

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME EDUCATION* TERHADAP  
KREATIVITAS ANAK PADA MAPEL PAI  
DI SD ALAM MA'HAD ISLAM DI PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

**ASTRI NOR SOLECHAH**  
**NIM. 2021114006**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
2019**

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME EDUCATION* TERHADAP  
KREATIVITAS ANAK PADA MAPEL PAI  
DI SD ALAM MA'HAD ISLAM DI PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

**ASTRI NOR SOLECHAH**  
**NIM. 2021114006**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
2019**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ASTRI NOR SOLECHAH**  
NIM : **2021114006**  
Jurusan : **Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam**  
Angkatan : **2014**

Menyatakan bahwa karya ilmiah atau skripsi yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN *GAME EDUCATION* TERHADAP KREATIVITAS ANAK PADA MAPEL PAI DI SD ALAM MA’HAD ISLAM KOTA PEKALONGAN”** adalah benar-benar karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah kami sebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiasi, penulis bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 1 Maret 2019

Yang menyatakan,



**ASTRI NOR SOLECHAH**  
**NIM. 2021114006**

## NOTA PEMBIMBING

**Nalim M. Si**

Perumahan Griya Sejahtera c- 8 Tirto Kota  
Pekalongan

---

Lamp. : 3 (Tiga) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi Sdri. Astri Nor Solechah

Kepada Yth.  
Dekan FTIK IAIN Pekalongan  
c.q Ketua Jurusan PAI  
di  
PEKALONGAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi saudara:

Nama : **Astri Nor Solechah**  
NIM : **2021114006**  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengaruh Penggunaan *Game Education* Terhadap  
Kreativitas Anak Pada Mapel PAI DI SD Alam Ma'had  
Islam di Pekalongan

dengan ini mohon agar Skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 01 Maret 2019

Pembimbing,



Nalim M. Si  
NIP. 19780105200801019



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan No. 52, Rowolaku, Kajen, Kab. Pekalongan, Telp. 085728204134  
Website: ftik.iainpekalongan.ac.id / Email: info@iainpekalongan.ac.id

**PENGESAHAN**

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan mengesahkan skripsi saudara :


Nama : **ASTRI NOR SOLECHAH**  
NIM : **2021114006**  
Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN *GAME EDUCATION* TERHADAP KREATIVITAS ANAK PADA MAPEL PAI DI SD ALAM MA'HAD ISLAM KOTA PEKALONGAN**

telah diujikan pada hari Selasa, 19 Maret 2019 dan dinyatakan **LULUS** diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji,

Penguji I

Penguji II

  
**H. Mutamman, M.Ed**  
NIP.19659610 199903 1003


  
**Eros Meilina Sofa, M.Pd.**  
NITK. 19860509 201608 D 2104

Pekalongan, 25 Maret 2019

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



  
**Dr. H.M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag**  
NIP. 19730112 200003 1 001

## PERSEMBAHAN

Atas rahmat dan ridlo Allah SWT, dengan mengucapkan *Alhamdulillahillobbil'alamin*, sebagai ungkapan rasa syukur penulis atas terselesainya skripsi ini, maka penulis mempersembahkan maha karya ini kepada:

1. Thanks to Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, serta tidak lupa sholawat serta salam penulis junjungkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW.
2. Bapak Tugino (Alm) dan Ibu Mar'atus Sholekhah selaku Ayah dan ibunda tercinta, Kakak-kakak (Mb. Yayuk, Mb. Tutut, Mb. Tri, Mb. Asih dan Mb. Enis) dan segenap keluarga yang senantiasa telah memberikan curahan kasih sayang dan selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi kepada penulis dalam keadaan apapun selama ini. Serta dengan ketulusan doanya yang selalu mengiringi langkah-langkah penulis dalam menjalani hidup ini agar menjadi manusia yang bermanfaat.
3. Untuk keponakan-keponakan ku tersayang (Faiz, Finy, Labib dan Adnan) kalianlah bintang hidup ku karena kalian penulis selalu semangat untuk bangkit.
4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Tarbiyah khususnya dosen pengajar S.1 Pendidikan Agama Islam yang telah mengajarkan banyak ilmu dan pengalamannya dalam Pendidikan Agama Islam.



5. Terima kasih untuk sahabat terkasih (Novi, Yunan, Gina, Eli, Nusroh Maria, Wasila, Niken, Saifudin, fiki dan Zati) yang selalu setia menemani dalam menghadapi hujan dan badai, telah mengajarkan banyak berbagai hal, juga membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, selalu memberikan motivasi, semangat dalam setiap langkah-langkah menuju gerbang kesuksesan dan perhatian sepenuhnya kepada penulis, semoga lekas menjadi orang yang sukses dan bermanfaat.
6. Teman-teman Tarbiyah PAI angkatan 2014 senasib dan seperjuangan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang selalu membangkitkan, memberikan semangat dan motivasi. Terima kasih atas waktu dan kebersamaannya. Kesini ku datang disini pun berpisah nanti ku hadir kembali.
7. Teman-teman KKN Posko Cablikan yang telah menemani, merasakan susah senang bersama dan telah memberikan pelajaran, arti dalam hidup, thankyou kawan atas waktu, semangat, dukungan dan kebersamaannya.
8. Almamater tercinta IAIN Pekalongan yang memberiku ilmu dan pengalaman serta bekal untuk menggapai cita-cita.
9. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih sedalam-dalamnya.



## MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

*"Barang Siapa bersungguh- sungguh dapatlah ia"*

“Apa yang sudah lalubiarlah berlalu  
Harapan masih belum menjadikan kenyataan  
Bagimu hanyalah saat yang sedang kau jalani”

“Kenapa pilih sedih jika ada gembira.  
Kenapa pilih dukajika ada suka.  
Kenapa pilih derita jika ada bahagia.

Jika hidup memberisribualasan untuk mengeluh ingatlah  
ALLAH tlah memberialasan tak terhingga untuk bersyukur,  
sadarilah kita juga analasan tak terhingga untuk tersenyum 😊”





## ABSTRAK

Nur Solechah, Astri. 2019. “Pengaruh Penggunaan *Game Education* Terhadap Kreativitas Anak Pada Mapel PAI di SD Alam Ma’had Islam di Pekalongan ”. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan.

Pembimbing: Nalim M.Si

Kata Kunci: Penggunaan *Game Education* dan Kreativitas Anak dan Mapel PAI.

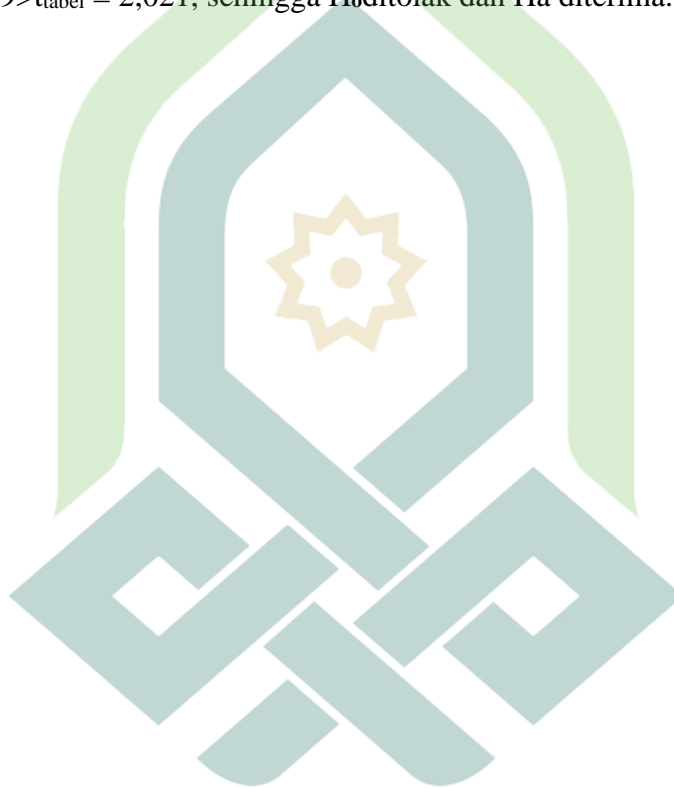
Perkembangan Teknologi Informasi di era modern ini semakin pesat di dalam kehidupan masyarakat salah satunya adalah *Game Education*. Saat ini media social sangat disukai oleh semua kalangan usia, salah satunya adalah usia remaja dimana pada usia dini mereka sangat ingin bebas dari pantauan orang tuanya. Adanya *game education*, Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana gambaran *game education* pada mapel PAI di SD Alam Ma’had Islam Kota Pekalongan, (2) Bagaimana gambaran kreativitas anak pada mapel PAI di SD Alam Ma’had Islam Kota Pekalongan, (3) Apakah terdapat pengaruh penggunaan *games education* terhadap kreativitas anak pada mapel PAI di SD Alam Ma’had Islam Kota Pekalongan. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui *game education* pada mapel PAI di SD Alam Ma’had Islam Kota Pekalongan, (2) Untuk mengetahui kreativitas anak pada mapel PAI di SD Alam Ma’had Islam Kota Pekalongan, (3) Untuk mengetahui Pengaruh penggunaan *Games Education* Terhadap Kreativitas Anak Pada Mapel PAI di SD Alam Ma’had Islam Kota Pekalongan. Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu secara teoritis dan praktis. Kegunaan secara teoritis yaitu penelitian ini berguna untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan baru kepada masyarakat luas khususnya orang-orang yang bergerak di dalam dunia pendidikan.

Sedangkan, kegunaan secara praktis yaitu Sebagai masukan bagi guru di SD Alam Ma’had Islam Kota Pekalongan tentang pengaruh penggunaan *game education* terhadap kreativitas belajar pada diri siswa dan Sebagai masukan siswa di SD Alam Ma’had Islam kota pekalongan untuk senantiasa meningkatkan kreativitas anak di sekolah agar prestasi belajarnya meningkat.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian lapangan (*fieldresearch*). Adapun *variable independennya* adalah Penggunaan *Game Education*, *variable dependennya* adalah Kreativitas Anak. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 42 anak usia 8- 9 tahun, dengan teknik *slovin* dan jenis ampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah. Metode pengumpulan data yang digunakan metode angket, observasi, dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan rumusan analisis *regresi linear sederhana*

Berdasarkan hasil penelitian ini, *game education* yang sering digunakan oleh anak di Sd Alam Ma'had Islam adalah *game education* berupa pohon dan kartu origami, karena dilihat dari hasil persentasinya paling tinggi, yaitu 52,4%,

Penggunaan *game education* di Sd Alam Ma'had Islam di Pekalongan masuk dalam kategori cukup baik, hal ini terlihat dari deskriptif presentase hasil angket sebanyak 64,29%. Begitu juga dengan Kreativitas Anak di Sd Alam Ma'had Islam di Pekalongan yang tergolong kedalam kategori cukup kreatif, hal ini terlihat dari deskriptif presentase hasil angket sebanyak 67,47% Hasil analisis Pengaruh Penggunaan *Game Education* Terhadap Kreativitas Anak Pada Mapel PAI di SD Alam Ma'had Islam di Pekalongan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan *Game Education* Terhadap Kreativitas Anak. Kemudian diperoleh  $t_{tes} = 2,079$ . Selanjutnya pada tingkat signifikan 5% nilai  $t_{tabel} = 2,021$ , maka  $t_{tes} = 2,079 > t_{tabel} = 2,021$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.



## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, tabi'in dan para pengikut setia beliau hingga akhir zaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul

**“Pengaruh Penggunaan *Game Education* Terhadap Kreativitas Anak**

**di Kelas V di SD Alam Ma'had Islam Kota Pekalongan”.**Penulisan

skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan.

Selanjutnya tak lupa penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M. Ag, selaku Rektor IAIN Pekalongan yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi.
2. Bapak Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kesempatan dan motivasi untuk menyelesaikan penelitian ini.

3. M. Yasin Abidin, M.Pd, selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Pekalongan.
4. Selaku Pembimbing Skripsi yang telah memberikan semangat, saran, serta bersedia mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Abdul Aziz, M. Ag., selaku wali dosen yang telah memberikan motivasi dan bimbingannya selama dalam masa belajar.
6. Ibu Woro Dewandari S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Alam Ma' Had Islam Kota Pekalongan.
7. Ibu Aminah balgi Alatas S.Pd.I dan Bapak M. Fadhlullah selalu guru mata pelajaran pendidikan agama islam di SD Alam Ma' Had Islam Kota Pekalongan.

Semoga amal baik dan jasa yang diberikan kepada penulis mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini.

Selanjutnya dengan segala kerendahan hati, karya ini penulis persembahkan, disertai harapan semoga kehadirannya membawa manfaat dalam memperkaya wacana intelektual dunia Islam.

Pekalongan, 01 Maret 2019

Penulis



**ASTRI NOR SOLECHAH**  
NIM. 2021114006

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Sistematika Penulisan .....	7
 <b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
<b>A. Deskripsi Teori</b>	
1. Pengertian <i>Game Education</i> .....	9
a. Jenis- jenis <i>Game Education</i> .....	12
b. Teori- teori Permain .....	14
c. Syarat- syarat <i>Game Education</i> .....	17
d. Fungsi <i>Game Education</i> .....	18
e. Faktor yang mempengaruhi <i>Game Education</i> .....	21
f. Kelebihan dan Kekurangan <i>Game Education</i> .....	23
2. Pengertian Kreativitas .....	24
a. Ciri Kreativitas .....	26
b. Komponen Pokok Kreativitas .....	27
c. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas .....	29
d. Proses Berpikir Kreatif .....	36
<b>B. Kajian Pustaka</b> .....	37
<b>C. Kerangka Berfikir</b> .....	46



**BAB III. METODE PENELITIAN**

**A. Jenis dan Pendekatan**

- 1. Jenis Penelitian.....48
- 2. Pendekatan Penelitian .....48

**B. Tempat dan Waktu Penelitian .....48**

**C. Variabel Penelitian .....49**

**D. Populasi, Sampel Penelitian, dan Teknik Pengambilan Sampel**

- 1. Populasi.....52
- 2. Sampel Penelitian.....52
- 3. Teknik Pengambilan Sampel.....52

**E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen.....54**

**F. Teknik Analisis Data.....55**

**BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Deskripsi Data**

- 1. Gambaran Umum SD Alam Ma’had Islam
  - a. Sejarah Berdirinya SD Alam Ma’had Islam .....59
  - b. Visi dan Misi SD Alam Ma’had Islam.....60
  - c. Profil SD Alam Ma’had Islam .....61
  - d. Letak SD Alam Ma’had Islam .....62
  - e. Keadaan dan Prasarana SD Alam Ma’had Islam .....62
  - f. Struktur Organisasi SD Alam Ma’had Islam .....65
  - g. Keadaan Guru, TU, dan Siswa.....66

**B. Analisis Data**

- 1. Data Hasil Angket Penggunaan *Game Education* .....68
- 2. Data Hasil Angket Kreativitas Anak.....71
- 3. Uji Normalitas Data .....74
- 4. Estimulasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....75
- 5. Analisis Pengaruh *Game Education* Terhadap Kreativitas Anak Pada Mapel PAI di SD Alam Ma’had Islam di Pekalongan.....80
  - a. Analisis Pendahuluan .....80
  - b. Analisis Uji Hipotesis .....85
  - c. Analisis Lanjut .....90

**C. PEMBAHASAN .....92**

**BAB V. PENUTUP**

- A. Simpulan .....95
- B. Saran-saran.....96

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Yang Relevan .....	51
Tabel 3.1	Devinisi Operasional Penelitian .....	55
Tabel 4.1	Sarana Prasarana SD Alam Ma'had Islam.....	63
Tabel 4.2	Daftar Guru Pegawai SD Alam Ma'had Islam .....	67
Tabel 4.3	Daftar Siswa SD Alam Ma'had Islam .....	68
Tabel 4.4	Soal Serta Jawaban Angket Penggunaan <i>Game Education</i> .....	69
Tabel 4.5	Data Penggunaan <i>Game Education</i> .....	71
Tabel 4.6	Soal Serta Jawaban Angket Kreativitas Anak.....	72
Tabel 4.7	Uji Normalitas Data Variabel X.....	74
Tabel 4.8	Uji Normalitas Data Variabel Y .....	75
Tabel 4.9	Hasil Uji Validitas Variabel X .....	76
Tabel 4.10	Hasil Uji Validitas Variabel Y .....	77
Tabel 4.11	Indeks Koefisien Reliabilitas .....	78
Tabel 4.12	Realibilitas Statistik Variabel X.....	79
Tabel 4.13	Realibilitas Statistik Variabel Y.....	79
Tabel 4.14	Hasil Perhitungan Deskriptif Presentase Variabel X .....	81
Tabel 4.15	Distribusi Frekuensi Variabel Y .....	84
Tabel 4.16	Tabel Perhitungan .....	85
Tabel 4.17	Hasil Perhitungan Nilai a dan b .....	88
Tabel 4.18	Nilai t (Pada Taraf Signifikansi 0,025 dan 0,005) .....	90



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir .....	46
Bagan 4.1 Struktur Organisasi .....	66





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagian Depan SD Alam

Gambar 2 Bagian Halaman Tengah SD Alam

Gambar 3 Ruang Guru

Gambar 4 Ruang Kelas III SD Alam

Gambar 5 Siswa Sedang Mengisi Angket

Gambar 6 Peneliti Sedang Menerangkan Pengisian Angket

Gambar 7 Gambar *Game Education*



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan informasi dan teknologi yang pesat di era modern, memberikan banyak dampak terhadap beberapa bidang kehidupan termasuk dibidang pendidikan, baik dampak yang positif maupun negatif. Game atau yang lebih kita kenal dengan permainan menjadi salah satu bentuk dari kemajuan informasi dan teknologi. Kebanyakan anak pada zamam sekarang mengenal apa yang namanya *game* baik itu yang ada di dalam hp maupun di komputer. Beberapa anak berpendapat bahwa memainkan *game* dijadikan kegiatan untuk *refreshing* saat suntuk dalam belajar.<sup>1</sup>

Beberapa fakta menjelaskan bahwa anak banyak memainkan *game* yang kurang bermanfaat, Sehingga beberapa siswa sengaja membawa laptop ke sekolah hanya untuk bermain *game* disela kegiatan belajar. Menurut pandangan beberapa masyarakat *game* dipandang sebagai media penghibur, Oleh sebab itu mereka butuh permainan sebagai media pendidikan. Dampak negatif dari *game* untuk anak adalah malas belajar, individualis, kurang berkomunikasi dengan orang lain, sakit mata.<sup>2</sup>

Proses belajar mengajar merupakan interaksi edukatif yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam situasi tertentu. Mengajar atau lebih spesifik lagi melaksanakan proses belajar mengajar, bukanlah suatu pekerjaan yang mudah dan dapat begitu saja tanpa direncanakan sebelumnya, akan tetapi mengajar

---

<sup>1</sup> Andang Ismail, *Game Education* (Yogyakarta: Pro- U Media, 2009), hlm. 7

<sup>2</sup> Andang Ismail, *Game Education* (Yogyakarta: Pro- U Media, 2009), hlm. 12

itu merupakan suatu kegiatan yang semestinya direncanakan dan didesain sedemikian rupa mengikuti langkah- langkah dan prosedur tertentu. Sehingga dengan demikian pelaksanaannya dapat mencapai hasil yang diharapkan.<sup>3</sup>

Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan.<sup>4</sup> Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat di bantu dengan menghadiri media sebagai perantaran. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata- kata atau kalimat- kalimat tertentu bahkan keabstrakan bahan dapat di konkretkan dengan kehadiran media.<sup>5</sup>

Namun perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media manakala diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.<sup>6</sup>

Oleh karena itu ketetapan dalam penggunaan media pembelajaran sangatlah diperlukan, media yang tepat dapat membuat situasi belajar

---

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 43.

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 15.

<sup>5</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 136-137.

<sup>6</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 136-137.

mengajar lebih hidup ( kondusif), menarik dan sekaligus menyenangkan. Anak biasanya menyukai pekerjaan- pekerjaan yang dilakukan dengan melibatkan mereka secara langsung. Akibatnya dari keterlibatan anak secara langsung ini mendorong mereka untuk rajin belajar dan terus berkarya.<sup>7</sup>

Andang Ismail berpendapat *games* haruslah kegiatan yang menyenangkan dapat mendidik dan bermanfaat untuk kemampuan berbahasa, berpikir, serta cara bergaul pada lingkungan.<sup>8</sup> Yuliani Nuryani kegiatan bermain adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang baebagai hal, seperti cara berpikir tentang diri sendiri, tanggap pertanyaan dan dapat memberikan argumentasi untuk mencari baerbagai alternatif selain itu, dan hal ini membantu anak- anak dalam mengembangkan kebiasaan dari setiap karakter yang dapat dihargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab.<sup>9</sup>

Kreativitas bagi anak merupakan kemampuan seseorang dalam menuangkan ide, eskpresi terhadap hal yang baru, dapat memecahkan masalah yang sedang mereka hadapi dan sebuah ide dituangkan dalam hal yang baru hasilnya mempunyai nilai tinggi bagi karyanya. Dengan kreativitas anak dapat berkreasi dan dapat mewujudkan dirinya pada perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia, kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan, khususnya kreativitas yang dimulai anak

<sup>7</sup> Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pro- U Media, 2009), hlm. 12.

<sup>8</sup> Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pro- U Media, 2009), hlm. 12.

<sup>9</sup> Yuliani Nuryani Sujiono, *Bermain Kreatifitas Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT. Indek, 2010), hlm. 16.

dapat dirangsang melalui permainan. memungkinkan kita untuk melihat suatu masalah dari berbagai arah dan dengan sudut pandang yang berbeda.<sup>10</sup>

Kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Drevdal menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola- pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru.<sup>11</sup>

Kreativitas penting untuk dikembangkan sejak usia dini seperti yang dikemukakan oleh Munanda, bahwa kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada kreatif, berupa ide- ide baru , penemu- penemu baru, dan teknologi baru hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan di SD Alam Ma'had Islam pekalongan memiliki proses belajar mengajar menyenangkan. Anak bisa belajar dimana saja tidak hanya diruang kelas tapi bisa di halaman, kebun, lapangan, pasar, supermarket. Anak belajar tidak hanya duduk diam,

<sup>10</sup> Primdi Tabrani, *Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar* ( Jakarta: Anggota IKAPI, 2014), hlm. 35-37.

<sup>11</sup> Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format Paud*, ( Jogjakarta, Ar- Ruzz Media, 2014), hlm. 98- 99.

tenang, sepi, senyap tidak ada yang boleh bersuara fokus mendengarkan penjelasan guru tapi bisa dengan diskusi, tanya jawab, wawancara, membuat hasil karya, sambil mendengarkan musik atau permainan.<sup>12</sup>

Permainan *game education* yang disertai dengan bermain yang menimbulkan kreativitas anak pada mapel PAI. Salah satu contoh *games education* yang akan diterapkan adalah mari belajar permainan pohon yang indah. menggunakan media *Game Education* salah satu permainan *Game Education* yaitu tentang belajar perilaku terpuji dan rasul- rasul Allah yang disertai dengan contoh- contohnya secara lengkap. Sehingga penulis tertarik untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game education* terhadap kreativitas anak. Maka dibuatlah judul skripsi “ Pengaruh Penggunaan *Games Education* Terhadap Kreativitas Anak Pada Mapel PAI di Sd Alam Ma’had Islam Kota Pekalongan ”<sup>13</sup>

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran *game education* pada mapel PAI di SD Alam Ma’had Islam Kota Pekalongan?
2. Bagaimana gambaran kreativitas anak pada mapel PAI di SD Alam Ma’had Islam Kota Pekalongan?

<sup>12</sup> Observasi , Kegiatan Proses Belajar Mengajar PAI, Pekalongan 13 Desember 2018.

<sup>13</sup> Observasi, Kegiatan Proses Belajar Mengajar PAI, Pekalongan 13 Desember 2018.

3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *games education* Terhadap Kreativitas Anak Pada Mapel PAI di SD Alam Ma'had Islam Kota Pekalongan?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui *game education* pada mapel PAI di SD Alam Ma'had Islam Kota Pekalongan.
2. Untuk mengetahui kreativitas anak pada mapel PAI di SD Alam Ma'had Islam Kota Pekalongan.
3. Untuk mengetahui Pengaruh penggunaan *Games Education* Terhadap Kreativitas Anak Pada Mapel Pai di SD Alam Ma'had Islam Kota Pekalongan.

### C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis, penelitian ini berguna untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan baru kepada masyarakat luas khususnya orang-orang yang bergerak di dalam dunia pendidikan.
2. Manfaat praktis
  - a. Sebagai masukan bagi guru di SD Alam Ma'had Islam Kota Pekalongan tentang pengaruh penggunaan *game education* terhadap kreativitas belajar pada diri siswa.

- b. Sebagai masukan siswa di SD Alam Ma'had Islam kota pekalongan untuk senantiasa meningkatkan kreativitas anak di sekolah agar prestasi belajarnya meningkat.

#### D. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami masalah yang dibahas dalam penelitian yang dilakukan, maka digunakan susunan yang sederhana, yakni terdiri dari bab dan tiap- tiap bab dibagi atas sub- sub bab. Dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, adapun isinya meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

Bab II landasan teori yang didalamnya meliputi Deskripsi Teori tentang *Game Education* dan kreativitas anak , terdiri dari dua sub. Bagian pertama tentang *Game Education*, meliputi Pengertian *game education*, Jenis-jenis *game education*, teori- teori permainan, syarat- syarat *game education*, fungsi *game education*, faktor yang mempengaruhi *game education*, kelebihan dan kekurangan *game education*. Bagian kedua tentang pengertian kreativitas, ciri kreativitas, komponen pokok kreativitas, faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas, proses berpikir kreatif. Bagian kedua tentang kajian pustaka meliputi analisis teoritis, penelitian yang relevan. Bagian ketiga tentang kerangka berpikir.

Bab III Metode penelitian Menguraikan tentang jenis dan pendekatan, tempat dan waktu penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan teknik



pengambilan sampel, teknik pengumpulan data dan instrumen, teknik analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi deskripsi data, analisis data, pembahasan.

Bab V Penutup, terdiri dari simpulan dan saran



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Dari hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan *game education*. Terhadap kreativitas pada mapel PAI di SD Alam Ma'had islam di pekalongan, penelitian mengambil simpulan sebagai berikut:

##### 1. Gambaran Penggunaan *Game Education* di SD Alam Ma'had Islam di Pekalongan

Didalam SD Alam Ma'had Islam di Pekalongan terdapat penggunaan *Game Education* yang dilakukakan pada seminggu 2 kali pertemuan. Salah satu penggunaan *Game Education* yaitu permainan mengenali teman tujuannya yaitu berani mengungkapkan diri dan melatih kecerdasan yang dilakukan kurang lebih 1 jam.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Penggunaan *Game education* Terhadap kreativitas Anak pada Mapel PAI di SD Alam MA'had Islam di Pekalongan yang memiliki skor total ( $\sum X$ ) = 1620 berada pada interval 1310,5 – 1713,6 yaitu termasuk kategori cukup setuju. Artinya bahwa Pengaruh Penggunaan *Game education* Terhadap kreativitas Anak pada Mapel PAI di SD Alam MA'had Islam sesuai dengan indikator yakni untuk mengajarkan akhlaq, untuk mengajarkan al quran, untuk melatih keimanan

##### 2. Gambaran kreativitas anak di SD Alam Ma'had Islam di Pekalongan

Didalam SD Alam Ma'had Islam di Pekalongan terdapat kreativitas anak yang ditunjukkan setelah adanya penggunaan *Game Education*. Anak mulai berani bertanya kepada guru saat kurang jelas pada materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak PAI dengan siswa kelas III dan IV yang memiliki skor total ( $\sum Y$ ) = 2267 berada

pada interval 1747,3 – 2284,8 yaitu termasuk kategori cukup setuju. Artinya bahwa kreativitas Anak pada Mapel PAI di SD Alam MA'had Islam dengan indikator. Kelancaran, kelenturan, keaslian, keuletan dan kesabaran

3. Pengaruh penggunaan *game education* terhadap kreativitas anak pada mapel PAI di SD Alam Ma'had Islam

Setelah membandingkan  $t_{tes}$  dengan  $t_{tabel}$ , baik pada taraf signifikansi kesalahan 5% maupun pada taraf signifikan sikesalahan 1%. Dari hasil perhitungan telah didapat  $t_{tes} = 2,079$

- a. Pada tingka tsignifikan 5%

Nilai  $t_{tabel} = 2,021$ , maka  $t_{tes} = 2,079 > t_{tabel} = 2,021$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka disimpulkan variable independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variable dependen (Y).

Dari penelitian di atas, hipotesis yang diajukan yakni “penggunaan *game education*. Terhadap kreativitas pada mapel PAI di SD Alam Ma'had islam di pekalongan” tidak dapat diterima. Dengan demikian, pada taraf signifikan 5% terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaangame *education* terhadap kreativitas pada mapel PAI di SD Alam Ma'had islam di pekalongan.

## B. Saran

1. Bagi orang tua siswa, hendaklah selalu mengawasi dan membimbing anaknya sehingga dalam diri para anak tertanam nilai-nilai yang positif ketika menggunakan *game education*.
2. Bagi siswa, harus lebih pintar dalam menggunakan *game education*, sebagaimana fungsi awal *game education*, semestinya *game education* dapatdi gunakan secara maksimal dengan fungsi pendidikan dan informasi sehingga pengaruh positif dari *game education* dapat digunakan sebaik mungkin.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, Mahendra. 2011. *Penerapan Education Game dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Alam Banyu Belik Karang Nangka Kabupaten Banyumas Purwokerto: IAIN Purwokerto.*
- Andaru, Wiratama. 2013. *Pengembangan Game Edukasi Untuk Pelajar SMP Di Indonesia Skripsi tentang informatika.* Jakarta: Universitas Bima Nusantara.
- Himawan, Muhammad. 2010. "Pengaruh Facebook terhadap Perilaku Sosial Pelajar di Desa Kramatsari Pekalongan.Pekalongan". Pekalongan: Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Pekalongan.
- Asfar, Muhammad. 2017. *Pengaruh Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di SD Impres Peo Kec. Perangleo Kab. Guwa. Skripsi Pendidikan Agama Islam.* UIN Alaudin Makasar.
- Arikunto, Suharmi. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis.* Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asnawir dan Usman M. Basyiruddin. 2009. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Ciputat Press.
- Azwar, Saifudin. 1983 *Metode Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Offset
- Bahri, Djamarah. 2000. *Anak Didik dalam Interaksi Edukatif.* Jakarta: Rineka Cipta
- Dananjaya, Utomo. 2010, *Media Pembelajaran Aktif.* Bandung: 40619.
- Edy, Agung. 2012. *Aplikasi Praktis SPSS dalam Penelitian.* Yogyakarta: Gava Media
- Fadlullah Guru PAI SD Ma'had Islam di Pekalongan, wawancara pribadi, tanggal 26 agustus 2018.
- Herdiyansyah, Haris. 2010. *Metodelogi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu- Ilmu Sosial.* Jakarta: Salemba Humanika
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games.* Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kartono Kartini. 1983. *Pengantar Metodelogi Research Sosial.* Bandung: Mandar Maju

- Khasanah Nur, Yeni. 2015. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak di SDN 02 Kwasa*. Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan *Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam*. Pekalongan : Stain Pekalongan.
- Khobir, Abdul . 2009. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif, *Kajian Jurnal Pendidikan Islam* . Vol. 7 No. 2. .
- Maftuh, Hasan. 2014. Implementasi Konsep Edutainment pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*. Vol. 3 No. 2.
- Martono, Nanang. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* Jakarta.
- Nalim dan Salafudin. 2012. *Statistik Deskriptif*. Pekalongan: Stain Press
- Nugroho, Wildani Eko . 2014. Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam , *Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam* .vol. 3 No. 1.
- Oza, Andrian. 2016. Edutainment dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Wonosegoro *Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam Mudarrisa*. Vol .8 No. 1.
- Pito, Ahmad. 2012. *Pengaruh Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Paud Inklusiahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngalik Sleman Yogyakarta*. *Skripsi Pendidikan Agama Islam*. Pekalongan : UIN Sunan Kalijaga.
- Pratama, Ujang Nendra Dan Haryanto. 2018. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Kajian Jurnal Pendidikan*. Vol. 4. No. 2.
- Rozi, Muhammad Fahrur. 2011. Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Fiqih DI MTs Miftahul Qulub Polagan Galis Pamekasan”, *Kajian Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.6 No. 1.
- Safaria, Triotoro. 2005. *Creativity Quotien*. Jogjakarta: Platinum Diglossia
- Salafudin. 2010. *Statistika untuk Penelitian Sosial, cet, Iv* Pekalongan: STAIN.
- Skripsi Noviyana, Fitri. 2014. *Penggunaan Metode Bermain Puzzle untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Kelompok AI TK Qurrotaayun Aisyiah Pekalongan*. *Skripsi Srjana Pendidikan Agama Islam* . Pekalongan : STAIN Pekalongan.

- Skripsi Diah, Fitriani . 2014. *Upaya Pembentukan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tradisional di TK Srikandi Desa Siberuk Kecamatan Tulis Kabupaten Batang . Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam*. Pekalongan: STAIN Pekalongan.
- Skripsi Nur, Fadhila. 2014. *Penerapan Metode Bermain Dalam Upaya Menanamkan Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Dini di TK Masyithoh 09 Landung Sari Kecamatan Pekalongan Timur. Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam*. Pekalongan: Stain Pekalongan.
- Skripsi Nurfadhila, Dina. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Vidio Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Tirto Kabupaten Pekalongan. Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam*.Pekalongan: IAIN Pekalongan.
- Skripsi Friyanti, Siti. 2017. *Implementasi Penggunaan Metode Education Games (Permainan Edukatif) Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Pada Sentra Agama Di Kbit (Kelompok Bermain Islam Terpadu) La Tansa Desa Cangkring Kec. Karanganyar Kab. Demak. Kudus. Skripsi Pendidikan Agama Islam*. Pekalongan : IAIN Pekalongan.
- Sudjana, Nana. 1987. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah* Bandung: Sinar baru Algensino.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualititaif*. Bandung: Al Fabeta
- Sujiono, Yuliani Nuryani. 2010, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indek.
- Tabrani, Primadi. 2014, *Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar*. Jakarta: Anggota Ikapi

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap : Astri Nor Solechah  
Tempat Lahir : Pekalongan  
Tanggal Lahir : 06 September 1994  
Alamat : Krpyak Kidul Gg 8 Kec. Pekalongan utara  
Kota Pekalongan RT 02 RW 02.

### RIWAYAT PENDIDIKAN

SD N Klego 01 : Lulus 2008  
SMP Salafiyah Pekalongan : Lulus 2011  
MA Salafiyah Pekalongan : Lulus 2014  
IAIN Pekalongan : Masuk Tahun 2014


### DATA ORANG TUA

Ayah Kandung  
Nama Lengkap : Tugino  
Pekerjaan : Pedagang  
Alamat : Krpyak Kidul Gg 8 Kec. Pekalongan  
utara Kota Pekalongan RT 02 RW 02.

Ibu Kandung  
Nama Lengkap : Mar Atus Solechah  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Krpyak Kidul Gg 8 Kec. Pekalongan  
utara Kota Pekalongan RT 02 RW 02.

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan,  
Yang membuat

  
Astri Nor Solechah  
2021114006

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Kusuma Bangsa No. 9 Pekalongan, Telp. (0285) 412575 | Faks. (0285) 423418  
Website : [ftik.iain-pekalongan.ac.id](http://ftik.iain-pekalongan.ac.id) | Email : [ftik@iain-pekalongan.ac.id](mailto:ftik@iain-pekalongan.ac.id)

Nomor : 54/In.30/J.II.1/AD.04/2/2019

Pekalongan, 20 Februari 2019

Lamp : -

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada Yth.

Kepala Sekolah SD Alam Ma'had Islam Pekalongan  
di -

Kota Pekalongan

*Assalamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa :

Nama : Astri nor solechah  
NIM : 2021114006  
Jurusan/Fakultas : PAI/Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan yang mengadakan penelitian untuk penyelesaian skripsi dengan judul :

**"PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUCATION TERHADAP KREATIVITAS ANAK PADA MAPEL PAI DI SD ALAM MAHAD ISLAM DI PEKALONGAN"**

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa tersebut di instansi atau wilayah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian, atas kebijaksanaan dan bantuan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

*Wassalaamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh*

a.n. Dekan

Ketua Jurusan PAI



H. M. Yasin Abidin





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Kusuma bangsa No.9 Pekalongan. Telp.(0285) 412575 Faks (0285) 423418  
Website : perpustakaan iain-pekalongan.ac.id | Email : perpustakaan@iain  
pekalongan.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika IAIN Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : **ASTRI NOR SOLECHAH**  
NIM : **2021114006**  
Jurusan/Prodi : **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada  
Perpustakaan IAIN Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :  
 Tugas Akhir  Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

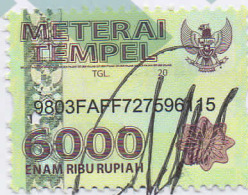
**“PENGARUH PENGGUNAAN *GAME EDUCATION* TERHADAP KREATIVITAS  
ANAK PADA MAPEL PAI DI SD ALAM MA’HAD ISLAM DI PEKALONGAN”**

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif ini  
Perpustakaan IAIN Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan,  
mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan  
menampilkan/mempublikasikannya lewat internet atau media lain secara **fulltext** untuk  
kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama  
saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan  
IAIN Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta  
dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, April 2019



**ASTRI NOR SOLECHAH**  
NIM. 2021114006

NB: Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani  
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam cd.



## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Pimpinan SD Alam Mahad Islam Kota Pekalongan dengan ini memberitahukan bahwa mahasiswa :

Nama : Astri Nor Solechah  
NIM : 2021114006  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Perguruan Tinggi : IAIN Pekalongan

Dinyatakan telah selesai melakukan penelitian di SD Alam Mahad Islam Kota Pekalongan, pada tanggal 29 Agustus – 28 Februari 2019 dengan judul: **“PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUCATION TERHADAP KREATIVITAS ANAK PADA MAPEL PAI DI SD ALAM MA’HAD ISLAM KOTA PEKALONGAN”**

Demikian surat keterangan ini dibuat, semoga dapat digunakan seperlunya sebagai data yang lengkap dalam penyusunan skripsi.

Ditetapkan di : Jln. Truntum kota pekalongan

Pada tanggal : 28 Februari 2019


Mengetahui,

Kepala Sekolah



(Woro Dewandari, S.Pd.)

Guru Pai



(Aminah Balgis Alatas, S. Pd.I)