

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan orang dewasa (pendidik) dalam menyelenggarakan kegiatan pengembangan diri peserta didik agar menjadi manusia yang paripurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.<sup>1</sup> Hal ini juga dimaklumi oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa Pendidikan adalah suatu pekerjaan yang disadari dan disusun untuk menciptakan suasana belajar dan proses pendidikan sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>2</sup> Selain itu menurut Ahmad Tafsir, adalah upaya membantu memanusiakan manusia.<sup>3</sup> Maka dengan begitu pendidikan adalah suatu hal yang harus dikenyam oleh semua orang sejak lahir sampai akhir hayat.

Tak terkecuali bagi anak-anak yang masih kecil belum waktunya masuk ke jenjang pendidikan tingkat dasar, juga berhak mendapat pendidikan yang disebut dengan pendidikan prasekolah yang mana menurut Biechler dan Snowman, adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun.<sup>4</sup> Hal ini juga

---

<sup>1</sup>Kompri, *Komponen-Komponen Elementer Kemajuan Sekolah*, (Yogyakarta: AR-RUZ MEDIA, 2015), hlm. 15.

<sup>2</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>3</sup>Suyadi, *Manajemen PAUD*, (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2011), hlm. 6.

<sup>4</sup>Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 2000), hlm. 19.

dimaklumi dalam Permendikbud nomor 146 Tahun 2014 bahwa PAUD adalah suatu kegiatan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang diwujudkan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani sehingga anak-anak memiliki kesiapan untuk memasuki sekolah lanjutan.<sup>5</sup> Jadi pada usia tersebut, seorang anak menempuh pendidikan dini sebelum akhirnya benar-benar siap untuk masuk ke jenjang sekolah dasar dan seterusnya.

Biasanya pembelajaran mereka tidak lepas dari bermain dikarenakan memang dunia anak adalah dunia bermain. Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak.<sup>6</sup> Seperti halnya dengan bermain, anak-anak akan merasa bahagia sehingga memberikan pemahaman kepada anak-anak akan mudah. Sentimen baik (bahagia/ceria) dikatakan mempercepat pembelajaran, sedangkan sentimen suram, misalnya, kepahitan, ketakutan, bahaya dan perasaan tidak mampu, akan memperlambat pembelajaran atau bahkan menghentikannya terus menerus..<sup>7</sup> Selain itu, alat permainan edukatif juga sangat berkontribusi untuk kegairahan dan kegembiraan yang biasanya ditimbulkan dari media.<sup>8</sup> Oleh karena itu penting bagi pihak sekolah untuk memfasilitasi kegiatan bermain anak. Bukan tanpa alasan dan tujuan kenapa

---

<sup>5</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

<sup>6</sup>Abdul Khobir, Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif, “ *Forum Tarbiyah IAIN Pekalongan*, . 7, no. 2, (Desember 2009): 197.

<sup>7</sup>Habibu Rahman dkk, *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI Teori dan Implikasi*, (Yogyakarta: AR-RUZ MEDIA, 2019), hlm. 183.

<sup>8</sup>Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar*, (Surabaya: Pena Salsabila, 2017), hlm. 78.

pihak sekolah yang dalam hal ini dalam bentuk kelompok bermain, harus menyediakan sarana bermain untuk para peserta didiknya agar mereka punya semangat untuk pergi ke tempat belajar tersebut. Di sisi lain memang dapat dianggap sebagai salah satu motivasi bagi mereka untuk mendorong semangat mereka yang masih anak-anak untuk lebih semangat lagi dalam belajar dikarenakan lengkapnya fasilitas bermain untuk mereka.

Dalam kunjungan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka di waktu itu peneliti berjumpa dengan kepala sekolah PAUD Nurul Hikmah di Jl. Seruni, Pamekasan, yaitu Ibu Kurrotul Aini S.Pd.I atau yang lebih akrab dipanggil dengan Ustadzah Eni. Seiring pertanyaan yang peneliti lontarkan kepada beliau tentang urgennya alat permainan edukatif bagi anak-anak di PAUD Nurul Hikmah, maka beliau pun menjawab bahwa tentu saja alat permainan edukatif sangat di perlukan di lingkungan KB (kelompok bermain) dan merupakan hal mutlak supaya anak-anak antusias dan semangat dalam belajar.

Maka untuk memenuhi tuntutan itu, pihak sekolah pun perlu menyediakan alat permainan edukatif yang dibutuhkan tersebut. Tentunya sebagai kepala sekolah, beliau sangat berperan dalam pelaksanaan pengadaan sarana pendidikan yang dalam hal ini berupa alat permainan edukatif yang nantinya akan berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran pada anak di pendidikan prasekolah tersebut, yang fungsinya selain untuk sarana bermain pada peserta didik juga untuk menarik minat belajar mereka.

Namun sebelum itu, maka perlu dilakukan yang dinamakan dengan manajemen pengadaan barang atau sarana dan prasarana bermain yang seharusnya dilaksanakan sesuai dengan prosedur. Perlu manajemen pengadaan barang dalam kegiatan pengadaan sarana bermain tersebut agar berjalan dengan efektif dan efisien yang tidak adalah fungsi dari manajemen itu sendiri. Supaya pengadaan berjalan dengan baik dan benar, tentunya perlu dilakukan beberapa tahapan guna mendukung suksesnya pengadaan barang yang dalam konteks ini adalah alat permainan edukatif untuk anak-anak. Dalam hal ini kepala sekolah yang bertanggung jawab dalam hal pengadaan sarana alat permainan edukatif tersebut sesuai dengan pedoman yang ada.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut yang dianggap sebagai fenomena dan dinamika dalam dunia pendidikan. Selain itu juga bisa dianggap sebagai cara marketing pendidikan yang dalam hal ini pihak sekolah untuk memasarkan pendidikannya dan menarik para peserta didik itu sendiri.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka peneliti menentukan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi kepala sekoah dalam menyediakan alat permainan edukatif sebagai sarana pendukung pemebelajaran di PAUD Nurul Hikmah Pamekasan?
2. Apa manfaat penyediaan alat permainan edukatif oleh kepala sekolah dalam pembelajaran di PAUD Nurul Hikmah Pamekasan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui strategi kepala sekolah dalam menyediakan alat permainan edukatif sebagai sarana pendukung pembelajaran di PAUD Nurul Hikmah Pamekasan.
2. Untuk mengetahui manfaat penyediaan alat permainan edukatif oleh kepala sekolah dalam pembelajaran di PAUD Nurul Hikmah Pamekasan.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini mempunyai dua kegunaan, yakni kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis antara lain seara berikut:

#### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk:

- a. Kontribusi ilmiah dalam manajemen pengadaan sarana yang dalam hal ini adalah alat permainan edukatif di PAUD.
- b. Mempertajam daya kritis terhadap teori-teori strategi kepala sekolah dalam melaksanakan pengadaan sarana dan berusaha mengembangkan teori tersebut.

#### **2. Kegunaan Praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat berguna sebagai berikut:

##### **a. Bagi Peneliti**

Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan wawasan keilmuan, pengalaman, dan pemikiran dalam bidang

manajemen sarana di PAUD. Terlebih lagi jika kemudian hari memang digunakan, maka akan sangat berguna sebagai pengalaman pribadi peneliti.

**b. Bagi IAIN Madura**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi mahasiswa dan mahasiswi dalam siklus logis dan dapat dimanfaatkan sebagai semacam perspektif dalam penelitian, khususnya di Diklat Islam Para pelaksana, serta komitmen yang patut diduga dan dimiliki oleh para pelaksana. perpustakaan IAIN Madura.

**c. Bagi PAUD Nurul Hikmah Pamekasan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi pemikiran bagi PAUD Nurul Hikmah Pamekasan agar dapat mereka-reka kembali jalan dari proses pengadaan sarana alat permainan edukatif, dibuat perbandingan, dan syukur-syukur jika diperlukan di kemudian hari yang merupakan sebuah kebanggaan bagi peneliti.

**d. Bagi Guru PAUD**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan dan pembanding untuk para dewan guru di PAUD untuk bisa ikut serta mengontrol ataupun berpartisipasi dalam kegiatan penyediaan sarana prasarana alat permainan edukatif di sekolahnya.

**e. Bagi Kepala Sekolah PAUD**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembandingan untuk kepala sekolah PAUD terhadap cara penyediaan sarana prasarana alat permainan edukatif yang telah digunakan selama ini apakah proses penyediaan yang telah berjalan sudah sesuai prosedur atau sebaliknya.

**f. Bagi Anak Usia Dini**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi suatu motivasi agar nantinya setiap kepala sekolah PAUD lebih memperhatikan lebih jauh mengenai sarana prasarana alat permainan edukatif yang dibutuhkan dan seharusnya ada di sekolahnya. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap kesejahteraan para siswa apakah fasilitas yang mereka butuhkan sudah benar-benar terpenuhi.

**g. Bagi Peneliti Berikutnya**

Hasil penelitian ini diharapkan agar menjadi acuan ataupun perbandingan bagi para peneliti berikutnya tentang fenomena manajemen yang terjadi di lembaga PAUD agar para calon peneliti lebih mudah menganalisa fenomena yang akan mereka teliti ataupun yang sudah mereka reka dari hasil penelitian ini.

**E. Definisi Istilah**

Dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang akan didefinisikan oleh peneliti agar para pembaca bisa memahami istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, dan pembaca memiliki persepsi, pandangan, serta pemahaman yang sama dan sejalan dengan penulis.

1. Strategi merupakan jaminan tujuan dan sasaran jangka panjang yang penting dari suatu organisasi, dan pengakuan akan kemajuan kegiatan dan porsi aset yang diharapkan untuk menyelesaikan tujuan ini.<sup>9</sup>
2. Kepala sekolah menurut Wahjosumidjo adalah seorang pendidik ahli yang diberi tugas untuk memimpin sebuah sekolah tempat pengajaran dan diadakannya proses belajar.<sup>10</sup>
3. Alat permainan edukatif adalah perangkat bawah yang secara eksplisit dimaksudkan untuk tujuan instruktif dan memiliki beberapa kualitas.<sup>11</sup>
4. Sarana pendidikan semua perangkat keras, bahan, dan furnitur yang langsung digunakan dalam sistem pelatihan di sekolah.<sup>12</sup>
5. Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun.<sup>13</sup>

## **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang saya lakukan berjudul “Strategi Kepala Sekolah Dalam Menyediakan Alat Permainan Edukatif (APE) Sebagai Sarana

---

<sup>9</sup>Siswanto, Agus Sucipto, *Teori & Perilaku Organisasi*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm. 81.

<sup>10</sup>Siti Aisyah, Soltan Takdir, Implementasi Gaya Kepemimpinan Situasional Kepala Sekolah di SMP Negeri 1 Wamena Kabupaten Jayawijaya, *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 2, No. 2, (2017): 121.

<sup>11</sup>Uswatun Hasanah, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak di Kota Metro Lampung, *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1, (Maret 2019): 23.

<sup>12</sup>Abdul Aziz, *Manajemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana di Sekolah dan Madrasah*, (Surabaya: Pustaka Radja, 2018), hlm. 34.

<sup>13</sup>Putri Hana Pabriana, Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, Issue. 1, (2017): 2.



Pendukung Pembelajaran di PAUD Nurul Hikmah Pamekasan”. Penelitian ini tentunya tidak akan lepas dari berbagai penelitian terdahulu yang dijadikan gambaran ataupun pedoman. Adapun beberapa penelitian terdahulu dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Skripsi Ngadilah<sup>14</sup> Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Manajemen Pendidikan yang berjudul “*Pengaturan Penggunaan Dan Penambahan Alat Permainan Edukatif di Taman Kanak-Kanak Se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul*” yang ditulis pada tahun 2010. Pada skripsi tersebut dijelaskan mengenai pengadaan dan penggunaan alat permainan edukatif bagi siswa Taman Kanak-Kanak.

Terdapat persamaan skripsi ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama menjelaskan tentang pengadaan alat permainan edukatif, hanya saja perbedaannya skripsi lebih berorientasi pada fungsi penggunaan alat permainan edukatif tersebut yang tentunya bersifat mengedukasi, berbeda dengan yang peneliti lakukan, yaitu lebih berorientasi pada fungsinya untuk menarik minat belajar dan semangat siswa.

- b. Skripsi Dian Resti Ningsih<sup>15</sup> Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang berjudul “*Manajemen Sarana Dan Prasarana Di TK ANANDA Kecamatan*

---

<sup>14</sup>Ngadilah, “Pengaturan Penggunaan dan Penambahan Alat Permainan Edukatif Di Taman Kanak-Kanak Se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul”, Yogyakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2010.

<sup>15</sup>Dian Resti Ningsih, “Manajemen Sarana dan Prasarana di TK Ananda Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan Lampung”, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.

*Penengahan Kabupaten Lampung Selatan*” yang ditulis pada tahun 2019. Pada skripsi dijelaskan tentang manajemen pengadaan sarana dan prasarana di lembaga terkait lengkap dengan penyimpanan dan inventarisasinya.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama melakukan pengadaan sarana dan prasarana lengkap, akan tetapi perbedaannya jika skripsi ini memfokuskan hanya pada manajemen pengadaan dan inventarisasi nya, maka yang dilakukan oleh peneliti adalah pengadaan sarana dan prasarananya berorientasi pada pengaruh terhadap minat belajar dan semangat siswa.