

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Dalam lembaga pendidikan kepala sekolah mempunyai peranan yang sangat penting atas terselenggaranya proses belajar mengajar. Berhasil atau tidaknya organisasi sekolah ditentukan dari keberhasilan seorang kepala sekolah dalam menjalankan tugas dan peranannya sebagai pengelola. Kunci sukses dan tercapainya seluruh tujuan kegiatan yang ada di dalam sekolah tergantung dari bagaimana cara kepala sekolah sebagai pemimpin untuk bisa mengelola semua hal yang ada dalam sekolah. Ini juga menjadi gambaran bagaimana seorang kepala sekolah dalam melaksanakan tugasnya dengan baik, dan juga bagaimana kepala sekolah ketika berhadapan dengan para guru, siswa-siswi serta seluruh sumber daya manusia yang ada dalam sekolah tersebut. Hal ini juga diperjelas pada beberapa buku yang membahas tentang kepala sekolah, seperti berikut ini :

Untuk menjadi pemimpin sekolah yang baik maka kepala sekolah hendaknya dapat melaksanakan tugasnya dengan baik. Dalam sekolah, kepala sekolah akan berhadapan dengan para guru, siswa dan masyarakat dimana sekolah itu berada.<sup>1</sup>

Kepala sekolah juga harus benar-benar mengerti dan paham terhadap lembaga yang sedang dipimpin yakni mau kemana dan mau dibawa kemana lembaga tersebut mulai dari perencanaan tenaga

---

<sup>1</sup> Amin Haris, *Kepemimpinan Pendidikan (Teori, Studi Kasus & Aplikasi)*, (Bandung: ALFABETA, 2018), 1.

pendidikan, perencanaan tenaga pendidik, tenaga administrasi, sarana dan prasarana, lalu terkait dengan program pengajaran. Hal ini dilakukan agar tercapainya tujuan yang jelas, kegiatan yang jelas, waktu yang jelas didalam proses perencanaan ini. Dengan demikian kepala sekolah juga harus bisa menyesuaikan dengan kondisi yang ada pada saat ini dan sesuai dengan kondisi zaman pada saat ini.

Untuk mencapai sebuah tujuan sekolah maka kepala sekolah, para guru, dan semua staf yang ada di sekolah diibaratkan seperti satu tim sepak bola atau tim bola basket yang mana di dalam terdapat sebuah tuntutan agar mampu untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan. Masing-masing dari mereka memiliki kemampuan dan keterampilan yang berbeda. Dimana mereka harus memainkan peranannya dengan baik, seperti sebagai seorang guru bidang studi, seorang wali kelas, guru pembimbing, dan kepala sekolah, atau asisten, sehingga tujuan pembelajaran dan pendidikan yang ada dalam sekolah tersebut tercapai secara maksimal. Para guru dan kepala sekolah memiliki masing-masing keahlian yang tidak akan berarti bagi pembelajaran dan pengembangan kompetensi siswa tanpa adanya kerja sama yang baik karena peran yang mereka miliki masing-masing secara utuh dapat saling melengkapi dibutuhkan siswanya.<sup>2</sup>

Kepala sekolah sebagai pemimpin di sekolah memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memungkinkan Sumber Daya Manusia yang ada dalam sekolah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki masing-masing anggotanya secara

---

<sup>2</sup> Hasan Basri, *Kepemimpinan Kepala Sekolah*, (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2014), 66.

optimal. Kepala sekolah juga harus memiliki perilaku yang inovatif agar nantinya akan menciptakan kondisi yang menyenangkan pada guru maupun siswa yang berada dalam sekolah juga menyediakan alat-alat atau fasilitas belajar yang memadai. Dalam melakukan tugasnya sebagai seorang manajer yang mengelola semua hal dalam sekolah mulai dari gedung sampai pada peralatan yang berdaya guna semaksimal mungkin dimanfaatkan dalam pelayanan sebagai penunjang pada proses belajar mengajar. Kepala sekolah harus melakukan pengawasan atau mengontrol sebagai bentuk dari tanggung jawabnya yang dilakukan secara sistematis sesuai dengan kondisi sarana dan prasarana dalam sekolah. Hal ini didukung dengan beberapa penjelasan seperti berikut ini :

Seorang kepala sekolah yang kreatif pasti akan melakukan terobosan baru secara terus menerus dan dilakukan secara konsisten untuk memperbaiki pembelajaran di sekolah tersebut. Pada bidang sarana dan prasarana pembelajaran seorang kepala sekolah harus memiliki perilaku inovatif yaitu berupa : Memiliki pengetahuan baru tentang hal-hal yang berkaitan dalam pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran; penerimaan terhadap hal-hal baru dalam pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran dan; kecenderungan untuk berani mengambil resiko atas sikapnya menerima dan menerapkan hal-hal baru dalam pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Anita, Rambat Nur Sasongko, *Perilaku Inovatif Kepala Sekolah Dalam Pengelolaan Sarana ICT SMP*, Jurnal Manajer Pendidikan, Vol. 11, No. 3, (Maret 2017), 223, <https://media.neliti.com/media/publications/270915-perilaku-inovatif-kepala-sekolah-dalam-p-888c8b6d.pdf>.

Kepala sekolah juga harus memiliki pemikiran yang kreatif serta inovatif dalam mengelola berbagai sumber yang ada dalam sekolah tersebut termasuk dalam mengelola sarana dan prasarananya. Kepala sekolah harus pintar dalam mencari pengetahuan baru serta hal baru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut. Hal ini dilakukan agar kepala sekolah bisa mengambil keputusan yang tepat untuk bisa menerapkan dan memperbaiki sistem pembelajaran dalam sekolah yang sedang dipimpinnya.

Semua perangkat perabotan, bahan, peralatan, yang secara langsung dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan sekolah disebut dengan sarana pendidikan. Dengan banyak sekolah yang telah memiliki sarana dan prasarana pendidikan yang lengkap sehingga sangat menunjang proses pendidikan di lembaga sekolah. Adapun kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana yang ada tidak dapat dipertahankan secara terus menerus. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya dalam pengelolaan sarana dan prasarana secara baik agar kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana yang ada dapat dipertahankan dalam waktu yang relatif lebih lama.<sup>4</sup>

Lembaga pendidikan sekolah memerlukan dukungan sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Sarana dan prasarana merupakan penunjang dalam material pendidikan yang dirasakan langsung atau tidak langsung oleh guru maupun siswa-siswinya. Adapun material yang dapat dirasakan langsung

---

<sup>4</sup> Barnawi, M. Arifin, *Manajemen Sarana & Prasarana Sekolah*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), 47.

oleh guru serta siswanya pada proses pembelajaran berlangsung ialah pada sarana yang ada dalam lembaga sekolah tersebut. Sedangkan pada prasarana tidak bersifat langsung dalam menunjang proses pendidikan. Sarana dalam pendidikan mencakup segala peralatan seperti, bahan, dan peralatan yang secara langsung dapat digunakan dalam proses pendidikan di sekolah.

Agar pendistribusian kegiatan pendidikan dilakukan dengan baik maka perlu yang namanya kelengkapan sarana dan prasarana. Pendistribusian pada sarana dan prasarana biasanya akan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran pada sekolah tersebut. Dalam pendistribusian sarana dan prasarana terdapat tiga hal yang harus dilakukan oleh kepala sekolah dan guru di Sekolah Dasar, yaitu terkait dengan pendistribusian sarana dan prasarana seperti ketepatan barang yang disampaikan baik jumlah maupun jenisnya, ketepatan sasaran penyampaiannya, dan ketepatan kondisi barang yang disalurkan pada sekolah tersebut. Dalam rangka itu paling tidak kepala sekolah dan guru sudah melakukan langkah penyusunan alokasi pada barang, pengiriman barang, serta penyerahan barang tersebut.<sup>5</sup>

Dalam sarana dalam pendidikan sekolah di klasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu: sarana berdasarkan habis tidaknya, sarana berdasarkan bergerak tidaknya, serta sarana yang berhubungan dalam proses pembelajaran. Adapun sarana berdasarkan habis tidaknya yaitu berupa material yang cepat habis atau bertahan lama seperti, spidol, kapur tulis,

---

<sup>5</sup> Wahyu Ardhi Bando, Samino, *Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Di Sekolah Dasar Negeri 01 Tohudan, Karanganyar*, Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 2, No. 1, (Juli 2015), 41, DOI: 10.23917/ppd.v2i1.1496.

kertas, komputer, alat-alat olahraga dan sebagainya. Sedangkan sarana berdasarkan bergerak tidaknya yaitu berupa material yang bisa dipindah-pindah seperti sarana meja, kursi, LCD, lemari, dan sebagainya. Sedangkan pada sarana yang berdasarkan hubungan dalam proses pembelajaran yaitu berupa suatu alat peraga, alat pelajaran, serta alat pembelajaran lainnya. Terdapat berbagai macam media yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Adapun salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan serta dimanfaatkan secara efektif dan efisien serta sesuai dengan perkembangan zaman seperti saat ini adalah media komputer. Hal tersebut diperkuat dengan beberapa penjelasan berikut ini :

Pada masa teknologi seperti sekarang ini telah banyak berbagai aplikasi pada komputer terus berkembang bahkan ada juga pemakai komputer atau user yang dimungkinkan untuk dapat melakukan interaksi langsung dengan berbagai sumber informasi baik secara *online* maupun *offline*. Berbagai macam bentuk interaksi yang digunakan pada pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium komputer. Pemanfaatan teknologi ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer untuk memberikan umpan balik (*feedback*) yang cepat kepada pemakainya. Adapun Salah satu jenis produk aplikasi komputer sebagai langkah inovatif adalah pembelajaran berbasis komputer, baik itu berupa CAI, CBI, maupun *e-learning*.<sup>6</sup>

Komputer memiliki peran penting dalam pembelajaran karena komputer menjadi sumber utama untuk mengimplementasikan pada

---

<sup>6</sup> Rusman, Dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 48.

pembelajaran dalam sekolah. Dengan menggunakan komputer ini maka siswa dapat menggunakan berbagai macam aplikasi program yang didukung serta didukung dengan berbagai fasilitas penunjang lainnya yang berkembang pada saat ini yaitu adanya internet.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, salah satunya pada media berbasis komputer. Media tersebut akan berperan sebagai pembawa pesan informasi yang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komputer seiring dengan tuntutan perkembangan zaman. Media berbasis komputer ini meliputi, media audio, media visual, media audio visual, perangkat komputer, infocus.<sup>7</sup>

Pada awalnya komputer digunakan hanya terbatas, seperti untuk keperluan menghitung angka dalam ranah administrasi, akan tetapi saat ini aplikasi tersebut sudah tidak lagi digunakan untuk sarana komputasi atau bahkan pengolahan kata saja tetapi juga digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk keperluan pendidikan. Dalam pemanfaatan teknologi komputer seperti saat ini sudah banyak memberikan dampak positif pada setiap proses pembelajaran seperti dengan menerapkan media pembelajaran berbasis komputer. Pemanfaatan komputer dalam pembelajaran memungkinkan pada proses berlangsungnya pembelajaran secara individual yaitu dapat menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga bagi siswa sendiri akan memberikan proses yang lebih bermakna jika dibanding dengan sistem pembelajaran yang konvensional.

---

<sup>7</sup> Soewarno, Hasmiana, Faiza, *Kendala-Kendala Yang Dihadapi Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer Di SD Negeri 10 Banda Aceh*, Jurnal Pesona Dasar, Vol. 2, No. 4, (April 2016), 29, <http://www.jurnal.uinsyiah.ac.id/PEAR/article/download/7530/6198>.

Hal ini menjadi gambaran luas bahwa dengan adanya komputer sebagai tutor yang akan berorientasi pada upaya untuk membangun perilaku siswa melalui penggunaan komputer yang secara sederhana terdapat pola-pola pengoperasiannya seperti: komputer dapat menyajikan berbagai materi; siswa dapat memberikan respon secara cepat; respon siswa bisa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi siswa pada arah siswa dalam menempuh presentasi berikutnya; melanjutkan atau mengulangi tahapan sebelumnya.<sup>8</sup>

Dengan menggunakan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan semangat baru siswa serta dapat membangun pola perilaku baik bagi siswa. Penggunaan komputer disini dapat melatih siswa untuk bisa mengoperasikan komputer tersebut ke dalam pembelajarannya dan media ini dapat memudahkan siswa baik dalam mengerjakan tugas, memahami pelajaran, serta berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran.

Berkembangnya teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar serta memperbaiki pada kinerja dengan menciptakan, menggunakan, serta dapat mengelola proses dan berbagai sumber-sumber teknologi yang sesuai.<sup>9</sup>

Dengan mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat saat ini yakni dengan adanya teknologi dapat dimanfaatkan dalam hal pendidikan demi menunjangnya sebuah proses belajar mengajar yang sedang atau

---

<sup>8</sup> Adang Sutarman, *Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Komputer Model CD Interaktif Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA, Vol. 2, No. 1, (Juni 2016), 85, <http://dx.doi.org/10.30870/jppi.v2i1.739>.

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 7.



akan berlangsung. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media komputer. Komputer yang tersedia dalam lingkungan sekolah menjadi salah satu sarana yang dapat meningkatkan kualitas serta lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran. Peralnya, dengan menggunakan media alat ini akan memudahkan pada suatu proses belajar dan mengajar. Hal ini juga akan memudahkan bagi guru ketika akan memberikan sebuah materi pelajaran kepada murid atau peserta didiknya. Secara tidak langsung dengan memanfaatkan sarana media ini sudah mengajarkan kepada peserta didik bagaimana cara kita memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin pesat seperti saat ini. Jika hal ini diterapkan secara keseluruhan dalam ranah pendidikan maka semua sistem pembelajaran dalam pendidikan akan terlaksana secara optimal.

Dalam dunia pendidikan juga termasuk salah satu yang paling menguntungkan dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi karena hal ini dapat memperoleh manfaat yang luar biasa. Hal ini bisa dirasakan mulai dari meningkatnya eksplorasi materi-materi pelajaran yang berkualitas misalnya seperti literature, jurnal dan buku, membangun forum diskusi ilmiah, sampai konsultasi/diskusi dengan berbagai para pakar di dunia. Semua ini dapat dilakukan dengan mudah dan dapat digunakan tanpa mengalami batas karena manusia dapat melakukannya dengan sendirinya.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Tuti Andiani, *Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Jurnal Sosial Budaya : Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya, Vol. 12, No. 1, (Januari – Juni 2015), 136, <http://dx.doi.org/10.24014/sb.v12i1.1930>.

Salah satu yang paling merasa terbantu dan menguntungkan dengan adanya media komputer ini ialah dalam dunia pendidikan. Pasalnya, dapat digunakan dalam setiap kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan adanya media ini maka kegiatan belajar mengajar pun tidak tergantung di sekolah saja melainkan dapat dilakukan dimana saja bahkan pembelajaran tersebut bisa dilakukan dengan non tatap muka atau bisa dikatakan pembelajaran jarak jauh.

Sistem pembelajaran yang memanfaatkan hadirnya teknologi informasi (TI) berupa komputer yang sudah dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyimpanan berbagai materi serta berbagai interaksi antara guru dengan siswa.<sup>11</sup>

Dengan memanfaatkan teknologi tersebut pembelajaran pun bisa disampaikan dalam bentuk apapun seperti, melalui internet, video, audio, grafis dan berbagai macam bentuk lainnya. Teknologi ini dapat menyimpan berbagai materi serta berbagai interaksi antara guru dan muridnya.

Dengan adanya tantangan dalam implementasi pendidikan berbasis TI memang terasa sangat berat. Disamping karena harus mengubah cara proses belajar dan mengajar antara guru dengan peserta didik, juga terdapat investasi yang besar dalam menyediakan infrastruktur TI yang

---

<sup>11</sup> Dewi Ayu Agustina, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 5 Palembang*, Jurnal Profit, Vol. 1, No. 01, (Mei 2014), 18, <http://dx.doi.org/10.36706/jp.v1i1.5508>.

memadai agar dalam proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, juga menjadi masalah tersendiri.<sup>12</sup>

Tantangan tersebut juga dirasakan langsung oleh lembaga sekolah SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep. Pasalnya ketika pertama kali mencoba untuk mengubah proses belajar mengajar menggunakan media komputer, semua pihak yang terlibat didalamnya seperti pengajar dan peserta belajar mengalami berbagai macam kendala seperti beberapa guru yang masih belum tau bagaimana cara mengaplikasikan komputer tersebut. Hal tersebut juga dialami oleh para peserta belajar. ketidaktahuan mereka untuk mengoperasikan komputer tersebut menjadi salah satu kendala dalam mengimplementasikan pendidikan berbasis TI. Tidak hanya sampai disitu saja ketika pertama kali mencoba menggunakan sistem pembelajaran berbasis komputer akan tetapi juga sarana komputer di sekolah itu pun belum bisa dikatakan memadai. Hal ini disebabkan pada saat itu hanya tersedia beberapa komputer saja. Namun hal ini tidak menjadi penghalang terbesar pada saat itu karena, sekolah tersebut tidak membutuhkan waktu yang lama untuk bisa mendapatkan bantuan komputer. Ketika sekolah itu telah mendapatkan bantuan sarana komputer selanjutnya kepala sekolah mencari solusi bagaimana caranya agar guru yang ada dalam sekolah itu bisa mengoperasikan komputer tersebut agar bisa digunakan pada sistem pembelajaran berbasis komputer.

Dengan adanya pembelajaran berbasis komputer juga merupakan salah satu pembelajaran tuntas (*Mastery Learning*), sehingga siswa harus

---

<sup>12</sup> Ahmad Suriansyah, *Penwngembangan Pembelajaran Berbasis TIK (Proses Dan Permasalahannya)*, Jurnal Paradigma, Vol. 10, No. 2, (Juli 2015), 2, <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/paradigm/article/viewFile/2845/2477>.

bisa memahami materi yang telah disampaikan guru melalui media komputer yang dipakai.<sup>13</sup>

Dengan menggunakan komputer akan memudahkan setiap penyampaian materi yang ditampilkan melalui komputer yang ada pada masing-masing siswa. Hal ini juga akan mempengaruhi terhadap semangat belajar pada siswa baik dari hasil belajar, sampai pada tingkat pemahaman siswa semakin bertambah baik dan lebih fokus terhadap materi yang tengah disampaikan.

Secara konsep media pembelajaran berbasis komputer merupakan bentuk penyajian dari bahan-bahan pembelajaran dan bentuk keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai alat sistem pada pembelajaran secara individual, dimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan menggunakan sistem pembelajaran komputer yang sengaja dirancang agar dapat dimanfaatkan oleh guru dan murid. Kontrol dalam pembelajaran berbasis komputer ini sepenuhnya sudah ada ditangan siswa (*student center*), hal ini berlaku karena sistem pembelajaran berbasis komputer menerapkan pembelajaran bermedia, artinya secara utuh sejak awal sampai akhir menggunakan alat sistem komputer.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Yuliana FH, Riswan Jaenudin, Deskoni, *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang*, Jurnal Profit, Vol. 2, No. 1, (Mei 2015), 54, <http://dx.doi.org/10.36706/jp.v2i1.5534>.

<sup>14</sup> Danny Abrianto dan Harun Sitompul, *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Sikap Inovatif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Jurnal

Dengan adanya media komputer ini akan semakin mempermudah seluruh kegiatan belajar mengajar antara guru, siswa, dan komputer. Pembelajaran ini menempatkan komputer sebagai media utama dalam pembelajaran individual. Pembelajaran ini melatih siswa untuk berinteraksi langsung dengan komputer untuk dimanfaatkan langsung oleh guru dan siswanya. Dengan begitu, seluruh pembelajaran sepenuhnya ada ditangan siswa dengan menggunakan komputer sebagai alat kontrolnya.

Dengan adanya keberadaan pembelajaran berbasis komputer akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah serta menarik, salah satunya dapat dilihat dari berbagai segi tampilan media yang bisa dikombinasikan dengan beberapa foto ataupun animasi lainnya. Kombinasi tersebut akan dapat menimbulkan tampilan fisik yang menarik. Dengan adanya kemenarikan tampilan fisik ini maka fisik akan mempengaruhi pada proses pembelajaran, semakin menarik tampilan multimedia pada pembelajaran maka siswa akan semakin termotivasi dan semangat untuk mengikuti pelajaran. Keindahan serta kemenarikan yang dibuat dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh untuk mengikuti pelajaran serta dapat menimbulkan efek terbesar yang diharapkan yaitu meningkatnya motivasi belajar peserta didik.<sup>15</sup>

---

Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 1, No. 1, (Juni 2014), 53,  
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v1i1.1869>.

<sup>15</sup> Yudi Jepri Dianta, Ade Putri, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Relasi Dan Fungsi*, Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika, Vol. 2, No. 1, (November 2019), 50,  
<https://doi.org/10.33578/prinsip.v2i1.41>.

Tentunya dengan adanya teknologi tersebut menjadi sebuah tugas dan tanggung jawab baru bagi kepala sekolah. Terlebih saat ini semua sistem pembelajaran dituntut dengan menggunakan dan memanfaatkan teknologi yang ada seperti yang sudah dipaparkan di atas yaitu komputer. Hal ini menjadi tanggungjawab kepala sekolah dalam hal bagaimana kepala sekolah bisa memanfaatkan sarana komputer yang tersedia agar menjadikan hal tersebut sebagai sarana pembelajaran berbasis komputer.

Selain beberapa tantangan tersebut banyak dirasakan oleh Sekolah Dasar Bataal Barat I Ganding Sumenep juga ada beberapa hal yang menjadi alasan penulis memutuskan untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut, yakni banyaknya prestasi yang diraih oleh sekolah tersebut mulai dari prestasi dari peserta didik bahkan sampai sekolah tersebut menjadi salah satu sekolah yang terpilih sebagai sekolah penggerak. Sekolah tersebut terpilih menjadi sekolah penggerak karena telah menerapkan pembelajaran berbasis komputer. Peserta didik dalam sekolah tersebut sudah diajarkan bagaimana menggunakan komputer yang tepat mulai dari cara membuat animasi hingga memulai pembelajaran dalam sekolah tersebut.

Maka berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Upaya Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer. Adapun penelitian ini akan dilakukan di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep dengan mengkaji tentang sistem serta langkah-langkah yang dilakukan juga bagaimana upaya seorang kepala sekolah dalam mengembangkan sarana pembelajaran berbasis

komputer sehingga hal ini dapat menjadi tambahan ilmu baru bagi saya pribadi sebagai penulis.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah-masalah yang menjadi objek kajian pada penelitian ini agar terarah dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Adapun fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya kepala sekolah dalam mengembangkan sarana pembelajaran berbasis komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep?
2. Apa saja faktor yang mendukung kepala sekolah dalam mengembangkan sarana pembelajaran berbasis komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep?
3. Bagaimana penerapan yang dilakukan kepala sekolah dengan adanya faktor pendukung dalam mengembangkan sarana pembelajaran berbasis komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui Bagaimana upaya kepala sekolah dalam mengembangkan sarana pembelajaran berbasis komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep.
2. Untuk mengetahui apa saja faktor yang mendukung kepala sekolah dalam mengembangkan sarana pembelajaran berbasis komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep.
3. Untuk mengetahui bagaimana penerapan yang dilakukan kepala

sekolah dengan adanya faktor pendukung dalam mengembangkan sarana pembelajaran berbasis komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

##### 1. Kegunaan Teoritis

Adapun kegunaan penelitian secara teoritis, dapat menghasilkan teori-teori tentang Upaya kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep, secara teoritis dapat dijadikan acuan kajian pada langkah selanjutnya.

##### 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis hasil dari temuan dilapangan nanti dapat memberikan acuan khusus kepada berbagai pihak utamanya:

- a. Bagi lembaga SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep, dapat berkontribusi dalam upaya meningkatkan pendidikan, khususnya dalam memberikan bimbingan, serta dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk memperluas dan memperdalam keilmuan tentang Upaya kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer.
- b. Bagi guru, dapat digunakan oleh guru sebagai sarana inisiatif dalam proses belajar mengajar dan membimbing siswa dalam pembelajaran berbasis komputer dengan baik.
- c. Bagi siswa, dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk menambah wawasan siswa tentang pembelajaran komputer.



- d. Bagi IAIN Madura, untuk sebagai salah satu bahan temuan baru terhadap pendidikan khususnya dalam pelaksanaan Upaya kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep. Serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian oleh mahasiswa/i IAIN Madura dan sebagai bahan pengayaan materi perkuliahan, bahan tambahan referensi, pedoman maupun kepentingan penelitian yang kajian bahasanya berkenaan dengan Upaya kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer.
- e. Bagi peneliti selanjutnya yaitu agar mempunyai pandangan serta informasi terlebih dahulu tentang penelitian Upaya kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep.

#### **E. Definisi Istilah**

Dengan adanya definisi istilah ini diharapkan untuk bisa menghindari perbedaan persepsi antara pembaca dan peneliti, maka peneliti menegaskan definisi dari beberapa istilah yang berkenaan dengan penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang perlu dipahami sebagai berikut:

1. Kepala sekolah merupakan seorang tenaga pendidik yang mendapat tugas mengelola serta memimpin dalam suatu lembaga pendidikan. Tugas tersebut telah didasarkan pada tugas serta wewenang dari pemerintah atau yang disebut dengan lembaga penyelenggara pendidikan.

2. Sarana merupakan semua fasilitas yang berhubungan dengan peralatan, perlengkapan, bahan yang akan digunakan secara langsung pada kegiatan proses belajar mengajar yang berupa barang bergerak ataupun tidak bergerak yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan agar terlaksana dengan lancar, efektif, efisien, dan teratur seperti berupa gedung, meja, kursi, ruang kelas, dan alat-alat media pengajaran, kantor sekolah, perpustakaan, ruang osis, ruang laboratorium, dan tempat parkir.
3. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik atau yang disebut dengan guru pada kegiatan yang berkaitan dengan sumber belajar di suatu lingkungan belajar.
4. Komputer merupakan suatu alat yang dipergunakan untuk mengelola berbagai data yang didasarkan pada prosedur yang sudah dirumuskannya.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa Upaya kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer adalah cara seorang pemimpin lembaga pendidikan sekolah atau yang disebut dengan kepala sekolah dalam mengembangkan sarana pembelajaran berbasis alat bantu teknologi yang dapat mengolah data-data yang akan diperlukan oleh pengguna atau yang disebut dengan komputer di sekolah SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep.

#### **F. Kajian Terdahulu**

Adapun kajian terdahulu yang berkaitan dengan judul ini yaitu “Upaya Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran

Berbasis Komputer” sebagai berikut ini:

1. Rahmawati, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dalam skripsi yang berjudul “Upaya Kepala Madrasah Dalam Pemanfaatan Sarana Komputer Di MTsN 4 Lampung Selatan”.

Dalam skripsi ini menjelaskan tentang Upaya Kepala Madrasah Dalam Pemanfaatan Sarana Komputer. Dan dapat disimpulkan bahwa antara Peneliti dengan peneliti yang sekarang terdapat kesamaan yaitu hampir sama meneliti tentang upaya kepala sekolah dalam hal sarana komputer. Namun terdapat perbedaan pula yaitu dalam peneliti terdahulu memfokuskan pada Upaya Kepala Madrasah Dalam Pemanfaatan Sarana Komputer sedangkan peneliti yang dituliskan sekarang lebih memfokuskan pada Upaya Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep.

2. Moch.Sahril Sobirin, Universitas Islam Negeri Malang, dalam skripsi yang berjudul “Strategi Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Prasarana Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa di SMA Annur Bululawang Malang”.

Dalam skripsi ini menjelaskan tentang Strategi Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Prasarana Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa. Dan dapat disimpulkan bahwa antara Peneliti dengan peneliti yang sekarang terdapat kesamaan yaitu hampir sama meneliti tentang upaya kepala sekolah dalam hal mengembangkan sarana. Namun terdapat perbedaan pula yaitu dalam peneliti terdahulu

memfokuskan pada Strategi Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Prasarana Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa sedangkan peneliti yang dituliskan sekarang lebih memfokuskan pada Upaya Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep.

3. Erizal, Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh, dalam skripsi yang berjudul “Strategi Kepala Sekolah Dalam Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Di SD Negeri 72 Banda Aceh”.

Dalam skripsi ini menjelaskan tentang Strategi Kepala Sekolah Dalam Pengelolaan Sarana Dan Prasarana. Dan dapat disimpulkan bahwa antara Peneliti dengan peneliti yang sekarang terdapat kesamaan yaitu hampir sama meneliti tentang upaya kepala sekolah dalam hal sarana di tingkat satuan Sekolah Dasar. Namun terdapat perbedaan pula yaitu dalam peneliti terdahulu memfokuskan pada Strategi Kepala Sekolah Dalam Pengelolaan Sarana Dan Prasarana sedangkan peneliti yang dituliskan sekarang lebih memfokuskan pada Upaya Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep.

4. Fikriyatul Jannah, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, dalam skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Komputer Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri I Pabedilan Kabupaten Cirebon”.

Dalam skripsi ini menjelaskan tentang Penggunaan Media Komputer Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran Ekonomi. Dan dapat disimpulkan bahwa antara Peneliti dengan peneliti yang sekarang terdapat kesamaan yaitu hampir sama meneliti tentang komputer di sekolah. Namun terdapat perbedaan pula yaitu dalam peneliti terdahulu memfokuskan pada Penggunaan Media Komputer Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X sedangkan peneliti yang dituliskan sekarang lebih memfokuskan pada Upaya Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep.

Berikut ini adalah tabel perbedaan dan persamaan dari kajian terdahulu dengan peneliti yang dituliskan sekarang, yaitu :

No	Nama Peneliti	Judul Skripsi	Perbedaan penelitian	Persamaan Penelitian
1	Rahmawati	Upaya Kepala Madrasah Dalam Pemanfaatan Sarana Komputer Di MTsN 4 Lampung Selatan	Peneliti terdahulu memfokuskan pada Upaya Kepala Madrasah Dalam Pemanfaatan Sarana Komputer sedangkan peneliti yang dituliskan sekarang lebih memfokuskan pada Upaya Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran	Sama meneliti tentang upaya kepala sekolah dalam hal sarana komputer

			<p>Berbasis Komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep.</p>	
2	Moch.Sahril Sobirin	<p>Strategi Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Prasarana Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa di SMA Annur Bululawang Malang</p>	<p>Peneliti terdahulu memfokuskan pada Strategi Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Prasarana Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa sedangkan peneliti yang dituliskan sekarang lebih memfokuskan pada Upaya Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep.</p>	<p>Sama meneliti tentang upaya kepala sekolah dalam hal mengembangkan sarana.</p>
3	Erizal	<p>Strategi Kepala Sekolah Dalam Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Di SD Negeri 72 Banda</p>	<p>Peneliti terdahulu memfokuskan pada Strategi Kepala Sekolah Dalam Pengelolaan Sarana Dan Prasarana</p>	<p>Sama meneliti tentang upaya kepala sekolah dalam hal sarana di tingkat satuan</p>

		Aceh	sedangkan peneliti yang dituliskan sekarang lebih memfokuskan pada Upaya Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer di SDN Bataal Barat I Ganding Sumenep.	Sekolah Dasar.
4	Fikriyatul Jannah	Penggunaan Media Komputer Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri I Pabedilan Kabupaten Cirebon	Peneliti terdahulu memfokuskan pada Penggunaan Media Komputer Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X sedangkan peneliti yang dituliskan sekarang lebih memfokuskan pada Upaya Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Sarana Pembelajaran Berbasis Komputer di SDN Bataal	Sama meneliti tentang komputer di sekolah.

			Barat I Ganding Sumenep.	
--	--	--	-----------------------------	--



