemimpinan akan di serahkan untuk menanamkan akhlak yang baik, sejak kecil harus dikenalkan dengan pendidikan agama pendidikan dasar agama diantaranya pendidikan bermasyarakat, pendidikan akhlak keagamaan yang biasanya dilakukan dengan cara mempelajari kitab Al-quran.

Kebutuhan terhadap pendidikan tersebut bukannya sekedar untuk mengembangkan aspek-aspek individualisasi dan sosialisasi, melainkan juga mengharapkan perkembangan kemampuan dasar tersebut kepada pola hidup yang dihayati manusia dalam bidang duniawiyah dan *ukhrowiyah*, dalam bidang fisik atau material dan mental atau spiritual yang harmonis.

Dari sudut pandang ini kita berasumsi bahwa ancaman krisis kesadaran etis pada masyarakat sekarang jauh lebih besar, karena penguasaan teknologinya. Oleh karena itu betapa pentingnya etika yang islami, yaitu nilai-nilai qur'ani yang harus dipegang untuk membangun masyarakat madani (Arifin 1995: 5)

Namun, untuk menumbuhkan generasi qur'ani dimaksud bukanlah suatu pekerjaan yang mudah. Ia harus diusahakan secara teratur dan berkelanjutan baik melalui pendidikan formal maupun non formal. Penanaman nilai-nilai keagamaan terhadap anak merupakan modal utama dalam kehidupan di masa yang akan datang

seperti dalam teori “TABULARASA” yang menyatakan bahwa pendidikan mempunyai pengaruh yang tidak terbatas karena anak didik diibaratkan sehelai kertas putih yang dapat ditulis apa saja sesuai dengan kehendak penulis. Artinya baik buruknya seorang anak tergantung kepada pendidikan yang diterima (Zuhairini 1993: 30).

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang penting setelah keluarga, yang berfungsi membantu keluarga untuk mendidik anak-anak. Anak-anak mendapat pendidikan di lembaga ini, yaitu yang tidak didapatkan dalam keluarga. (M.Djumuransjah 2004:146). Penyampaian pendidikan islam melalui bidang studi pendidikan agama islam untuk metode pembelajaran nilai religius, pendidikan harus benar-benar membentuk peserta didik yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa seperti yang terdapat dalam Undang – Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas.

Pendidikan nasional berfungsi 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, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari penjelasan di atas sudah jelas bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan pendidikan yaitu sasaran yang akan di capai oleh seseorang atau kelompok orang yang melaksanakan pendidikan. Menurut Ahmad D.Marimba, fungsi tujuan itu ada empat macam, yaitu : (1) mengakhiri usaha, (2) mengarah kan usaha, (3) tujuan merupakan titik pangkal untuk mencapai tujuan-tujuan lain, baik merupakan tujuan-tujuan baru maupun tujuan-tujuan lanjutan dan tujuan pertama,(4) memberi nilai (sifat) pada usaha-usaha itu.

Firman Allah dalam Q.s. Adz- Dzariyaat ayat 51:

وَلَا تَجْعَلُوا مَعَ اللَّهِ إِلَهًا آخَرَ إِنَّي لَكُمْ مِنْهُ نَذِيرٌ مُّبِينٌ ٥١

Artinya: “Dan janganlah kamu mengadakan tuhan yang lain disamping Allah. Sesungguhnya aku seorang pemberi peringatan yang nyata dari Allah untukmu” (Q.s. Adz- Dzariyaat:51)

Muhammad Quraish Shihab dalam tafsir Al-Misbah menjelaskan bahwa Q.s. Adz- Dzariyaat:51 yaitu maka bersegeralah taat kepada Allah. Jangan dijadikan Tuhan yang lain bersama Allah. Sesungguhnya aku adalah utusan Allah sebagai pemberi peringatan yang jelas tentang akibat syirik. Sedangkan menurut tafsir Al-Muyassar oleh tim mujamma’ Raja Fahd arahan Syaikh Al-Alamah Dr.Shalih bin Muhammad Alu asy- Syaikh yaitu janganlah kalian membuat sesembahan selain Allah. Sesungguhnya aku ini adalah pemberi peringatan dengan membawa peringatan dari Allah yang jelas. Kemudian menurut Tafsir al-Jalalain oleh Jalaluddin al-Mahalli dan Jalaluddin as-Suyuthi yaitu dan janganlah kalian mengadakan tuhan yang lain disamping Allah. Sesungguhnya aku seorang pemberi peringatan yang nyata dari Allah untuk kalian. Sebelum firmanNya, diperkirakan ada lafaz *qul lahum* artinya,katakanlah kepada mereka.

Surat Adz-Dzaariyat terdiri atas 60 ayat, termasuk golongan surat-surat Makkiyah, diturunkan sesudah surat Al-Ahqaaf. Dinamai “Adz-Dzaariyaat” (angin yang menerbangkan) diambil dari perkataan Adz-Dzaariyaat yang terdapat pada ayat pertama surat ini. Allah bersumpah dengan angin, mega bahtera dan malaikat yang menjadi sumber kesejahteraan dan pembawa kemakmuran. Hal ini mengisyaratkan inayat Allah kepada hamba-hambanya. Keimanannya bagaimana keadaan orang-orang yang beriman di dalam syurga sebagai balasan ketaatan bagi orang yang bertaqwa. Serta manusia dan jin dijadikan Allah untuk beribadah kepadanya. Kemudian Allah sebagai maha pemberi rezeki serta neraka sebagai balasan bagi orang-orang kafir.

Suatu kemajuan peningkatan kualitas hidup tidak akan tercapai tanpa adanya peningkatan dalam usaha pendidikan. Di mana di antara pendidikan dan peradaban biasanya terjadi saling mempengaruhi disepanjang kurun waktu yang dilalui oleh umat manusia di sepanjang masa.

Menurut buku *Higher Education for American Democracy* yang dikutip oleh Tim Dosen FIP- IKIP Malang, menyatakan bahwa pendidikan ialah suatu lembaga dalam tiap-tiap masyarakat yang beradab, tetapi tujuan pendidikan tidaklah sama dalam setiap masyarakat. Sistem pendidikan suatu masyarakat (bangsa) dan tujuan-tujuan pendidikannya didasarkan atas prinsip-prinsip (nilai-nilai), cita-cita dan filsafat yang berlaku dalam suatu masyarakat (bangsa) (FIP- IKIP Malang, 1988:3-4).

Sedangkan pendidikan menurut I.L.Pasaribu dan Simanjuntak yang dikutip oleh Munarji diidentifikasi sebagai usaha yang dilakukan sengaja sistematis untuk mendorong, membantu dan membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya serta mengubah diri sendiri, dari kualitas yang satu ke kualitas yang lain yang lebih tinggi (Munarji, 2005:6).

Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa yang membimbing memiliki sifat yang lebih dari pada yang dibimbing. Yakni dalam hal-hal yang berhubungan dengan tujuan pendidikan.dalam hal ini pendidik itu meliputi orang tua,guru dan pemimpin-pemimpin masyarakat/orang-orang yang dewasa dalam hal pengetahuan dan wawasan keilmuan. Proses sistem pendidikan yang baru ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan rasa tanggung jawab kepada diri sendiri dan masyarakat serta dapat menyasikan antara keluasan akal pikiran dan keinginan akal (antara akal dan hati ada keseimbangan), sehingga sebagai konsekuensinya semua jenis dan jenjang pendidikan harus mengembangkan diri kemudian mendukung sistem pendidikan nasional.

Pemberian prioritas kepada kualitas bukan berarti suatu pendidikan yang elitis yang memberi kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk mengembangkan bakat sesuai kemampuannya dengan sebaik-baiknya. Pendidikan yang selektif untuk program yang relevan, pendidikan untuk anak pintar luar biasa, merupakan program yang perlu dilaksanakan. Manusia yang berkualitas adalah hasil dari pendidikan yang berkualitas serta pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan pasar,tentunya manusia yang berkualitas demikian dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan dan pelatihan yang berorientasikan pasar.

Terkadang manusia berasumsi bahwa teknologi pendidikan baik yang berbentuk *software* maupun *hardware*, sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar dalam pendidikan dewasa ini. Namun dalam hal ini ada persoalan yang kita hadapi, yaitu bagaimana mengubah sikap statis (tidak kreatif) dan cara-cara yang konvensional, dalam arti bahwa semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Terutama para guru agar mau aktif mencari dan mengembangkan sistem pendidikan dan terbuka bagi kemajuan teknologi (teknologi pendidikan). Jawabannya secara hipotesis ialah menanamkan sikap inovatif (pembaharuan) pada guru khususnya dan pada lembaga pendidikan umumnya. Proses ini dikenal dalam dunia pendidikan dengan pembaharuan pendidikan menurut Cece Wijaya dkk, (1992:1).

Dengan demikian inovasi pendidikan itu adalah dalam rangka mengadakan perbaikan/perubahan dalam suatu hal baru yang lebih baik dan relevan dengan kebutuhan, serta bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, relevansi kualitas, dan efektifitas, sarana serta jumlah yang sebenar-benarnya (menganut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat dan pembangunan). Dengan menggunakan sumber, tenaga, uang dan alat-alat yang jumlah sekecil-kecilnya.

Disinilah guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat besar, disamping sebagai fasilitator dalam pembelajaran siswa, juga sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didiknya sehingga menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas baik pengetahuan agama, kecerdasan, kecakapan hidup, keterampilan, budi pekerti luhur dan kepribadian baik dan bisa membangun dirinya untuk lebih baik dari sebelumnya serta memiliki tanggung jawab besar dalam pembangunan bangsa.

Salah satu upaya memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesannya. Hal ini diperuntukan bagi siswa yang belum dapat menerima pesan yang disampaikan guru, maka penggunaan media sangat dianjurkan. Dengan demikian penggunaan media untuk menyampaikan pesan pembelajaran akan

lebih dihayati tanpa menimbulkan kesalahpahaman bagi keduanya yaitu murid dan guru.

Dalam kaitan ini media adalah suatu usaha untuk mengkomunikasikan antara proses belajar mengajar, dengan perkataan lain situasi akan lebih berhasil apabila menggunakan media yang berfungsi mengkomunikasikan antara penerima pesan dengan sumber penyalurnya. Namun pembelajaran pada era dewasa ini siswa tidak sekedar sebagai penerima informasi tetapi juga mampu memberikan informasi karena pembelajaran tidak lagi *teacher oriented* tetapi sudah *student oriented*. Hal ini tampak pada penerapan metode PAKEM (pembelajaran aktif kreatif dan menyenangkan) dan CTL (*Contextual Teaching and Learning*).

Untuk itulah perlu diketahui media pembelajaran merupakan integral proses pembelajaran di kelas yang keberadaannya tidak dapat dikesampingkan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar. Hadirnya media pembelajaran dengan menggunakan media seribu paku siswa aktif untuk menyelesaikan proses pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan. Saluran media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau guru. Disamping itu hadirnya media pembelajaran selain sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar pada anak. Perlu diingat bahwa kedudukan media ini bukan hanya alat bantu mengajar, tapi merupakan bagian internal dalam pembelajaran. Selain dapat menggantikan sebagai tugas guru sebagai penyaji materi (penyalur pesan) media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu siswa untuk belajar.

Mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran Fiqh, sarana untuk menyampaikan pelajaran tersebut adalah dengan media pembelajaran yang dibuat guru. Sebagaimana yang dicontohkan Nabi Muhammad Saw. dalam menanamkan media dan penggunaan media itu sendiri dengan jalan memberi contoh keadaan yang baik dan selalu menunjukkan sifat-sifat terpuji.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar pada mata pelajaran Fiqh, maka perlu media pendukung yang sesuai dengan perkembangan siswa. Salah satu bentuk media pengajarannya yaitu Media Seribu Paku.

MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar sebagai salah satu lembaga pendidikan di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia, yang sangat menjunjung keberhasilan pembelajaran, diharapkan siswa dapat menjadi seorang yang multidimensi yang berlandaskan agama. Usaha untuk seperti itu banyak dilakukan diberbagai lembaga terkait, seperti pemenuhan sarana prasarana, media pembelajaran dan guru yang profesional diharapkan akan mampu menciptakan pengelolaan pembelajaran dengan baik, yang pada akhirnya akan menjadikan lembaga yang berkualitas. Namun selain itu, banyak permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah. Seperti, kurangnya guru membuat media pembelajaran dan kurangnya guru membuat metode pembelajaran yang baik. Hal itulah yang menjadikan tanggung jawab pihak sekolah dan guru untuk selalu memperbaiki keadaan tersebut, agar siswa mampu menyerap ilmu pengetahuan yang bermoral tinggi dan berlandaskan agama.

Berkaitan dengan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dilakukan di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar tempat penelitian ini banyak didapatkan inovasi terbaru yang salah satunya adalah inovasi dengan menggunakan metode *education game* dan menggunakan media seribu paku. Perlu juga diketahui bahwa siswa-siswi MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar berada diusia 7-12 tahun. Menurut teori psikologi pendidikan, anak yang dalam usia ini termasuk dalam kategori *concrete operational*. Pada tahap ini anak memerlukan banyak ilustrasi, model, gambar, cerita, dan permainan. Anak-anak senang melihat gambar yang menarik, jelas dan berwarna. Dikaitkan dengan teori ini maka media Seribu Paku menjadi salah satu alternatif atau solusi untuk memecahkan permasalahan yang sedang berlangsung.

Aplikasi *games* untuk media pembelajaran atau disebut juga *education games* yang bermula dari perkembangan *video games* yang sangat pesat dapat menjadikannya sebagai metode alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Pembantu Rektor III ITS, Suwasmono yang dikutip dari jurnal Wanda Ramansyah (2015:2) menjelaskan *education games* perlu dikembangkan dan seharusnya metode *education games* tidak hanya menyenangkan tapi juga dapat mendidik siswa.

Menurut Randel (1991) yang dikutip dari jurnal Wanda Ramansyah, (2015:2) mengatakan *education games* sangat berpotensi untuk menumbuhkan motivasi belajar anak yang mengalami penurunan. Berdasarkan peneliti yang dilakukan tercatat bahwa pemakai *education games* sangat bermanfaat pada materi-materi pelajaran Fiqh.

Pada seminar nasional teknologi informasi dan komunikasi terapan 2011 (Semantik 2011) ISBN 979-26-0255-0 Sugianto dan Duha Hening mengangkat tema *game edukasi*. Sebagai media pembelajaran yang disenangi anak-anak sehingga peneliti pengembangan tersebut ditemukan hasil bahwa games dapat dijadikan sebagai alat bantu yang komunikatif dan menyenangkan bagi masyarakat anak-anak maupun dewasa. Aplikasi *game edukatif* dapat dijadikan sebagai sarana hiburan.

Seiring zaman yang semakin berkembang dapat ditemukan metode *education games* berkaitan erat dengan media seribu paku mata pelajaran Fiqh. Anak-anak dapat menggunakan media tersebut dalam proses belajar. Dari keadaan dan penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan metode *education games* dengan media seribu paku terkhusus pada mata pelajaran Fiqh. Dengan metode *education games* yang menggunakan media seribu paku diharapkan siswa dapat belajar Fiqh dengan mudah dan menyenangkan sehingga penguasaan mereka terhadap materi menjadi lebih optimal. Hal ini dirasakan siswa dan masuk akal karena *education games* yang berkembang akan membuat semangat siswa belajar. Yang dikutip dari jurnal Wanda Ramansyah (2015:3).

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Kondisi riil adalah media pembelajaran di sekolah masih memprihatinkan dan memerlukan pengembangan, baik jenis ataupun ragam dan kualitas sesuai dengan tuntutan implementasi kurikulum. Media pembelajaran masih terbatas hanya berupa buku. Hal tersebut masih kurang melihat zaman yang semakin maju dan berkembang teknologi semakin pesat. Perlu adanya inovasi dalam dunia pendidikan agar pembelajaran dapat bermakna dan mengikuti perkembangan. Dari permasalahan tersebut, maka kondisi ideal yang ingin dicapai adalah perlu dikembangkannya suatu metode *education games* dengan media Seribu Paku

terkhusus pelajaran Fiqh. Yang memberi semangat untuk anak didik dalam kegiatan belajar.

Permainan ini dilakukan berkelompok dan dalam suasana menyenangkan sesuai dengan pembelajaran. Yaitu pembelajaran yang didasarkan pada dunia nyata. Seperti pembelajaran berkelompok, maka penggunaan media seribu paku dalam proses pembelajaran ini diterapkan sebagai sarana menarik siswa dalam proses belajar. Berpijak pada uraian latar belakang, maka perlu disampaikan untuk meneliti. Dalam hal ini penulis ingin mengangkat topik yang sesuai dengan kondisi yang di hadapi, yaitu: **“Inovasi Penggunaan Metode *Education Games* Memanfaatkan Media Seribu Paku Pada Pelajaran Fiqh Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar”**.

B. Fokus Penelitian

Supaya pembahasan dalam penelitian ini lebih fokus, maka masalah penelitian ini terbatas pada inovasi metode *education games* dengan menggunakan media Seribu Paku di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Seperti yang disampaikan oleh Sugiono (2010:35). Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah yang akan ditetapkan adalah, ingin mengetahui dan menggambarkan:

1. Bagaimana pelaksanaan inovasi metode *education games* pada pelajaran Fiqh di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar?
2. Bagaimana pelaksanaan media Seribu Paku pelajaran Fiqh metode MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar?
3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* dengan media Seribu Paku pada pelajaran Fiqh di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pelaksanaan inovasi metode *education games* pada pelajaran Fiqh di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar.
2. Pelaksanaan media Seribu Paku pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* dengan media seribu paku pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

E. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ditujukan kepada peneliti, dan juga pembaca. Adapun penelitian itu adalah:

1. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan supaya ilmu tersebut bisa digunakan sebaik mungkin.
2. Kegunaan praktis bagi guru untuk memecahkan dan membantu guru dalam proses belajar mengajar dan menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.
3. Untuk memperoleh inovasi terbaru serta menemukan validasi terhadap teori dan menemukan masalah yang diteliti.
4. Untuk peneliti menjadi bertambahnya ilmu pengetahuan dan bertambahnya membuat media dan metode pembelajaran.
5. Sebagai bahan masukan untuk sekolah MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar serta menginvestasikan sebagai memperkaya kemampuan paedagogik dan metodologi melalui berbagai penataran dan kerja kelompok.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Deskripsi Konseptual

a. Pengertian Inovasi

Dalam kamus istilah populer dinyatakan bahwa inovasi merupakan pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, pembaharuan. Atau penemuan baru yang sudah dikenal sebelumnya (A.Partanto Pius dan M. Dahlan Al Barry 1994:79). Inovasi dalam arti luas adalah suatu perubahan khusus, baru dan telah dipikirkan masak-masak. Yang dilihat perubahan itu akan lebih berhasil dalam menyelesaikan tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu sistem.

Santoso S.Hanijoyo mengemukakan inovasi adalah suatu perubahan yang baru,berbeda dari sesuatu yang dikehendaki sebelumnya dan sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu (M.Saleh Muntasir 1995: 17).

Kata inovasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *innovation* yang bermakna segala hal yang baru atau pembaharuan. Kata inovasi dalam kamus bahasa indonesia dimaknai sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode atau alat) (Ananda dan Amiruddin, 2017:1).

Menurut Van de Van sebagaimana dikutip Yamin dan Maisah (2012:61) inovasi merupakan suatu ide baru yang dapat diaplikasikan dengan harapan dapat menghasilkan atau dapat memperbaiki sebuah produk, proses maupun jasa.

Rogers (2003:12) menjelaskan inovasi adalah suatu ide, praktek atau objek yang dipandang baru oleh individu atau unit yang mengadopsi. Selanjutnya Rusdiana (2014:27) menjelaskan inovasi adalah gagasan, tindakan atau barang yang dianggap baru oleh seseorang dan kebaruannya itu bersifat relatif.

Sa'ud (2015:3) menjelaskan inovasi adalah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat) baik itu berupa hasil invention maupun *diskoveri*. Dalam hal ini inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu.

Hasbullah (2008:190) memaparkan dalam konteks kebaruan, kata inovasi disandingkan dengan kata pembaharuan meskipun pada esensinya antara inovasi dengan pembaharuan mempunyai pengertian yang sedikit berbeda. Biasanya pada inovasi, perubahan-perubahan terjadi hanya menyangkut aspek-aspek tertentu. Dalam arti sempit dan terbatas. Sementara dalam pembaharuan biasanya perubahan terjadi adalah menyangkut berbagai aspek, bahkan tidak menutup kemungkinan terjadi perubahan secara total atau keseluruhan. Jadi ruang lingkup perubahan pada dasarnya lebih luas.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapatlah dipahami bahwa inovasi adalah suatu ide, benda, peristiwa, metode yang dirasakan atau yang diamati sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat) sebagai hasil invensi maupun *discoveri* yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah.

Lembaga pendidikan di Indonesia terus berupaya mencari struktur kurikulum sistem pendidikan, dan metode pengajaran yang efektif dan efisien melalui pembaharuan maupun eksperimen. Untuk itu sering diadakan studi kasus atau sekolah percobaan. Disana dicoba struktur, sistem, atau metode yang baru yang bersifat eksperimental sebagai upaya inovasi. Hasil yang dianggap paling baik dituangkan dalam SK Mendikbud untuk dipakai secara nasional seperti kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013. Inovasi merupakan perubahan yang khusus, baru dan dengan pemikiran yang matang, yang diperkirakan perubahan itu akan lebih berhasil dalam menyelesaikan tujuan-tujuan suatu sistem. Suatu inovasi merupakan hal yang dikehendaki dan direncanakan, bukan suatu yang tiba-tiba saja.

Selanjutnya kata inovasi identik dengan modernisasi. Inovasi dan modernisasi adalah sama-sama perubahan sosial, perbedaannya hanya pada penekanan ciri dari perubahan. Inovasi menekankan pada ciri adanya suatu diamati sebagai suatu yang baru bagi individu atau masyarakat. Sedangkan modernisasi menekankan pada adanya proses perubahan dari tradisional ke modern, atau dari belum maju ke sudah maju.

b. Tujuan inovasi

Setidaknya terdapat dua tujuan utama inovasi dalam dunia pendidikan. Kedua tujuan itu dijelaskan oleh Ananda dan Amiruddin (2017:6) tersebut adalah:

a. Pembaharuan pendidikan sebagai tanggapan baru terhadap masalah-masalah pendidikan

Majunya bidang teknologi dan komunikasi sekarang ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemajuan di bidang lainnya. Termasuk dalam dunia pendidikan. Tugas pembaharuan pendidikan yang terutama adalah memecahkan masalah-masalah yang dijumpai dalam dunia pendidikan baik dengan cara konvensional maupun dengan cara yang inovatif. Titik pangkal pembaharuan pendidikan adalah masalah pendidikan yang aktual, yang secara sistematis akan dipecahkan dengan inovatif.

Masalah-masalah pendidikan yang perlu dipecahkan melalui inovasi tersebut adalah:

- a) Kurang meratanya pelayanan pendidikan.
- b) Kurang serasinya kegiatan belajar dengan tujuan.
- c) Belum efisien dan ekonomisnya pendidikan.
- d) Belum efisien dan efektifnya sistem penyajian.
- e) Kurang lancar dan sempurnanya sistem informasi kebijakan.
- f) Kurang dihargainya unsur kebudayaan nasional.
- g) Belum kokohnya kesadaran, identitas dan kebanggaan nasional.
- h) Belum tumbuhnya masyarakat yang gemar belajar.

- i) Belum tersebarnya paket pendidikan yang memikat, mudah dicerna dan mudah diperoleh.
- j) Belum meluasnya kesempatan kerja pembuatan dan pemanfaatan teknologi komunikasi. Ananda dan Amiruddin (2017:6)

b. Upaya mengembangkan pendidikan yang lebih efektif dan ekonomi

Manusia mampu menciptakan sesuatu yang baru yang sebelumnya belum dikenal. Manusia juga selalu berusaha dan mampu melakukan sesuatu dengan cara yang baru. Yang sebelumnya tidak dikenal dan bahkan lebih sempurna. Dengan kreativitas dan usaha yang tidak henti-hentinya manusia menemukan sesuatu dengan cara baru yang mengantarkan pada kehidupan yang lebih baik seperti sekarang ini. Pembaharuan pendidikan dilakukan dalam upaya problem solving yang dihadapi dunia pendidikan yang selalu dinamis dan berkembang.

Sifat pendekatan yang diperlukan untuk memecahkan masalah pendidikan yang kompleks dan berkembang itu harus berorientasi pada hal-hal yang efektif dan murah serta peka terhadap timbulnya masalah-masalah baru didalam pendidikan.

Pada hakikatnya yang terjadi dasar dan tujuan inovasi dalam pendidikan merupakan suatu komponen dari pendidikan itu sendiri. Salah satu permasalahan serius yang di hadapi dunia pendidikan sekarang adalah rendahnya guru menggunakan metode serta media pembelajaran. Proses pendidikan kerap kali baru bersifat seadanya, rutinitas, formalitas, kaku, dan kurang bermakna. Informasi materi pelajaran yang diperoleh dari guru lebih banyak mengandalkan indera pendengaran. Dalam situasi itu indera lain yang dimiliki oleh peserta didik tidak dapat difungsikan secara optimal. Peserta didik memahami pelajaran hanya sebagai materi hafalan. Kejenuhan peserta didik terhadap suatu pelajaran akan diikuti dengan turunnya prestasi belajar.

Indikator dari turunnya prestasi belajar dapat diketahui dari analisis butir soal, daya serap, rata-rata nilai ulangan harian, dan ulangan blok dari waktu ke waktu. Adapun tujuan pembaharuan pendidikan adalah meningkatnya efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas, sarana serta jumlah peserta didik yang sebanyak-banyaknya. Dengan hasil pendidikan yang sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat dan pembangunan). Dengan menggunakan tenaga, sumber, uang, alat dan waktu yang sekecil-kecilnya.

B. Suparna dalam Martin Sardi (2012:61) menjelaskan disamping pembaharuan itu untuk memenuhi kebutuhan yang dihadapi dan tantangan terhadap masalah-masalah pendidikan serta tuntutan zaman, perubahan pendidikan juga merupakan usaha aktif untuk mempersiapkan diri di hari esok yang lebih baik dan memberikan usaha aktif untuk mempersiapkan diri di hari esok yang lebih baik juga serta memberikan harapan yang sesuai dengan cita-cita yang diimpikan.

Inovasi yang berbentuk metode dapat berdampak pada perbaikan, meningkatkan kualitas pendidikan serta sebagai alat atau cara baru dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pendidikan khususnya proses belajar mengajar. Dengan demikian metode baru atau cara yang baru dalam melaksanakan metode yang ada seperti dalam proses pembelajaran dapat menjadi suatu upaya untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran.

c. Prinsip-Prinsip Inovasi

Drucker sebagaimana dikutip Tilaar (1999:356) mengemukakan beberapa prinsip inovasi yaitu:

- 1) Inovasi memerlukan analisis berbagai kesempatan dan kemungkinan yang terbuka, artinya inovasi hanya dapat terjadi apabila mempunyai kemampuan analisis.

- 2) Inovasi bersifat konseptual dan perseptual, artinya yang bermula dari keinginan untuk menciptakan sesuatu yang baru dapat di terima masyarakat.
- 3) Inovasi harus di mulai dengan yang kecil. Tidak semua inovasi di mulai dengan ide-ide besar yang tidak terjangkau oleh kehidupan nyata manusia. Keinginan yang kecil untuk memperbaiki suatu kondisi atau kebutuhan hidup ternyata kelak mempunyai pengaruh yang sangat luas terhadap kehidupan manusia selanjutnya.
- 4) Inovasi di arahkan pada kepemimpinan atau pelaporan. Inovasi selalu di arahkan bahwa hasilnya akan menjadi pelopor dari sesuatu perubahan yang di perlukan. Apabila tidak demikian maka intensi suatu inovasi kurang jelas dan tidak memperoleh apresiasi dalam masyarakat.

d. Faktor-faktor Pendorong Inovasi Pendidikan

Menurut Hasbullah (2008:194) setidaknya terdapat 4 (empat) faktor yang cukup berperan dalam mempengaruhi perlunya inovasi pendidikan. Keempat faktor tersebut adalah: visi terhadap pendidikan, faktor pertumbuhan penduduk, perkembangan ilmu pengetahuan, dan tuntutan adanya proses pendidikan yang relevan. Berikut penjelasannya :

1) Visi terhadap pendidikan

Pendidikan merupakan persoalan asasi bagi manusia. Manusia sebagai makhluk yang dapat dididik dan harus dididik akan tumbuh menjadi manusia dewasa dengan proses pendidikan yang dialaminya. Sejak kelahirannya, manusia telah memiliki potensi dasar yang universal, berupa:

- a) Kemampuan untuk membedakan antara yang baik dan buruk (*moral identity*).
- b) Kemampuan dan kebebasan untuk mengembangkan diri sendiri sesuai dengan pembawaan dan cita-citanya (*individual identity*).
- c) Kemampuan untuk berhubungan dan kerjasama dengan orang lain (*social identity*).

d) Adanya ciri-ciri khas yang mampu membedakan dirinya dengan orang lain (*individual di fference*).

Usaha dan tujuan pendidikan dilandasi oleh pandangan hidup orang tua. Lembaga-lembaga penyelenggara pendidikan, masyarakat dan bangsanya. Manusia Indonesia, warga masyarakat dan warga negara yang lengkap dan utuh harus dipersiapkan sejak anak usia dini dengan upaya pendidikan. Tujuan pendidikan diabdikan untuk kebahagiaan individu, keselamatan masyarakat dan kepentingan negara

Pandangan hidup bangsa menjadi norma pendidikan nasional keseluruhan. Seperti diketahui bahwa kehidupan ini selalu mengalami perubahan, tujuan pembangunan bangsa mengalami pergeseran dan peningkatan serta perubahan sesuai dengan waktu dan keadaan dan kondisinya. Dengan demikian pandangan dan harapan orang tua terhadap pendidikan sekarang dapat berbeda dengan pandangan sebelumnya. Perbedaan pandangan ini erat hubungannya yang kita namakan falsafah mengenai manusia dan kemanusiaan pada zamannya masing-masing.

2) Pertambahan Penduduk

Pertambahan penduduk yang cepat merupakan faktor yang sangat menentukan dan berpengaruh besar terhadap penyelenggaraan pendidikan sehingga menuntut adanya pembaharuan-pembaharuan besar terhadap penyelenggaraan pendidikan sehingga menuntut adanya pembaharuan-pembaharuan dibidang pendidikan. Akibat dari perkembangan penduduk yang sangat tepat sulit dibayangkan.

3) Perkembangan ilmu pengetahuan

Kemajuan zaman seperti saat ini justru ditandai dengan majunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan berlangsung secara akumulatif dan semakin cepat jalannya.

Tanggapan yang biasa dilakukan dalam kependidikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan ialah dengan memasukkan penemuan dan teori baru ke dalam kurikulum, hal ini menyebabkan adanya kurikulum yang sangat sarat dengan masalah-masalah yang baru.

4) Tuntutan adanya proses pendidikan yang relevan

Salah satu tuntutan diadakannya inovasi di dalam pendidikan adalah adanya relevansi antara dunia pendidikan dengan kebutuhan masyarakat atau dunia kerja. Berkenaan dengan hal tersebut, pendidikan dapat diperoleh dari sekolah maupun luar sekolah. Cukup banyak pendidikan yang sangat berarti justru tidak dapat diperoleh di sekolah, terutama yang bersifat pengembangan profesi dan keterampilan.

2. Pengertian *Education Games*

Menurut kamus, *education games* adalah permainan yang berhubungan dengan pendidikan (Bambang M.dkk 1982 : 599). Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat. Yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (Triharso, 2013:1). Bermain identik dengan dunia anak, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang dihasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak, bermain selain menyenangkan juga membantu anak untuk mampu memahami konsep-konsep dan pengertian secara alami (Sudono, 2001:1). Jadi sangat wajar jika anak-anak selalu mengisi waktunya dengan bermain. Justru terasa aneh jika ada anak yang tidak suka bermain atau permainan. Sebab secara psikologis dalam tahap perkembangan manusia, masa kanak-kanak (umur 0-12 tahun) adalah tahapan dimana dunia imajinasi berkembang dalam kognisinya. Dijelaskan dalam Q.s. Muhammad:36 sebagai berikut:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ وَإِنْ تَوَمَّنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أُجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلَكُمْ
أَمْوَالَكُمْ ۚ ۛۛۛۛ

Artinya: “Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau.

Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu” (Q.s. Muhammad:36).

Sehingga para psikologi perkembangan menyebut permainan dan bermain adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental emosional bagi anak. Banyak defenisi menurut para ahli mengenai arti permainan, ada beberapa kriteria pemahaman terhadap defenisi permainan. *Pertama*, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang seponatan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh permainan. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari permainan.

Sedangkan edukatif yang diambil dari kata *education* yang artinya pendidikan maka dalam tulisan ini edukatif dimaknakan sebagai sifat mendidik. dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian tentang *education games* (permainan edukatif) adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya. Termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran menurut Amini (2014:45).

Menurut Andang (2006:120) bahwa permainan *education* adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.

a. Jenis-jenis *Education Games*

Berdasarkan hasil penelitian *Education Games* dibedakan menjadi beberapa bagian, yaitu:

- 1) Permainan bebas *in door* yaitu: bermain musik pianika dan tamborin, bernyanyi, bermain tepuk tangan.
- 2) Permainan Fisik *out door* yaitu: permainan olah raga : sepak bola, petak umpet, dan senam.
- 3) Permainan Fisik *role play* atau bermain peran.
- 4) Permainan Dominan non fisik atau bermain pasif antara lain: membaca, bermain puzzel, menara kunci, menggambar, dan mewarnai gambar (Andang Ismail, 2006:120)

b. Teori Perkembangan Bermain Anak

Islam adalah agama realita dan kehidupan yang memperlakukan para pemeluknya sebagai manusia yang memiliki kerinduan hati, spiritual, dan tabiat kemanusiaan. Islam tidak memaksakan kepada manusia agar setiap perkataannya adalah dzikir, setiap kebiasuannya adalah tafakur, setiap pemikirannya adalah pelajaran, dan setiap kekosongannya adalah ibadah. Tetapi Islam mengakui tuntutan naluri kemanusiaan, dalam bentuk kegembiraan dengan bermain, bercanda, dan bergurau, dengan syarat masih pada batas-batas yang telah ditentukan oleh syariat Allah dan berada dalam lingkungan etika Islam.

Keluhuran rohani sebagian sahabat Rasulullah Saw. telah mencapai tingkatan dimana mereka sampai menduga, bahwa beribadah terus-menerus, *muqarabah* terus-menerus kepada Allah harus dijadikan sebagai kebiasaan. Mereka harus mencampakkan kesenangan dunia dan segala yang baik di dunia, sehingga tidak boleh bergembira, tidak boleh bermain dan tidak boleh bercanda. Bahkan mereka mengira, bahwa segenap waktu dan kekosongan mereka harus digunakan untuk akhirat tanpa diselingi oleh kegiatan duniawi.

Dengarlah hadits Hanzhalah Al-Asidiy r.a. yang diriwayatkan oleh Muslim tentang apa yang terjadi dengan dirinya:

Abu Bakar menemuiku, dan bertanya, “Apa kabarmu, Wahai Hanzhalah?”

“Hanzhalah telah munafik”, kataku.

“Subhanallah, apa yang kamu katakan?” Abu Bakar terkejut.

Hanzhalah berkata, “Kami bersama Rasulullah Saw., beliau mengingatkan kami tentang neraka dan syurga, sehingga kami seolah-olah melihatnya dengan mata kepala kami. Ketika kami keluar meninggalkan Rasulullah Saw., kami bermain dengan istri dan anak-anak kami, sehingga kami lupa dengan apa yang saya dengar dari Rasulullah Saw. tadi”.

Abu Bakar berkata, “Demi Allah, sesungguhnya kami juga pernah melakukan hal seperti itu, Hanhzhalah”.

Kemudian saya bersama Abu Bakar pergi menemui Rasulullah Saw.

Aku berkata, “Hanzhalah telah munafik, Wahai Rasulullah”.

“Apa yang terjadi?”, tanya Rasulullah Saw.

Hanzhalah berkata, "wahai Rasulullah, kami tadi bersamamu, ketika engkau mengingatkan kami tentang neraka dan surga, sehingga kami seolah-olah melihatnya dengan mata kepala sendiri. Ketika kami keluar meninggalkanmu, lalu bermain-main dengan istri dan anak cucu kami, kami melupakan banyak hal (yang kami dengar darimu)".

Rasulullah Saw. bersabda: "Demi dzat yang melindungiku, sesungguhnya jika kalian terus-menerus bersikap seperti keadaan kalian bersamaku, dan selamanya dalam dzikir, niscaya para malaikat akan menyalamimu di atas kasur mu dan di jalan jalanmu. Tetapi wahai Hanzhalah, satu waktu dan satu waktu. Rasulullah Saw. mengulangi kata-kata satu waktu dan satu waktu sebanyak 3 kali".

Pada akhirnya, berdasarkan hadis tersebut dapat melihat bagaimana Rasulullah Saw. menyetujui Hanzhalah dan Abu bakar untuk bermain bercanda dengan istri dan anak-anaknya, untuk berkasih sayang yang dan

menggembirakan mereka, karena perbuatan seperti itu sesuai dengan pembawaan manusia secara kodrati."

Dalam mempersiapkan jasmani dan pelatihan Jihad, Islam mensyariatkan beberapa cara yang menunjukkan kepada ada siapa saja yang mempunyai akal dan pandangan sehat, bahwa Islam adalah agama realita yang menyetujui pemeluknya bermain yang dibolehkan dan bercanda yang mudah, selama dalam masalah Islam dan dalam batas keramahatamahan bersama keluarganya, anak dan istrinya.

Diantara cara-cara tersebut adalah seperti yang diriwayatkan Tabrani dengan sanad Jyyid dari Rasulullah Saw. bahwa beliau bersabda:

"Segala sesuatu yang tidak terdapat di dalamnya dzikir kepada Allah, maka itu adalah permainan yang melalaikan, kecuali empat perkara: berjalannya seseorang antara dua sasaran (untuk memanah), berlatih menunggang kuda, mencumbu istrinya, dan belajar renang".

Kami sudah kemukakan berbagai cara dalam beberapa kesempatan di buku ini. Para pembaca dipersilahkan membuka kembali lembaran-lembaran tersebut agar mengetahui sejauh mana toleransi Islam dan keagungannya.

Jika permainan yang bersih, hiburan yang diperbolehkan, latihan fisik dan olahraga adalah termasuk keharusan bagi setiap muslim, Maka keharusan itu memang ada terutama ketika ia masih kecil. Hal ini karena dilatarbelakangi oleh dua faktor:

Pertama, potensi anak untuk belajar diwaktu kecil lebih besar daripada ketika dewasa. Dalam hadis disebutkan:

أَلْعَلِّمُ فِي الصَّغَرِ كَالنَّقْشِ عَلَى الْحَجَرِ

Artinya: "Belajar diwaktu kecil seperti lukisan di atas batu" (H.R. Baihaqi dan Thabrani).

Kedua, karena kebutuhan anak kepada permainan dan hiburan di waktu kecil, lebih banyak dan besar dibanding ketika ia sudah dewasa. Dalam hadits disebutkan:

عُرَامَةُ الصَّبِيِّ فِي صَغَرِهِ زِيَادَةٌ فِي الْعَقْلِ فِي كِبَرِهِ.

Artinya: “Anak yang energik ketika kecilnya adalah pertanda ia akan menjadi orang yang cerdas ketika dewasa” (Ulwan, 2007:606-612)

Dalam hal ini bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak sendirian/kelompok, menggunakan alat atau tidak dan dengan rasa gembira. Dalam bermain dapat terlihat perkembangan anak dan untuk memahami perkembangan dibutuhkan teori yang memperkuatnya. Teori yang sesuai dengan perkembangan siswa adalah teori kognitif.

Teori kognitif adalah teori yang dikemukakan Piaget, ia berpendapat bahwa bermain merupakan sarana untuk mempraktekkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Teori kognitif piaget dalam bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan kognisi anak tapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri. Sesuai dengan firman Allah Q.s. Al-An’am: 32 sebagai berikut:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلِلدَّارِ الْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يُتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ۝ ٣٢

Artinya: “Dan tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka. Dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Maka tidakkah kamu memahaminya” (Q.s. Al-An’am: 32).

Hadist Bukhari dan Muslim yang menjelaskan tentang permainan adalah:

إِذَا كَانَ جُنْحُ اللَّيْلِ، أَوْ أَمْسَيْتُمْ، فَكُفُّوا صِبْيَانَكُمْ، فَإِنَّ الشَّيَاطِينَ تَنْتَشِرُ حِينَئِذٍ، فَإِذَا ذَهَبَ سَاعَةٌ مِنَ اللَّيْلِ فَحَلُّوهُمْ

Artinya: “Jika awal malam telah tiba setelah matahari tenggelam, tahanlah anak-anak kecil kalian di dalam rumah, karena ketika itu setan sedang berkeliaran. Jika telah berlalu sesaat di waktu malam

(misalnya setelah isya) lepaskanlah mereka. Jika mereka mau bermain di luar rumah, maka dipersiapkanlah (HR. Bukhari dan Muslim).

حدثنا إبراهيم بن موسى أخبرنا هشام عن معمر عن الزهري ابن المسيب عن أبي هريرة رضي الله عنه قال : بينا الحبشة يلعبون عند النبي صلى الله عليه وسلم بحرابهم دخل عمر فأهوى إلى الحصى بها فقال (دعهم يا عمر). وزاد علي حدثنا عبد الرزاق أخبرنا معمر في المسجد

Artinya: “Dari Abu Hurairah r.a. ujarnya: Ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah Saw., tiba-tiba datang Umar bin Khattab r.a. lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah Saw. bersabda: “Biarkanlah mereka bermain, Wahai Umar”. Dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid” (H.R. Bukhari) (Bukhari, 2000:1063).

Sedangkan Lav Vygotety melihat bahwa bermain akan memajukan kemampuan berfikir abstrak, merupakan cara belajar dalam kaitannya dengan *Zona Of Promixal Development* (ZPd), dan pengaturan diri. ZPD adalah jarak antara tahap aktual dan potensial yang dimiliki anak. Dengan bermain maka potensi anak akan berkembang sejalan dengan kemampuan aktualnya dengan kata lain bermain akan mengembangkan ZPD anak. *Scaffolding* konsep ini sangat erat dengan ZPD adalah *Scaffolding*. *Scaffolding* adalah sebuah teknik untuk mengubah level dukungan selama sesi pengajaran dengan orang yang lebih ahli yaitu guru dan teman sebaya (Kompasiana, 7 April 2018. Jam 10.56).

Menurut beberapa ahli teori kognitif seperti (Rubin, Fein, Vandenberg, dan Smilnsky dalam Bergen dan Fromberg, 2006:42) teori perkembangan

bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan kognitif anak diantaranya adalah:

- a. Bermain Fungsional (*Functional Play*).
- b. Bermain Membangun (*Constructif Play*).
- c. Bermain pura-pura (*Make-believe Play*).
- d. Bermain dengan peraturan (*Games With Rules*).

c. Manfaat *Education Games* Bagi Anak

Permainan edukatif mempunyai banyak manfaat diberbagai aspek diantaranya:

- 1) Aspek Fisik, dengan bermain anak dapat melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang akan membuat anak menjadi sehat otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Dengan permainan anak juga dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan, sehingga anak tidak akan merasa gelisah.
- 2) Aspek perkembangan motor kasar dan halus, hal ini dapat meningkatkan keterampilan anak.
- 3) Aspek sosial, dengan bermain, anak belajar berpisah dengan orang tua atau pengaruhnya. Anak akan menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagai hak, mempertahankan hubungan, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, memecahkan masalah, dan bermain peran sosial. Dengan bermain anak dapat belajar berkomunikasi dengan teman-temannya. Baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaan maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman tersebut sehingga hubungan dapat terbina dan saling tukar informasi.
- 4) Aspek bahasa, dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani berbicara. Hal ini cukup penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulan.

- 5) Aspek emosi dan kepribadian, melalui bermain anak dapat melepas ketegangan yang di alaminya dan anak juga dapat mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, rasa percaya diri dan harga diri, karena anak akan merasa mempunyai kompetensi tertentu.
- 6) Aspek kognisi, pengetahuan dan wawasan anak akan bertambahnya luas beserta daya nalarnya dengan mempunyai kreatifitas, kemampuan berbahasa dan meningkatnya daya ingat anak.
- 7) Aspek ketajaman panca indra, meliputi penglihatan, peraba, penciuman , pendengaran, dan pengecap, kelima aspek perlu diasah agar dapat menjadikan anak tanggap dan peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitar.
- 8) Aspek perkembangan kreativitas, kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban.
- 9) Terapi, bermain juga dapat digunakan sebagai suatu kegiatan bermain yang dapat mengubah emosi negatif menjadi positif dan lebih menyenangkan (Widya Nur Indriyani, 2008:87-89).

3. Media Seribu Paku

a. Pengertian Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara, sedangkan menurut istilah adalah wahana pengantar pesan. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan individu mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Asnawir dan M.Basyaruddin usman 1996:91).

Beberapa teknologi pembelajaran, banyak memberikan batasan defenisi tentang media pembelajarn, diantaranya:

- 1) Menurut AECT (*Association of Education Communication Technology*) memberikan batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan .
- 2) Menurut NEA (*National Education Assocation*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya,hendaknya dapat dimanipulasi, di lihat, dan di dengar.
- 3) Gagne menyatakan bahwa, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
- 4) Briggs berpendapat, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar misalnya buku, film bingkai, kaset dan lain sebagainya.
- 5) Martin dan Briggs memberikan batasan mengenai media pembelajaran yaitu mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa (Muhaimin, 1996:91).

Dalam kaitannya media adalah suatu usaha untuk mengkomunikasikan antara proses belajar dan mengajar, dengan perkataan lain situasi belajar akan lebih berhasil apabila menggunakan media yang berfungsi mengkomunikasikan antara penerima pesan dengan sumber penyalurnya.

b. Pengertian Seribu Paku

1) Paku

Paku adalah logam keras berujung runcing, umumnya terbuat dari baja, yang di gunakan untuk melekatkan bahan dengan benda lainnya. Paku biasanya di tembuskan pada bahan dengan menggunakan palu atau nail yang digerakkan oleh udara bertekanan atau dorongan ledakan kecil. Pelekatan oleh paku terjadi dengan adanya gaya gesek pada arah vertikal dan gaya tegangan pada arah lateral. Ujung paku kadang ditekuk untuk mencegah paku keluar.

2) Jenis-jenis paku antara lain adalah:

a) Paku untuk material kayu

Jenis paku ini hanya bisa digunakan untuk furnitur dan bangunan yang terbuat dari kayu seperti papan, balok, dan triplek. Dibandingkan beton material kayu cenderung lebih mudah di tembus. Dari segi bentuk dan kekuatannya paku untuk material kayu relatif ramping dan memiliki daya tembus lebih rendah. Berdasarkan panjang variasi yang umum tersedia di pasaran adalah ukuran 2 cm, 3 cm, 4 cm, 7 cm, 10 cm, hingga 12 cm. Tiap ukuran material berbeda-beda tergantung tebal tipisnya papan atau triplek.

b) Paku material seng

Paku yang material seng lebih dikenal dengan sebutan paku payung. sesuai dengan namanya, kepala paku memang menyerupai payung. Agar tidak terlalu kontras, paku payung umumnya berwarna keperakan yakni sama dengan warna seng. Karena bahan bangunan jenis seng memiliki kontur permukaan yang bergelombang, air akan mudah menyusup masuk melalui celah tertancapnya paku dan menyebabkan kebocoran.

c) Paku untuk material beton

Jenis yang terakhir adalah paku beton atau paku yang khusus untuk material bangunan yang terbuat dari jenis semen dan eternit. Paku beton terkenal dengan adanya daya tembus dan di tujukan untuk bisa menembus benda keras. Dari segi kualitas paku beton terbagi menjadi dua yaitu putih di kenal lebih kuat di bandingkan yang berwarna hitam. Ukuran yang umum tersedia di pasaran adalah 2,5-3 yang berwarna putih sedangkan yang hitam ukurannya 3-7 cm.

Jadi dari media seribu paku maka peneliti melihat langsung alat media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar benar-benar menggunakan berbagai macam paku dan jumlahnya tidak sedikit. Namun kalau penghitungan menurut kaca mata

peneliti hitungan media seribu paku bukan jumlah pakunya seribu melainkan jumlah paku nya masih terhitung ratusan. Oleh sebab itu si perancang yang mempunyai ide inovasi terbesar untuk membuat media pembelajaran ini supaya menarik dan supaya bahasanya unik maka si perancang atau guru yang membuat inovasi media pembelajaran tersebut memberi nama media Seribu Paku.

Ada juga bahan yang dipakai tidak hanya banyak paku melainkantanambahan kawat halus, selang air dan papan serta alas untuk landasan berupa busa tipis warna-warni untuk menarik minat siswa belajar lebih aktif serta di bawahnya dibuat gelas aqua bekas yang berisi pertanyaan dan tambahan permainan dengan menggunakan kelereng atau guli. Jika kelereng atau guli masuk ke dalam gelas aqua yang berisi pertanyaan maka siswa harus mengambil pertanyaan tersebut serta menjawab secara berkelompok. Oleh sebab itu siswa belajar mandiri untuk mencari jawabannya.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang ia tidak kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari tidak dapat ia buat sampai dapat melakukan interaksi. Jadi bermain mempunyai nilai dan ciri tersendiri yang penting dalam kemauan perkembangan kehidupan tersendiri menurut Conny Semiawan (2014:20). Bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius tetapi mengasikkan. Melalui aktivitas bermain,berbagai pekerjaan terwujud. Bermain adalah salah satu alat utama untuk menjadi latihan.bermain adalah medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain bebas, sesuai dengan kemampuan maupun sesuai kecepatan sendiri maka ia melatih kemampuannya.

Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhan tanpa di hukum atau terkena teguran. Umpamanya: ia bisa bermain peran ibu dan bapak yang galak, atau sebagai bayi atau anak yang mendambakan kasih

sayang. Di dalam semua permainan itu ia dapat menyatakan rasa benci, takut dan gangguan emosional.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa: media seribu paku adalah sarana atau perantara yang berfungsi menyalurkan pesan ke audien (siswa), berupa berbagai paku dan papan untuk alasnya serta kawat untuk pembatasannya sertaselang untuk fantasi permainan dan pembelajaran terkhusus pelajaran Fiqh. Atau lebih jelasnya media ini adalah media pembelajaran dalam bentuk papan fantasi yang mempunyai banyak paku yang tertancap di papan. Cara permainan bisa berkelompok atau individu.

Strategi penggunaan media pembelajaran seribu paku, dengan penerapan media pembelajaran seribu paku diperlukan beberapa langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam pelaksanaan kegiatan belajar, yaitu:

a) Waktu penggunaan permainan

Waktu penggunaan permainan bisa digunakan di awal pelajaran dan di akhir pelajaran untuk menutup pelajaran untuk menurunkan ketegangan siswa setelah sekian jam belajar.

b) Cara bermain

- (1) Permainan apapun yang dilaksanakan di arahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- (2) Setiap permainan sebaiknya diberi peraturan yang jelas dan tegas.
- (3) Dalam permainan beregu, perlu di bentuk kelompok yang seimbang.
- (4) Melibatkan siswa sebanyak mungkin (penonton pun di beri tugas tertentu)
- (5) Disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.
- (6) Guru bertindak sebagai pengelola dan pembangkit motivasi bermain
- (7) Sebaiknya permainan dihentikan ketika siswa masih tenggelam dalam keasyikan (Muhaimin, 1991:90)

Dalam kegiatan bermain, guru memiliki peran yang sangat penting. Guru mengetahui kapan dia harus melakukan intervensi dalam suatu

permainan dan kapan ia membebaskan siswa untuk bermain. guru berperan sebagai pengamat, sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan rencana yang matang.

Kelebihan menggunakan media Seribu Paku adalah:

- a) Mudah dalam pembelajarannya dan siswa langsung faham dan mengerti.
- b) Praktis, dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media seribu paku adalah permainan praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan energi dan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal merancang kegiatannya.
- c) Gampang diingat, karakteristik media seribu paku adalah tanya jawab yang memudahkan anak terkhusus pelajar Fiqh dan mudah untuk memahami materi pendidikannya.
- d) Menyenangkan, media seribu paku dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Selain itu dalam penggunaannya media ini permainannya diselingi dengan pertanyaan yang berasal dari gelas aqua di bawahnya jika kelereng atau guli masuk kedalam gelas tersebut. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman (2002:14).

Kelemahan menggunakan media seribu paku adalah :

- a) Kadang guru lupa dengan waktu pembelajaran bahwa pembelajaran telah selesai.
- b) Kadang anak lebih terfokus untuk pembelajaran dan asyik sehingga lupa pada waktu
- c) Kadang anak bosan untuk melaksanakan pembelajaran jika guru tidak bisa membawa pembelajaran tersebut. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman (2002:14).

Pentingnya penggunaan media seribu paku ini adalah bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan siswa bertukar pikiran mengembangkan ide dan gagasannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam komunikasi sering timbul dan

terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien. Salah satu usaha mengatasi yaitu penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis yaitu sebagai berikut:

- a) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
- b) Media dapat mengatasi ruang kelas
- c) Media memungkinkan keinginan dan minat yang baru
- d) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa
- e) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar
- f) Media dapat memberikan pengalaman yang integrasi dari suatu yang kongrit sampai kepada yang abstrak. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman (2002:15).

B. Hasil Penelitian yang relevan

1. Inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis teknologi informasi. Peneliti: Asmara Yumarni, universitas Prof. Dr. Hazairin, S.H. Bengkulu, asma27yumarni@gmail.com

Apabila dilihat dari inovasi pendidikan maka inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UNIHAZ, termasuk kedalam inovasi pendidikan. Pertama, kurikulum mengacu kepada kurikulum nasional K13, kedua pemanfaatan metode teknologi yang berproses pembelajran,dan media yang di gunakan adalah internet sebagai referensi atau literasi. Pembuatan bahan ajar mengikuti pembagian tugas dan pengumpulannya. Hal tersebut dapat dilihat dari pengertian inovasi pendidikan adalah sebuah upaya untuk meningkatkan kemampuan dari berbagai sumber komponen pendidikan, seperti: (a) tenaga kependidikan, (b) sarana dan prasarana pendidikan, (c) sistem dan konsep pelaksanaan kegiatan pendidikan.

2. Pengaruh *education games* kreativitas siswa MIS Terpadu Alwasliyah.

Peneliti Rohanti

Pelaksanaan *educatin games* dalam pembelajaran anak diterapkan seperti: bermain, bernyanyi, dan tepuk dilakukan sebagai selingan metode pembelajaran agar anak tidak bosan, permainan pesan berantai, membaca dan menulis serta menggambar dan mewarnai. Permainan-permainan ini sering dikoneksikan dengan berbagai metode pembelajaran anak seperti metode tanya jawab, metode karya wisata, demonstrasi, dan metode eksperimen.

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual dan motivasi terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Fiqh di Mts. Assalafi Kenten, Kec. Susukan Kab. Semarang. Oleh Khusnul Afifah IAIN Salatiga, 2015

Penelitian ini merupakan upaya untuk mengatasi pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual dan motivasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh tahun 2014/2015. (1) bagaimana penggunaan media pembelajaran audio visual.(2) bagaimana motivasi belajar siswa pada pelajaran Fiqh (3) bagaimana hasil belajar siswa (4) adakah pengaruhnya dengan siswa dalam pembelajran menggunakan audio visual.

4. Penerapan media miniatur 3D guna meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas VIIIA Mts Al-Maarif 02 Singosari Malang. Oleh Nish Fatul Qomariyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran 3D untuk meningkatkan pembelajaran. Tercapainya pembelajaran itu penelitian tingkatan kelas dan teknik pengumpulan data, yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes hasil belajar dan dokumen.

5. Inovasi pendidikan: upaya penyelesaian proplematika pendidikan di indonesia. Peneliti Titi Kadi IAIN Samarinda Kalimantan Timur, titikadi75@yahoo.com, Robiatul Awwaliyah, Universitas Nurul Jadid Paiton, robiatulawwaliyah04@gmail.com

Inovasi di maknai sebagai suatu ide, gagasan, praktik atau objek benda yang di dasari dan di terima sebagai hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk di adopsi. Inovasi pada hakikatnya merupakan hasil sebuah pemikiran cemerlang yang bercirikan pada hal yang baru, dapat berupa praktik-praktik tertentu ataupun berupa produk dari suatu hasil olah fikir dan olah teknologi yang di terapkan melalui tahapan tertentu.

6. Inovasi pembelajaran pendidikan agama islam di era *information and communication technologi*. Oleh Arbain Nurdin

Pada era teknologi sekarang ini telah menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran, kemajuan teknologi harus dimanfaatkan sebaik mungkin oleh pendidik khususnya Pendidikan Agama Islam, pendayagunaan atau inovasi pembelajaran pendidikan agama islam harus segera dilakukan terutama dalam metode pembelajaran. Metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam, hal ini bisa dalam bentuk *e-learning* atau aplikasi-aplikasi yang memudahkan penyampaian materi pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran semakin menarik dan tidak membosankan.

7. Pengembangan *games education* pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. Oleh Ridwan Arif Rahman, Sekolah Tinggi Teknologi Garut, Dewi Tresnawati, 16 sept 2016

Games education merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya fikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan kosentrasi penggunaanya. Pemanfaatan teknologi games edukasi pada proses pembelajaran anak merupakan salah satu cara tepat, karena games edukasi sebagai media visual

memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual lainnya, selain itu *games edukasi* mengajak pemainnya untuk turut serta dan andil dalam menentukan hasil akhir dari *games* tersebut.

8. Pemanfaatan dan pengembangan blog sebagai media dan sumber belajar pada mata pelajaran Fiqh tingkat Madrasah Tsanawiyah.oleh Yusuf Amin Nugroho

Guna mengaktualisasikan pembelajaran kreatif yang bermakna, seorang guru mestilah pandai dalam memilih media, menentukan metode dan juga memotivasi siswa didik untuk memanfaatkan guna menunjang keberhasilan pembelajaran Fiqh di Madrasah Tsanawiyah, salah satunya adalah dengan memanfaatkan internet. Tujuan penelitian tesis ini untuk memberikan pengetahuan dan langkah-langkah praktis terkait pemanfaatan dan pengembangan blog sebagai media dan sumber belajar Fiqh pada tingkat MTs.

9. Penggunaan media kartu permainan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Fiqh kelas v di MIS Al khoirot. Oleh Herna Susanti, 2015

Media kartu permainan adalah sarana atau perantara yang berfungsi menyalurkan pesan ke audien (siswa) berupa kertas tebal berbentuk persegi panjang sebagai alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang ia tidak kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat di buat sampai dapat dilakukan. Atau lebih jelasnya media dalam pembelajaran dalam bentuk kartu sebesar remi yang di depan kartunya terdapat gambar, atau cetakan komputer dan digunting serta di tempel pada kartu.

10. Faktor pendukung dan penghambat media pembelajaran Fiqh di MTs Tegalsari Banyuwangi. Oleh Affan Permadi, 2015

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa, dalam pembelajaran Fiqh di MTs Tegalsari Banyuwangi tidak memanfaatkan elektronik seperti komputer dan LCD. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media visual berupa contoh gambar pada lembaran kertas yang di perbesar. Dari hasil penelitian dapat di ketahui bahwa jenis media yang di gunakan ekspresi di kelas masing-masing kurang sesuai.

11. Faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan *education games* melalui internet. Oleh Riska Ayu Universitas Muhammadiyah Palembang 2019

Untuk mengetahui dan menjelaskan faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan *education games* melalui internet. Untuk mengetahui dan memahami cara permainan melalui internet dengan adanya penghambat dalam proses pembelajaran. Maka dari permainan yang didapat dari internet siswa lebih memahami dan terfokus dengan materi yang di ajarkan guru. Sehingga siswa mampu dan cepat paham dengan menerima pelajaran dengan baik.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini adalah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, yang terletak di jalan Mesjid Perumahan Karang Sari Permai Kelurahan Tambunabolon Kecamatan Siantar Martoba. Madrasah ini di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Sementara waktu penelitian adalah terhitung bulan Oktober 2019 s.d Maret 2020.

B. Latar Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, yang tepatnya di jalan Mesjid Perumahan Karang Sari Permai Kelurahan Tambuna Bolon Kecamatan Siantar Martoba Kota Pematangsiantar. Sebanyak 6 kelas, 1 Perpustakaan, 1 kantor kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 gudang, 1 ruang UKS, 3 kamar mandi siswa, dan 1 Kamar mandi guru. Serta halaman yang luas dijadikan tempat bermain, olah raga, dan senam serta kegiatan lainnya. Penelitian sengaja mengambil tempat di madrasah ini cocok untuk diteliti karena gurunya mempunyai inovasi yang terbaru dalam pembelajaran untuk membawa pendidikan lebih maju.

Selain itu peneliti banyak pertimbangan kemudahan dalam melakukan penelitian. Dengan beberapa pertimbangan antara lain yaitu (1) peneliti berdomisili di daerah ini dan mengenal karakteristik sosialnya, (2) mempercepat terlaksananya pengumpulan data, (3) menghemat biaya dan waktu penelitian.

C. Metode dan Prosedur Penelitian

Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yaitu jenis penelitian yang mengkaji data yang dapat menggambarkan realita sosial yang kompleks dan konkrit. (Salim dan Syahrudin, 2007:46) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif

tentang orang yang melalui tulisan atau kata-kata yang diucapkan dan perilaku yang dapat di amati.

Dalam hal ini, data yang diperoleh dengan menggunakan observasi, wawancara, metode kepustakaan dan pemanfaatan dokumentasi. Prosedur penelitian di desain secara longgar dan tidak ketat. Sehingga dalam pelaksanaan penelitian ini berpeluang mengalami perubahan dari apa yang telah direncanakan. Moleong, (2010:126) tahap-tahap penelitian kualitatif terdiri dari:

1. Tahap pra lapangan dalam kegiatan pra lapangan atau persiapan ini adalah beberapa tahapan yaitu:
 - a. Merumuskan masalah yang ingin dibahas. Perumusan masalah dilakukan pada waktu pengajuan usulan penelitian dan diulangi kembali pada waktu penulisan laporan karena rumusan masalah merupakan salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan.
 - b. Peneliti menentukan tempat untuk penelitian, dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.
 - c. Penyusunan proposal adalah syarat dalam menyampaikan penelitian kepada pihak terkait.
 - d. Melakukan pengurusan surat izin. Dalam hal ini peneliti harus mengurus di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Surat izin penelitian ini berfungsi untuk sebagai bukti bahwa bisa melakukan penelitian di tempat yang menjadi tempat penelitian saya yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.
2. Tahap pelaksanaan/proses lapangan tahap ini merupakan tahap bekerja di lapangan yang meliputi tahap pengumpulan data dan tahap penyusunan data.
3. Tahap analisa data. Tahap ini merupakan tahap dari analisis data yang diperoleh dari responden atau informan sesuai dengan rumusan masalah yang telah di susun secara sistematis.

4. Tahap kesimpulan. Setelah tahap analisis data maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah tahap kesimpulan. Tahap ini merupakan tahap untuk menarik kesimpulan data. Yang sudah di analisis dari responden atau informan.
5. Tahap pelaporan. Tahap ini merupakan tahap penulisan laporan atau tahap akhir dari serangkaian beberapa prosedur penelitian kualitatif. Dalam tahap pelaporan peneliti melakukan penyusunan laporan penelitian secara sistematis dengan data yang di dapat dari responden atau informan.

D. Data dan Sumber Data

Subjek penelitian ini diarahkan pada pencarian data dari Kepala Sekolah, Guru maupun siswa siswi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Pencarian dimulai dari data siswa sebagai informan kunci (*Key Informance*), kemudian informan berikut ditentukan berdasarkan atas petunjuk Kepala Sekolah dan Guru.

Menurut Lofland dalam Moleong (2010:75), Sumber data utama kualitatif adalah kata-kata dan tindakan lebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lainnya. Dalam hal ini maka seluruh data yang dibutuhkan dalam penelitian didasari pada 2 sumber:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang dapat dari sumber pertama dan individu atau perorangan seperti hasil-hasil wawancara atau hasil pengisian kuesioner yang biasa dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini data primer diperoleh hasil pengisian angket oleh siswa siswi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpulan data primer atau pihak lainnya. Misalnya dalam bentuk tabel-tabel atau diagram (Umar, 2004:42). Data sekunder diperoleh dari hasil observasi pembelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

E. Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi atau data yang akurat sehingga dapat dipertanggungjawabkan sebagai suatu penelitian yang ilmiah. Selanjutnya pengumpulan data pada penelitian kualitatif diperoleh dengan menggunakan observasi, wawancara, metode kepustakaan, dan dokumentasi. Demikian halnya pada penelitian ini, data diperoleh :

1. Observasi berperan serta

Observasi Partisipan yang digunakan adalah ikut serta berperan baik secara pasif maupun aktif. Pada tahap awal, peneliti hadir dilokasi penelitian tanpa ikut berperan serta secara aktif. Peneliti hanya menyaksikan atau melihat beberapa peristiwa tanpa berperan aktif di penelitian. Pada tahap awal ini lebih banyak dimanfaatkan untuk membangun hubungan yang baik dengan masyarakat, guru, Kepala Madrasah, Tata Usaha Madrasah dan peserta didik.

Pada tahapan ini, peneliti datang ke lokasi penelitian dan bertemu penjaga Madrasah dengan tujuan meminta izin agar bisa masuk kedalam Madrasah. Kemudian Peneliti masuk kedalam ruangan tata usaha untuk mengantarkan surat pengantar penelitian dan untuk menjelaskan maksud serta tujuan peneliti hadir ke lokasi penelitian. Setelah mendapat izin, peneliti meminta izin untuk bertemu kepada Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Setelah dipertemukan dengan Kepala Madrasah, peneliti kembali menyampaikan permohonan izin dan menjelaskan kembali tentang maksud dan tujuan peneliti hadir dilokasi penelitian.

Setelah mendapatkan izin dari Kepala Madrasah, maka pada tahapan selanjutnya peneliti berkeliling dan mengamati lokasi penelitian dengan tujuan untuk melihat situasi dan kondisi yang ada. Pada tahap pengamatan ini, peneliti menghabiskan waktu kurang lebih selama 14 hari untuk memahami kondisi yang ada dilapangan. Penghitungan pengamatan ini diulai dari hari diizinkan peneliti untuk melakukan penelitian yaitu pada bulan Oktober 2019.

Pada tahapan selanjutnya peneliti kembali hadir ke Madrasah untuk melakukan proses adaptasi dengan warga madrasah adapun yang peneliti maksud dengan warga madrasah ini adalah pendidik, tenaga kependidikan yang berada di Madrasah kemudian juga kepada Pihak Pengaman, serta kepada seluruh guru-guru yang berada di lokasi penelitian. Pada tahapan ini, peneliti memulai komunikasi dengan Wakil Kepala Madrasah serta dengan Guru Bidang Studi Fiqh.

Setelah melakukan pendekatan komunikasi dan membangun hubungan yang baik dengan Wakil Kepala Madrasah, peneliti melanjutkan pengamatan mengenai sarana dan prasarana yang ada di lokasi penelitian. Pada tahapan ini, yang peneliti lakukan adalah memahami bentuk bangunan dan ruangan-ruangan yang ada di lokasi penelitian. Hal ini bertujuan memudahkan peneliti dalam melaksanakan proses penelitian.

2. Wawancara

Setelah melakukan observasi berperan serta, maka pada tahap selanjutnya adalah dengan melakukan wawancara. Wawancara adalah percakapan yang dilakukan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2010:186).

Pada tahap ini, peneliti datang ke Madrasah dan mengajukan sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Dan peneliti dilakukan secara terbuka, sehingga pada akhirnya subjek penelitian mempunyai keleluasan untuk menyatakan keinginan dan harapan mereka.

Pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu disusun sedemikian rupa dan membuat beberapa keputusan tentang pertanyaan apa yang telah ditanyakan dan cara pengurutannya. Langkah pertama yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang bersifat terbuka dan kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan yang mendalam, yakni menggali lebih dalam lagi tentang inovasi penggunaan metode *education games* dengan media seribu paku pada mata pelajaran Fiqh. Wawancara dilakukan dengan guru bidang studi serta kepala sekolah dan peserta didik sebagai sumber

primer dan wawancara dilakukan kepada Kepala Madrasah serta perangkat lainnya sebagai data sekunder untuk mendukung penelitian ini.

3. Melakukan pengkajian dokumen

Di dalam pengkajian dokumen, peneliti datang ke Madrasah untuk mengambil dokumen berupa data sekolah, data guru, data peserta didik, data kegiatan, hingga dokumentasi lainnya di Madrasah Ibtidaiyah swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

4. Metode Kepustakaan

Setelah melakukan kegiatan observasi, peneliti akan memperoleh data mentah selanjutnya, peneliti melakukan pengkajian kepustakaan. Pada tahap ini, peneliti menyesuaikan data yang telah didapatkan dari hasil observasi dengan teori-teori yang ada. Kegiatan ini dimaksudkan sebagai alat pendukung untuk kelanjutan dari penelitian yang dilakukan.

Teori-teori yang ada tentang kajian penelitian, akan membantu peneliti didalam melakukan penelitian dan menyimpulkan dari informasi yang telah didapat. Peneliti mencari dari berbagai sumber terkait dengan kajian penelitian, baik melalui perpustakaan aupun yang lainnya. Adapun bahan-bahan referensi seperti buku, diktat, kuliah, makalah, dan jurnal yang bersangkutan dengan topik yang akan dibahas oleh peneliti.

F. Prosedur Analisis Data

Analisis data adalah proses mengolah atau menyusun data supaya dapat di tafsirkan lebih baik. Analisis data di lakukan pada saat pengumpulan data berlangsung. Pada tahap awal pengumpulan data, fokus penelitian masih bersifat umum dan luas. Setelah fokus semakin jelas maka peneliti menggunakan observasi yang lebih terstruktur untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Data yang baru di peroleh dari observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran pendidikan Fiqh, maka analisis terlebih dahulu agar dipahami maknanya dengan cara menyusun,

menghubungkan data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan, selama dan sesudah pengumpulan data.

Analisis dilakukan sepanjang penelitian, mulai dari awal penelitian, peneliti melakukan pencarian arti pola tingkah laku aktor, penjelasan-penjelasan. Konfirmasi-konfirmasi yang mungkin terjadi. selanjutnya pada tahap seleksi pertanyaan yang di gunakan adalah pertanyaan-pertanyaan terstruktur dengan menggunakan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (2009:16), terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan serta penjelasan sebagai berikut:

1. Reduksi data

Hasil perolehan data dari lapangan akan direduksikan, agar tidak tertumpuk, untuk memudahkan dalam pengelompokan data serta penyimpulan. Reduksi data merupakan bagian dari analisis, pilihan-pilihan peneliti tentang data mana yang di kode, dibuang, atau mana yang meringkas sejumlah bagian yang tersebar. Miles dan Huberman dalam tesis Samsudin Siregar (2014:63), memberikan defenisi bahwa reduksi data sebagai penilaian, memfokuskan pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data mentah yang diperoleh dari catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menguatkan, menonjolkan hal-hal yang penting. Mengarahkan, menggolongkan, serta membuang data yang tidak di perlukan sehingga dapat diciptakan suatu kesimpulan yang bermakna, dan data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas tentang hasil pengamatan yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

2. Penyajian data

Alur kedua yang digunakan dalam analisis data ini adalah penyajian data yaitu proses pemberian suatu kesimpulan atas informasi yang sudah di susun. Penyajian data adalah gambaran secara keseluruhan dari kelompok data yang diperoleh agar mudah di pahami dan dibaca, sebagaimana halnya reduksi data, penyajian data ini tidak terpisah dari analisis. Penyajian data yang dilakukan

dalam penelitian ini adalah bentuk teks naratif. Dengan penyajian data tersebut diharapkan peneliti dapat lebih memahami apa yang dilakukan oleh peneliti dengan pelaksanaan langsung di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

3. Kesimpulan/verifikasi

Data pada awalnya berbentuk perkataan, tulisan, tingkah laku sosial oleh para aktor yang berhubungan dengan penelitian, yang digali melalui wawancara, observasi, serta studi dokumen. Selanjutnya dianalisis agar menjadi data yang siap digunakan untuk selanjutnya dibuat suatu kesimpulan hasil penelitian. Kesimpulan pada mulanya masih bersifat umum, namun demikian meningkat menjadi lebih rinci dan mendalam dengan bertambahnya data sehingga kesimpulan menjadi lebih utuh. Pada tahap analisis data peneliti mencari benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, ulur sebab akibat, dan proposisi tentang pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Kesimpulan pada tahap awal masih bersifat longgar, terbuka dan kemudian meningkat menjadi lebih terperinci dan kokoh. Kesimpulan akhir mungkin belum muncul hingga pengumpulan data terakhir. Tergantung pada besarnya kumpulan catatan lapangan, perkodeannya, penyimpanannya, dan metode pencarian ulang yang digunakan dan kemampuan peneliti untuk menarik kesimpulan.

Proses verifikasi bertujuan untuk meninjau ulang terhadap catatan lapangan, tukar pendapat dengan teman sejawat dalam mengembangkan inter subjektifitas terhadap penelitian pelaksanaan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar terkhusus pada mata pelajaran Fiqh. Sehingga setiap makna yang muncul diuji kebenarannya yang merupakan validitas dari data yang diperoleh.

G. Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini data harus dapat diterima untuk mendukung kesimpulan. Menurut Sugiono penjaminan keabsahan data meliputi, uji derajat kepercayaan (*credibility*), keterampilan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*), (2009: 366-377). Untuk lebih jelas empat standar keabsahan data di atas diuraikan sebagai berikut:

1. *Credibility*

Derajat kepercayaan adalah kesesuaian konsep peneliti dengan kenyataan yang diteliti. Penerapan kriteria *credibility* data bertujuan untuk menjaga kredibilitas penelitian. Menurut Dja'man Satori dan Aan Komariah ada beberapa cara yang digunakan dalam menjaga kredibilitas data dalam penelitian, antara lain (a) perpanjangan penelitian (*prolonged engagement*), (b) peningkatan ketekunan (*persistent observation*) dan (c) triangulasi (*peer debriefing*), (2011:169-170).

Ketiga cara tersebut secara singkat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Perpanjangan pengamatan (*prolonged engagement*) dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Memungkinkan terjadi hubungan antara peneliti dengan narasumber menjadi akrab, semakin terbuka, saling mempercayai, sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan lagi dan peneliti ini dilakukan untuk memastikan tidak ada data yang disembunyikan oleh responden terkait dengan data pelaksanaan kebijakan kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.
- b. Peningkatan ketekunan (*persistent observation*). Ketekunan dalam mengejar data yang sudah diperoleh untuk lebih di perdalam dan yang belum ada terus diupayakan keberadaannya. Dengan meningkatnya ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat serta konsisten. Dalam rangka akurasi, kebenaran dan kelengkapan data dalam penelitian ini, dilakukan ketekunan dalam mencari data yang dibutuhkan. Dilakukan upaya pengamatan yang lebih cermat dalam terkait dengan pelaksanaan kebijakan sekolah.
- c. Triangulasi (*peer debriefing*). Dalam penelitian kualitatif yang dicari adalah kata-kata, maka tidak menutup kemungkinan ada kata-kata yang salah yang

tidak sesuai dengan apa yang dibicarakan dengan kondisi yang sebenarnya. Hal ini bisa dipengaruhi oleh kredibilitas responden atau informasi. Waktu pengungkapannya serta kondisi yang dialami. Oleh karena itu peneliti melakukan triangulasi yakni dengan pengecekan data tentang pelaksanaan kebijakan Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Teknik triangulasi yang dilakukan adalah teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber dengan informasi penelitian seperti Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, serta guru-guru yang bersangkutan dengan pembelajaran Fiqh. Dengan melalui waktu dan alat yang berbeda maka triangulasi dilakukan dengan cara: (1) membandingkan hasil wawancara yang di peroleh dari beberapa informasi sekolah dengan isi suatu dokumen dan data-data pada madrasah. Dan (2) mengadakan perbincangan dengan beberapa pihak di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

2. *Transferability*

Maksud keteralihan (*transferability*) dalam hal ini adalah bermakna. Bagi pembaca laporan ini dapat bermanfaat dan bisa digunakan pada situasi dan kondisi yang sama, dan hasil penelitian dapat di terapkan dan digunakan dalam situasi lainnya. Oleh karena itu agar orang lain dapat memahami hasil penelitian ini, maka peneliti dalam membuat laporan harus memberikan uraian yang jelas, rinci, sistematis, dan dapat dipercaya. Untuk itu peneliti mencari serta mengumpulkan data kejadian empiris. Dengan demikian peneliti bertanggung jawab untuk memberikan data secukupnya apabila ingin membuat keputusan terhadap pengalihan tersebut. Hasil penelitian diharapkan menjadi masukan bagi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

3. *Dependability*

Dependability atau ketergantungan yang dimaksud adalah bahwa data penelitian harus dapat diandalkan. Untuk mencapai keandalan data, diusahakan seteliti mungkin serta menghindari kecerobohan dan kesalahan ketika penyusunan deskriptif di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

Hasil penelitian dilakukan dengan cara audit terhadap keseluruhan proses penelitian untuk memastikan keabsahan data yang diperoleh di lapangan. Cara yang dilakukan oleh auditor yang independen atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian. Bagaimana peneliti mulai menentukan fokus/masalah, memasuki lapangan melakukan sumber data, melakukan analisis data melakukan uji keabsahan data sampai membuat kesimpulan harus dapat di tujukan peneliti.

4. *Confirmability*

Maksud *confirmability* dalam penelitian ini adalah hasil yang diperoleh berkualitas, diakui dikhalayak ramai, karena didukung dengan bahan-bahan yang saling berkaitan. Juga terkandung kualitas yang melekat pada objektivitas penelitian. Dapat diambil suatu makna bahwa apabila sesuatu itu objektif berarti dapat dipercaya. Faktual serta dapat di uji. Peneliti dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati banyak orang. Uji *confirmability* hampir sama dengan *dependability*, sehingga pengujiaannya dapat dilakukan secara bersamaan, komfirmability berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses penelitian yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses tersebut, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar konfirmabilitas.

Dengan bukti-bukti data yang otentik dan dapat dipercaya, yang di peroleh dalam penelitian ini di harapkan dapat menjadi bukti tingkat kualitas yang diakui oleh para pembaca terkait dengan pelaksanaan pembelajaran Fiqhdi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tentang Hasil Penelitian

1. Biografi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Nama Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah, alamat madrasah jalan Mesjid Komplek Perumahan Karangsari Permai Kelurahan Tambunabolon Kecamatan Siantar Martoba Kota Pematangsiantar. Nomor dan Tanggal SK izin operasional: no. 289 tahun 2016, Terakreditasi : B, Terhitung mulai tahun 2018 Npsn: 60704073 e-mail: madrasahamaliyah@gmail.com, NSM (no. Statistik Madrasah): 112-12-72.0007 dan terletak di Kota Pematangsiantar, Provinsi Sumatera Utara. Status tanah wakaf dari Komplek Perumahan Karangsari Permai (Kasper). Luas tanah M² : 1600 M² gedung sendiri / menumpang sendiri sudah permanen. Jumlah ruang / lokasi belajar 6 kelas, jumlah siswa 170 siswa, jumlah jam pelajaran seminggu 24 jam, guru tetap 2 pria, guru tetap wanita 7, operator 1, Kepala madrasah 1, jadi jumlah tenaga pendidik dan non pendidik adalah 11 orang.

2. Visi, Misi, Tujuan, Target, Strategi, dan Metode Pembelajaran

Visi : Tercapainya insan yang berprestasi dan berakhlakul karimah.

Misi : 1. Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan untuk mengembangkan potensi keilmuan peserta didik.

2. Menumbuhkan semangat berprestasi kepada seluruh warga sekolah.

3. Membimbing dan mengembangkan bakat dan minat peserta didik.

4. Terlaksananya program ekstrakurikuler, untuk menghasilkan siswa yang berprestasi dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

5. Menjalankan nilai-nilai agama yang berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan memiliki dasar pengetahuan agama serta menghargai budaya daerah sebagai modal untuk berkiprah di Nusantara, beriman serta berakhlak mulia, mencintai bangsa, budaya serta mempertahankannya, berpandangan luas, kreatif, terampil, suka belajar dan mengembangkan diri terus menerus untuk mengikuti perkembangan zaman. Sehat rohani, jasmani, dan terhindar dari narkoba dan menguasai imtaq dan iptek sebagai modal masa depan.

Target, penyelenggaraan pengajaran dan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah adalah sebagai berikut: diterimanya lulusan Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah di lembaga pendidikan tingkat lanjut baik Negeri maupun Swasta yang berkualitas, diperolehnya prestasi akademik yang baik bagi alumni Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar selama di sekolah. Terciptanya kehidupan yang religius di lingkungan madrasah yang diperlihatkan dengan prilaku ikhlas, mandiri dan sederhana, ukhuwah dan kebebasan berkreasi.

Strategi yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar untuk mencapai target yang di rancangan adalah sebagai

berikut: menciptakan suasana kehidupan yang kreatif, inovatif, apresiasif, sehat, senang dan religius, menyiapkan tenaga pendidik yang profesional, menjaring calon siswa sebagai input dari lulusan yang terbaik. Menyiapkan sarana dan prasarana pendidikan yang refresintetif, melakukan studi banding ke madrasah/sekolah lain, mengembangkan proses pembelajaran dalam mengantisipasi era ekonomi daerah dan persaingan global, mengadakan kerja sama pendidikan dengan berbagai pihak terkait. Menyediakan perpustakaan yang memadai dan mengadakan/mengikutsertakan pelatihan berkala bagi guru dan staf pegawai lainnya.

Metode pembelajaran, menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada terbentuknya pribadi siswa yang seimbang antara kemampuan intelektual dan kepatuhan pada sunatullah.

3. Keadaan Akademik, Guru dan Murid

a. Profil Akademik Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar adalah lembaga madrasah yang mempunyai keunggulan di bidang pemahaman agama Islam, secara fisik citra yang ditampilkan adalah bernafaskan Islam, sehingga terkesan berwibawa, sejuk rapi dan indah. Cerminan pokok yang ditampilkan sekolah adalah islami dan dihuni oleh orang-orang yang dekat dengan Allah SWT. Berperan di masyarakat, selalu tersenyum serta peduli terhadap lingkungannya. Ditinjau dari kelembagaan madrasah ini mempunyai tenaga akademik yang handal dalam pemikiran, memiliki manajemen yang kokoh dan mampu menggerakkan potensi untuk mengembangkan kreativitas akademik.

b. Profil Guru Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Profil guru Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar selalu menampilkan diri sebagai seorang muslim. Memiliki wawasan keilmuan yang luas serta profesionalisme dan dedikasi yang tinggi, kreatif, dinamis, dan inovatif dalam mengembangkan ilmu, bersikap dan berperilaku amanah, berakhlak mulia serta dapat menjadi contoh akademika yang disiplin tinggi. Mematuhi kode etik guru, memiliki kemampuan penalaran dan ketajaman berfikir ilmiah yang tinggi. Memiliki kesadaran yang tinggi dalam bekerja dilandasi oleh niat ibadah. Selalu berupaya meningkatkan kualitas pribadi, berwawasan luas, bijak dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah. Memiliki kemampuan antisipasi masa depan yang bersikap proaktif.

c. Profil Pegawai Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Profil pegawai Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah di antaranya selalu menampilkan diri sebagai seorang muslim di mana saja berada, bersikap dan berperilaku jujur, amanah, disiplin, serta berakhlak mulia. Memiliki profesionalisme yang tinggi dalam melaksanakan tugas administrasi dan mencintai pekerjaan berorientasi pada kualitas pelayanan. Selalu tersenyum, ramah dalam pelayanan, cermat, tepat, cepat, serta ekonomis dalam mengambil keputusan dan pelaksanaan tugas. Sabar dan akomodif selalu mendahulukan kepentingan orang lain di atas kepentingan pribadi dan ikhlas, berpakaian rapi, sopan dalam ucapan dan perbuatan serta mengembangkan diri.

Sebagaimana diketahui bersama-sama, guru dan murid merupakan dua unsur yang sangat berperan dalam proses pelaksanaan pengajaran. Guru berperan sebagai pendidik sedangkan murid berperan sebagai peserta didik. Guru yang mendapat dan mempersiapkan mereka dengan persiapan yang sebaik-baiknya sehingga sehingga mereka menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa, yang berguna bagi nusa bangsa dan agama. Tugas guru meliputi mempelajari kejiwaan siswa yang memiliki pengetahuan sempurna, lengkap dengan ilmu-ilmu mengajar. Sehingga mudah menyampaikan materi kepada siswa secara baik, berturut, sistematis dan berkaitan satu dengan yang lainnya. Kemampuan guru tanpa didukung oleh keaktifan murid dalam proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Oleh karena itu, guru dan murid merupakan satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan.

Jumlah tenaga pengajar dan pegawai yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar mempunyai status dan tugas yang sama seluruh pegawai dan guru adalah honorer swasta. Untuk lebih jelasnya mengenai keadaan tenaga pengajar dan pegawai pada Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1:
Keadaan Guru dan Pegawai Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah
Kota Pematangsiantar

No	Nama	L/K	Jabatan
1	Andi Prahara Hasibuan, S.Pd.I.	L	Kepala Madrasah
2	Darwin Siregar, S.Pd.	L	Komite
3	Aisyah. R. DJ, S.Pd.	P	Bendahara Madrasah
4	Muhammad Bayu	L	Tata Usaha
5	Nurlela, S.Pd.I.	P	Wali Kelas I
6	Sriwahyuni, S.Pd.	P	Wali Kelas II
7	Ramadhan, S.Pd.I.	L	Wali Kelas III
8	Nelsamsi, S.Pd.I.	P	Wali Kelas IV
9	Sadila. E. L. Purba, S.Pd.I.	P	Wali Kelas V
10	Safrida. E. Nasution, S.Pd.I.	P	Wali Kelas VI
11	Muliadi, S.Pd.I.	L	Guru Bidang Studi
12	Devi. S. Hasibuan, S.Pd.I.	P	Guru Bidang Studi

Sumber Data: Kantor tata usaha Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, di ambil pada tanggal 23 Mei 2020.

Harus didasari oleh guru, akan adanya kenyataan individu murid mereka berbeda-beda dalam kemampuan belajar, cara belajar latar belakang pengalaman dan kepribadian.

d. Profil Siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Profil siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar berakhlakul karimah, memiliki penampilan sebagai seorang muslim yang ditandai dengan kesederhanaan, kerapian, patuh dan penuh percaya diri, disiplin tinggi, haus dan cinta ilmu pengetahuan, memiliki keberanian, kebebasan, keterbukaan, kreatif, inovatif, dan berpandangan jauh ke depan. Dewasa dalam menyelesaikan segala persoalan dan unggul dalam hal keilmuan agama.

e. Profil Lulusan Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Profil lulusan Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar di antaranya: kemantapan aqidah dan kedalaman spritual, keagungan akhlak atau moral, keluasan ilmu pengetahuan, percaya diri dan mandiri, lebih arif dalam menyikapi segala persoalan, baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain.

Sikap berkopetensi lulusan sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar mampu menjunjung tinggi nama baik sekolah (almamater). Murid hendaknya selalu dilatih untuk bertanya, memikirkan secara kritis, mengusahakan kemungkinan jawaban terhadap satu masalah. Dengan kata lain murid perlu di bina kebiasaan berpikir dan bertindak secara kreatif, murid hendaknya selalu dibiasakan untuk berusaha menyelesaikan

persoalan-persoalan dalam belajarnya. Agar mereka terbiasa menghadapi kehidupan dengan kreativitas yang tinggi. Hal ini harus didukung oleh semua pihak bukan hanya guru, tetapi orang tua turut memberikan motivasi terhadap siswa dan pergaulan lingkungan mempengaruhi kemampuan kepribadian moral, mengenai jumlah murid Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.2:

Jumlah Siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar
T. A 2019-2020

Kelas	Keadaan Siswa		Jumlah Siswa	Jumlah Kelas	Agama Islam
	Lk	P			
I	12	13	25	I	25
II	14	18	32	I	32
III	13	20	33	I	33
IV	16	7	23	I	23
V	17	12	29	I	29
VI	16	12	28	I	28
Jumlah	88	82	170	I	170

Sumber data : Kantor tata usaha Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar pada tanggal 23 Mei 2020.

4. Keadaan Sarana dan Prasarana

Keberadaan sarana dan prasarana sangat mendukung kelancaran proses belajar mengajar, kondisi riil sarana dan prasarana Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar tahun pelajaran 2019-2020. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3:
Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah
Kota Pematangsiantar

No	Keterangan	Jumlah	Keadaan/Kondisi			
			Baik	Rusak ringan	Rusak berat	Keterangan
1	2	3	4	5	6	7
1	Ruang kelas	6	6	-	-	-
2	Ruang perpustakaan	1	1	-	-	-
3	Ruang komputer	1	1	-	-	-
4	Ruang kepala sekolah	1	1	-	-	-
5	Ruang guru	1	1	-	-	-
6	Kamar mandi guru	1	1	-	-	-
7	Kamar mandi siswa laki-laki	1	1	-	-	-
8	Kamar mandi siswa perempuan	1	1	-	-	-
9	Parkir	1	1	-	-	-
10	Kantin	1	1	-	-	-
11	Masjid	1	1	-	-	-
12	Koperasi	1	1	-	-	-
13	Ruang administrasi	1	1	-	-	-
14	Meja guru	8	8	-	-	-
15	Kursi guru	8	8	-	-	-
16	Meja TU	1	1	-	-	-
17	Kursi TU	1	1	-	-	-
18	Ruang bendahara	1	1	-	-	-
19	Ruang UKS	1	1	-	-	-
20	Halaman/lapangan	1	1	-	-	-

	olah raga					
21	Wifi	1	1	-	-	-
22	Kursi tamu	1	1	-	-	Set
23	Lemari	2	2	-	-	-
24	Meja piket	2	2	-	-	-
25	Gerobak baca	1	1	-	-	-
26	Ruang literasi	1	1	-	-	-
27	Mading	1	1	-	-	-
28	Papan tulis	6	6	-	-	-
29	Bel	1	1	-	-	-
30	Lonceng	1	1	-	-	-
31	Meja makan	1	1	-	-	Set
32	Infokus	1	1	-	-	-
33	Meja tenis	1	1	-	-	-

Sumber: daftar inventaris sarana dan prasarana Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar tanggal 23 Mei 2020

5. Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Berikut struktur umum organisasi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, yang selanjutnya dilimpahkan wewenang kepada setiap bagian untuk menjalankan operasional masing-masing dalam memajukan dan mengembangkan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar dengan perincian sebagai berikut:

a. Tugas Kepala Madrasah

Kepala madrasah mempunyai tugas merencanakan, mengorganisasikan, menggerakkan, mengkoordinasikan, mengawasi dan mengevaluasi seluruh kegiatan pendidikan di madrasah dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 4.4:

Tugas Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

No	Komponen	Aspek
1	Mengatur proses belajar mengajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Program tahunan semester berdasarkan kelender pendidikan. b. Jadwal pelajaran tahunan, persemester termasuk penetapan jenis pelajaran bidang pengembangan, bidang studi, guru kelas, dan pembagian tugas guru. c. Program satuan pengajaran berdasarkan kurikulum. d. Pelaksanaan jadwal satuan pelajaran menurut lokasi waktu yang telah ditentukan berdasarkan kelender pendidikan. e. Pelaksanaan ulangan atau tes hasil evaluasi untuk kenaikan kelas dan Ujian Akhir Nasional (UAN). f. Penyusunan norma penilaian. g. Penetapan kenaikan kelas. h. Laporan kenaikan atau kemajuan belajar mengajar
2	Mengatur administrasi kantor	<ul style="list-style-type: none"> a. Kemampuan mengelola administrasi, KBM dan BK. b. Kemampuan mengelola administrasi kesiswaan. c. Kemampuan mengelola administrasi keuangan. d. Kemampuan mengelola administrasi sarana dan prasarana.
3	Mengatur sebagai	<ul style="list-style-type: none"> a. Kemampuan mengelola program supervisi b. Kemampuan melaksanakan program supervisi. c. Menggunakan program supervisi.

	Supervisor	
4	Kepala sebagai inovator	a. Kemampuan mencari menemukan gagasan baru. b. Kemampuan melakukan perubahan di sekolah.
5	Kepala Sekolah menjadi motivator	a. Kemampuan mengatur lingkungan kerja (fisik). b. Kemampuan mengatur suasana kerja (non fisik). c. Kemampuan menerapkan prinsip penghargaan dan hukuman.

Wawancara, observasi, dan studi dokumen MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020.

b. Tugas Wakil Kepala Madrasah

Tabel 4.5:

Tugas Wakil Kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah
Kota Pematangsiantar

No	Tugas Wakil Kepala Sekolah
1	Membagi tugas kepada guru-guru.
2	Bertanggung jawab terhadap pengelolaan
3	Mengelola dan memeriksa program pengembangan silabus dan pencapaian target.
4	Bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar mengajar
5	Pembukuan nilai formatif, sumatif, dan ekstrakurikuler
6	Menyusun daftar pelajaran
7	Menyusun daftar tata tertib dan proses belajar mengajar.
8	Menyusun kurikulum.
9	Menyusun administrasi
10	Menjadwalkan ujian semester dan bulanan.
11	Menganalisis bahan evaluasi.
12	Membantu dan membimbing guru bersama kepala sekolah

13	Mengembangkan serta menyusun silabus bersama guru.
14	Mendata kehadiran siswa dan guru.

c. Tugas Bendahara Sekolah

Tabel 4.6:

Tugas Bendahara Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah

Kota Pematangsiantar

No	Tugas Bendahara Sekolah
1	Bertanggung jawab atas kelancaran administrasi di madrasah
2	Menginventarisasi seluruh sarana dan prasarana sekolah
3	Bertanggung jawab atas pemeliharaan sarana dan prasarana madrasah.
4	Bertanggung jawab atas pengutipan uang sekolah
5	Membuat format kerja.
6	Bertanggung jawab atas dokumen penting sekolah.
7	Membantu kepala madrasah membuat laporan keuangan ke yayasan.
8	Mengkoordinir tugas tata usaha
9	Membantu kepala madrasah dalam bidang penyusunan anggaran biaya madrasah.
10	Menyusun statistik madrasah
11	Membuat daftar keadaan guru.

d. Tugas Tata Usaha

Tabel 4.7:

Tugas Tata Usaha MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar

No	Tugas Tata Usaha Sekolah
1	Menyusun program tata usaha sekolah
2	Menyusun laporan bulanan, rencana keperluan perlengkapan kantor atau sekolah dan rencana belajar bulanan.
3	Menyusun administrasi pegawai, guru, dan siswa.
4	Menginventaris perlengkapan madrasah.
5	Menyusun dan menyajikan data madrasah.
6	Bertanggung jawab terhadap kelancaran tugas operasional sekolah.
7	<p>Mengadakan administrasi madrasah dengan sebaik-baiknya meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kalender pendidikan. b. Daftar pembagian tugas. c. Struktur organisasi sekolah. d. Jadwal pelajaran. e. Peraturan tata tertib guru dan tata usaha. f. Agenda kepala madrasah. g. Jadwal piket guru. h. Buku piket. i. Buku pembinaan. j. Hasil supervisi. k. Buku pengumuman. l. Buku notulen rapat. m. Buku tamu umum dan khusus. n. Dokumen pendirian madrasah. o. Daftar hadir guru, tenaga teknis kependidikan dan tenaga tata usaha. p. buku agenda surat keluar dan masuk.

e. Tugas guru dan wali kelas

- 1) Membimbing dan membina satu kelas sebagai wali kelas yang di bimbingnya.
- 2) Guru wali kelas disamping tugas dan kewajiban keguruan, wali kelas juga mempunyai tugas:
 - a) Sebagai pengganti orang tua di kelas.
 - b) Sebagai pembimbing dan pendamping yang terdekat.
 - c) Sebagai tempat curhat hati para siswa.
 - d) Membuat data kelasnya meliputi: daftar kelas, absen, catatan kelas, dan denah kelas.
 - e) Melaksanakan tugas administrasi kelas.

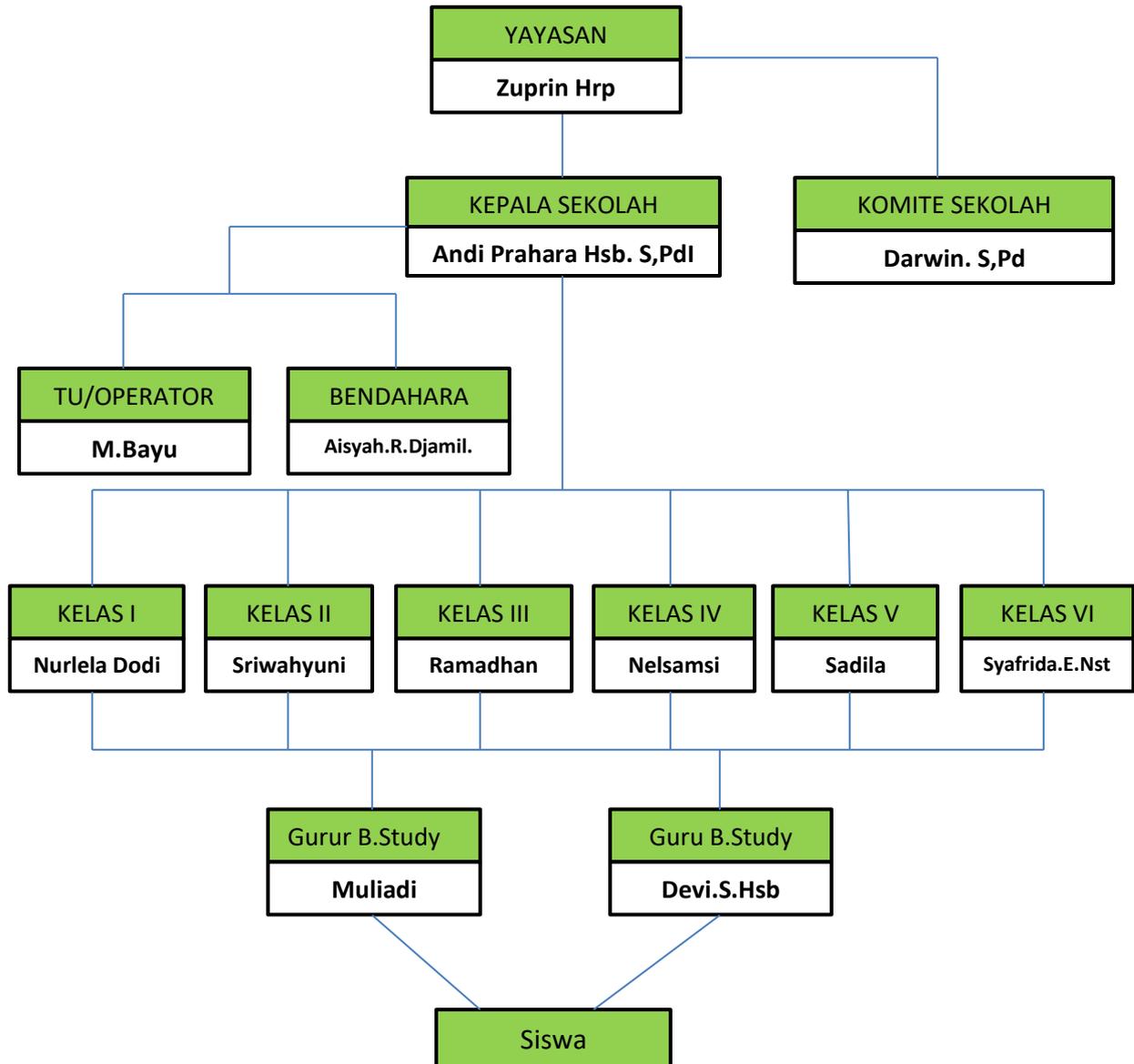
f. Tugas Guru Piket

- 1) Guru piket hadir 30 sebelum bel tanda masuk.
- 2) Menghidupkan bel pertanda masuk kelas.
- 3) Bel tanda masuk pukul 07.30 wib.
- 4) Menutup pintu gerbang pukul 07.30 wib.
- 5) Memberikan tugas kepada siswa apabila ada guru yang berhalangan hadir.
- 6) Mendata dan mencatat kehadiran guru.
- 7) Meningkatkan dan melaksanakan keamanan, kebersihan, ketertiban, kerindangan, keindahan, dan kekeluargaan.
- 8) Mengadakan pendataan atau mengisi buku piket sesuai tugas.
- 9) Mencatat siswa yang masuk terlambat.
- 10) Mengawasi berlakunya tata tertib siswa.
- 11) Bertanggung jawab pelaksanaan upacara bendera.
- 12) Melaporkan kejadian kepada kepala sekolah.
- 13) Memberikan izin kepada siswa untuk meninggalkan sekolah setelah memperoleh izin dari wali kelas secara tertulis.

Adapun penjelasan seluruhnya tercantum dalam bagan struktur organisasi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar tahun pelajaran 2019-2020.

Gambar 4.9:

Bagan Struktur Organisasi MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar



Pemberian tugas dan tanggung jawab setiap bagian di atas merupakan langkah yang diambil agar proses pendidikan, arahan serta binaan terhadap peserta didik maupun tenaga pengajar dan dapat dilaksanakan dengan baik. Setiap bagian pada hakikatnya memiliki tanggung jawab yang sama, namun yang membedakan terletak pada posisi serta prasarannya.

Kegiatan ini menjelaskan bahwa semua bagian memiliki tanggung jawab yang sama dalam hal membina, membimbing, dan mengarahkan semua peserta didik untuk menjadikan lebih baik. Kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar mengatakan bahwa setiap guru harus bertanggung jawab untuk membina, mendidik, serta mengarahkan peserta didik dalam memberikan sanksi kepada siswa. Harus diperhatikan terlebih dahulu apa masalahnya, selanjutnya ketika memberi sanksi bagi peserta didik yang melanggar. Hal yang diperuntukkan agar peserta didik jauh lebih dari sebelumnya. Demikian juga dengan guru yang mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

6. Lembaga Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar bertujuan menyiapkan generasi yang terbaik dan berakhlakul karimah.

a. Waktu belajar

Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar menggunakan kurikulum K13. Dalam belajar menjangar tahun pelajaran 2019-2020 semester II proses belajar berlangsung dari pukul 07.30-13.40 WIB untuk hari senin sampai kamis. Sedangkan hari jum'at 07.30-12.00 WIB seluruh siswa wajib sholat jum'at berjamaah di masjid sekolah. Dan untuk seluruh siswa di hari sabtu masuk 07.30-10.00 WIB siswa tidak langsung pulang dan wajib mengikuti ekstrakurikuler sampai pukul 13.00 WIB.

b. Sistem pengajaran

Proses belajar mengajar dilaksanakan pukul 07.30 WIB diawali dengan baris di depan kelas yang didampingi guru yang masuk ke dalam kelas pada jam pertama. Setelah siswa masuk dalam kelas kemudian membaca surah Alfatiha, do'a belajar, asmaul husna, dan surah pendek juz 30. Kemudian pelajaran dimulai pukul 08.00 WIB.

Setelah selesai jam pelajaran seluruh siswa wajib sholat berjamaah di Masjid dan didampingi oleh kepala madrasah serta guru lainnya. Setelah sholat zuhur berjamaah di masjid sekolah maka salah satu siswa maju untuk pengembangan diri yaitu ceramah agama. Adapun pengembangan diri di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Koata Pematangsiantar di bidang ilmu agama yaitu:

1. Membaca alquran/iqro'.
2. Manasik haji.
3. Belajar ceramah agama.
4. Tahfis.
5. Sholat berjamaah.

Sedangkan pengembangan diri di bidang pengetahuan dan bahasa yaitu:

1. Sains club.
2. Matematika club.
3. Les privat.
4. Speak English.
5. Pentas seni.

Sedangkan pengembangan diri di bidang olah raga yaitu:

1. Sepak bola.
2. Tennis meja

Tabel 4.8:
Jadwal Kegiatan Sehari-hari

No	Waktu	Jenis Kegiatan
1	Harian	
	07.30-08.30	Baris, do'a belajar, surah Alfatiha, Asmaul husna, dan surah pendek, memulai pelajaran.
	08.30-09.00	Sholat duha berjamaah
	09.00-09.15	Istirahat
	09.15-13.15	Proses Belajar Mengajar
	13.15-13.40	Sholat zuhur berjamaah, dan pengembangan diri
2	Mingguan	
	Senin pagi	Upacara Bendera
	Rabu pagi	Literasi
	Jum'at pagi	Senam pagi
	Sabtu pagi	Ekstrakurikuler
3	Bulanan	Program guru/rapat
4	Tahunan	Maulid, Isra' Mi'raj, Manasik Haji, Kemah, Pentas seni, Studi Tour.

Sumber data: Kantor Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah KotaPematangsiantar, 23 Mei 2020.

7. Rencana Program Kerja dan Program Jangka Panjang Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

a. Rencana program kerja Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Adapun karakter peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar adalah sebagai berikut: menegakkan sholat lima waktu dan rutin membaca iqro'/ alquran, berakhlak mulia, memiliki sikap dan perbuatan yang baik, tidak melawan guru dan orang tua, tekun

belajar dan disiplin, rapi dalam penampilan, dan membudayakan hidup bersih.

Sesuai dengan hal visi dan misi yang di capai, adapun keberhasilan yang ingin di capai adalah menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan islami yang profesional dimana keberhasilan dari pengembangan pendidikan, peserta didik diberi bekal untuk mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi. Membina dan mengoptimalkan potensi intelektual peserta didik dengan potensi orang tua, guru, pemerintah dan masyarakat, peserta didik mengoptimalkan dalam perilaku kepada orang tua dan guru. Membentuk siswa yang cerdas, sholeh, kreatif, disiplin, mandiri, dan santun mengembangkan dan membina kerjasama dengan lembaga islami dan umum secara regional, nasional, dan internasional.

Adapun hasil yang harus dicapai adalah memiliki ciri-ciri akhlakul karimah yang tercermin dalam sikap, ucapan dan perbuatan baik di sekolah maupun di rumah. Memiliki prestasi belajar mengajar dengan nilai kkm 70 pada rapor. Memiliki kemampuan untuk lulusan pada Ujian Akhir Sekolah (UAS) dengan prestasi tinggi. Memiliki prestasi, seni dan olah raga yang tersusun dalam jadwal, roster dan peraturan.

b. Program Jangka Panjang Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Program ini memiliki tujuan dan target yaitu: tetap mempertahankan visi dan misi menyiapkan generasi yang terbaik dan berkepribadian berakhlakul karimah serta menaikkan terget yang dicapai untuk peserta didik. Bagaimana menyiaakan generasi yang terbaik dengan kualitas dan kuantitas para peserta didik di sekolah.

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti terhadap pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Yang dalam hal ini peneliti memilih langsung responden guru Fiqh yang bernama Devi. S. Hasibuan, S.Pd.I., kepala sekolah yang bernama Andi Prahara Hasibuan, S.Pd.I., wakil kepala sekolah bidang akademis yang bernama Safrida. E. Nasution, S.Pd.I., dan yang terakhir menjadi responden yaitu beberapa siswa.

Berikut wawancara, observasi, dan studi dokumen dengan guru Fiqh, kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, dan wakil kepala sekolah bidang akademis tentang pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Jawaban dari kepala sekolah tentang pelaksanaan inovasi penggunaan *education games* mengatakan:

“Dengan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan inovasi, merupakan hal yang terbaru, perubahan yang terbaru dan terbaik untuk dikembangkan di dunia pendidikan umumnya, dan terkhusus di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Dengan guru membuat inovasi penggunaan *education games*, dalam pembelajaran merupakan cakupan kurikulum K13. Di mana siswa aktif untuk mengikuti pelajaran dan lebih mengerti tentang apa yang di ajarkan guru mengenai pelajaran dengan menggunakan cara *education games* pada pelajaran Fiqh. Oleh sebab itu saya sebagai kepala sekolah mendukung langsung dalam kegiatan dan keberhasilan guru dalam membuat gebrakan terbaru yaitu inovasi.

(Wawancara, observasi, dan studi dokumen, kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020).

Berdasarkan hasil wawancara di atas diperoleh penjelasan dari kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Baik wawancara secara resmi dan tidak resmi. Secara resmi melalui pertemuan formal antara peneliti dengan kepala sekolah, dan tidak resmi dalam kesempatan seperti waktu istirahat dan waktu senggang yang tidak mengganggu tugas-tugas kantor.

Hasil wawancara tersebut sejalan dengan studi dokumen dan observasi yang dilakukan peneliti dalam pertemuan resmi yang dilakukan pada tanggal 8 Juni 2020 bertempat di kantor Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Hasil pertemuan itu meliputi, pertama sekali peneliti datang dan memberikan surat riset serta langsung jumpa dengan kepala sekolah di kantor. Kemudian peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan dan peneliti langsung membuat tanya jawab mengenai pembelajaran inovasi di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Hasilnya adalah (1). Kepala sekolah mendukung adanya inovasi pembelajaran terbaru yang dibuat guru. (2) Kepala sekolah tertarik untuk mengembangkan metode *education games* dalam pembelajaran. (3) Kurikulum yang digunakan adalah K13 (4) kepala sekolah ingin melihat gebrakan terbaru dari guru tentang inovasi pembelajaran.

Selanjutnya wawancara dilanjutkan kepada guru Fiqh Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, yang bernama Devi. S. Hasibuan, S.PdI menuturkan hal sebagai berikut:

“Saya sudah lama menjadi guru Fiqh sekitar 5 tahun. Dari dulu saya banyak menggunakan teknik inovasi pembelajaran. Dari dulu saya banyak menggunakan teknik inovasi pembelajaran. Namun baru kali ini saya menggunakan *education games*, yang mana *education games* ini adalah games pendidikan, pada siswa terkhusus Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar ikut serta partisipasi dalam pembelajaran mengenai penggunaan *education games* ini dan para siswa aktif untuk mengikuti pembelajaran, dan di sinilah saya melihat siswa-siswi untuk mengikuti belajar aktif semangat terkhusus pelajaran Fiqh. Supaya siswa-siswi tidak bosan belajar, ternyata dengan *education games*, ini siswa lebih cepat memahami pelajaran.

(Wawancara, observasi, dan studi dokumen guru Fiqh Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar 8 Juni 2020).

Dari jawaban guru Fiqh Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Bahwa pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar adalah peneliti melihat langsung dengan observasi ke dalam kelas sebelum pembelajaran dimulai. Guru Fiqh membuat strategi langsung tentang pembelajaran yang akan dimulai yaitu menyiapkan diri dan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan metode terbaru. Adapun peneliti langsung observasi dengan guru Fiqh meliputi (1) guru Fiqh dalam pembelajaran sering menggunakan metode dan inovasi terbaru namun baru ini peneliti melihat langsung, guru Fiqh menggunakan metode *education games*.(2) Peneliti melihat langsung guru Fiqh ikut serta dalam proses belajar mengajar di kelas.(3) Siswa-siswi aktif mengikuti pembelajaran serta lewat dari waktu yang telah ditentukan.

Selanjutnya wawancara, observasi, dan studi dokumen wakil kepala sekolah bernama Safrida. E. Nasution, S.Pd.I. menurutnya tentang pelaksanaan inovasi penggunaan *education games* pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar sebagai berikut:

“Pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* sangat penting dalam proses pembelajaran, dalam pemahaman pembelajaran yang mencakup menguasai materi pelajaran. Wakil kepala sekolah adalah pekerjaan tambahan saya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, dan sampai sekarang juga saya masih menjabat sebagai guru kelas, jadi menurut saya, seorang guru penting menguasai materi pelajaran terkhusus guru Fiqh menguasai pelajaran Fiqh yang diajarkan. Dan dengan penggunaan metode *education games* untuk siswa saya sangat setuju, yang mana siswa kadang bosan dengan pelajaran yang di beri guru secara monoton. Tetapi dengan guru membuat gebrakan baru seperti inovasi-inovasi pembelajaran lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran sampai selesai. Dengan guru Fiqh membuat metode *education games* ini merangsang siswa dan mengajak siswa bermain pendidikan seraya belajar. Sehingga siswa lebih cepat paham untuk menerima pelajaran, terkhusus pelajaran Fiqh. Seorang guru juga harus menyelesaikan materi pelajaran dan menguasai strategi pembelajaran. Seorang guru harus banyak menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga metode yang digunakan guru dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran”. (Wawancara, observasi, dan studi dokumen

wakil kepala sekolah bagian akademis Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas maka diperoleh, penjelasan dari wakil kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Dan hasil wawancara dan observasi tersebut sejalan dengan studi dokumen yang dilakukan peneliti dalam pertemuan resmi pada tanggal 8 juni 2020 sekitar pukul 08.00 wib. Bertempat di ruang wakil kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Dari hasil pertemuan itu meliputi : (1) Sampai akhir ini wakil kepala sekolah mendukung kepada guru yang membuat inovasi-inovasi terbaru supaya siswa tidak jenuh dan tidak bosan dalam pembelajaran.(2) Guru dapat merangsang pembelajaran untuk peserta didik supaya peserta didik mampu dan cepat menerima pembelajaran yang diberikan guru dengan metode *education games*.

Dari jawaban para responden di atas peneliti menganalisis bahwa pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Dapat disimpulkan sebagai berikut, kurikulum yang di gunakan adalah kurikulum terbaru yaitu K13. Dan responden baik kepala sekolah, wakil kepala sekolah bagian akademis, guru bidang studi Fiqh serta beberapa siswa seluruhnya sangat mendukung adanya inovasi-inovasi yang terbaru yang dibuat guru, baik pelajaran umum maupun agama. Terkhusus pelajaran Fiqh. Guru Fiqh merangsang pembelajaran dengan metode *education games* dan siswa mampu untuk menerima pelajaran dengan cepat dan mudah. Sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Kadang waktu juga terlewat kan karena asyik belajar dan bermain. Oleh sebab itu tugas guru memberikan sinyal yang terbaik untuk siswa-siswi agar mudah memahami pelajaran terkhusus pelajaran Fiqh.

Berdasarkan dari jawaban responden di atas sejalan dengan jurnal yang peneliti kutip dengan judul :Inovasi pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) berbasis teknologi informasi.Peneliti: Asmara Yumarni, universitas Prof. Dr. Hazairin, S.H. Bengkulu, asma27yumarni@gmail.com. dan jurnal Pengaruh

education games kreativitas siswa MIS Terpadu Alwasliyah yang teliti oleh Rohanti.

2. Pelaksanaan Media Seribu Paku Pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Berikut wawancara, observasi, dan studi dokumen dengan guru Fiqh, kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang akademis dan beberapa siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Tentang pelaksanaan media seribu paku pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

Jawaban dari kepala sekolah tentang hal pelaksanaan media seribu paku pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar adalah:

“Saya sangat mendukung sekolah dengan kreativitas guru mengajar menggunakan media pembelajaran terkhusus media seribu paku pada pelajaran Fiqh. Baru ini saya melihat langsung dari guru saya sendiri bahwa guru Fiqh menggunakan metode *education games* memanfaatkan media seribu paku yang mana media itu merupakan inovasi terbaru dan mungkin sekolah lain belum mempunyai media tersebut. Jadi dari sinilah saya mendorong supaya guru-guru lebih kreatif membuat inovasi-inovasi terbaru untuk merangsang pembelajaran supaya siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Media seribu paku ini adalah merupakan harta terbesar bagi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, karena baru kali ini saya melihat media seribu paku. Oleh sebab itu saya selaku kepala sekolah mengapresiasi dan memberi motivasi supaya kedepannya setiap guru bisa membuat inovasi yang terbaru dalam pembelajaran, supaya harga jual sekolah semakin meningkat. (wawancara, observasi, studi dokumen kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020).

Dari hasil wawancara tersebut di atas, disebutkan bahwa pelaksanaan media seribu paku pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

Dari penjelasan bapak kepala sekolah, peneliti menilai langsung dengan adanya media seribu paku yang digunakan guru Fiqh ini merupakan hal yang terbaru. Karena sekolah manapun peneliti melihat belum adanya dan belum

mempunyai media seribu paku. Oleh sebab itu kepala sekolah langsung memberi dorongan untuk kreatifitas guru Fiqh tentang membuat inovasi-inovasi terbaru dalam kegiatan belajar mengajar. Media seribu paku ini menjadi sumber terbaru untuk proses belajar mengajar yang sangat menarik bagi siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

Selanjutnya wawancara,di lanjutkan kepada guru Fiqh yang bernama Devi.

S. Hasibuan, S.PdI menuturkan hal sebagai berikut:

“Saya sudah lama mengajar pelajar Fiqh, dan saya sudah menggunakan media pembelajaran. Tetapi baru ini saya bisa menciptakan media terbaru untuk pembelajaran di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar. Biasanya saya menggunakan media dan metode pembelajaran yang sudah ada di buat orang. Tetapi saya kepingin membuat media sendiri walaupun metode *education games* sudah banyak digunakan orang. Namun saya bangga pada diri sendiri bisa menciptakan media seribu paku ini. Dan bisa dipergunakan untuk pembelajaran di sekolah-sekolah, dan dengan media seribu paku ini merupakan gebrakan terbaru, inovasi terbaru bisa membuka pikiran dan siswa lebih cepat memahami pembelajaran materi terkhusus Fiqh dan bukan pelajaran-pelajaran Fiqh saja melainkan pelajaran lainnya baik yang umum maupun pelajaran agama, bisa menggunakan media seribu paku. Namun pembelajaran memanfaatkan media seribu paku ini secara kelompok. Jadi sebelum belajar dengan memanfaatkan media seribu paku ini guru menjelaskan pelajaran dan menjelaskan tata cara bermainnya. Supaya siswa tidak bingung dalam menggunakan media seribu paku tersebut dan siswa lebih memahami dalam proses pembelajaran. Kedepannya semoga media ini bisa di pergunakan untuk di sekolah lainnya. (wawancara, observasi, dan studi dokumen Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020).

Dari hasil wawancara dan observasi pada guru Fiqh Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar adalah sebagai berikut: peneliti melihat langsung di dalam kelas waktu pembelajaran berlangsung. Peneliti pertama sekali melihat guru Fiqh membawa media seribu paku dan menjelaskan pada siswa bahan dan alat yang digunakan, seperti paku yang berjumlah seribu, selang air, papan atau triplek, palu serta kawat untuk penyambung paku, dan busa T2 warna untuk penarik minat belajar siswa serta di ujungnya terdapat 3 gelas aqua. Kemudian guru Fiqh menjelaskan cara bermainnya yaitu guru Fiqh membentuk kelompok kecil yang berjumlah 5 orang. Dan membawa kelereng untuk di mainkan di media seribu paku. selanjutnya kelereng akan jatuh ke gelas aqua yang diinginkan. Maka setiap kelompok mengambil pertanyaan dari gelas aqua tersebut, dan terakhir siswa menjawab pertanyaan dan menganalisis pertanyaan dan jawaban dari hasil memanfaatkan media Seribu Paku.

Selanjutnya wawancara, observasi, dan studi dokumen di lanjutkan kepada wakil kepala sekolah bidang akademis yang bernama Safrida. E. Nasution, S.PdI. Dia menuturkan:

“Ketika seorang guru mengajar hal yang terpenting wawasan dan landasan, bagi guru yang mengajar kemudian tanpa menggunakan wawasan itu membuat peserta didik menjadi bodoh dan sudah pasti ilmu yang diberikan itu tidak mempunyai landasan dan sama halnya dengan media, seorang guru mengajar di depan kelas sebelum memulai pelajaran guru harus mempunyai cara bagaimana guru mengajar menarik perhatian siswa yaitu dengan media pembelajaran. Dan di sini saya melihat guru Fiqh menggunakan media seribu paku, saya merasa ini adalah media terbaru yang belum ada dipakai oleh guru lain atau sekolah lain. Oleh sebab itu guru Fiqh ini mendapat prestasi terbaik dengan inovasi terbaru menciptakan media seribu paku. Cara menggunakannya juga saya sudah melihat langsung, cukup praktis dan siswa berkelompok ikut serta aktif dalam pembelajaran. Kedepannya saya ingin melihat guru yang kreatif menciptakan hal yang terbaru, media terbaru untuk merangsang pemikiran siswa serta mengajak siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Pemahaman wawasan atau landasan pendidikan merupakan hal yang sangat penting yang harus dikuasai seorang guru. Seorang guru harus memahami hakikat pendidikan. Hakikat pendidikan itu tentunya diperoleh berdasarkan pemahaman dan wawasan guru melalui proses

belajar dan mengajar secara langsung di lapangan. Sekolah harus mempunyai ciri khas supaya orang tua ikut serta berperan langsung dalam pembelajaran dan harga jual sekolah semakin tinggi. (wawancara, observasi, dan studi dokumen wakil kepala sekolah bidang akademis Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020).

Dari paparan di atas bahwa wakil kepala sekolah sangat mendukung dengan adanya media seribu paku yang di buat guru bidang studi Fiqh. Dan wakil kepala sekolah senang dengan adanya kreatif guru menciptakan produk yang terbaru untuk proses belajar mengajar. Dengan adanya media seribu paku seluruh siswa terangsang dalam pemikiran untuk pembelajaran sehingga siswa mempunyai wawasan atau landasan pendidikan yang mempunyai harga jual sekolah semakin tinggi.

Selanjutnya wawancara, observasi, dan studi dokumen di tujukan kepada salah satu siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar yang menuturkan hal sebagai berikut:

“Saya dan teman-teman senang belajar Fiqh apalagi gurunya asyik dan lebih menghargai pendapat siswa. Saya dan teman-teman jika bertanya maka ibu guru Fiqh menjawab secara baik dan jawaban itu membuat kami faham. Kemudian ibu guru Fiqh dalam pembelajaran terus mengeluarkan inovasi terbaru. Namun kali ini beda, ibu guru membawa media seribu paku yang kami tidak pernah melihat dan menggunakannya. Lalu guru menjelaskan pelajaran dengan menggunakan media seribu paku, saya dan teman-teman di buat kelompok belajar dan kami di ajari dengan menggunakan media seribu paku tersebut. Kemudian dengan menggunakan ini kami lebih cepat memahami pelajaran dan cepat hapal serta saya dan teman-teman lebih aktif untuk mengikuti pelajaran”. (wawancara, observasi, studi dokumen salah satu siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020).

Dari hasil observasi dengan siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar adalah siswa-siswi senang dengan pembelajaran yang di berikan guru Fiqh tersebut. Serta siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa faham dan mengerti dengan media seribu paku. Siswa terobsesi ingin menggunakannya.

Berdasarkan dari jawaban responden di atas maka sejalan dengan jurnal yang peneliti kutip berjudul :Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual dan motivasi terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Fiqh di Mts.Assalafi Kenten, Kec. Susukan Kab. Semarang. Oleh Khusnul Afifah IAIN Salatiga,2015 dan jurnal Penerapan media miniatur 3D guna meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas VIIIA Mts Al-Maarif 02 Singosari Malang. Oleh Nish Fatul Qomariyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim pada tahun 2015.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pelaksanakan Inovasi Penggunaan Metode *Education Games* Memanfaatkan Media Seribu Paku Pelajaran Fiqh di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar

Berikut wawancara, observasi, dan studi dokumen dengan guru Fiqh, Kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar tentang faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* memanfaatkan media seribu paku pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

Kepala sekolah menjawab bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* memanfaatkan media seribu paku pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Ketika di tanya hal seperti ini maka sangat mudah sekali menjawab:

“Sosok seorang guru harus memiliki pemahaman terhadap peserta didik dalam memahami tersebut yang sangat dibutuhkan adalah waktu dan pengalaman mengajar. Guru yang mampu memahami peserta didik itu adalah guru yang sangat luar biasa, terkait dengan itu pertanyaannya adalah faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* memanfaatkan media seribu paku pelajaran Fiqh. Jadi bisa saya jawab faktor pendukungnya itu adalah sarana dan prasarana, yang di pakai guru tersebut. Dan keikutsertaan guru dengan siswa dalam pembelajaran sehingga terciptalah pembelajaran yang sesuai diinginkan. Saya kepala sekolah mendukung sekali untuk guru yang membuat inovasi terbaru supaya sekolah lebih maju dan siswa lebih pintar untuk belajar, kemudian kalau ditanya apa penghambat dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* memanfaatkan media seribu paku? Kalau itu saya jawab penghambatnya adalah masalah waktu dan biaya. Tetapi saya salut sekali dengan guru Fiqh ini dia tidak minta sedikit pun biaya ke sekolah untuk hal pembuatan media. Guru Fiqh ini menggunakan barang bekas untuk pembelajaran”. (Wawancara, observasi, dan studi dokumen kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020).

Hasil wawancara menyebutkan bahwa kepala sekolah mengerti dengan hambatan dan dukungan dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* memanfaatkan media seribu paku. Peneliti langsung observasi ke lapangan dan bertemu dengan kepala sekolah. Bertanya tentang faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi, jawaban dari kepala sekolah adalah faktor pendukung yaitu sarana dan prasarana yang memadai, di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar kurang mempunyai sarana prasarana media pembelajaran, sehingga guru harus kreatif membuat media terbaru dengan menggunakan barang bekas. Sedangkan penghambatnya adalah masalah dana untuk pembuatan media pembelajaran yang kurang mendukung.

Selanjutnya wawancara, observasi, dan studi dokumen dilanjutkan kepada guru Fiqh Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar yang bernama Devi. S. Hasibuan, S.PdI menuturkan hal sebagai berikut:

“Di dalam memberi pemahaman terhadap peserta didik ketika dalam proses belajar mengajar, sebelum memulai pembelajaran saya memperhatikan seluruh peserta didik apakah mereka siap untuk

melakukan proses pembelajaran yang akan saya berikan. Apakah siswa siap menggunakan media seribu paku, dan pendukung dalam pembelajarannya supaya pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* berjalan lancar faktor pendukungnya adalah materi pelajaran dan media kali ini saya menggunakan media seribu paku. Bukan itu saja pendukungnya adalah partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran Fiqh. Dan mengikuti metode *education games* dengan media seribu paku, seluruh siswa membuat kelompok kecil. Dan penghambatnya adalah masalah waktu dan biaya. Namun terkadang siswa asyik bermain jadi saya lupa dengan waktu belajar telah habis. Masalah biaya, ini saya menggunakan bahan bekas seperti papan/triplek, paku, selang air, dan kawat, jadi bahan-bahan untuk membuat media tersebut, banyak kita jumpai di lingkungan kita oleh sebab itu jadilah guru yang kreatif mempunyai banyak ide untuk pembelajaran”. (Wawancara, observasi, dan studi dokumen guru Fiqh Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020).

Kemudian hasil dari observasi dengan guru bidang studi Fiqh adalah peneliti melihat langsung di dalam kelas ketika guru mengajar di kelas. Peneliti langsung observasi dan melihat langsung pembelajaran Fiqh dengan menggunakan media seribu paku. Hambatan yang nampak oleh peneliti adalah masalah materi pelajaran dan penggunaan media. sedangkan pendukungnya adalah partisipasi siswa dan keaktifan siswa dalam kelompok kecil. Bukan itu saja faktor penghambatnya adalah masalah waktu dan biaya.

Selanjutnya wawancara, observasi, dan studi dokumen dilanjutkan wakil kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar yang bernama Safrida. E. Nasution, S.PdI menuturkan sebagai berikut:

“Sebagaimana mestinya seorang guru haruslah memahami dan mengenal karakter seluruh siswa tentang pembelajaran peserta didik, diantaranya memahami tahap perkembangan yang telah dicapainya. Kemampuannya, keunggulan dan kekurangannya. Bagi guru untuk mengetahui dasar kemampuan siswa.dari pertanyaan faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* memanfaatkan media seribu paku pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar adalah, saya akan menjawab faktor pendukungnya, selain siswa, guru serta sekolah faktor pendukung lain adalah tempat, dan orang tua. Sehingga keterlibatan orang dalam proses belajar mengajar ikut aktif

dan berperan langsung. Lalu orang tua mengerti apa kekurangan dan apa kelebihan di sekolah. Jika penghambatnya, selain waktu dan tempat serta media yang dipergunakan. Penghambat selanjutnya adalah biaya untuk proses pembuatan media seribu paku ini. Tidak mungkin hanya barang bekas saja tetapi sedikit menggunakan biaya untuk membeli kekurangan-kekurangan dari bahan untuk merakit media seribu pakunya. Penghambat selanjutnya adalah dalam pembelajaran metode *education games* sangat banyak memerlukan waktu. Kadang kita sebagai seorang guru lupa dengan waktu akan berakhir”. (Wawancara, observasi, studi dokumen, wakil kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020).

Dari penjelasan di atas bahwa faktor pendukung dan penghambat dalam observasi dengan wakil kepala sekolah sebagai berikut. Faktor pendukungnya adalah sekolah, tempat dan dukungan orang tua. Orangtua jika mendukung dengan pembelajaran maka sekolah akan maju sesuai dengan kurikulum. Dan faktor penghambatnya adalah biaya pembuatan media seribu paku. Walaupun guru menggunakan bahan bekas tetapi sedikit memerlukan biaya. Waktu yang di gunakan dalam menggunakan metode sangat banyak. Supaya siswa lebih senang dan lebih cepat memahami pelajaran.

Selanjutnya, wawancara, observasi, dan studi dokumen dilanjutkan kepada salah satu siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, yang menuturkan hal sebagai berikut:

“Sebelum masuk ke Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar ini, saya masuk sekolah ke SD Terpadu di Aceh, saya pindah sekolah karena orang tua saya pindah bekerja di Pematangsiantar dan sekarang saya serta keluarga tinggal di dekat Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah ini, di sekolah sekarang ini saya dan teman-teman yang lain sangat diperhatikan dari kerapian dan kebersihan akhlah dalam pembelajaran Ibu Devi. S. Hasibuan, S.PdI selaku guru Fiqhkami sangat baik, perhatian dan sering mengajak siswa bermain dalam pembelajaran. Kemudian bu Devi. S. Hasibuan, S.PdI sering memberikan inovasi pembelajaran terbaru dan media terbaru juga. Kalau masalah pendukung dan penghambat itu adalah seluruh siswa dan warga sekolah, terkhusus kami kelas VI yang mengikuti pembelajaran Fiqh. Kalau masalah penghambatnya mungkin karena waktunya terlalu cepat jadi kadang tergendala belum

selesai karena keasyikan bermain”. (Wawancara, observasi, dan studi dokumen Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020)

Peneliti langsung bertanya kepada salah satu siswa mengenai hambatan dan pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Kalau faktor penghambatnya adalah masalah waktu. Mungkin karena waktu pembelajaran terlalu cepat sehingga menggunakan media itu sangat terbatas. Faktor pendukungnya adalah seluruh siswa senang dengan pembelajaran yang di sampaikan guru Fiqh. Jadi peneliti melihat langsung di lapangan siswa aktif mengikuti pembelajaran dengan metode dan media yang di sampaikan guru Fiqh tersebut.

C. Pembahasan

Pembahasan ini berdasarkan temuan penelitian terkait dengan inovasi penggunaan metode *education games* memanfaatkan media seribu paku pada pelajaran Fiqh di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar yang meliputi:

1. Pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* pada pelajaran Fiqh di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar.
2. Pelaksanaan media seribu paku pelajaran Fiqh di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar.
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* memanfaatkan media seribu paku pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran akan mewujudkan pembelajaran yang berproses dari belajar mengajar, terdapat beberapa cara yang berkaitan dengan pelaksanaan kompetensi pembelajaran yang harus dilengkapi guru di antaranya yaitu, RPP, Silabus, media pembelajaran agar dalam pelaksanaan strategi pembelajaran berjalan sukses. Bagi seorang guru pelaksanaan pembelajaran yang terpenting adalah bagaimana proses pembelajaran harus aktif kreatif dan inovatif. Seorang guru mampu memperhatikan seluruh kepribadian peserta didik agar dalam proses pembelajaran mendapatkan hasil yang diinginkan. Hal penelitian lain membuktikan

bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam mewujudkan pembelajaran yang sukses termasuk tugas setiap guru.

1. Pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* pada pelajaran Fiqh di MIS amaliyah Kota Pematangsiantar

Hasil penelitian membuktikan bahwa inovasi penggunaan *education games* pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar meliputi: (1). Mampu mendeskripsikan tujuan, (2) mampu memilih materi, (3) mampu menganalisis materi, (4) mampu menentukan metode, (5) mampu menentukan sumber belajar/media/alat, (6) mampu menyusun perangkat RPP, (7) mampu membuat penilaian, (8) mampu mengalokasikan waktu.

Peneliti mengambil beberapa jurnal untuk bahan penelitian yang mendukung penyusunan tesis ini, peneliti berusaha melakukan penelitian terhadap pustaka yang berupa karya-karya jurnal terdahulu yang menjadi relevansi terhadap topik yang akan di teliti, diantaranya yaitu: Inovasi pendidikan : upaya penyelesaian proplematika pendidikan di indonesia. Peneliti Titi Kadi IAIN Samarinda Kalimantan Timur, titikadi 75@yahoo.com, Robiatul Awwaliyah, Universitas Nurul Jadid Paiton, robiatulawwaliyah04@gmail.com. Dan jurnal Inovasi pembelajaran pendidikan agama islam di era *information and communication technologi*. Oleh Arbain Nurdin dan jurnal Pengembangan *games education* pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. Oleh Ridwan Arif Rahman, Sekolah Tinggi Teknologi Garut, Dewi Tresnawati, 16 sept 2016.

Dari hasil wawancara, melakukan observasi sesuai dengan teori dalam proses belajar mengajar serta prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik di mana hal tersebut salah satu yang dilakukan oleh guru Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

Oleh sebab itu peneliti menelaah langsung pengertian-pengertian atau penjabaran-penjabaran dari inovasi penggunaan metode *education games* pada

pelajaran Fiqh di MIS amaliyah Kota Pematangsiantar sebagai berikut, pengertian inovasi adalah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau yang diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat, baik itu berupa hasil invention maupun diskoveri. Dalam hal ini inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu, (Sa'ud 2015:3).

Sedangkan inovasi pendidikan menurut Ekosusilo dan Kasihadi (1988:92) inovasi pendidikan merupakan perubahan pendidikan yang didasarkan atas usaha-usaha sadar, terencana, berpola dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengarahkan, sesuai dengan kebutuhan yang dihadapi dan tuntutan zamannya. Dalam inovasi pendidikan, gagasan baru sebagai hasil pemikiran kembali haruslah mampu memecahkan persoalan yang tidak terpecahkan oleh cara-cara tradisional.

Rusdiana (2014:46) memecahkan inovasi pendidikan adalah inovasi untuk memecahkan masalah dalam pendidikan dalam hal ini mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan baik dalam arti sempit yaitu tingkat lembaga pendidikan maupun arti luas yaitu sistem pendidikan nasional.

Saud (2015:6) menjelaskan inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru dan kualitatif berbeda dari hal-hal yang ada sebelumnya, serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan, berdasarkan konsep ini maka Saud menjelaskan bahwa dalam inovasi pendidikan terdapat beberapa kata kunci yaitu:

a. Baru

Baru dalam inovasi dapat diartikan apa saja yang belum di pahami, di terima atau di laksanakan oleh penerima inovasi, meskipun mungkin bukan baru lagi bagi orang lain. Akan tetapi yang lebih penting dari sifatnya yang baru ialah sifat kualitas berbeda dari sebelumnya.

b. Kualitatif

Inovasi memungkinkan adanya reorganisasi atau pengaturan kembali unsur-unsur dalam pendidikan. Jadi bukan semata-mata penjumlahan atau penambahan unsur-unsur setiap komponen-komponen. Tindakan anggaran supaya lebih banyak mendapat siswa, guru, kelas dan sebagainya. meskipun perlu dan penting tetapi bukanlah merupakan tindakan inovasi. akan tetapi, tindakan mengatur kembali jenis dan pengelompokan pelajaran, waktu, ruang kelas, cara penyampaian pelajaran, sehingga dengan tenaga, alat, uang dan waktu yang sama dapat menjangkau sarana yang lebih di capai kualitas yang lebih tinggi.

c. Hal

Hal yang dimaksudkan dalam konteks definisi inovasi pendidikan ini banyak sekali meliputi seluruh komponen dan aspek dalam sub sistem pendidikan. Sementara inovasi karena sifatnya tetap bercorak mental, sedangkan yang lain merupakan bentuk nyata. Termasuk hal yang di perbaharui ialah ide, metode, dan teknik bekerja, mengajar, mendidik, peraturan, normal, barang dan alat.

d. Kesengajaan

Kesengajaan merupakan unsur perkembangan baru dalam pemikiran pendidikan. dalam hal ini inovasi dan penyempurnaan pendidikan harus di lakukan secara sengaja dan berencana dan tidak dapat diserahkan menurut cara-cara kebetulan atau sekedar berdasarkan hobi perorangan belaka.

e. Meningkatkan kemampuan

Meningkatkan kemampuan bermakna bahwa tujuan utama inovasi adalah kemampuan sumber-sumber tenaga, uang, dan sarana termasuk struktur dan prosedur organisasi perlu di tingkatkan agar semua tujuan yang telah direncanakan dapat dicapai dengan sebaik-baiknya.

f. Tujuan

Tujuan yang direncanakan harus di rinci dengan jelas tentang sasaran dan hasil-hasil yang ingin dicapai, yang sedapat mungkin dapat diukur untuk mengetahui perbedaan antara keadaan sesudah dan sebelum inovasi di laksanakan.

Kemudian inovasi itu dimasukkan ke dalam metode *education games* adalah metode suatu cara yang berkaitan dengan pendidikan, sedangkan *education games* adalah suatu permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. (Amini, 2014:45).

Sedangkan yang dikutip peneliti dari Riau pos menjelaskan *education games* adalah perkembangan yang menyebutkan permainan pendidikan yang modal awalnya adalah pembinaan kecerdasan dan mental emosional bagi anak. (Riau Pos, 2014: 2). Kemudian menurut Andang (2006:120), permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Selanjutnya inovasi penggunaan metode *education games* pada pelajaran Fiqh. Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, berikut penjelasan dari guru pelajaran Fiqh.

Menurut dari pertanyaan yang peneliti tanyakan kepada guru Fiqh yaitu ibu Devi.S.Hasibuan S.Pd.I tentang bagaimana penggunaan metode *education games* dikaitkan pada pelajaran Fiqh. Inilah jawaban dari ibu Devi. S. Hasibuan S.Pd.I selaku guru Fiqh.

“Saya senang dengan membuat inovasi, inovasi tersebut saya buat dengan kaitan metode *education games* yang mana metode ini mengajak siswa bermain secara pendidikan. Dan mengasah kecerdasan anak lewat permainan edukatif ini. Jadi siswa tertarik bagaimana setiap saya masuk kepelajaran Fiqh siswa senang belajar dan penasaran apa selanjutnya yang saya buat di kelas. Supaya siswa cepat berinteraksi secara menyeluruh khususnya

dalam pembelajaran Fiqh. Sebenarnya metode *education games* ini bisa saja digunakan dengan guru lain”.

Itulah penjelasan dari guru Fiqh yang menciptakan metode *education games*. Supaya halnya siswa tidak bosan dengan pembelajaran setiap hari.

2. Pelaksanaan media seribu paku pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Peneliti memahami mengenai media seribu paku yang dilandasi dengan teori, praktek, dari guru pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Yang dalam hal ini peneliti langsung bertanya pada guru yang bersangkutan. Adapun dasar teori tersebut adalah (1) guru memiliki latar belakang pendidikan keilmuan sehingga memiliki keahlian secara akademik dan intelektual (2) merujuk pada sistem pengelolaan pembelajaran yang berbasis subjek (mata pelajaran), (3) guru harus memiliki kesesuaian, antara latar belakang keilmuan dengan subjek yang dibina (4) guru memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam penyelenggaraan pembelajaran di kelas. Dalam hal ini seorang guru harus memiliki pengetahuan yang luas untuk memiliki pengetahuan yang harus dimiliki di dalam proses belajar mengajar.

Hasil peneliti membahas tentang media seribu paku dari wawancara guru yang berperan langsung mengenai media yang digunakan. Dari jawaban seorang guru pelajaran Fiqh yaitu ibu Devi.S.Hasibuan S.Pd.I. menjelaskan:

Saya membuat media seribu paku atas ide, gagasan dan inovasi. Saya sendiri menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Biasanya guru-guru hanya monoton pembelajarannya. Namun saya ingin membuat hal yang terbaru supaya siswa mampu dan cepat memahami pembelajaran yang diterima. Media seribu paku ini menggunakan bahan bekas dengan berbagai macam paku. Untuk mengkaitkan antara kawat yang satu dengan kawat lainnya.dan menghubungkan selang yang satu dengan selang yang lainnya. Sehingga terjadilah media seribu paku. Cukup menarik untuk di gunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa antusias menggunakan media tersebut.

Dari hasil observasi peneliti melihat guru Fiqh mempunyai banyak inovasi-inovasi terbaru untuk membuat ide-ide pembelajaran yang menarik.bukan hanya

seribu paku saja yang sudah pernah di buatnya tetapi ada juga media kartu bergambar dan media kotak rahasia. Itu sebagai gagasan terbaru dari inovasi yang di miliki guru Fiqh tersebut. Guru Fiqh tidak pernah meminta sedikit pun biaya dari sekolah untuk mengembangkan media pembelajarannya melainkan menggunakan bahan habis pakai. Bahan habis pakai yang biasa di buang, kemudian guru Fiqh mengumpulkan dan merakit serta menyatukan paku dengan kawat yang terletak di atas papan teriplek sehingga terjadilah media seribu paku yang bisa di manfaatkan sebagai alat pembelajaran.

Oleh sebab itu peneliti mengambil bahan rujukan yang relevan dari jurnal yang berkaitan dengan judul:

- a. Pemanfaatan dan pengembangan blog sebagai media dan sumber belajar pada mata pelajaran Fiqh tingkat Madrasah Tsanawiyah oleh Yusuf Amin Nugroho, guna mengaktualisasikan pembelajaran kreatif yang bermakna, seorang guru mestilah pandai dalam memilih media, menentukan metode dan juga memotivasi siswa didik untuk memanfaatkan guna menunjang keberhasilan pembelajaran Fiqh di Madrasah Tsanawiyah, salah satunya adalah dengan memanfaatkan internet. Tujuan penelitian tesis ini untuk memberikan pengetahuan dan langkah-langkah praktis terkait pemanfaatan dan pengembangan blog sebagai media dan sumber belajar Fiqh pada tingkat MTs.
- b. Penggunaan media kartu permainan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Fiqh kelas v di MIS Al khoirot. Oleh Herna Susanti, 2015. Media kartu permainan adalah sarana atau perantara yang berfungsi menyalurkan pesan ke audien (siswa) berupa kertas tebal berbentuk persegi panjang sebagai alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang ia tidak kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat dibuat sampai dapat dilakukan. Atau lebih jelasnya media dalam pembelajaran dalam bentuk kartu sebesar remi yang di depan kartunya terdapat gambar, atau cetakan komputer dan digunting serta ditempel pada kartu.

Setelah dilakukan observasi, dokumentasi, dan wawancara maka peneliti menyimpulkan guru yang menggunakan media pembelajaran lebih menarik dibandingkan guru yang berpedoman pada satu buku saja. Deryanto (2011:11) menjelaskan media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Kemudian peneliti mengambil penjelasan media dari tesis Eko Wahyudi (2016 : 23) menjelaskan media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan dalam rangka menkomunikasikan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran yang mampu membuat siswa mudah memperoleh dan memahami serta mempunyai kesadaran akan pentingnya kejujuran.

3. Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* memanfaatkan media seribu paku pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

Hasil penelitian membuktikan bahwa faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi bersumber pada sarana dan prasarana di sekolah. Keberhasilan sekolah dalam pencapaian tujuan pendidikan juga ditentukan oleh seberapa besar bahwa sekolah mampu menyerap pertumbuhan teknologi yang berkembang sesuai dengan kapasitasnya.

Faktor pendukung dari pelaksanaan inovasi adalah ketertarikan siswa dalam pembelajaran yang mengaitkan penggunaan metode dan media pembelajaran. Kemudian guru aktif supaya siswa lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Dan di mana penghambat dalam pelaksanaan inovasi adalah guru membuat keterbatasan kemampuan dan waktu serta tempat sehingga pembelajaran yang diperoleh belum semaksimal mungkin. Yang salah satunya adalah sarana dan prasarana. Itulah penghambat yang terbesar dari pendidikan. Oleh sebab itu peneliti banyak bertanya langsung dengan guru yang membuat inovasi ini. Tetapi guru yang membuat inovasi ini tidak mundur, melainkan maju kedepan. Membuat gebrakan baru bagaimana inovasi itu lebih menjanjikan kedepan nya. Berarti tugas guru adalah merubah semua itu menjadi inovasi dan cara serta alat yang bisa

di gunakan dalam pendidikan khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti mengambil beberapa jurnal yang relevansi untuk mendukung judul dari faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* memanfaatkan media seribu paku pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar sebagai berikut: Faktor pendukung dan penghambat media pembelajaran Fiqh di MTs Tegalsari Banyuwangi, oleh Affan Permadi, pada tahun 2015. Dan jurnal faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan *education games* melalui internet, oleh Riska Ayu Universitas Muhammadiyah Palembang pada tahun 2019.

Titik temuan/hasil dari ketiga rumusan masalah adalah pemanfaatan media seribu paku dan metode *education games* berdampak positif bagi siswa dan guru karena dapat menimbulkan semangat dan kreativitas dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil untuk siswa, siswa lebih semangat dan cepat memahami pembelajaran tersebut. Hasil untuk guru adalah guru menjadi lebih kreatif dalam pembuatan alat/media pembelajaran. Dampak dari penggunaan metode *education games* dan media seribu paku, berdampak pada siswa dan guru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* pada pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Pelaksanaan inovasi ini dilakukan oleh guru Fiqh sejak tahun pelajaran 2017 setelah guru tersebut mengikuti pelatihan guru berinovasi di Kota Pematangsiantar. Sehingga penggunaan metode *education games* menjadi inovasi yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.
2. Pelaksanaan Media Seribu Paku Pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Dari pelaksanaan penggunaan media seribu paku sebagai berikut: (1) Guru menjelaskan kepada siswa penggunaan media seribu paku, (2) Guru mengabsen siswa, (3) Guru menyiapkan bahan ajar seperti RPP Pembelajaran Fiqh, (4) Guru meletakkan media seribu paku diatas meja, (5) Guru membagi kelompok kecil, (6) Kemudian guru memanggil salah satu siswa dari kelompok tersebut untuk mengambil amplop atau nomor antrian, (7) Guru memberikan kelereng pada kelompok pertama dan seterusnya untuk menggunakan media seribu paku tersebut, (8) Sehabis bermain media seribu paku kelereng akan masuk kedalam gelas aqua yang berisi pertanyaan, (9) Kemudian kelompok mengambil kertas pertanyaan dan menjawab secara kelompok, (10) Selanjutnya jawaban kelompok dimasukan kedalam amplop yang disediakan, (11) Amplop tersebut ditukar kepada kelompok lain, (12) Kelompok lain membacakan jawaban dari amplop yang diterima, (13) Kemudian kelompok lain memberikan komentar, masukan, kritik dan saran, (14) Kelompok membuat kesimpulan pembelajaran, (15) Selesai.
3. Faktor Pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan inovasi penggunaan metode *education games* memanfaatkan media seribu paku pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar. Faktor

pendukungnya adalah: Media, (alat media seribu paku). Sedangkan faktor penghambatnya adalah :Keterbatasan waktu. Titik temuan/hasil dari metode *education games* dan media seribu paku yang diterapkan guru di Madrasah Ibtidaiyah Amaliyah adalah siswa menjadi aktif dalam proses belajar mengajar dan guru lebih kreatif dalam pembuatan media pembelajaran, serta pembelajaran menggunakan media seribu paku terlaksana dan sukses dengan baik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang dihasilkan melalui penelitian ini, maka ada beberapa hal yang perlu menjadi catatan terkait dengan inovasi metode *education games* memanfaatkan media seribu paku pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar.

1. Metode *education games* ini sering di pandang sebelah mata, sehingga guru-guru malas untuk melaksanakannya. Dan kerja keras guru untuk mengikuti metode tersebut tidak untuk menarik siswa melainkan menghabiskan waktu. Oleh sebab itu kepala menyarankan dalam pembelajaran harus menggunakan metode supaya siswa lebih cepat memahami pelajaran.
2. Sekolah harus lebih kreatif lagi dalam mencari media pembelajaran dan lebih kreatif lagi menggunakan metode yang tepat.
3. Kegiatan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar sudah banyak memakai berbagai metode pembelajaran dan menggunakan media dari bahan bekas.
4. Peneliti hanya fokus pada kegiatan metode pembelajaran guru khususnya metode *education games* dan fokus pada media seribu paku.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2005. *Strategi Belajar Mengajar untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: Pustaka Setia
- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriatno. 1992. *Psikologi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- An Nahlawi, Abdurrahman. 1992. *Prinsip-Prinsip dan Metode Pendidikan Islam*. Bandung: Diponegoro
- Amini. *Upaya Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Edukatif*. http: Yogya, bkkbn. Go. Id // Article dalam www.Google.Com. Terakhir di akses pada hari Selasa 09 September 2014.
- Ananda, Rusydi, dan Amiruddin. 2017. *Inovasi Pendidikan Melejitnya Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita
- Ananda, Rusydi. 2018. *Profesi Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Telaah Terhadap Pendidik dan Tenaga Kependidikan)*. Medan: LPPPI
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief, Armai. 2002. *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Arifin. 1995. *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Sekolah dan Keluarga*. Jakarta: Bulan Bintang
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press
- AsSuyuthi. 2014. *Tafsir Al Jalalain*. Jakarta: Lentera Hati.
- Bukhari. 2000. *Al Jami' Al Shahih Al Bukhari*. Beirut: Dar Al Kutub Al Ilmiah
- Bambang M, dkk. 1982. *Kamus Lengkap Inggris Indonesia*. Jakarta: Difa Publisher.
- Bungin, Burhan. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Basyir Hikmat. 2012. *Tafsir Al Muyassar*. Jakarta: Lentera Hati.
- Daulay, Haidar Putra. 2007. *Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana
- Djamarah, Saiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional

- Djumransjah, M. 2004. *Filsafat Pendidikan*. Malang: Bayumedia Publishing
- Departemen Agama RI. 2004. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Bandung: CV. Penerbit J Art
- Departemen Agama RI. 2009. *Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an*. Jakarta: Lembaga Islam
- Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Fatoni, Ahmad. 2004. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Bina Ilmu
- Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Editama
- Hasbullah. 2008. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Idris, Zahara, dan Lisma Jamal. 1992. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Indriyani, Widian Nur. 2008. *Panduan Praktis Mendidik Anak Cerdas Intelektual dan Emosional*. Yogyakarta: Logung Pustaka
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media
- Istarani dan Muhammad Ridwan. 2015. *50 Tipe, Strategi dan Teknik Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada
- Jauhari Muchtar, Heri. 2005. *Fiqih Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- J. Moleong, Lexi. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Kompasiana. "Karakteristik Bermain dan Permainan". WWW.Google.com 2018. 7 April 2018. Jam 10.56
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2006. *Pendidikan Agam Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Majelis Permusyawaratan Rakyat RI. 2003. *Undang-undang Nomor 20 Tentang sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Jenderal DPR/MPR
- Marimba, A.D. 1987. *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Al-Ma'arif.

- M. Dahlan AlBarry dan A. Partanto Pius. 1994. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arkola.
- Miles, Matthew B dan A Michael Huberman. 2009. *Analisa Data Kualitatif*. Terj Data Analisis cet.2, Tjetjep Rohen Di Rohidi. Jakarta: UI Press.
- Moleong, Lexy, J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Muhaimin. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Ciptra Media.
- Munarji. 2005. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Bina Ilmu.
- Muntasir, M. Saleh. 1995. *Pengajaran Terprogram*. Jakarta: Rajawali.
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Noor, Idris HM. 2016. *Sebuah Tinjauan Teoritis Tentang Inovasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nur'aini, Farida. 2009. *Edu Games For Child*. Surakarta: Afra
- Rogers, E.M. 2003. *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press.
- Rusdiana, A. 2014. *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sardi, Martin. 1991. *Mencari Identitas Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Saud, Udin S. 2015. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Salim dan Syahrums. 2012. *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Seniawan, Conny. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Jaya Cemerlang.
- Siregar, Samsudin. 2014. *Pelaksanaan Pengawasan Guru Pendidikan Agama Islam di Kota Pematangsiantar*. Tesis. UIN-SU.
- Sudono Anggani. 2001. *Alat Permainan dan Sumber Belajar*. Jakarta: Grafindo.
- Sugiono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfa Beta.
- Suparna B. 2003. *Pengembangan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tilaar, H.A.R. 1999. *Pendidikan Kebudayaan dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Dosen FIP IKIP Malang. 1988. *Pengantar Dasar-dasar Kependidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.

Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*. Yogyakarta: Andi.

Ulwan, Abdullah Nashih. 2007. *Pendidikan Anak Dalam Islam*. Jakarta: Pustaka Amani

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wijaya, Cece. 1992. *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung:Remaja Rosda Karya.

Yamin, M dan Maisah. 2012. *Orientasi Baru Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Referensi.

Zuhairini. 1993. *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Daftar Pedoman Observasi

1. Keberadaan MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar
2. Pelaksanaan pembelajaran di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar
3. Kegiatan menggunakan metode *education games* di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar
4. Kegiatan menggunakan media seribu paku MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar

Lampiran 2: Daftar Pedoman Wawancara

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran Fiqh di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar
2. Apa hambatan dari memakai metode *education games* di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar
3. Apa faktor pendukung pembelajaran di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar
4. Apa faktor penghambat dan pendukung menggunakan metode *education games*
5. Apa faktor penghambat dan pendukung memanfaatkan media seribu paku pada pelajaran Fiqh di MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar

Lampiran 3: Catatan Lapangan Hasil Observasi

Hari / tanggal : 8 juni 2020

Lokasi : MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar

Kegiatan : memberi surat permohonan izin riset

**Lampiran 4: Keadaan Guru dan Pegawai Madrasah Ibtidaiyah Swasta
Amaliyah Kota Pematangsiantar**

No	Nama	L/K	Jabatan
1	Andi Prahara Hasibuan, S.Pd.I.	L	Kepala Madrasah
2	Darwin Siregar, S.Pd.	L	Komite
3	Aisyah. R. DJ, S.Pd.	P	Bendahara Madrasah
4	Muhammad Bayu	L	Tata Usaha
5	Nurlela, S.Pd.I.	P	Wali Kelas I
6	Sriwahyuni, S.Pd.	P	Wali Kelas II
7	Ramadhan, S.Pd.I.	L	Wali Kelas III
8	Nelsamsi, S.Pd.I.	P	Wali Kelas IV
9	Sadila. E. L. Purba, S.Pd.I.	P	Wali Kelas V
10	Safrida. E. Nasution, S.Pd.I.	P	Wali Kelas VI
11	Muliadi, S.Pd.I.	L	Guru Bidang Studi
12	Devi. S. Hasibuan, S.Pd.I.	P	Guru Bidang Studi

**Lampiran 5: Jumlah Siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah
Kota Pematangsiantar T. A 2019-2020**

Kelas	Keadaan Siswa		Jumlah Siswa	Jumlah Kelas	Agama Islam
	Lk	P			
I	12	13	25	I	25
II	14	18	32	I	32
III	13	20	33	I	33
IV	16	7	23	I	23
V	17	12	29	I	29
VI	16	12	28	I	28
Jumlah	88	82	170	I	170

**Lampiran 6: Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah
Kota Pematangsiantar**

No	Keterangan	Jumlah	Keadaan/Kondisi			
			Baik	Rusak ringan	Rusak berat	Keterangan
1	2	3	4	5	6	7
1	Ruang kelas	6	6	-	-	-
2	Ruang perpustakaan	1	1	-	-	-
3	Ruang komputer	1	1	-	-	-
4	Ruang kepala sekolah	1	1	-	-	-
5	Ruang guru	1	1	-	-	-
6	Kamar mandi guru	1	1	-	-	-
7	Kamar mandi siswa laki-laki	1	1	-	-	-
8	Kamar mandi siswa perempuan	1	1	-	-	-
9	Parkir	1	1	-	-	-
10	Kantin	1	1	-	-	-
11	Masjid	1	1	-	-	-
12	Koperasi	1	1	-	-	-
13	Ruang administrasi	1	1	-	-	-
14	Meja guru	8	8	-	-	-
15	Kursi guru	8	8	-	-	-
16	Meja TU	1	1	-	-	-
17	Kursi TU	1	1	-	-	-
18	Ruang bendahara	1	1	-	-	-
19	Ruang UKS	1	1	-	-	-
20	Halaman/lapangan olah raga	1	1	-	-	-
21	Wifi	1	1	-	-	-
22	Kursi tamu	1	1	-	-	Set

23	Lemari	2	2	-	-	-
24	Meja piket	2	2	-	-	-
25	Gerobak baca	1	1	-	-	-
26	Ruang literasi	1	1	-	-	-
27	Mading	1	1	-	-	-
28	Papan tulis	6	6	-	-	-
29	Bel	1	1	-	-	-
30	Lonceng	1	1	-	-	-
31	Meja makan	1	1	-	-	Set
32	Infokus	1	1	-	-	-
33	Meja tenis	1	1	-	-	-

Lampiran 7: Tugas Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah

Kota Pematangsiantar

No	Komponen	Aspek
1	Mengatur proses belajar mengajar	<p>i. Program tahunan semester berdasarkan kelender pendidikan.</p> <p>j. Jadwal pelajaran tahunan, persemester termasuk penetapan jenis pelajaran bidang pengembangan, bidang studi, guru kelas, dan pembagian tugas guru.</p> <p>k. Program satuan pengajaran berdasarkan kurikulum.</p> <p>l. Pelaksanaan jadwal satuan pelajaran menurut lokasi waktu yang telah ditentukan berdasarkan kelender pendidikan.</p> <p>m. Pelaksanaan ulangan atau tes hasil evaluasi untuk kenaikan kelas dan Ujian Akhir Nasional (UAN).</p> <p>n. Penyusunan norma penilaian.</p> <p>o. Penetapan kenaikan kelas.</p> <p>p. Laporan kenaikan atau kemajuan belajar mengajar</p>
2	Mengatur administrasi kantor	<p>e. Kemampuan mengelola administrasi, KBM dan BK.</p> <p>f. Kemampuan mengelola administrasi kesiswaan.</p> <p>g. Kemampuan mengelola administrasi keuangan.</p> <p>h. Kemampuan mengelola administrasi sarana dan prasarana.</p>
3	Mengatur sebagai	<p>d. Kemampuan mengelola program supervisi</p> <p>e. Kemampuan melaksanakan program supervisi.</p> <p>f. Menggunakan program supervisi.</p>

	Supervisor	
4	Kepala sebagai inovator	c. Kemampuan mencari menemukan gagasan baru. d. Kemampuan melakukan perubahan di sekolah.
5	Kepala Sekolah menjadi motivator	d. Kemampuan mengatur lingkungan kerja (fisik). e. Kemampuan mengatur suasana kerja (non fisik). f. Kemampuan menerapkan prinsip penghargaan dan hukuman.

Lampiran 8: Tugas Wakil Kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

No	Tugas Wakil Kepala Sekolah
1	Membagi tugas kepada guru-guru.
2	Bertanggung jawab terhadap pengelolaan
3	Mengelola dan memeriksa program pengembangan silabus dan pencapaian target.
4	Bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar mengajar
5	Pembukuan nilai formatif, sumatif, dan ekstrakurikuler
6	Menyusun daftar pelajaran
7	Menyusun daftar tata tertib dan proses belajar mengajar.
8	Menyusun kurikulum.
9	Menyusun administrasi
10	Menjadwalkan ujian semester dan bulanan.
11	Menganalisis bahan evaluasi.
12	Membantu dan membimbing guru bersama kepala sekolah
13	Mengembangkan serta menyusun silabus bersama guru.
14	Mendata kehadiran siswa dan guru.

Lampiran 9: Tugas Bendahara Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar

No	Tugas Bendahara Sekolah
1	Bertanggung jawab atas kelancaran administrasi di madrasah

2	Menginventarisasi seluruh sarana dan prasarana sekolah
3	Bertanggung jawab atas pemeliharaan sarana dan prasarana madrasah.
4	Bertanggung jawab atas pengutipan uang sekolah
5	Membuat format kerja.
6	Bertanggung jawab atas dokumen penting sekolah.
7	Membantu kepala madrasah membuat laporan keuangan ke yayasan.
8	Mengkoordinir tugas tata usaha
9	Membantu kepala madrasah dalam bidang penyusunan anggaran biaya madrasah.
10	Menyusun statistik madrasah
11	Membuat daftar keadaan guru.

Lampiran 10: Tugas Tata Usaha MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar

No	Tugas Tata Usaha Sekolah
1	Menyusun program tata usaha sekolah
2	Menyusun laporan bulanan, rencana keperluan perlengkapan kantor atau sekolah dan rencana belajar bulanan.
3	Menyusun administrasi pegawai, guru, dan siswa.
4	Menginventarisasi perlengkapan madrasah.
5	Menyusun dan menyajikan data madrasah.
6	Bertanggung jawab terhadap kelancaran tugas operasional sekolah.
7	Mengadakan administrasi madrasah dengan sebaik-baiknya meliputi: <ul style="list-style-type: none"> a. Kalender pendidikan. b. Daftar pembagian tugas. c. Struktur organisasi sekolah. d. Jadwal pelajaran. e. Peraturan tata tertib guru dan tata usaha. f. Agenda kepala madrasah. g. Jadwal piket guru. h. Buku piket. i. Buku pembinaan.

	<p>j. Hasil supervisi.</p> <p>k. Buku pengumuman.</p> <p>l. Buku notulen rapat.</p> <p>m. Buku tamu umum dan khusus.</p> <p>n. Dokumen pendirian madrasah.</p> <p>o. Daftar hadir guru, tenaga teknis kependidikan dan tenaga tata usaha.</p> <p>p. buku agenda surat keluar dan masuk.</p>
--	---

Lampiran 11: Jadwal Kegiatan Sehari-hari

No	Waktu	Jenis Kegiatan
1	Harian	
	07.30-08.30	Baris, do'a belajar, surah Alfatiha, Asmaul husna, dan surah pendek, memulai pelajaran.
	08.30-09.00	Sholat duha berjamaah
	09.00-09.15	Istirahat
	09.15-13.15	Proses Belajar Mengajar
	13.15-13.40	Sholat zuhur berjamaah, dan pengembangan diri
2	Mingguan	
	Senin pagi	Upacara Bendera
	Rabu pagi	Literasi
	Jum'at pagi	Senam pagi
	Sabtu pagi	Ekstrakurikuler
3	Bulanan	Program guru/rapat
4	Tahunan	Maulid, Isra' Mi'raj, Manasik Haji, Kemah, Pentas seni, Studi Tour.

Lampiran 12: Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar tampak dari pintu masuk



Lampiran 13: Papan mading visi misi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar



Lampiran 14: Papan mading Yayasan Wakaf Amaliyah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar



Lampiran 15: Guru-guru Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar



Lampiran 16: Siswa-Siswi kelas IV-VI Guru dan Yayasan MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar



Lampiran 17: Siswa/i Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar



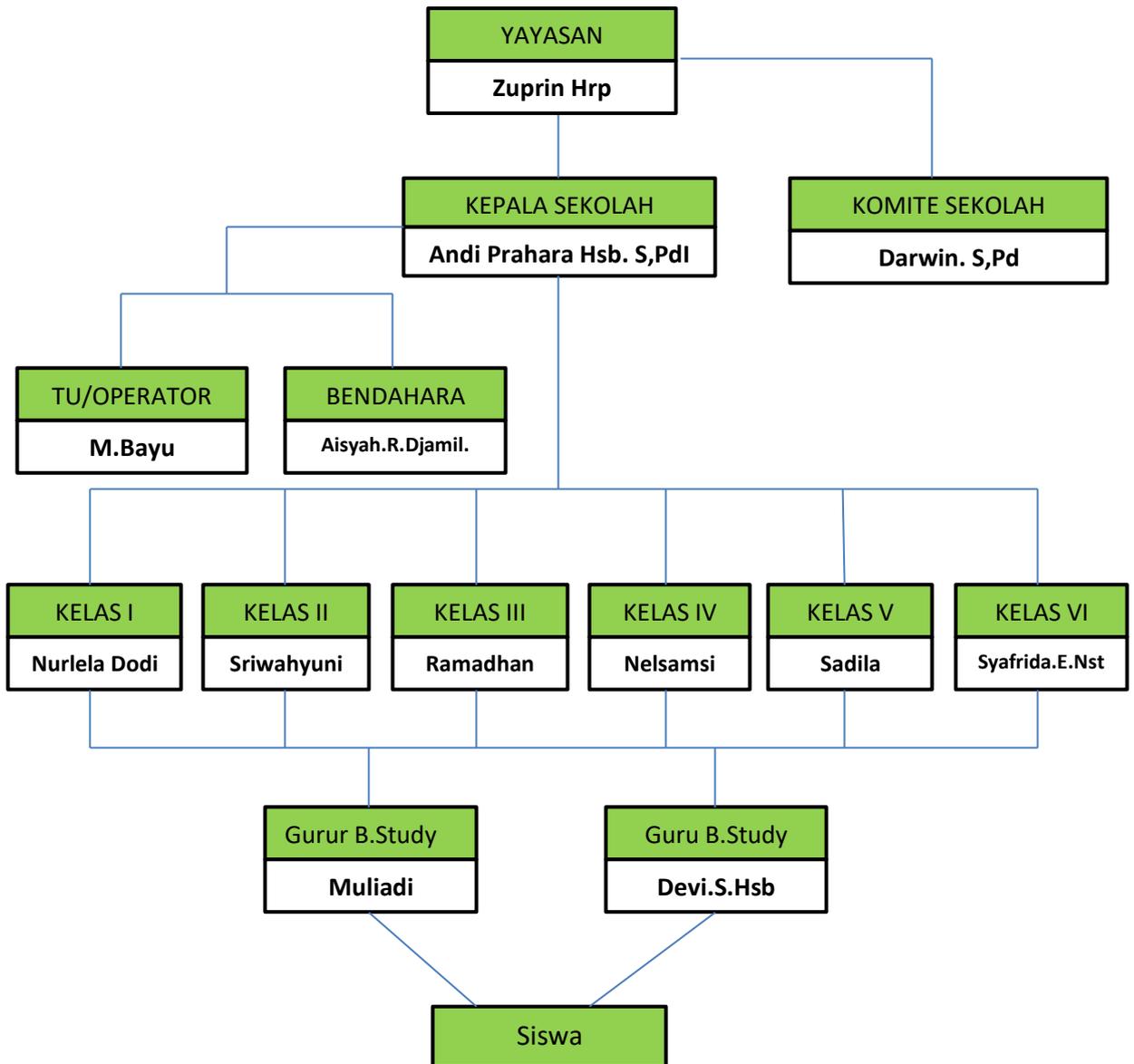
Lampiran 18: Gedung kelas I-III



Lampiran 19: Gedung kelas IV-VI



Lampiran 20: Bagan Struktur Organisasi MIS Amaliyah Kota Pematangsiantar



Lampiran 21: Pengembangan diri siswa/i di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Koata Pematangsiantar



**Lampiran 22: Wawancara dengan Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta
Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020**



**Lampiran 23: Wawancara dengan guru Fiqh Madrasah Ibtidaiyah Swasta
Amaliyah Kota Pematangsiantar 8 Juni 2020**



Lampiran 24: Wawancara, observasi, dan studi dokumen wakil kepala sekolah bagian akademis Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar, 8 Juni 2020



Lampiran 25: Pelaksanaan Media Seribu Paku Pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amaliyah Kota Pematangsiantar



Lampiran 26: Media Seribu Paku