

**MANAJEMEN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI TK
MUSLIMAT NU MASYITHOH 25 DESA SOKARAJA TENGAH
KECAMATAN SOKARAJA KABUPATEN BANYUMAS**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Sebagai Syarat untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh:

**TASYA FARAH FADILLAH
NIM. 1817406042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Tasya Farah Fadillah
NIM : 1817406042
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul "Manajemen Alat Permainan Edukatif di TK Muslimat NU Masyitoh 25 Desa Sokaraja Tengah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, saudara, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 15 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



Tasya Farah Fadillah

NIM. 1817406042



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

MANAJEMEN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI TK MUSLIMAT NU MASYITHOH 25 DESA SOKARAJA TENGAH KECAMATAN SOKARAJA KABUPATEN BANYUMAS

Yang disusun oleh: Tasya Farah Fadillah NIM: 1817406042, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Kamis, tanggal, 19 bulan Januari tahun 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Dr. Heru Kurniawan, M.A
NIP. 19810322 200501 1 002

Layla Mardiyah, M.Pd.
NIP. -

Penguji Utama,

Ellen Prima, S. Psi, M.A.
NIP. 19890316 201503 2 003

Diketahui Oleh :

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,



Dr. Ali Muhdi, M.S.I

NIP. 19770225 200801 1 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdri. Tasya Farah Fadillah
Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth,
Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari :

Nama : Tasya Farah Fadillah
NIM : 1817406042
Jenjang : S1
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Manajemen Alat Permainan Edukatif di TK Muslimat NU Masyithoh
25 Desa Sokaraja Tengah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dapat diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 16 Januari 2023
Pembimbing,

Dr. Heru Kurniawa, M. A
NIP.198103222005011002

**MANAJEMEN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI TK MUSLIMAT NU
MASYITHOH 25 DESA SOKARAJA TENGAH KECAMATAN SOKARAJA
KABUPATEN BANYUMAS**

TASYA FARAH FADILLAH

NIM. 1817406042

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Abstrak: Seringkali manajemen terhadap alat permainan edukatif diabaikan dan kurang dipedulikan padahal adanya manajemen alat permainan edukatif sangat diperlukan terhadap alat bermain anak dan kegiatan pembelajaran. Supaya tidak adanya alat permainan edukatif yang hilang, rusak maupun alat permainan edukatif yang tidak layak pakai. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan dan menjelaskan manajemen alat permainan edukatif di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja dan optimalisasi manajemen alat permainan edukatif dalam mutu pembelajaran. Alat permainan edukatif merupakan bagian dari fasilitas penting untuk segala aspek perkembangan anak usia dini. Oleh sebab itu, dibutuhkannya pengelolaan yang baik dari pihak sekolah untuk merawatnya dengan baik agar alat permainan edukatif ini bisa tertata lebih baik. Pihak sekolah berperan penting dalam pengelolaan sarana prasarana berupa alat permainan edukatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*Field Research*) yaitu penelitian yang terjun langsung ke lokasi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian, Data diperoleh melalui teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi. Objek yang dikaji mengenai manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja. Analisis datanya menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian mengenai implementasi manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja adalah penerapan manajemen di TK Masyithoh 25 yaitu adanya perencanaan, pengadaan, pengorganisasian, penginventarisasian, penghapusan, pemeliharaan, pengawasan dan pengevaluasian terhadap manajemen alat permainan edukatif. Pengeoptimalisasian alat permainan edukatif terhadap mutu pembelajaran di TK Masyithoh 25 Sokaraja ada 4 upaya dalam, yaitu: 1) Pengadaan alat permainan edukatif; 2) Berkerjasama dengan guru; 3) Pemantauan dan evaluasi pembelajaran; 4) Pembuatan alat permainan edukatif sendiri. Manfaat alat permainan edukatif terhadap mutu pembelajaran, yaitu: 1) Antusiasme anak dalam menyelesaikan semua kegiatan pada saat pembelajaran; 2) Meningkatkan imajinasi dan kreatifitas anak.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Manajemen, Optimalisasi Mutu Pembelajaran

**EDUCATIONAL GAME TOOL MANAGEMENT IN MUSLIMAT NU
MASYITHOH KINDERGARTEN 25 CENTRAL SOKARAJA VILLAGE
SOKARAJA DISTRICT BANYUMAS REGENCY**

TASYA FARAH FADILLAH

Nim. 1817406042

Early Childhood Islamic Education Study Program
Faculty of Tarbiyah and Teacher Training

Abstract: Often the management of educational game tools is ignored and given little attention even though the management of educational game tools is very necessary for children's play and learning tools. So that there are no lost, damaged educational game tools or educational game tools that are not suitable for use. The purpose of this study is to describe and explain the educational game tool management properly in Muslimat NU Masyithoh Kindergarten 25 Sokaraja District and optimizing the management of educational game tools in the quality of learning. Educational game tools are part of an important facility for all aspects of early childhood development. Therefore, good management is needed from the school to take good care of it so that this educational game tool can be better organized. The school plays a printing role in the management of infrastructure in the form of educational game tools. The type of research used is field research (Field Research), which is research that goes directly to the location to obtain the data needed in the research, data is obtained through data collection techniques for interviews, observations, and documentation. The object studied was about the management of educational game tools in Masyithoh Kindergarten 25, Sokaraja District. Its data analysis uses data reduction techniques, data presentation, and drawing conclusions. The results of the research regarding the implementation of the management of educational game tools in Masyithoh 25 Kindergarten, Sokaraja District are that the management implementation in Masyithoh 25 Kindergarten is well managed with planning, procurement, organization, inventory, deletion, maintenance, supervision and evaluation of the management of educational game tools that enter or removal of educational game tools. Optimizing educational game tools for the quality of learning in Kindergarten Masyithoh 25 Sokaraja. there are 4 efforts in, namely: 1) Procurement of educational game tools; 2) Collaborating with teachers; 3) Monitoring and evaluation of learning; 4) Making their own educational game tools. The benefits of educational game tools for the quality of learning, namely: 1) Enthusiasm of children in completing all activities during learning; 2) Increase children's imagination and creativity.

Keyword: Educational game tools, Learning Quality Optimization, Management

MOTTO

“Menjadi diri sendiri langkah yang bagus untuk memulai segala hal dengan baik”



PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan beribu-ribu nikmat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan bertujuan baik. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Malaikat tidak bersayap, Ibu Idah Hamidah yang tidak pernah memutuskan doanya untuk anak tercinta agar diberikan kekuatan dan kesuksesan seperti yang di cita-citakan anaknya.
2. Ayahku, Bapak Uwod Abdullah yang tidak pernah memutuskan doanya untuk anak tercinta agar diberikan kekuatan dan kesuksesan seperti yang di cita-citakan.
3. Kakak-kakakku tersayang Maharani dan Nashara Ulpah serta adikku Farrel Ikhsan Abdullah yang selalu memberikan dukungan langsung maupun tidak langsung yang sangat berarti untuk penulis.
4. Seluruh keluarga penulis yang selalu memberi doa, dukungan, dorongan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Pak Guru Heru dan Bunda Dian serta keluarga besar Rumah Kreatif Wadas Kelir yang selalu memberi dorongan, motivasi, dan semangat pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Keluarga Besar Ponpes Al-Amin Purwanegara yang selalu memberikan doa dan dukungannya kepada penulis.
7. Teman seperjuangan PIAUD A angkatan 2018 yang tidak dapat penulis sebut satu-persatu yang selalu memberi motivasi semangat kepada penulis.
8. Teman – teman Kos Hawa Adem yang selalu memberi semangat dan motivasi pada penyusunan skripsi ini.
9. Diri sendiri yang sudah berjuang sekuat tenaga untuk memotivasi dan berkerja keras untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Serta seluruh pihak yang membantu penulis sehingga sampai pada titik ini. Semoga Allah SWT, memberikan pahala yang berlipat dan dicatat sebagai amal baik kalian.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim...

Alhamdulillahirrabil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya kepada penulis sehingga, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Manajemen Alat Permainan Edukatif di Desa Sokaraja Tengah, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas". Skripsi ini diajukan untuk memenuhi tugas akhir dan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Terselesainya seluruh kegiatan penelitian dan penulisan skripsi ini tidak terlepas atas dukungan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada;

1. Prof. Dr. H. Mohmmad Roqib, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
3. Novi Mulyani, M.Pd.I., Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Purwokerto (PIAUD) Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
4. Ellen Prima, S. Psi, MA. Dosen pembimbing akademik kelas PIAUD A 2018
5. Dr. Heru Kurniawan, M.A. Dosen pembimbing skripsi yang telah sabar mendampingi, mengarahkan dan memberi masukan kepada penulis saat melakukan penyusunan skripsi.
6. Segenap dosen, karyawan, dan civitas akademika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
7. Kepala sekolah dan Guru TK Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas
8. Teman-teman PIAUD A angkatan 2018 yang selalu memotivasi dan menyemangati saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tidak ada yang dapat penulis berikan untuk menyampaikan rasa terimakasih melainkan hanya doa, semoga kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama proses penelitian hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini mendapat balasan dari Allah SWT dan tercatat sebagai amal kebaikan di dunia yang akan dilipat gandakan di akhirat kelak. Aamiin

Purwokerto, 12 Januari 2023

Penulis



Tasya Farah Fadillah
NIM. 1817406042



DAFTAR ISI

PERNYATAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK INDONESIA	v
ABSTRAK INGGRIS	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Konseptual.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Kegunaan.....	7
E. Kajian Pustaka	8
F. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Manajemen Sarana Dan Prasarana	
1. Pengertian Manajemen Sarana dan Prasarana.....	12
2. Prinsip-prinsip Manajemen Sarana dan Prasarana	13
3. Tujuan Manajemen Sarana dan Prasarana	14
B. Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini	
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini	15
2. Urgensi Alat Permainan Edukatif Bagi Anak Usia Dini	17

3. Karakteristik Alat Permainan Edukatif.....	18
4. Prinsip-Prinsip Alat Permainan Edukatif.....	18
5. Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	20
6. Fungsi Alat Permainan Edukatif.....	20
7. Manfaat alat Permainan Edukatif.....	21
8. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif.....	23
C. Manajemen Alat Permainan Edukatif	
1. Pengertian Manajemen Alat Permainan Edukatif.....	26
2. Proses Manajemen Alat Permainan Edukatif.....	27
D. Optimalisasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Dalam Mutu Pembelajaran	
.....	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
C. Objek dan Subjek Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data	
1. Observasi.....	36
2. Wawancara.....	37
3. Dokumentasi.....	37
E. Teknik Analisis Data	
1. <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data).....	39
2. <i>Data Display</i> (Penyajian Data).....	39
3. <i>Conclusion Drawing</i> (Penarikan Kesimpulan).....	40
F. Teknik Uji Keabsahan Data.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum TK Masyithoh 25 Sokaraja	
1. Profil Lembaga.....	42
2. Sejarah TK Masyithoh 25 Sokaraja.....	43
B. Manajemen Alat Permainan Edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja.....	44
C. Optimalisasi Alat Permainan Edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja.....	54

D. Analisis Data.....	70
-----------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	72
C. Kata Penutup.....	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Siklus proses manajemen

Gambar 1.2 APE Indoor

Gambar 1.3 APE Di ruang FKG

Gambar 1.4 Anak Merapihkan APE

Gambar 1.5 APE dari Tutup Botol

Gambar 1.6 APE dibuat mengikuti lomba



DAFTAR TABEL

Tabel 1.3 Tabel Data Anak Antusias di Rombongan Belajar Barizah

Tabel 1.4 Tabel Data Anak Antusias di Rombongan Belajar Bahran

Tabel 1.5 Tabel Data Anak Antusias di Rombongan Belajar Bisyari

Tabel 1.5 Tabel Data Anak Antusias di Rombongan Belajar Barzun

Tabel 1.6 Tabel Data Anak Antusias di Rombongan Belajar Bahjan



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Instrumen Penelitian
- Lampiran 2 Transkrip Hasil Wawancara
- Lampiran 3 Catatan Lapangan Observasi
- Lampiran 4 Struktur Organisasi Lembaga
- Lampiran 5 Data Guru dan Karyawan TK Masyithoh 25 Sokaraja
- Lampiran 6 Data Ruangan di TK Masyithoh 25 Sokaraja
- Lampiran 7 Data alat Permainan Edukatif Luar Ruangan
- Lampiran 8 Data Alat Permainan Edukatif Dalam Ruangan
- Lampiran 9 Data Percakapan Antara Anak Dan Guru Imajinasi Anak Dalam Bermain Alat Permainan Edukatif
- Lampiran 10 Dokumentasi
- Lampiran 11 Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan
- Lampiran 12 Surat Ijin Riset Individual
- Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset Individual
- Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Seminar Proposal
- Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Ujian Komprehensif
- Lampiran 16 Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 17 Sertifikat KKN
- Lampiran 18 Praktik Kerja Lapangan II
- Lampiran 19 Sertifikat IQLA
- Lampiran 20 Sertifikat EPTUS
- Lampiran 21 Sertifikat Aplikasi Komputer
- Lampiran 22 Bukti Turnitin
- Lampiran 23 Blangko Bimbingan

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang harus dididik dengan baik. Pentingnya generasi penerus bangsa yang memiliki kualitas tinggi berawal dari pemberian stimulus pendidikan sebagai bekal untuk menjadi generasi yang lebih baik. Pemberian stimulus pada anak dapat diberikan melalui layanan PAUD yang diberikan sejak usia nol hingga usia enam tahun. Masa tumbuh kembang anak usia dini disebut dengan masa *golden age* atau masa keemasan, masa dimana anak mampu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan secara maksimal. Oleh sebab itu, diharapkan anak mampu mendapatkan pendidikan dan pembinaan secara khusus dengan pemberian stimulus secara langsung dengan baik.¹

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang paling utama. Dimana menyiapkan anak usia 0-6 tahun agar siap memasuki pendidikan lebih tinggi.² Dalam proses pendidikan untuk menghasilkan keluaran siswa yang bermutu tidak terjadi begitu saja. Tetapi lembaga memerlukan suatu hal yang berhasil dan berdaya guna. Kualitas yang baik dalam suatu lembaga pendidikan ditentukan oleh suatu perencanaan dan pengelolaan yang baik. Oleh karena itu, lembaga pendidikan membutuhkan manajemen yang baik dalam menentukan tujuan supaya menghasilkan keluaran siswa yang bermutu.

Pendidikan anak usia dini didasari sistem belajar yang sangat unik yaitu “bermain sambil belajar”. Oleh sebab itu adanya fasilitas yang penting dalam lembaga pendidikan anak usia dini yaitu alat permainan edukatif. Fasilitas sekolah harus dikelola, dijaga dan dirawat dengan baik oleh pihak sekolah agar fasilitas dapat digunakan dan dinikmati oleh peserta didik. Dalam hal itu dibutuhkan manajemen yang baik oleh lembaga.

¹ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2017) hlm 1-2.

² Mentari, Eca Gesang, and Dkk, *Manajemen Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri, 2020).

Manajemen merupakan unsur yang menyeluruh dan tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan, tanpa manajemen tidak mungkin tujuan pendidikan dapat diwujudkan secara optimal, berhasil, dan berdaya guna. Konsep tersebut berlaku di semua lembaga pendidikan atau institusi yang memerlukan manajemen yang berhasil dan berdaya guna.³ Tujuan manajemen yaitu terselenggaranya seluruh program kerja secara berhasil dan berdaya guna. Manajemen Alat permainan edukatif bertugas mengatur dan memelihara alat permainan edukatif untuk memberikan kontribusi secara optimal dalam penunjang kegiatan bermain anak. Dalam hal ini pengembangan manajemen alat permainan edukatif anak usia dini sangat diperlukan. Untuk perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan dalam sebuah lembaga PAUD. Hal tersebut tidak terlepas dari perhatian seluruh komponen yang terlibat di dalamnya.⁴

Kita ketahui bahwa anak usia dini bermain sambil belajar, dengan bermain anak dapat memperoleh pembelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, fisik motorik (motorik kasar dan halus), bahasa, dan seni. Dari segi pendidikan, bermain adalah kegiatan permainan dengan menggunakan alat permainan yang mendidik dan dapat menstimulasi aspek perkembangan pada anak. Sehingga bermain membutuhkan alat permainan yang mendidik. Alat permainan yang mendidik inilah yang kita sebut dengan alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif.

Dalam jenjang pendidikan anak usia dini alat permainan edukatif merupakan bagian dari sarana yang ada di sekolah. Media untuk belajar yang digunakan oleh anak adalah alat permainan edukatif yang dapat mendukung kegiatan belajar anak dengan bermain, sehingga alat permainan edukatif merupakan sarana yang perlu diperhatikan oleh pihak sekolah.

³ Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi Dan Implementasinya* (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2004).

⁴ Afaf. Nabila, "Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak DI Paud Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember," *Digital Repository Universitas Jember* (Universitas Jember, 2019).

Alat permainan edukatif sendiri merupakan suatu alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan bermain anak. Pada saat seorang anak sedang bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif, anak akan mendapatkan pengaruh dan manfaat dari permainan tersebut. Dilihat dari segi edukasinya, alat permainan edukatif ini merupakan sebuah alat permainan yang memiliki efisiensi, serta memiliki manfaat yang dapat mengembangkan kemampuan seorang anak.

Bermain adalah salah satu alat untuk pengekspresian suatu emosi. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang paling menyenangkan bagi seorang anak. Saat seorang anak bermain, anak merasakan kesenangan dan kepuasan dalam dirinya. Kegiatan bermain adalah salah satu upaya yang bisa mengembangkan kemampuan seorang anak, dan upaya seorang anak untuk belajar. Pada hakikatnya, anak belajar saat anak melakukan kegiatan bermain. Kegiatan bermain akan lebih dirasa menyenangkan apabila dalam kegiatan bermain tersebut menggunakan sebuah alat permainan edukatif agar menyenangkan dan juga edukatif.⁵

Pemanfaatan alat permainan edukatif yang digunakan dalam proses kegiatan bermain merupakan upaya tambahan agar seorang anak dapat mengembangkan kemampuan dalam dirinya melalui alat permainan yang digunakannya. Pengelolaan alat permainan edukatif dalam dunia pendidikan anak usia dini sangat diperhatikan oleh pihak lembaga. Suatu lembaga pendidikan anak usia dini yang melakukan manajemen sarana alat permainan edukatifnya dengan baik serta penyediaan alat permainannya memadai untuk digunakan oleh anak, maka kesempatan anak untuk belajar sambil bermain juga cukup besar. Kesempatan seorang pendidik yang memanfaatkan alat permainan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran, alat permainan edukatif memiliki nilai lebih bagi seorang anak.⁶

⁵ Sifauzakia, Bambang Ariyanto, and Aslina Yeni, "Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini," in *E-Book* (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2021), hlm 9.

⁶ Afaf. Nabila, "Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak DI Paud Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember," 2019, <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/99893>.

Seorang anak akan lebih menikmati kegiatan bermain saat ia juga menggunakan alat permainan edukatif sesuai dengan keinginannya. Pada kenyataannya pengelolaan alat permainan edukatif yang termasuk kedalam bagian dari sarana pendidikan di sekolah, masih terdapat beberapa sekolah yang belum mengerti bagaimana proses pelayanan terhadap alat permainan yang baik. Penggunaan alat permainan oleh guru dan anak tidak terstruktur dengan baik. Artinya penggunaan alat permainan yang ada di sekolah digunakan secara bebas tanpa ada aturan untuk penggunaannya. Pada dasarnya apabila sekolah mengerti bagaimana cara menerapkan pelayanan terhadap alat permainan edukatif yang ada di sekolah. Sehingga alat permainan yang ada di sekolah dapat terorganisir dengan baik.⁷

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Maret 2021 di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas, layanan pendidikan di TK Masyithoh 25 terbagi menjadi rombongan belajar usia. Untuk rombongan belajar A (rombel) anak usia 4-5 tahun dan untuk rombongan belajar (rombel) dengan usia 5-6 tahun. Pada lembaga TK Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas terdapat bagian lokasi yang sudah ditata dengan rapi. TK Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas terdapat 23 ruangan, yakni 1 ruang kepala sekolah 1 ruang guru, 8 ruang belajar, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang computer, 1 ruang TU, 1 ruang UKS, 1 ruang aula, 1 mushola, 1 ruang kantin sehat, 1 ruang FKG sekaligus ruang pusat penyimpanan Alat Permainan Edukatif, 1 gudang dan 5 Kamar mandi. Terdapat alat permainan edukatif outdoor dan indoor di TK Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas. Untuk alat permainan outdoor, diantaranya yaitu tangga majemuk, tangga pelangi, ayunan, dan jaring laba-laba. Sedangkan untuk alat permainan indoor, diantaranya adalah puzzle, lego, lemari balok dan beberapa alat permainan yang ditata di lemari.

Pengadaan sarana dan prasarana di TK Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas dapat dikatakan sudah cukup memadai, untuk pengadaan

⁷ Afaf. Nabila, Implementasi Manajemen . . . , hlm 10

alat permainan indoor maupun outdoor. Pengadaan alat permainan edukatif yang ada di TK Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas sangat menarik perhatian untuk dikaji lebih dalam bagaimana pihak sekolah melakukan manajemen alat permainan edukatifnya. Penelitian ini akan mendeskripsikan secara mendalam mengenai implementasi manajemen alat permainan edukatif. Faktor yang mendukung implementasi manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja sudah dikatakan baik dikarenakan ada ruangan khusus tempat pusat nya penyimpanan alat permainan edukatif yang sekaligus dijadikan ruangan FKG (Forum Komunikasi Guru) dan juga di setiap kelas terdapat rak yang berisi alat permainan edukatif tertata dengan rapih walaupun tidak lengkap seperti di pusat ruangan penyimpanan alat permainan edukatif. Selain itu, faktor yang mendukung implementasi manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja adanya pengawasan dan pengelolaan yang baik dari pihak sekolah supaya APE tetap dalam kondisi yang baik dan terjaga. Maka dari itu, dilakukannya penelitian di TK Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas, dengan judul “Manajemen Alat Permainan Edukatif di TK Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas”.

B. Definisi Konseptual

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penelitian ini dan untuk memperoleh gambaran yang jelas serta mempermudah pengertian, maka peneliti mendefinisikan sebagai berikut:

Manajemen Alat Permainan edukatif

Kata manajemen berasal dari bahasa inggris yaitu *manage* yang memiliki arti seni mengurus, mengatur, melaksanakan dan mengelola. Adapun istilah manajemen disebut dalam kamus besar bahasa inggris *management berarti* direksi, pimpinan. Manajemen menurut istilah suatu kegiatan yang mengatur, mengelola agar suatu hal bisa berjalan dengan baik dan benar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. ⁸.

⁸ Andi Rasyid Pananrangi, *Manajemen Pendidikan* (Makassar: Celebes Media Perkasa, 2017), hal 26.

Menurut Handoko pengertian manajemen adalah proses perencanaan, proses pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan usaha-usaha para anggota organisasi yang telah ditetapkan. Manajemen ialah suatu proses pengolahan, perawatan dan penjagaan yang dilakukan oleh suatu individu, organisasi atau lembaga untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat yang digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar artinya alat dan bermain itu sendiri merupakan sarana belajar yang menyenangkan. Anak tidak akan bosan-bosan bermain, di samping itu dengan bermain akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek sosial emosional, aspek bahasa, aspek seni, dan aspek lainnya.⁹ Dengan adanya alat permainan edukatif, segala aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Pada kesimpulannya adalah manajemen alat permainan edukatif adalah aktivitas yang dilakukan kelompok atau organisasi untuk mengelola suatu alat permainan yang beredukasi untuk anak dalam mengoptimalkan enam aspek standar perkembangan anak (Nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, Sosial Emosional, dan seni).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana manajemen alat permainan edukatif di TK Mulimat NU Masyithoh 25 Sokaraja Desa Sokaraja Tengah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas?
2. Bagaimana Optimalisasi Manajemen Alat Permainan Edukatif dalam Mutu Pembelajaran di TK Mulimat NU Masyithoh 25 Sokaraja?

⁹ Yasbiati, dkk *Manajemen Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*, (Siliwangi: Ksatria Siliwangi, 2019) hal 7.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dari penulis yang sudah penulis buat dan rujukan dari rumusan masalah, diharapkan dapat bertujuan untuk: Menemukan dan menjelaskan Implementasi manajemen alat permainan edukatif yang baik dan optimalisasi manajemen alat permainan edukatif dalam mutu pembelajaran di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan wawasan kepada para pendidik bahwasannya perlu mengetahui bagaimana manajemen alat permainan edukatif dan optimalisasi manajemen alat permainan edukatif dalam mutu pembelajaran.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pemahaman lebih dalam terkait implementasi manajemen alat permainan edukatif dan optimalisasi manajemen alat permainan edukatif dalam mutu pembelajaran.

2) Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mengenai pentingnya manajemen alat permainan edukatif agar terkelola dengan baik dan optimalisasi manajemen alat permainan edukatif dalam mutu pembelajaran.

3) Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan pengetahuan bagi masyarakat mengenai implementasi manajemen alat permainan edukatif dan optimalisasi manajemen alat permainan edukatif dalam mutu pembelajaran.

4) Bagi Anak

Hasil penelitian ini dapat memberikan fasilitas alat permainan edukatif yang nyaman tertata agar alat permainan edukatif bisa

digunakan dengan jangka waktu panjang karena terkelolanya alat permainan edukatif yang baik.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan kerangka teori yang menjelaskan tentang kaidah-kaidah secara teoritis serta asumsi-asumsi yang memungkinkan terjadinya penalaran untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian. Sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan, ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan manajemen alat permainan edukatif yang terdapat kesamaan dan perbedaan dengan yang peneliti lakukan. Adapun penelitian yang berkaitan yaitu sebagai berikut:

Pertama, Skripsi Afaf Nabila yang berjudul “Implementasi manajemen alat permainan edukatif sebagai penunjang kegiatan bermain anak di PAUD Nurussibyan desa Bangsalsari kecamatan Bangsalsari kabupaten Jember”. Kaitan antara peneliti saudara Afaf Nabila dengan yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada objeknya yaitu sama-sama meneliti tentang manajemen alat permainan edukatif. Perbedaannya, jika penelitian Afaf Nabila yaitu pada berfokus pada implementasi manajemen paud sebagai penunjang kegiatan pembelajaran paud sedangkan yang peneliti lakukan yaitu fokus dan mendalami manajemen alat permainan edukatif.

Kedua, Skripsi oleh Eri Setyowati yang berjudul “Optimalisasi Manajemen Sarana dan Prasarana Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran di RA Tiara Chandra Bantul Yogyakarta”. Kaitan antara peneliti saudara Afaf Nabila dengan yang akan peneliti lakukan yaitu yaitu skripsi Eri Setyowati berfokus pada “optimalisasi manajemen sarana dan prasarana alat permainan edukatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran sedangkan yang peneliti lakukan yaitu fokus dan lebih mendalami manajemen alat permainan edukatif paud yang baik.

Ketiga, skripsi oleh Elvina Sari Pane yang berjudul “Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5 – 6 Tahun di RA Nurul Amal Kecamatan Tanjung Morawa. Kaitan antara

peneliti saudara Afaf Nabila dengan yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada objeknya yaitu sama-sama meneliti tentang alat permainan edukatif. Perbedaannya jika skripsi Elvina Sari Pane yaitu pada berfokus pada implementasi alat permainan edukatif sedangkan yang peneliti lakukan yaitu fokus terhadap manajemen alat permainan edukatif.¹⁰

Keempat, artikel jurnal oleh Lamhot Basani Sihombing yang berjudul “Pengelolaan Sarana dan Alat Permainan Sebagai Suatu Pengelolaan Sumber Belajar di Taman Kanak-kanak”. Kaitan antara artikel jurnal saudara Lamhot Basani Sihombing dengan yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada objeknya yaitu sama-sama meneliti tentang alat permainan edukatif. Perbedaannya jika artikel jurnal saudara Lamhot Basani Sihombing yaitu pada berfokus pada manajemen sarana dan alat permainan sebagai suatu pengelolaan sumber belajar di taman kanak-kanak sedangkan yang peneliti lakukan yaitu fokus terhadap manajemen alat permainan edukatif.¹¹

Kelima, artikel jurnal oleh Erly Novriyanti, dkk yang berjudul “Permasalahan Guru dalam Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Di Kelas”. Kaitan antara artikel jurnal saudara-saudari Erly Novriyanti, dkk dengan yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada objeknya yaitu sama-sama meneliti tentang manajemen alat permainan edukatif. Perbedaannya jika artikel jurnal saudara-saudari Erly Novriyanti, dkk yaitu pada berfokus pada bagaimana cara guru mengelola alat permainan edukatif dengan baik sedangkan yang peneliti lakukan yaitu fokus terhadap implementasi manajemen alat permainan edukatif yang baik dilihat dari berbagai aspek dan faktor.

Keenam, Artikel jurnal oleh Efrida Ita yang berjudul “Manajemen Alat Permainan Edukatif di TKK St. Clara Maria Ines Rowa Kecamatan Boawae Kabupaten Nagekeo Flores Nusa Tenggara Timur”. Kaitan antara artikel jurnal saudara Efrida Ita dengan yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada

¹⁰ Elvina sari Pane, “Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5 – 6 Tahun Di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa” (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018).

¹¹ Lamhot Basani Sihombing, “Pengelolaan Sarana Dan Alat Permainan Sebagai Suatu Pengelolaan Sumber Belajar Di Taman Kanak-Kanak,” *Jurnal Dosen Universitas Medan*, 2019.

objeknya yaitu sama-sama meneliti tentang manajemen alat permainan edukatif. Perbedaannya jika artikel jurnal saudara Efrida Ita yaitu berfokus pada manajemen alat permainan edukatif secara rinci sedangkan yang peneliti lakukan yaitu lebih mendalami manajemen alat permainan edukatif dilihat dari berbagai aspek dan faktor.¹²

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini adalah kerangka dari skripsi secara umum agar dalam menulis penelitian ini memperoleh gambaran yang jelas, maka peneliti akan paparkan gambaran sistematika pembahasan sebagai berikut:

Pada bagian awal memuat halaman formalitas yang meliputi halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.

Bab I berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang kajian teori penelitian yang terdiri dari tiga sub bab. Sub bab pertama implementasi pendidikan yang meliputi 1) Pengertian Implementasi Pendidikan, 2) Tujuan Implementasi Pendidikan, 3) Jenis-jenis Implementasi Pendidikan, sub bab kedua membahas tentang manajemen sarana dan prasarana pendidikan yang meliputi 1) Pengertian Manajemen Sarana dan Prasarana, 2) Tujuan Manajemen Sarana dan Prasarana, 3) Prinsip-prinsip Manajemen Sarana dan Prasarana, 4) Fungsi Manajemen Sarana dan Prasarana), dan sub bab ketiga membahas tentang alat permainan edukatif yang meliputi 1) Pengertian Alat Permainan Edukatif, 2) Tujuan dan Fungsi Alat Permainan Edukatif, 3) Manfaat Alat Permainan Edukatif, 4) Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif, 5) Karakteristik Alat Permainan Edukatif, 6) Prinsip Alat Permainan

¹² Efrida Ita, "Manajemen Alat Permainan Edukatif Di TKK St. Clara Maria Ines Rowa Kecamatan Boawae Kabupaten Nagekeo Flores Nusa Tenggara Timur," *EJURNAL IMEDTECH* VOL.3, NO., no. Special issue (2019).

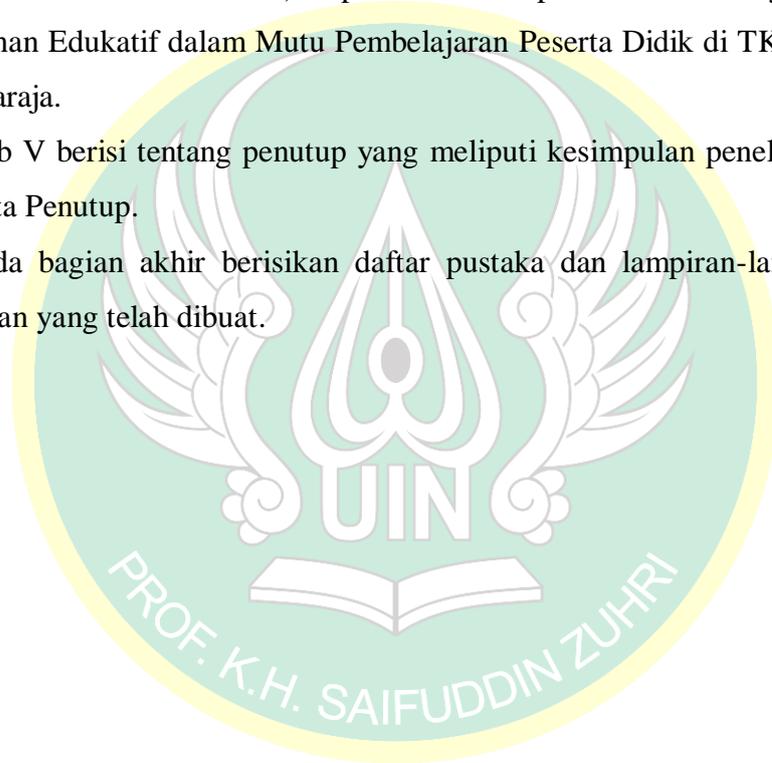
Edukatif.

Bab III berisi tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data meliputi 1) Observasi, 2) wawancara, 3) Dokumentasi dan teknik analisis data meliputi 1) Reduksi data, 2) Penyajian data, 3) Penarikan Kesimpulan.

Bab IV berisi tentang pembahasan hasil penelitian yang terdiri dari gambaran umum terkait implementasi manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja meliputi 1) Gambaran umum lembaga, 2) Manajemen Alat Permainan Edukatif 3) Optimalisasi Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif dalam Mutu Pembelajaran Peserta Didik di TK Masyithoh 25 Sokaraja.

Bab V berisi tentang penutup yang meliputi kesimpulan penelitian, saran, dan Kata Penutup.

Pada bagian akhir berisikan daftar pustaka dan lampiran-lampiran dari penelitian yang telah dibuat.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Manajemen Sarana dan Prasarana

a. Pengertian Manajemen Sarana dan Prasarana

Keberhasilan suatu program pendidikan melalui proses pembelajaran sangat dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai disertai pemanfaatan dan pengelolaan secara optimal. Sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu sumber daya yang penting dan utama dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah, untuk itu perlu dilakukan peningkatan dalam pendayagunaan dan pengelolaannya, agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.¹³ Manajemen sarana dan prasarana pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai proses kerjasama pendayagunaan semua sarana dan prasarana pendidikan secara efektif dan efisien.

Menurut Ary. H. Gunawan dalam bukunya yang berjudul *Administrasi Sekolah tentang Manajemen Sarana Prasarana* bahwasannya proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar akan semakin sukses apabila ditunjang dengan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai, sehingga pemerintah yang selalu berupaya untuk secara terus menerus melengkapi sarana dan prasarana pendidikan bagi seluruh jenjang dan tingkat pendidikan sehingga kekayaan fisik negara yang berupa sarana dan prasarana pendidikan telah menjadi sangat besar. Agar sarana dan prasarana pendidikan yang dibutuhkan sekolah berfungsi optimal dalam mendukung pembelajaran disekolah, maka diperlukan warga sekolah (kepala sekolah, guru, dan tenaga administrasi) yang memahami dan mampu mengelola sarana dan prasarana pendidikan secara profesional. Hal ini sejalan dengan kebijakan yang telah digariskan oleh Kemdikbud tentang standar kompetensi yang harus dimiliki oleh warga sekolah. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh warga

¹³ Ike Malaya Sinta, "Manajemen Sarana Dan Prasarana," *Jurnal ISEMA: Islamic Educational Management* Vol.4 No. (2019): 79.

sekolah adalah kompetensi manajerial sekolah yaitu kepala sekolah harus memiliki kemampuan mengelola sarana dan prasarana sekolah dalam rangka pelayanannya secara optimal¹⁴

Dalam kutipannya mulyasa Manajemen sarana dan prasarana pendidikan bertugas mengatur dan menjaga sarana dan prasarana pendidikan agar dapat memberikan kontribusi secara optimal dan berarti pada jalannya proses pendidikan. Kegiatan pengelolaan ini meliputi kegiatan perencanaan, pengadaan, pengawasan, penyimpanan inventarisasi dan penghapusan serta penataan. Manajemen sarana dan prasarana yang baik diterapkan dapat menciptakan sekolah yang bersih, rapi, indah sehingga menciptakan kondisi yang menyenangkan baik bagi guru maupun murid untuk berada di sekolah. Di samping itu juga diharapkan tersedianya alat-alat atau fasilitas belajar yang memadai secara kuantitatif, kualitas relevan dengan kebutuhan serta dapat dimanfaatkan secara optimal untuk kepentingan proses pendidikan dan pengajaran, baik oleh guru sebagai pengajar maupun murid-murid sebagai pelajar.

Kesimpulannya adalah manajemen sarana prasarana adalah pengelolaan terhadap seluruh perangkat alat, bahan, dan fasilitas lainnya yang digunakan dalam sebuah proses kegiatan belajar mengajar sehingga proses kegiatan belajar bisa berjalan dengan efektif

b. Prinsip-prinsip Manajemen Sarana dan Prasarana

Dalam mengelola sarana dan prasarana sekolah, terdapat prinsip yang perlu diperhatikan supaya tujuan bisa tercapai dengan optimal. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:¹⁵

- 1) Prinsip pencapaian tujuan, dimaksudkan bahwa sarana dan prasarana sekolah harus selalu dalam kondisi siap pakai agar tercapainya pencapaian dalam pembelajaran di sekolah.
- 2) Prinsip Efisiensi, dimaksudkan bahwa sarana dan prasarana harus

¹⁴ Ike Malaya Sinta, "Manajemen Sarana Dan Prasarana," Jurnal ISEMA: Islamic Educational Management Vol.4 No. (2019): 80.

¹⁵ Sulistyorini, *Sulistyorini, Manajemen Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Teras, 2009) hlm 116.

dilakukan melalui perencanaan yang seksama, sehingga adanya pendidikan yang baik dengan harga terjangkau. Dan juga hati-hati terhadap pemborosan.

- 3) Prinsip administratif, dimaksudkan bahwa manajemen sarana dan prasarana pendidikan di sekolah harus memperhatikan Undang-undang yang berlaku, peraturan intruksi, dan petunjuk teknis yang diberlakukan oleh pihak yang berwenang.
 - 4) Prinsip kejelasan tanggung jawab, dimaksudkan bahwa manajemen sarana dan prasarana di sekolah harus mempunyai orang yang dipilih untuk bertanggung jawab kepada salah satu staf sekolah yang mampu bertanggung jawab, apabila melibatkan banyak orang dalam mememanajemennya, maka perlu adanya deskripsi tugas yang jelas kepada tiap orang yang ditugaskan, supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.
 - 5) Prinsip Kohensif, dimaksudkan bahwa manajemen sarana dan prasarana harus direalisasikan dalam bentuk proses kerja sekolah.
- c. Tujuan Manajemen Sarana dan Prasarana

Tujuan manajemen sarana dan prasarana sebagai berikut:¹⁶

- 1) Untuk mengupayakan pengadaan sarana dan prasarana pendidikan melalui sistem perencanaan dan pengadaan secara hati-hati dan saksama, sehingga sekolah atau madrasah memiliki sarana dan prasarana yang baik sesuai dengan kebutuhan dana yang efisien.
- 2) Untuk mengupayakan pemakaian sarana dan prasarana sekolah itu harus secara tepat dan efisien.
- 3) Untuk mengupayakan pemeliharaan sarana dan prasarana pendidikan secara teliti dan tepat, sehingga keberadaan sarana dan prasarana tersebut akan selalu dalam keadaan siap pakai ketika akan digunakan atau diperlukan.

¹⁶ Sulistyorini, *Sulistyorini, Manajemen Pendidikan Islam . . .*, hlm 116.

Tujuan dari manajemen sarana dan prasarana pendidikan yakni supaya dapat memberikan kontribusi yang maksimal dan professional (tentang sarana dan prasarana) terhadap proses pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

B. Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara rasa senang atau suka untuk memperoleh kebahagiaan atau kepuasan. Bermain merupakan sebuah cerminan intelektual, fisik, sosial emosional, dan bermain merupakan media yang baik untuk kegiatan belajar anak. Anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan lingkungan, melakukan yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak juga suara. Fungsi penting bermain ialah merangsang perkembangan intelektual, sensor-motorik, moral, sosial – emosional dan bermain juga dijadikan terapi bagi psikologisnya.¹⁷

Permainan edukatif adalah permainan yang mempunyai unsur mendidik. Selain itu, permainan juga memberi stimulus dan respon positif terhadap indera tubuhnya (pendengaran, penglihatan, suara/bicara, menulis, daya pikir, motoric, daya tahan, kekuatan, keterampilan, ketangkasan, afeksi, dan kekayaan sosial dan spiritual) hal inilah yang direncanakan agar memengaruhi nalar, imajinasi, jasmani, watak dan karakter, sampai tercapainya pendewasaan dini. Sebab karakter seseorang menentukan jalan arah hidupnya.¹⁸

Dalam istilah alat permainan edukatif memiliki dua arti pokok, yakni alat permainan dan edukatif. Alat permainan adalah alat yang digunakan untuk memenuhi keinginan bermain. Adapun kata edukatif memiliki arti nilai-nilai pendidikan didalamnya. Jika, disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah sesuatu yang dapat dijadikan sarana bermain

¹⁷ Yupi Supartini, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak* (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2002) hlm 125.

¹⁸ Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2013) hlm 29.

dan manfaat bagi perkembangan anak. Alat permainan edukatif dipahami sebagai sesuatu yang dapat digunakan melalui kegiatan bermain.¹⁹ Alat permainan edukatif merupakan alat bantu bermain sembari belajar yang meliputi bermain bebas dan kegiatan yang dibawah pimpinan guru.

Meyke mengatakan bahwa alat permainan edukatif ialah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Kemudian Depdiknas Dirjrn PAUD menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana atau alat untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.

Menurut Tedjasaputra, beliau mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Pendapat tersebut disetujui oleh Kamtini dan tanjung, bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang cera optimal mampu merangsang dan menarik minat anak juga mampu mengembangkan berbagai potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan.²⁰

Menurut Seotijing mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak usia dini dan tingkat perkembangan yang berguna untk perkembangan aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan sosial emosional anak.²¹

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of young Children*) anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Sedangkan di Indonesia berdasarkan UU No.20 tahun 2003 anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun.²² Secara teoritis batas usia dini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Keith Osborn, Burton L white, dan Benyamin S. Bloom menyatakan bahwa perkembangan

¹⁹ Muhammad Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan* (Jakarta: Kencana, 2017) hlm 56.

²⁰ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016) hlm 128 .

²¹ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan . . .*, hlm 128.

²² UU No.20 tahun 2003.

intelektual anak 50% terjadi di usia 0-4 tahun (*golden age*). Peningkatan 30 % terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% pada masa anak akhir. Itulah yang mendasari yang disebut anak usia dini adalah anak yang berumur 0-8 tahun.

²³

Dari beberapa pengertian diatas bahwasannya dapat disimpulkan Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat atau benda yang digunakan untuk bermain dan mengandung nilai-nilai pendidikan juga dapat menstimulasi minat dan bakat anak dengan rentang usia 0-8 tahun. Dalam aktivitas pembelajaran anak usia dini, memiliki peranan penting dengan alat permainan edukatif pembelajaran akan berlangsung lancar, semangat, menarik minat anak, kreatif dan menyenangkan, sehingga mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.²⁴

b. Urgensi Alat Permainan Edukatif Bagi Anak Usia Dini

Kegiatan bermain anak merupakan proses belajarnya anak. Dengan bermain anak akan mengetahui banyak hal. Menurut Adang Ismail terdapat beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa alat permainan edukatif sangat penting untuk anak usia dini, sebagai berikut:²⁵

1. Permainan edukatif dapat membentuk spiritual anak.
2. Permainan edukatif dapat mengembangkan sosial-emosional anak.
3. Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak.
4. Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
5. Permainan edukatif dapat melatih motorik kasar dan motorik halus anak.
6. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak.
7. Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi dan kreatifitas anak.
8. Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak.
9. Permainan edukatif dapat mempertajam dan memperkuat perasaan anak.
10. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak.
11. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk

²³ Lina Eka Retnaningsih and Nadya nela Rosa, *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini* (Lamongan: Nawa litera Publishing, 2022) hlm.1.

²⁴ Muhammad Fadlillah, Buku Ajar . . . , hlm 61.

²⁵ Muhammad Fadlillah, Buku Ajar . . . , hlm 61-62.

menciptakan hal yang baru.

12. Permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi anak.
13. Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas diri atau mengembangkan kepribadian anak.

c. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Sangat penting bagi orang tua dan guru untuk bisa memilih alat permainan yang mendidik dan mengedukatif bagi anak. Tanjung dan kamtini dalam kutipannya Novi Mulyani menyatakan bahwa alat permainan edukatif yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar sebaiknya memenuhi standar sebagai berikut:²⁶

1. Alat Permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan alat permainan tersebut.
2. Dapat mendorong kreatifitas anak serta memberikan anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen.
3. Dapat memberikan pengertian dan penjelasan suatu konsep tertentu.
4. Alat permainan edukatif harus aman dan tidak membahayakan untuk anak.
5. Alat permainan harus memenuhi unsur kebenaran, ukuran, ketelitian dan kejelasan. Hal ini untuk menghindari kesalahan konsep pengertian yang akan dijelaskan.
6. Alat permainan edukatif hendaknya menarik perhatian anak dan tidak membuat anak mudah bosan.
7. Dapat digunakan secara individu, kelompok atau klasikal.
8. Alat Permainan harus mudah digunakan guru maupun anak usia dini.

d. Prinsip-Prinsip Alat Permainan Edukatif

Dalam pemilihan alat permainan untuk anak usia dini harus diperhatikannya nilai-nilai pendidikan. Alat permainan yang dapat mendidik anak dan menstimulus perkembangannya secara optimal tepat untuk digunakan. Oleh sebab itu, prioritas utama dalam pemilihan alat permainan

²⁶ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan . . .*, hlm 129-130.

edukatif dilihat dari segi manfaat bagi tumbuh kembang anak usia dini.²⁷

Menurut Adang Ismail ada beberapa prinsip alat permainan edukatif yang harus diperhatikan oleh orang tua maupun pendidik, antara lain:²⁸

1. Prinsip Produktivitas

Alat permainan edukatif harus mampu menghasilkan hal yang baru, menyangkut kreativitas maupun pengetahuan seorang anak, dikarenakan alat permainan edukatif merupakan media untuk menyalurkan rasa keingintahuan seorang anak yang sangat tinggi. Untuk itu, prinsip ini sangat diperlukan, supaya anak dapat membangun dan mengembangkan dan memunculkan pengetahuan yang baru yang akan berguna bagi kehidupannya.

2. Prinsip Aktivitas

Prinsip ini mengandung arti bahwa alat permainan edukatif diharapkan anak terlibat aktif dalam permainan. Sehingga seluruh anggota tubuh anak dapat bergerak dengan maksimal dan supaya membantu perkembangan kinestetik anak.

3. Prinsip Kreativitas

Prinsip ini menegaskan bahwa kreativitas dibutuhkan dan penting bagi kehidupan anak. Oleh karena itu, kemampuan kreativitas anak harus dikembangkan secara optimal. Menyikapi hal tersebut maka pilihan alat permainan edukatif yang dapat membangun dan memunculkan kreatifitas serta sikap kreatif pada diri anak. Kreatif akan muncul dan berkembang pada anak ketika anak bermain.

4. Prinsip Efektivitas

Prinsip ini mengartikan bahwa alat permainan edukatif berhasil guna atau membawa hal yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dengan waktu yang singkat, serta tidak menghabiskan tenaga dan biaya. Untuk itu, yang terpenting alat permainan edukatif dilihat dari segi manfaatnya.

²⁷ Muhammad Fadlillah, *Buku Ajar* . . . , hlm 67.

²⁸ Muhammad Fadlillah, *Buku Ajar* . . . , hlm 68-69.

5. Prinsip Mendidik dan Menyenangkan

Alat permainan edukatif dimaksudkan untuk menjadi ²⁹sarana mendidik anak usia dini agar berlangsung dengan menyenangkan. Karena bermain bagi anak usia dini merupakan proses belajar. Oleh karena itu, alat permainan edukatif memuat nilai-nilai pendidikan yang mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak.

e. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Tujuan alat permainan edukatif sangat banyak yang didapatkan dan dibagi menjadi 2 tujuan. Pertama tujuan untuk anak dan yang kedua untuk pendidik. Tujuan untuk anak diantaranya:

- 1) Untuk memudahkan anak belajar
- 2) Untuk melatih konsentrasi anak.
- 3) Untuk media kreativitas dan imajinasi anak
- 4) Untuk menghilangkan kejenuhan anak.
- 5) Untuk menambah ingatan anak.
- 6) Untuk bahan percobaan anak.

Tujuan alat permainan edukatif untuk guru sebagai berikut:

- 1) Untuk mempermudah menyampaikan bahan ajar.
- 2) Untuk melatih kreatifitas pendidik.
- 3) Untuk mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan bahasa.
- 4) Untuk membangkitkan motivasi belajar anak.
- 5) Untuk media penilaian anak.

f. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi yang mendukung dalam penyelenggaraan proses pembelajaran anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan menyenangkan bagi anak. Fungsi alat permainan edukatif yaitu:³⁰

²⁹ Muhammad Fadlillah, Buku Ajar . . . , hlm 57-61.

³⁰Sigit Purnama and Dkk, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2019).

- 1) Sebagai penumbuhan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
- 2) Sebagai penciptaan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan untuk anak dalam proses pemberian perangsangan kemampuan anak.
- 3) Sebagai sarana pemberi stimulus dalam pembentukan perilaku dan perkembangan kemampuan dasar.
- 4) Sebagai sarana pemberian kesempatan anak untuk bersosialisasi, berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

g. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Banyak aspek kecerdasan anak yang berkembang dan terasah dengan bermain. Hanya disayangkan kebanyakan dari orang tua tidak suka anaknya terlalu banyak bermain mereka lebih dituntut belajar sembari bermain bukan bermain sembari belajar. Para orang tua menganggap bahwa bermain tidak terlalu banyak manfaatnya, bahkan orangtua akan memberikan keluhan kepada pihak sekolah ketika anak mereka terlalu banyak bermain daripada belajar disekolah. Mereka mengharapkan lebih bahwa anaknya akan lebih diajarkan membca, menulis, dan berhitung. Sesungguhnya masa pra sekolah adalah masa bermain, maka tepat jika lembaga PAUD menerapkan pembelajaran bermain sembari belajar.³¹

Bermain sangat penting bagi anak karena disana terdapat fase tumbuh kembang anak yang optimal. Melalui kegiatan bermain, anak akan mendapatkan pengalaman yang berhubungan dengan lingkungannya (lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial, lingkungan ekonomi ataupun lingkungan fisik dan alam). Hal tersebut sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, seni, dan lain-lain. Dalam bermain anak akan mengerahkan semua perhatian, perasan dan pikiran dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjelajah lingkungannya.³²

³¹ Abdul Khoir, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif," *Forum Tarbiyah* Vol 7 No 2 (2009): hlm 197.

³² Sumiyati, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2014) hlm 96-98.

Adapun manfaat alat permainan edukatif (APE) adalah sebagai berikut.³³

1. Alat permainan edukatif untuk pengembangan kognitif

Melalui kegiatan bermain kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan diantaranya: mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan indera penglihatan seperti melihat warna, bentuk dan ukuran. Sedangkan, melalui indera pendengaran seperti mendengar suara bunyi, nada, dan suara. Alat permainan yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek kognitif yakni, papan tongkat, warna menara gelang bujur sangkar, balok ukur, papan pasak berjenjang atau kecil, dan alat permainan yang lainnya yang melatih kognitif.

2. Alat permainan edukatif untuk pengembangan fisik motorik

Anak usia dini adalah manusia yang aktif dan suka bergerak mereka merasa mempunyai dunianya sendiri. Sebagian besar alat bermain anak untuk pengembangan motorik kasar dan halus nya. Permainan atau kegiatan untuk melatih motorik kasarnya dengan kegiatan tarik turun tangga, berlari, melompat. Dan permainan atau kegiatan motorik halus nya dengan menggunting, meronce, menulis, mewarnai, dan sebagainya.

3. Alat permainan edukatif untuk pengembangan Bahasa

Bahan dan alat permainan edukatif yang digunakan agar anak aktif berbicara dan mengungkapkan ekspresif yang ingin anak katakan. Alat permainan edukatif yang bisa digunakan yaitu, Peabody (boneka tangan) disini biasanya anak disuruh menggerakkan boneka sehingga boneka berbicara tetapi yang berbicara adalah anaknya sendiri

4. Alat permainan edukatif untuk pengembangan kreatifitas

Manfaat alat permainan edukatif memiliki salah satunya adalah pengembangan kreativitas, dimana anak menjadi lebih berimajinasi dan

³³ Ni'mah. Sa'diyah Auliyana, "Implementasi Media Bermain Fun Book Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di RA Al-Khurriyah 02" (IAIN Kudus, 2021) hlm 98.

memikirkan hal-hal yang baru. Kreatifitas anak harus dikembangkan secara optimal dan berkesinambungan.

5. Alat permainan edukatif untuk pengembangan sosial emosional

Manfaat alat permainan edukatif memiliki salah satu nya adalah pengembangan kreativitas, dimana anak menjadi lebih berimajinasi dan memikirkan hal-hal yang baru. Kreatifitas anak harus dikembangkan secara optimal dan berkesinambungan.

6. Alat permainan edukatif untuk pengembangan sosial emosional

Pengembangan sosial emosional anak sangat dibutuhkan oleh anak usia dini dimana cara mereka bersosialisasi dan pembentukan emosi sangat dibentuk. Alat permainan edukatif memiliki manfaat pengembangan sosial dan emosional anak. Oleh sebab itu, biarkan anak bermain karena mereka sedang menerima proses belajar salah satunya sosialisasi dan pengendalian emosi diri.

h. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) terdiri berbagai jenis. Jenis ini dibagi menjadi dari beberapa segi yaitu, 1) Segi Zaman, 2) Segi Ruang, dan 3) Segi Sifat kebutuhan, antara lain:

1. Alat permainan edukatif dari segi zaman

Alat permainan edukatif dari segi zaman dibagi menjadi 2 kelompok yaitu alat permainan edukatif tradisional dan alat permainan edukatif modern:

1) Alat permainan edukatif tradisional

Alat permainan tradisional adalah seluruh bentuk alat permainan edukatif yang diciptakan dan diwariskan oleh orang terdahulu yang dibuat dan dirancang secara manual menggunakan bahan yang sederhana. Karakteristik alat permainan edukatif tradisional ialah alat yang pembuatannya sederhana, tujuan pembuatan hanya untuk mendapatkan kesenangan tanpa memperhatikan aspek perkembangan, bentuk masih sederhana, bahan yang digunakan dengan biaya murah, komposisi warna masih

sederhana dan terlihat alami, biaya pembuatan murah, dan keamanan alat permainan tradisional memiliki kelebihan karena tidak menggunakan bahan-bahan kimia yang berbahaya.³⁴

Alat permainan edukatif tradisional yaitu: congklak, yo-yo, bakiak, enggrang, gangsing, dakon, bola bekel, gundu/kelereng, lompat tali, ketapel, rangka alu, bola takraw, patok lele, lenggang rotan (hulahup), sepak sawut, mobil rotan, enggrang batok, keris-kerisan dan lain-lain.

2) Alat permainan edukatif modern

Alat permainan modern adalah seluruh bentuk alat permainan edukatif yang diciptakan dan dikembangkan sesuai dengan zaman dan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih. Karakteristik alat permainan edukatif modern ialah alat yang pembuatannya cukup rumit, tujuan pembuatannya bukan hanya mendapatkan kesenangan saja juga memperhatikan aspek perkembangan, bentuk bervariasi, bahan digunakan menggunakan biaya yang cukup mahal, komposisi warna sangat indah, biaya pembuatan memerlukan biaya yang cukup besar, keamanan ini menggunakan bahan-bahan kimia.

Alat permainan edukatif modern yaitu: puzzle, lego, play dough, mobil-mobilan, stich, slime, set alat masak-masakan, boneka Barbie, boneka tangan dan jari, piano games, pc game, donat kalung, bola-bolaan dan masih banyak lagi.

2. Alat permainan edukatif dari segi Ruang

Alat permainan edukatif dari segi ruang dibagi menjadi dua yaitu:³⁵

1) Alat Permainan Indoor

Alat permainan indoor adalah fasilitas bermain anak yang

³⁴ Nurhaliimah Hakiki and Khusnul Khotimah, "Penggunaan Permainan Edukatif Tradisional Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *Preschool: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol 1 No 1 (2020): hlm 25.

³⁵ Agung Triharso, *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Andi Offset, 2013) hlm.

digunakan di dalam ruangan yang memberikan kemudahan kepada anak dalam proses penyampaian belajar dan bermain anak. Alat permainan indoor biasanya ukuran dan bentuknya kecil atau bisa dibawa oleh tangan. Contoh alat permainan edukatif indoor: lego, puzzle, fun book, jam-jaman, balok, menara geometri, bola-bolaan, alat permainan yang mendukung pembelajaran di sekolah.

2) Alat Permainan Outdoor

Alat permainan outdoor adalah fasilitas bermain anak yang digunakan di luar ruangan. Alat permainan outdoor biasanya ukuran dan bentuknya besar dan berat untuk dibawa. Contoh alat permainan edukatif outdoor antara lain: jungkat-jungkit, ayunan, bak pasir, sangkar tangga bentuk bumi, tangga majemuk, tangga pelangi, ayunan kecil, dan jaring laba-laba dan sebagainya.

3. Alat permainan edukatif dari segi sifat kebutuhannya.³⁶

Alat permainan edukatif dari segi sifatnya dibagi menjadi tiga antara lain:

1) Alat Permainan edukatif bersifat sensor motorik

Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensori motoric adalah segala alat permainan yang dapat menstimulasi alat indera dan motorik anak. Alat permainan edukatif ini jumlahnya terbatas, mulai dari yang paling sederhana seperti angin yang menstimulasi kulit bayi yang mengakibatkan bayi menggeliat sampai benda-benda yang dapat dipegang, dicium, ditendang dan sebagainya. Upaya guru harus menyediakan kesempatan agar anak dapat berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan baik di dalam maupun di luar ruangan. Anak diberi kesempatan untuk bergerak secara bebas, bermain di halaman atau di lantai atau di tempat yang memungkinkan. Lingkungan baik di dalam maupun diluar ruangan harus menyediakan kesempatan agar anak berhubungan dengan

³⁶ Een Y. Haenilah, *Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD* (Yogyakarta: Media Akademi, 2015) hlm 102-105.

banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda agar mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak.

2) Alat permainan edukatif bersifat simbolik

Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik adalah sejumlah alat permainan yang dapat digunakan untuk mendukung kemampuan anak dalam memproyeksi dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Penggunaan alat permainan edukatif ini difasilitasi melalui bermain peran atau roleplay, pura-pura, make-believe, fantasi, imajinasi, atau main drama.

3) Alat permainan edukatif bersifat pembangunan

Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan adalah sejumlah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk menunjukkan kemampuannya dalam menghadirkan pikirannya menjadi sebuah karya nyata. Ketika anak menghadirkan dunia mereka melalui permainan ini, sesungguhnya mereka berada pada posisi tengah yaitu antara main dan kecerdasan merefleksikan (menampilkan kembali).

C. Manajemen Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Manajemen Alat Permainan Edukatif

Manajemen adalah proses merancang dan memelihara lingkungan dimana individu, bekerja sama dalam kelompok, secara efisien mencapai tujuan yang dipilih. Manajemen juga didefinisikan sebagai seni menyelesaikan sesuatu melalui dan dengan orang-orang dalam kelompok yang terorganisir secara formal.³⁷

Menurut Massie dan Douglas manajemen adalah suatu proses saat suatu kelompok orang bekerja sama mengarahkan orang lain untuk bekerja mencapai tujuan yang sama. Menurut Luther Gulick manajemen

³⁷ Sudewi, Nungsiyati, and Elisabet Yunaeti Anggraeni, *Dasar Manajemen* (Pekalongan: Nasya Expanding Management, 2022) hlm.3.

sebagai suatu bidang ilmu pengetahuan (*science*) yang berusaha secara sistematis untuk memahami kerja sama manusia untuk mencapai tujuan dengan melalui lainnya untuk mencapai tujuan membuat sistem Kerjasama ini lebih bermanfaat bagi kemanusiaan.

Menurut Keitner manajemen adalah suatu proses bekerja sama dengan melalui lainnya untuk mencapai tujuan organisasi dengan efektif dan secara efisien menggunakan sumber daya yang terbatas di lingkungan yang berubah-ubah. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat atau benda yang digunakan untuk bermain dan mengandung nilai-nilai pendidikan juga dapat menstimulasi minat dan bakat anak.

Menurut Tedjasaputra, beliau mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Pendapat tersebut disetujui oleh Kamtini dan tanjung, bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang cera optimal mampu merangsang dan menarik minat anak juga mampu mengembangkan berbagai potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan.³⁸

Menurut Seotijing mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak usia dini dan tingkat perkembangan yang berguna untuk perkembangan aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan sosial emosional anak.³⁹

Pada kesimpulannya adalah implementasi alat permainan edukatif adalah penerapan yang dilakukan kelompok atau organisasi untuk mengelola suatu alat permainan yang beredukasi untuk anak dalam mengoptimalkan 6 aspek standar perkembangan anak (Nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, Sosial Emosional, dan seni).

2. Proses Manajemen

Dalam literatur manajemen, proses manajemen telah banyak dikemukakan oleh beberapa para ahli, meskipun dengan berbagai pemikiran.

³⁸ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan ...*, hlm.128.

³⁹ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan . . .*, hlm 128.

Berikut beberapa proses manajemen menurut para ahli:⁴⁰

1. Henry Fayol

Henry Fayol dalam bukunya “*Administration Industrielle et generale*” yang pertama kali membagi manajemen atas beberapa unsur manajemen (*management element*) yaitu:

- a. *Privoir* (merencanakan)
- b. *Organiser* (mengorganisasikan)
- c. *Commander* (memerintah)
- d. *Coordonner* (mengkoordinasi)
- e. *Controller* (mengawasi atau mengendalikan)

2. G. R Terry

G.R Terry membagi atas 4 bagian mengenai proses manajemen yang biasa dikenal dengan “Management POAC”, yaitu:⁴¹

- a. P = *Planing* (perencanaan)
- b. O = *Organizing* (Pengorganisasian)
- c. A = *Actuating* (Penggerakan)
- d. C = *Controlling* (Pengawasan)

3. Koontz dan O’Donnel

Koontz dan O’Donnel membagi atas 5 bagian mengenai proses manajemen yang biasa dikenal dengan “Management POSDICO”, yaitu:

- a. P = *Planning* (perencanaan)
- b. O = *Organizing* (pengorganisasian)
- c. S = *Staffing* (pekerja staff)
- d. Di = *Directing* (pimpinan)
- e. Co = *Controlling* (pengawasan)

4. Dwight Waldo

Dwight Waldo memberikan klasifikasi fungsi manajemen yang biasa dikenal dengan “Management POSDCORB”, yaitu:

⁴⁰ Meutia Meutia, “Proses Manajemen, Struktur Formal Dan Penggunaan Informasi,” *Jurnal Manajemen* vol. 02 No. 01 (2017): 7.

⁴¹ Meutia Meutia, “Proses Manajemen, Struktur Formal,,,,,hlm 8.

- a. P = *Planning* (perencanaan)
- b. O = *Organizing* (pengorganisasian)
- c. S = *Staffing* (pekerja staff)
- d. D = *Directing* (pembibimbingan)
- e. Co = *Coordinating* (pengkoordinasian)
- f. R = *Reporting* (pelaporan)
- g. B = *Budgeting* (penganggaran)

5. Sondang P Siagian

Sondang P Siagian membagi proses manajemen menjadi 5 bagian, sebagai berikut:

- a. Perencanaan (planning)
- b. Pengorganisasian (organizing)
- c. Pemberian motivasi (motivating)
- d. Pengawasan (controlling)
- e. Penilaian (evaluating)

Berdasarkan proses – proses yang dikemukakan oleh para ahli manajemen tersebut, para pakar manajemen di era sekarang, banyak yang mengabstraksikan proses manajemen dibagi menjadi 4 proses, yaitu: perencanaan, pengorganisasian, pergerakan, dan pengawasan. Empat proses ini lazim juga digambarkan dalam bentuk siklus, karena setelah pengawasan, lazimnya dilanjutkan dengan membuat rencana baru.⁴²

Gambar 1.1 Siklus proses manajemen



⁴² Ali Imron, *Proses Manajemen Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Bumi aksara, 2013).

D. Optimalisasi Manajemen Alat Permainan Edukatif dalam Mutu Pembelajaran

a. Pengertian Optimalisasi Manajemen Alat Permainan Edukatif dalam Mutu Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Optimalisasi berasal dari kata optimal yang mempunyai arti baik, menjadikan paling baik, menguntungkan, pengoptimalan proses sehingga optimalisasi merupakan tindakan proses metodologi untuk membuat sesuatu yang lebih baik, sempurna dan lebih fungsional atau efektif.

Pengertian optimalisasi menurut poewardaminta, optimalisasi adalah hasil yang dicapai sesuai dengan keinginan jadi optimalisasi merupakan pencapaian hasil sesuai harapan secara efektif dan efisien. Optimalisasi juga banyak diartikan sebagai ukuran di mana sebuah kebutuhan dapat dipenuhi dari kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan. Optimalisasi adalah ukuran yang menyebabkan tercapainya tujuan jika dipandang dari sudut usaha optimalisasi adalah usaha memaksimalkan kegiatan sehingga mewujudkan keuntungan yang diinginkan atau dikehendaki dari organisasi atau perorangan tersebut.⁴³

Pengertian manajemen alat permainan edukatif adalah aktivitas yang dilakukan kelompok atau organisasi untuk mengelola suatu alat permainan yang beredukasi untuk anak dalam mengoptimalkan enam aspek standar perkembangan anak (Nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, Sosial Emosional, dan seni).

Pengertian Mutu Pembelajaran, mutu pembelajaran adalah mutu pembelajaran merupakan suatu porses interaksi dan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik agar dapat mengembangkan intelektual dan juga dalam penguasaan ilmu agar dapat membawa hasil yang memuaskan.⁴⁴

Kesimpulannya, optimalisasi manajemen alat permainan edukatif adalah hasil yang dicapai sesuai keinginan suatu kelompok atau organisasi untuk

⁴³ Gede Agus Jaya Negara and I Nyoman Ariyoga, *Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Optimalisasi Pembelajaran* (Bali, 2021).

⁴⁴ Dimiyati and Mujiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011).

mengelola alat permainan edukasi untuk anak sehingga pengembangan intelektual dan penguasaan ilmu mendapat hasil yang maksimal.

b. Upaya Optimalisasi Manajemen Alat Permainan Edukatif dalam Mutu Pembelajaran

Upaya Optimalisasi manajemen alat permainan edukatif dalam mutu pembelajaran ada 4 upaya, antara lain:⁴⁵

1. Pengadaan alat permainan edukatif

Pengadaan alat permainan edukatif merupakan proses kegiatan pemenuhan kebutuhan alat permainan edukatif terhadap kegiatan belajar mengajar, khususnya di lembaga TK dengan adanya pengadaan alat permainan edukatif pengoptimalan manajemen alat permainan edukatif mutu pembelajaran berjalan dengan maksimal.

2. Kerjasama antara guru dan murid

Kerjasama adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama. Bekerjasama antara guru dan murid hal ini dimaksudkan dengan perjanjian sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran bahwasannya ada perjanjian jika sudah melakukan kegiatan atau setelah menggunakan APE di tata ulang (jika pergantian kelompok kegiatan) ataupun setelah semua kegiatan pembelajaran selesai anak harus membersihkan dan bertanggung jawab setelah alat permainan edukatif itu dipakai.

3. Pemantauan dan evaluasi pembelajaran

Pemantauan dan evaluasi merupakan pengawasan dan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran apakah kegiatan pembelajaran sesuai dengan standar aspek perkembangan anak atau tidak, sehingga kegiatan pembelajaran diperbaiki dengan inovatif baru yang mengoptimalkan aspek perkembangan anak usia dini.

⁴⁵ Eri Setyowati, "Optimalisasi Manajemen Sarana Dan Prasarana Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran" (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), Digital Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).

4. Pembuatan alat permainan edukatif sendiri

Pembuatan alat permainan sendiri merupakan karya inovatif dan kreatifitas dari seseorang untuk menciptakan media pembelajaran yang beredukasi.

c. Manfaat Pengoptimalan Manajemen Alat Permainan Edukatif dalam Mutu Pembelajaran

1. Antusiasme anak dalam menyelesaikan semua kegiatan pembelajaran

Pada hakikatnya anak usia dini bermain seraya bermain bukan seraya belajar sehingga dengan adanya alat permainan edukatif sangat menumbuhkan rasa antusias anak dalam menyelesaikan dalam semua kegiatan pada saat pembelajaran, dikarenakan anak akan lebih fokus terhadap sesuatu yang membuatnya tertarik.

2. Meningkatkan imajinasi dan kreatifitas anak

Kemampuan imajinasi anak perlu ditingkatkan saat anak memasuki usia pertumbuhan. Sebabnya, dengan berimajinasi, anak sedang mengasah kreatifitas dan kemampuan kognitif.⁴⁶ Imajinasi juga berperan penting bagi perkembangan psikologis, dan emosional, serta dapat membantu mereka dalam memahami lingkungan dan dunia. Tentu saja dalam hal itu, alat permainan edukatif juga sangat berperan penting di dalam nya sebagai media pembelajran.

⁴⁶ Teni Nurita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa," *Misyikat* Vol.03 No. (2018).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian lapangan (Field Research) yaitu penelitian yang langsung ke lokasi untuk memperoleh data terkait dengan penelitian yang dilakukan, peneliti ini digolongkan penelitian deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah metode suatu analisa yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk mendapatkan kesimpulan yang tepat. Adapun penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.⁴⁷

Menurut pemikiran Lincol dan Denzim yang dikutip oleh saudara Johan Setiawan dan Albi Anggito Setiawan, mengemukakan bahwasannya penelitian kualitatif adalah penelitian yang menjelaskan tentang peristiwa-peristiwa dengan menggunakan berbagai metode.⁴⁸ Sedangkan, Erickson mengatakan bahwa penelitian kualitatif mencoba untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa yang terjadi di lapangan secara detail. Miller dan Kirk menurut mereka bahwasannya penelitian kualitatif adalah adat tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang penting bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.⁴⁹

Jadi, Penelitian yang peneliti lakukan adalah deskriptif kualitatif dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan cara langsung ke lapangan untuk meneliti tentang manajemen alat permainan edukatif PAUD. Tempat penelitian.

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm 3.

⁴⁸ Albi Anggito and Setiawan Johan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018).

⁴⁹ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2017).

Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Desa Sokaraja Tengah, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober sampai Desember 2022 tahun ajaran 2022/2023. Sedangkan tempat yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja yang tepatnya di Dusun II Sokaraja Tengah, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah.

Penelitian dilakukan di TK Masyithoh 25 Sokaraja, Banyumas ini berdasarkan atas pertimbangan sebagai berikut:

- a. TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja merupakan salah satu TK Percontohan di Kabupaten Banyumas.
- b. TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja memiliki guru-guru yang berdedikasi tinggi dan profesionalitas.
- c. TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja mempunyai sistem manajemen yang baik, salah satunya manajemen alat permainan edukatif.
- d. TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja mempunyai fasilitas sarana prasarana yang baik.
- e. TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja mempunyai beragam alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini dan media pembelajaran yang sangat baik
- f. TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja merupakan lembaga nonformal yang berdiri pada tahun 2000 dan mempunyai cabang lainnya di berbagai daerah seluruh Indonesia. Dan memiliki prestasi dalam segala bidang.
- g. Lokasi TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja sangat strategis yakni tempat sangat dekat dengan jalan besar dan mudah dijangkau, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya.

C. Objek dan Subjek Penelitian

a. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah suatu yang menjawab maupun menjelaskan suatu keadaan sesungguhnya dari objek tersebut.⁵⁰ Objek penelitian merupakan sesuatu yang diperlukan untuk mendapatkan data dan mengetahui apa, siapa, kapan dan dimana penelitian ini dilakukan. Dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah bagaimana manajemen alat permainan edukatif yang didalamnya tentang cara pengelolaan atau manajemen alat permainan edukatif di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah tempat atau data variabel penelitian melekat. Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Jadi subjek penelitian itu merupakan sumber informasi yang digali untuk mengungkapkan fakta-fakta di lapangan.⁵¹

Dalam menentukan subjek penelitian, peneliti menggunakan purposive sampling yaitu teknik pengambilan sample sumber data atau subjek penelitian dengan pertimbangan seseorang yang mengetahui informasi dan data-data yang mendukung dalam penelitian. Berkaitan dengan judul yang diangkat oleh peneliti, maka yang akan dijadikan responden penelitian ini adalah kepala sekolah dan pendidik di TK Masyithoh 25 Sokaraja.

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian. Karena, tujuan terpenting dalam sebuah penelitian adalah untuk

⁵⁰ Andrew Fernando Pakpahan and Dkk, *Metodelogi Penelitian Ilmiah* (Sumatera: Yayasan Kita Menulis, 2021).

⁵¹ Muhammad Fitrah and Luthfiah, *Metodelogi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, ed. CV Jejak (Bima, 2017).

memperoleh data. Dengan mengetahui teknik atau metode pengumpulan data maka, akan mempermudah peneliti dalam memperoleh data yang sesuai dengan ditetapkan.

Pengumpulan data merupakan kegiatan mencatat dan mengamati sebuah peristiwa berdasarkan keterangan yang didapatkan di lapangan. Adapun metode yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yaitu bentuk dari kegiatan dengan menggunakan panca indra, penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi untuk menjawab masalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.⁵² Observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan keadaan atau perilaku objek dilapangan.⁵³ Menurut Sugiyono terdapat tiga komponen observasi dalam penelitian kualitatif yaitu 1) *Place* diartikan sebagai tempat terdapat interaksi sedang berlangsung, 2) *Actor* diartikan sebagai pelaku yang memainkan peran tertentu, 3) *Activity* diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh actor dalam situasi interaksi sosial secara langsung.⁵⁴

Dalam penelitian ini teknik observasi yang digunakan adalah observasi non partisipan, artinya peneliti hanya berperan untuk mengamati kegiatan. Dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk memperoleh data sebanyak-banyaknya terkait implementasi manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja. Selain itu, peneliti mengobservasi guru-guru TK Masyithoh 25 Sokaraja pada bulan Oktober sampai November 2022 secara berkala dengan berinteraksi langsung baik untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya.

⁵² Muhammad Fitrah, *Metodelogoi pen . . .*, hlm 72

⁵³ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: AlfaBeta, 2009) hlm 233.

⁵⁴ Sugiyono, *Memahami pen...*, hlm 67-68

b. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan tatap muka antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab dengan mendengarkan secara langsung informasi dan keterangan yang dilakukan seorang peneliti untuk memperoleh pemahaman secara holistik mengenai perspektif seseorang terhadap isu, tema atau topik tertentu.⁵⁵ Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara yaitu dengan menggunakan teknik wawancara mendalam, yakni peneliti mengumpulkan data dengan tanya jawab dengan sistematis yang berlandaskan kepada tujuan penelitian dengan menggunakan pendekatan wawancara secara terbuka yang mana ditujukan kepada kepala sekolah, guru, di TK Masyithoh 25 Sokaraja pada bulan November-Desember 2022 secara berkala. Selain itu, peneliti menggunakan wawancara secara langsung dengan peneliti terjun melakukan tanya jawab kepada pihak narasumber. Wawancara ini, terkait bagaimana penerapan atau pengimplementasian manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data-data yang tercetak maupun tertulis pada objek penelitian yang disusun oleh perorangan ataupun kelembagaan.⁵⁶ Dokumentasi ini bersifat valid sehingga penulis sangat membutuhkan dokumentasi ini untuk mendapatkan informasi yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.⁵⁷

Metode dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik yang kemudian dianalisa, dibandingkan, dan

⁵⁵ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2012) hlm 47.

⁵⁶ Bambang Rustanto, *Penelitian Kualitatif Pekerjaan Sosial* (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2015).

⁵⁷ Muhammad Fitrah, *Metodelogoi pendidikan . . .*, hlm 73.

dipadukan sehingga membentuk suatu hasil kajian yang sistematis.⁵⁸ Dokumentasi penelitian ini untuk mengetahui variabel yang berupa catatan, transkrip, media sosial, sarana prasarana dan kegiatan lain berupa foto, video, atau catatan mengenai manajemen alat permainan edukatif di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas.

Adapun dokumentasi peneliti gunakan untuk memperoleh berbagai informasi yaitu:

- a) Gambaran umum TK Masyithoh 25 Sokaraja,
- b) Struktur kepemimpinan TK Masyithoh 25 Sokaraja,
- c) Data guru dan karyawan TK Masyithoh 25 Sokaraja.
- d) Data Ruang di TK Masyithoh 25 Sokaraja
- e) Catatan Inventaris Alat Permainan edukatif yang terdapat di TK Masyithoh 25 Sokaraja
- f) Foto kegiatan pembelajaran dan penerapan manajemen alat Permainan Edukatif

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu penyusunan data secara sistematis yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga hasil temuan dapat di publikasikan.⁵⁹ Teknik analisis data digunakan sebagai cara untuk mereduksi data agar dipahami, ditelaah serta dapat diuji. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Karena, dengan pengamatan tersebut data yang dibutuhkan dapat diperoleh sesuai dengan kebutuhan.⁶⁰

Dalam menganalisis data penelitian terdapat beberapa langkah yang digunakan, diantaranya reduksi data (*reduction drawing*), penyajian data (*data display*), dan

⁵⁸ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif Komunikatif, Ekonomi, Kebijakan Publik Dan Ilmu Social Lainnya* (Jakarta: Kencana, 2008).

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm, 334.

⁶⁰ Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif, (Pemahaman Filosofi Dan Metodologis Ke Arang Penguasaan Model Aplikasi)* (Jakarta: Rajawali Press, 2008).

verifikasi data (*consullution drawing*).

a) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya.⁶¹ Seperti dikemukakan, semakin lama penelitian ke lapangan, maka jumlah data makin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data.

Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pada bagaimana manajemen alat permainan edukatif di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah penelitian untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Dalam hal ini penelitian mereduksi data dengan membuat kategori dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Tahap reduksi ini peneliti akan memilih data dengan memfokuskan pada bagaimana manajemen alat permainan edukatif yang didalamnya tentang cara pengelolaan manajemen alat permainan edukatif dan optimalisasi manajemen alat permainan edukatif dalam mutu pembelajaran.

b) Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Peneliti melakukan penyajian data yang telah diubah dalam bentuk naratif, untuk memudahkan dalam mengetahui bagaimana manajemen alat permainan edukatif yang didalamnya tentang cara pengelolaan manajemen alat permainan edukatif

⁶¹ Sandu Siyoto and Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).

dan optimalisasi manajemen alat permainan edukatif dalam mutu pembelajaran.⁶²

c) Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan dan verifikasi merupakan suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan. Kesimpulan awal masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin saja tidak.⁶³

Mengambil kesimpulan merupakan analisis lanjutan dari reduksi data dan display data sehingga data dapat disimpulkan, dan penelitian masih berpeluang untuk menerima masukan. Dimana dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa tentang manajemen alat permainan edukatif yang baik. Dimana dalam penentuannya menggunakan teknik purposive sampling yaitu penentuan sampel yang disesuaikan dengan tujuan penelitian tanpa menilai kemampuan generalisasinya.

F. Teknik Uji Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk menguji dan membuktikan bahwa peneliti melakukan penelitian benar-benar merupakan penelitian ilmiah dan melihat data yang diperoleh apakah sesuai dengan fakta. Uji keabsahan data dalam metode penelitian kualitatif ada 4, yaitu: credibility (Validitas internal), transferability (validitas eksternal), dependability (realibilitas), dan confirmability (obyektivitas). Pada penelitian ini untuk menguji keabsahan data dengan menggunakan triangulasi, checking data dan member check.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: AlfaBeta, 2015) hlm 249.

⁶³ Sandu Siyoto and Ali Sodik, *Dasar Metodologi . . .*, hlm 215.

1. Triangulasi

Trianggulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat 3 triangulasi yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu. Pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber ini yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Trianggulasi sumber dilakukan kepada kepala sekolah dan guru untuk kemudian dideskripsikan, dikategorikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari kedua sumber tersebut.⁶⁴

2. Checking Data

Data telah tersusun ada baiknya peneliti kembali ke tempat penelitian untuk menunjukkan dan menampilkan data yang terdapat pada skripsi kepada pihak TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja Tengah, jika pihak TK Muslimat NU Masyithoh 25 telah sependapat dengan peneliti itu “Sah datanya”.⁶⁵ Hal ini untuk menghindari protes oleh pihak TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja Tengah.

3. Member Check

Peneliti akan menyerahkan data kepada yang ahli atau pembimbing penelitian. Dari situlah akan muncul berbagai saran yang digunakan untuk penyempurnaan. Tujuan adanya dilakukan member check adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan napa yang diberikan oleh pihak TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja Tengah.

⁶⁴ Sugiyono, Metode Penelitian..., hlm. 335.

⁶⁵ Suryana Cahya, Pengolahan dan analisis Data Penelitian, 2007, Diklat Kompetensi Pengawas, Departemen Pendidikan Nasional.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum TK Masyithoh 25 Sokaraja

1. Profil TK Masyithoh 25 Sokaraja

- a) Nama Taman Kanak-Kanak : TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja
- b) Alamat Taman Kanak-Kanak
- Jalan : Pejagalan Kulon No. 1
 - Desa / Kelurahan : Sokaraja Tengah
 - Kecamatan : Sokaraja
 - Kabupaten : Banyumas
 - Nomor Telepon : 085 105 633 225
 - E-mail : tkmasyithohsokaraja@gmail.com
- c) Status Sekolah : Swasta
- d) NPSN : 69779232
NO SK KEMENKUMHAM : AHU-0043263.AHA.01.07.TAHUN 2016
No Ijin Pendirian : 421.1/0924/2004
NDS (khusus TK swasta) : 002030220020
- e) Akreditasi
- Tahun : 2017
 - Nilai : A
- f) Pendirian Taman Kanak-Kanak
- Tahun didirikan : 17 Juli 2000
 - Lembaga/ Yayasan Pendiri : Muslimat NU
- g) Tanah dan Bangunan
- Status Tanah : Hak Pakai
 - Bukti (Sertifikat/ Akte/ SK) : Sertifikat tanah
- h) Lingkungan Taman Kanak-Kanak

- Luas Tanah : 560 m²
- Luas Bangunan : 420 m²

2. Sejarah TK Masyithoh 25 Sokaraja

Sejarah berdirinya TK Masyithoh 25 Dusun Sokaraja Tengah Kabupaten Banyumas berdiri tanggal 17 Juli Tahun 2000 atas Prakarsa Beliau Ibu Hj. Warsuti dan didukung oleh Keluarga Besar Bapak Hj. Tohirin pemilik Gethuk Goreng Grup “Asli” Sokaraja. Bermula dari usaha kecil Bapak Sanpirngad pada tahun 1918 yang membuat makanan kecil Gethuk Goreng dan kemudian dikenal sebagai makanan khas Sokaraja. Ternyata Usaha inidari tahun ke tahun turun menurun perkembangannya semakin pesat, dan terkenal khususnya di wilayah Jawa Tengah.

Kemudian Pada period ke 3, usaha Gethuk Goreng dikelola keluarga Besar Bapak Hj. Tohirin yang menghasilkan pengusaha muda seperti Bapak H. Madlori beserta ibu Hj. Ning Waryanti, H. Trisno Hartowo Anshori beserta Hj. Warsuti Noor Azizah dan H. Slamet Lukito beserta Hj. Tursilah. Semakin berkembang usahanya keluarga H. Tohirin selalu berperan serta memerdulikan masyarakat sekitarnya di bidang sosial, seperti pemberian santunan bagi fakir miskin, santunan anak-anak yatim, santunan orang-orang jompo dan sebagainya. Sedangkan dalam bidang pendidikan memberikan dana ke sekolah sekolah yang membutuhkan dan sebagainya. Semakin tahun kepedulian keluarga H. Tohirin terhadap Pendidikan semakin besar. Dengan demikian didirikannya TPQ Saiful Islam pada tahun 1995 sebagai bukti bahwa apa yang diperoleh dari hasil usaha keluarga H. Tohirin juga bermanfaat bagi masyarakat sekitar.

Pada tahun 2000, tanggal 16 Juni keluarga Hj. Tohirin mendirikan Lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak yang kemudian dikelola oleh pengurus Mulimat NU Ranting Sangkal Putung, Sokaraja Tengah. Mulimat NU (YPM NU) Cabang Sokaraja sebagai Taman Kanak-kanak yang ke-25, sehingga Taman Kanak-kanak yang didirikan dan difasilitasi oleh keluarga Hj. Tohirin diberi nama “Taman Kanak-kanak Muslimat NU Masyithoh 25” Dusun Sokaraja Tengah, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas.

B. Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja

Pada sub bab ini penyampaian hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Dusun Sokaraja Tengah Kabupaten Banyumas. Pembahasan dan hasil penelitian dilakukan secara deskriptif, yaitu dengan judul manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja Kabupaten Banyumas.⁶⁶

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, untuk memperoleh data tentang manajemen alat permainan edukatif di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja Desa Sokaraja Tengah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas di dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh data. Pada bab ini memaparkan data dan analisis data yang diperoleh dari penelitian di TK Masyithoh 25 Sokaraja Tengah Kabupaten Banyumas. Berikut penulis akan memberikan penjelasan hasil penelitian tentang manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja Tengah pada bulan Oktober sampai November.

Manajemen merupakan hal terpenting dalam mengelola lembaga Pendidikan khususnya lembaga pendidikan anak usia dini. Manajemen yang dikelola juga ada beberapa macam dalam penelitian ini kita ambil manajemen alat permainan edukatif. Kalau dilihat menerapkan manajemen alat permainan edukatif sangatlah mudah tetapi pada kenyataannya alat permainan edukatif harus tetap dijaga, dirawat, dikelola dengan baik agar alat permainan edukatif tidak mudah hilang, rusak dan digunakan dalam jangka waktu yang lama. Hal ini diperkuat dengan jawaban dari kepala sekolah TK Masyithoh 25 sokaraja, Ibu Hj. Warsuti mengenai pentingnya adanya manajemen alat permainan edukatif.

“Tentunya dengan adanya manajemen yang baik pastinya semua akan berjalan dengan baik. Manajemen sangat penting diadakan karena semua diharapkan bisa lebih teratur dan terkondisikan dengan baik. Tujuannya agar semua sarana dan prasarana bisa

⁶⁶ Hasil Dokumentasi TK Masyithoh 25 Sokaraja

digunakan dalam jangka waktu yang lama dan tentu sangat mendukung proses pembelajaran.”⁶⁷

Dalam implementasi manajemen alat permainan edukatif ini tentunya harus dilakukan upaya dari pihak lembaga TK Masyithoh 25 sokaraja. Dalam wawancara dengan Ibu kepala sekolah, telah memberikan jawabannya terkait upaya yang dilakukan oleh pihak lembaga, yaitu:

“Upaya Lembaga ya menyediakan fasilitas wadah atau tempat yang bagus untuk tempat penyimpanan APE indoor. 3 tahun belakangan ini untuk APE yang baru, mulai diberi stiker inventaris. Dan APE yang outdoor dilakukan pengecekan setiap setahun sekali untuk pengecekan ulang misalnya dicat ulang atau ape yang keropos di perbaiki lagi.”⁶⁸

Dalam terlaksanannya penerapan manajemen alat permainan edukatif tentunya harus ada alat permainan edukatifnya itu sendiri. Bentuk pengadaan alat permainan edukatif dari pihak mana saja yang telah berkontribusi dalam pengadaan alat permainan edukatif. Dalam wawancara dengan Ibu kepala sekolah, telah memberikan jawabannya sebagai berikut:

“Ya alhamdulillah disamping bantuan dari BOP (Bantuan Operasional Penyelenggaraan) ada juga bantuan APE dari Keluarga Bapak Haji Tohirin.ada juga bantuan dari KEMENDIKBUD dan hadiah dari POM (Persatuan Orang tua Murid), alhamdulillah sekolah bisa membeli beberapa APE, dan beberapa APE bikinan guru TK Masyithoh 25 sokaraja yang mengikuti lomba. Untuk saat ini belum ada/belum menerima bantuan atau hadiah dari komunitas Pendidikan.”⁶⁹

Dalam wawancara dengan salah satu guru TK Masyithoh 25 Sokaraja, Ibu Rusmiyati dan Ibu Khikmah Ahijjah mengenai SOP (Standar Operasional Prosedur) manajemen alat permainan edukatif sebagai berikut:

“Untuk SOP Manajemen Alat permainan edukatif ada dibuku rapat dan dengan kesadaran di setiap guru dan karyawan sekolah. Saat dalam kegiatan pembelajaran juga ada SOP nya, yaitu: SOP pijakan sebelum main (adanya kesepakatan bersama antara guru dan murid untuk menggunakan APE saat kegiatan belajar nanti), SOP Pijakan saat Bermain (anak menerapkan kesepakatan tadi

⁶⁷ Wawancara dengan kepala Sekolah TK Masyithoh 25 Sokaraja

⁶⁸ Wawancara dengan kepala Sekolah TK Masyithoh 25 Sokaraja

⁶⁹ Wawancara dengan kepala Sekolah TK Masyithoh 25 Sokaraja.

seperti tidak boleh merusak ataupun tidak membawa mainan pulang ke rumah, SOP setelah bermain.”⁷⁰

Proses manajemen alat permainan edukatif yang dilakukan oleh TK Masyithoh 25 Sokaraja, ada 8 proses manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja.

1. Perencanaan (*Planning*)

Menurut Henry Fayol perencanaan merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan sebelum melakukan tindakan yang dilaksanakan sebelum melakukan tindakan penyelenggaraan yang meliputi serangkaian keputusan, kebijaksanaan, membuat program, menentukan metode dan prosedur serta menetapkan jadwal waktu pelaksanaan.⁷¹

Perencanaan yang dilakukan TK Masyithoh 25 Sokaraja, dalam hal ini kepala sekolah TK Masyithoh 25 sokaraja, Ibu Hj. Warsuti memberi jawaban yang dilakukan pada 16 November 2022 mengenai perencanaan manajemen alat permainan edukatif.

“Saya dengan guru-guru merencanakan manajemen alat permainan edukatif, supaya keputusan ataupun kebijakan yang diterapkan bisa dimengerti dan dilakukan dengan baik oleh semua pihak.

Kami merencanakan beberapa keputusan atau kebijakan sehingga pengimplementasian manajemen alat permainan edukatif ini berjalan dengan optimal

1. Merencanakan pengadaan alat permainan edukatif seperti merencanakan pembuatan proposal kepada kemendikbud.
2. Merencanakan pengorganisasian seperti memberi petugas khusus untuk menangani sarana dan prasarana dan alat permainan edukatif dengan adamy bu rusmiyati dan bu rifa.
3. Merencanakan penginventarisan (pencatatan) seperti mencatat APE yang baru datang dari kemendikbud, hadiah, membeli sendiri ataupun membuat APE sendiri.
4. Memerencanakan penghapusan, tentu dengan adanya penghapusan membuat pencatatan tidak berantakan saat pengecekan karena jika barang yang sudah dibuang atau

⁷⁰ Wawancara dengan salah satu guru TK Masyithoh 25 Sokaraja.

⁷¹ Khotimatul Majidah, “Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta,” *Jurnal WALADUNA :Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol.2 No2. hlm. 35.

yang sudah rusak masih tersimpan di pencatatan maka waktu pengecekan pun merasa bingung apa yang terjadi dengan ketidak adaannya APE yang sudah dibuang ataupun rusak.

5. Merencanakan Pemeliharaan baik APE outdoor maupun indoor seperti bagaimana supaya APE outdoor tetap terlihat bagus dan terawat dengan adanya pengecatan ulang setahun sekali ataupun perencanaan pemeliharaan APE indoor otomatis guru disini sangat berperan besar untuk menjaga pemeliharaan dengan menjaga APE dan berkerja sama dengan anak agar anak ikut memelihara APE mempunyai rasa tanggung jawab.
6. Merencanakan pengontrolan seperti 6 bulan sekali kepala sekolah dengan staf khusus memeriksa catatan inventaris dan melihat kondidi APE indoor ataupun outdoor.
7. Merencanakan evaluasi atau penilaian seperti setiap tahunnya ada kebijakan atau keputusan yang dianggap masih kurang baik akan dievaluasi lagi.”⁷²

Berdasarkan data diatas yang disampaikan kepala sekolah TK Masyithoh 25 Sokaraja ada kesamaan teori yang dikemukakan oleh Henry Fayol terhadap perencanaan manajemen alat permainan edukatif dengan penerapan yang dilakukan oleh TK Masyithoh 25 Sokaraja, TK Masyithoh 25 Sokaraja bisa mengaplikasikan antara teori dan pelaksanaannya bahkan mampu berfikir sangat detail terhadap perencanaan dalam penerapan manajemen alat permainan edukatif dengan optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah bahwasannya semua penerapan manajemen alat permainan edukatif, terencana dengan baik dan detail. Kepala sekolah berdiskusi bersama guru-guru, bagaimana proses manajemennya sehingga penerapan teratur dan terarah dengan baik

2. Pengadaan (*Procurement*)

Menurut Christopher & Schooner pengadaan merupakan proses kegiatan untuk pemenuhan atau penyediaan kebutuhan dan pasokan barang atau jasa dibawah kontrak atau pembelian langsung untuk

⁷² Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK Masyithoh 25 Sokaraja

memenuhi kebutuhan kegiatan. Pengadaan dapat memengaruhi keseluruhan proses arus, karena merupakan bagian penting dalam sebuah proses. Pengadaan alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja sudah cukup memadai dan dalam wawancara dengan ibu kepala sekolah, telah memberikan jawabannya sebagai berikut:

“Ya alhamdulillah disamping bantuan dari BOP (Bantuan Operasional Penyelenggaraan) ada juga bantuan APE dari Keluarga Bapak Haji Tohirin, ada juga bantuan dari KEMENDIKBUD dan hadiah dari POM (Persatuan Orang tua Murid), alhamdulillah sekolah bisa membeli beberapa APE, dan beberapa APE buatan guru TK Masyithoh 25 sokaraja yang mengikuti lomba. Untuk saat ini belum ada/belum menerima bantuan atau hadiah dari komunitas Pendidikan. Alhamdulillah untuk pengadaan APE cukup memadai walaupun masih kekurangan dilihat dari perbandingan APE dan jumlah siswa disini”⁷³

Berdasarkan data diatas yang disampaikan kepala sekolah TK Masyithoh 25 Sokaraja ada kesamaan teori yang dikemukakan oleh Christopher & schooner terhadap pengadaan alat permainan edukatif dengan penerapan yang dilakukan oleh TK Masyithoh 25 Sokaraja, menurut saya TK Masyithoh 25 Sokaraja sangat bisa mengaplikasikan antara teori dan pelaksanaannya. Pengadaan yang dilakukan cukup memadai dengan beli sendiri, hadiah ataupun membuat sendiri, sehingga pengadaan alat permainan edukatif dilakukan secara optimal.

3. Pengorganisasian (*Organizing*)

Menurut Stoner dan Walker pengorganisasian adalah suatu kegiatan menentukan dan mengatur berbagai kegiatan yang dianggap perlu untuk mencapai tujuan, memberi tugas kepada orang - orang pihak yang sesuai dan menunjukkan kewenangan yang dilimpahkan terhadap setiap individu yang ditugasi untuk melaksanakan kegiatan tersebut.⁷⁴

Pengorganisaian manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25

⁷³ Wawancara dengan Ibu Kepala Sekolah TK Masyithoh 25 Sokaraja

⁷⁴ Khotimatul Majidah, “Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan,,, .

Sokaraja dengan sudah adanya pemberi wewenang kepada seseorang untuk mengurus alat permainan edukatif agar terkelola dan terpelihara dengan baik, dan dalam wawancaranya dengan Ibu Rusmiyati memberikan jawaban sebagai berikut:

“Walaupun semua warga sekolah terlibat, semua guru, karyawan maupun anak didik, karena menjadi tanggung jawab bersama. APE outdoor, APE indoor, dan APE yang berada diruang FKG tanggung jawab semua guru dan karyawan jika APE Indoor tanggung jawab guru dan murid. Murid juga diajarkan bertanggung jawab mengembalikan dan membereskan Kembali jika sudah kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan bermain. Disini juga ada petugas khusus dalam mengawasi manajemen sarana dan prasarana yaitu saya sendiri dan Bu Rifa yang membantu untuk lebih megawasi sarana APE nya, dimulai dari pencatatan inventarisasi, pelaporan peminjaman APE untuk pembelajaran sampai melebeli stiker”.

Berdasarkan data diatas yang disampaikan oleh Ibu Rusmiyati, ada kesamaan teori yang dikemukakan oleh Stoner & Walker terhadap pengorganisasian manajemen alat permainan edukatif dengan penerapan yang dilakukan oleh TK Masyithoh 25 Sokaraja. TK Masyithoh 25 Sokaraja sangat bisa mengaplikasikan antara teori dan pelaksanaannya tentang peongorganisasian atau pemberian wewenang untuk mengatur manajemen alat permainan edukatif, supaya semua terkordinasi dengan baik dan optimal.

4. Penginventarisasian (*Inventory*)

Menurut Dariyanto & Muhammad Farid Proses atau cara menulis suatu hal yang bertujuan sebagai catatan suatu barang agar barang terjaga dengan baik untuk memastikan barang itu berwujud atau tidak.⁷⁵ Pencatatan inventarisasi di TK Masyithoh 25 sokaraja sudah dilakukan dengan baik, dan dalam wawancaranya dengan ibu khikmah, beliau memberikan jawabannya sebagai berikut”

“Ya untuk catatan inventarisasi ada catatannya berbentuk file semua ada disana dan setiap APE juga mulai di stiker

⁷⁵ Khotimatul Majidah, “Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan,,, hlm 37.

inventaris. Catatan barang masuk ataupun catatan barang yang rusak atau dihapus”⁷⁶

Berdasarkan data diatas yang disampaikan oleh Ibu Khikmah ada kesamaan teori yang dikemukakan oleh yang dikemukakan oleh Dariyanto & Muhammad Farid terhadap penginventarisasian alat permainan edukatif yang dilakukan oleh TK Masyithoh 25 Sokaraja. TK Masyithoh 25 Sokaraja sangat bisa mengaplikasikan antara teori dan pelaksanaannya tentang penginventarisasian dari masuknya barang dan dihapusnya barang untuk mengatur alat permainan edukatif dan membantu dalam pengecekan, biar semua itu terkordinasi dengan baik dan optimal.

5. Penghapusan (*Deletion*)

Menurut Ibnu syamsi penghapusan adalah proses tindakan menghapus barang yang diakui nilai nya berkurang dari pencatatan yang dibuat.⁷⁷ Penghapusan alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja dalam wawancaranya dengan Ibu Nurafni Umayyah memberikan jawabannya sebagai berikut:

“Untuk prosedur penghapusan APE, APE yang sudah rusak dibuang lalu dihapuskan dari catatan inventarisasi. Biasanya jika ada APE yang masih cukup layak dilungsurkan kepada tk yang ape yang masih sedikit ape nya. Dan Juga ditambahin beberapa ape yang masih bagus juga.”⁷⁸

Berdasarkan data diatas yang disampaikan oleh Ibu Maya ada kesamaan teori yang dikemukakan oleh yang dikemukakan oleh Ibnu syamsi terhadap penghapusan alat permainan edukatif yang dilakukan oleh TK Masyithoh 25 Sokaraja. TK Masyithoh 25 Sokaraja sangat bisa mengaplikasikan antara teori dan pelaksanaannya tentang penghapusan barang yang tidak terpakai lagi untuk membantunya dalam pengecekan, supaya semua itu terkordinasi dengan baik dan optimal.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Menurut Sudrajat pemeliharaan adalah kombinasi dari berbagai

⁷⁶ Wawancara dengan salah satu guru TK Masyithoh 25 Sokaraja

⁷⁷ Rusydi Ananda and Oda Kinata Banurea, *Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan* (Medan: CV Widya Puspita, 2017).

⁷⁸ Wawancara dengan Ibu Nurafni Umayyah salah satu guru TK Masyithoh 25 Sokaraja

tindakan yang dilakukan untuk menjaga suatu asset dan memperbaikinya agar selalu dalam keadaan siap pakai untuk melaksanakan kegiatan secara efektif dan efisien dan sesuai standar.⁷⁹ Pemeliharaan alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 sokaraja dalam wawancaranya dengan ibu khikmah, beliau memberikan jawabannya sebagai berikut”

“Dan untuk Prosedur pemeliharaan APE, yaitu: pemeliharaan untuk pengecekan APE secara berkala, Pemeliharaan untuk pencegahan agar APE tidak rusak, Pemeliharaan untuk perbaikan APE yang rusak.”⁸⁰

Berdasarkan data diatas yang disampaikan oleh Ibu Khikmah ada kesamaan teori yang dikemukakan oleh Ibnu Syamsyil terhadap pemeliharaan alat permainan edukatif yang dilakukan oleh TK Masyithoh 25 Sokaraja, TK Masyithoh 25 Sokaraja sangat bisa mengaplikasikan antara teori dan pelaksanaannya tentang pemeliharaan alat permainan edukatif dikarenakan sekolah selalu memastikan barang layak pakai atau tidak, barang terpelihara dengan baik, barang diperbaiki, dan adanya pemeliharaan yang bagus dari semua warga sekolah terutama guru dan murid (bekerja sama) memelihara alat permainan edukatif dalam ruangan. Sehingga pemeliharaan berjalan dengan optimal

7. Pengawasan (*Controlling*)

Menurut George R. Terry pengawasan adalah pemberian perintah dan bimbingan supaya bawahan bekerja dengan giat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁸¹ Pengawasan terhadap alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja dalam wawancaranya kepala sekolah memberikan jawaban sebagai berikut:

“Pengawasan yang dilakukan ialah pengawasan secara langsung dan tidak langsung. Pengawasan secara langsung biasanya saya melihat petugas mengecek Kembali barang

⁷⁹ Syari’ati Masyithoh, “Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang,” *Jurnal CARE : Children Advisory Research Education* Volume 5 No.01 (2017).

⁸⁰ Wawancara dengan salah satu guru TK Masyithoh 25 Sokaraja.

⁸¹ Meutia Meutia, “Proses Manajemen, Struktur Formal,,,,, hlm 11.

(setahun sekali). Untuk pengontrolan atau pengawasan dari saya sebagai kepala sekolah saya akui tidak terlalu optimal karena saya juga banyak kegiatan disekolah, sehingga saya hanya bertanya mengawasi secara tidak langsung. Karena yang mengurus alat permainan edukatif adalah bu rifa (sebagai TU juga) ya saya serahkan kepada bu rifa untuk mengurus nya.”⁸²

Berdasarkan data diatas yang disampaikan kepala sekolah TK Masyithoh 25 Sokaraja ada kesamaan teori yang dikemukakan oleh George R. Terry terhadap pengawasan manajemen alat permainan edukatif yang dilakukan oleh TK Masyithoh 25 Sokaraja. TK Masyithoh 25 Sokaraja sangat bisa mengaplikasikan antara teori dan pelaksanaannya tentang pengawasan alat permainan edukatif seorang kepala sekolah juga ikut memastikan apa yang dikerjakan oleh yang diberi wewenang apakah berjalan baik atau tidak.

8. Pengevaluasian (Evaluation)

Menurut Arifin & Zainal pengevaluasian adalah proses pengukuran dan perbandingan dari hasil-hasil pekerjaan yang nyatanya dicapai dengan hasil yang seharusnya dicapai. Pengevaluasian juga merupakan kegiatan awal dalam pelaksanaan supaya untuk mengetahui sejauh mana pekerja dilaksanakan sesuai dengan rencana yang direalisasikan dengan tindakan.⁸³

Evaluasi manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja dalam wawancaranya denagn Ibu Nurafni Umayyah memberikan jawabannya sebagai berikut:

“Untuk evaluasi manajemen alat permainan edukatif, karena ape itu digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sudah terjadwal dan sesuai tema maka APE ini sangat penting dalam proses pembelajaran. Tentunya ada evaluasi evaluasi dalam manajemen APE ini. Contohnya: adanya pengecekan ulang terhadap ape indoor maupun outdoor, adanya pencatatan inventarisasi APE dan 3 tahun belakangan ini APE yang baru datang diberi stiker inventaris. Ya tentunya banyak hal yang harus diperbaiki lagi supaya manajemen APE dapat berjalan

⁸² Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Masyithoh 25 Sokaraja

⁸³ Ali Imron, *Proses Manajemen Tingkat Satuan*,... hlm 17.

dengan baik".⁸⁴

Berdasarkan data diatas yang disampaikan oleh Ibu Maya ada kesamaan teori yang dikemukakan oleh Arifin & Zainal terhadap pengevaluasian manajemen alat permainan edukatif yang dilakukan oleh TK Masyithoh 25 Sokaraja, menurut saya TK Masyithoh 25 Sokaraja sangat bisa mengaplikasikan antara teori dan pelaksanaannya tentang pengevaluasian manajemen alat permainan edukatif, kepala sekolah dan para guru menilai dan mengukur apakah manajemen yang diterapkan berjalan optimal atau tidak, kekurangan yang harus diperbaiki bagaimana dan menilai dari segala aspek proses manajemen alat permainan edukatif.

Dalam penerapan manajemen alat permainan edukatif tentunya akan mengalami suatu masalah secara keseluruhan maupun masalah yang terdapat di dalam kelas dan dalam wawancaranya Ibu Nurafni Umayyah memberikan jawabannya sebagai berikut:

“Untuk secara keseluruhan masalah sudah terminimalisir dengan baik dan untuk masalah yang di dalam kelas, alhamdulillah paling masalah kecil aja sih seperti ada beberapa APE loose part karena kecil ukurannya jadi ada beberapa yang hilang entah itu jatuh maupun jadi kebuang tapi guru dan anak-anak mengupayakan setelah pemakaian APE langsung dibereskan sehingga meminimalisir APE kecil yang hilang. Karena ya jadi masalah kalau tidak dipelihara dengan baik. Alhamdulillah disini sudah mampu meminimalisir masalah yang timbul.”⁸⁵

Adanya upaya-upaya yang dilakukan guru dalam mengelolah alat permainan edukatif di dalam kelas tentunya harus dibutuhkan dan dalam wawancaranya Ibu Khikmatun Ahijjah memberikan jawabannya sebagai berikut:

“Selalu memastikan alat permainan edukatif sudah tersedia sebelum kegiatan belajar, tetap mengawasi anak dalam menggunakan APE di dalam kelas dan memastikan Kembali APE Kembali seperti semula. Tentu saja kami para guru yang

⁸⁴ Wawancara dengan salah satu guru TK Masyithoh 25 Sokaraja.

⁸⁵ Wawancara dengan salah satu guru TK Masyithoh 25 Sokaraja.

ada disini dalam setiap kegiatan anak selalu dibiasakan untuk berperilaku positif yang kemudian menjadi pembiasaan, seperti halnya bermain menggunakan APE anak dibiasakan untuk menggunakan sesuai kebutuhan, berbagi mainan dengan teman, dan mengembalikan serta menata kembali mainan yang telah digunakan.”⁸⁶

C. Optimalisasi Manajemen Alat Permainan Edukatif dalam Mutu Pembelajaran di TK Masyithoh 25 Sokaraja

Dengan adanya manajemen Alat Permainan edukatif tentunya akan berdampak dalam pengadaan fasilitas alat permainan edukatif sehingga bisa mengoptimalkan mutu pembelajaran di TK Masyithoh 25. TK Masyithoh 25 sokaraja menggunakan model pembelajaran berbasis kelompok. Model pembelajaran berbasis kelompok adalah pola pembelajarannya anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok, masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Dalam satu kali pertemuan, anak harus menyelesaikan tugasnya 2-3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian dengan tuntas. Apabila dalam pergantian kelompok, terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat daripada temannya, maka anak tersebut dapat menentukan kegiatan lain sejauh kelompok lain tersedia tempat.⁸⁷

Dalam wawancara dengan Ibu Khikmatun Ahijjah pada tanggal 5 Desember 2022 ibu khikmah memberikan jawabannya terkait model pembelajaran yang ada di TK Masyithoh 25 Sokaraja.

“Sebelum Covid -19 TK ini menggunakan model pembelajaran sentra, namun setelah masa new normal model pembelajaran pun berubah menjadi model pembelajaran kelompok, dimana anak dibagi menjadi 3 kelompok untuk anak melakukan kegiatan pembelajaran dan kegiatannya sudah disiapkan oleh guru. Tetapi anak boleh memilih sendiri mana yang siswa minati dan sukai”⁸⁸

Dalam wawancara dengan Ibu Khikmatun Ahijjah pada tanggal 5 Desember

⁸⁶ Wawancara dengan salah satu guru TK Masyithoh 25 Sokaraja.

⁸⁷ Asmidar Parapat, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020) hlm. 140.

⁸⁸ Wawancara dengan salah satu guru TK Masyithoh 25 Sokaraja.

2022 ibu khikmah memberikan jawabannya terkait peran implementasi manajemen alat permainan edukatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran, sebagai berikut:

“Tentunya dengan manajemen APE yang optimal dalam penggunaan APE disesuaikan dengan usia perkembangan anak dan sesuai kebutuhan pembelajaran maka dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Dan anak lebih termotivasi dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran”⁸⁹

Berikut Upaya Optimalisasi manajemen alat permainan edukatif dan manfaat alat permainan edukatif terhadap mutu pembelajaran

1. Upaya Optimalisasi Manajemen Alat Permainan Edukatif dalam Mutu Pembelajaran

Upaya pengoptimalisasian manajemen alat permainan edukatif dapat dilakukan dengan beberapa upaya, ada 4 upaya pengoptimalan manajemen alat permainan edukatif, yaitu:

a. Pengadaan alat permainan edukatif

Pengadaan alat permainan edukatif merupakan proses kegiatan pemenuhan kebutuhan alat permainan edukatif terhadap kegiatan belajar mengajar, khususnya di lembaga TK Masyithoh 25 Sokaraja dengan adanya pengadaan alat permainan edukatif pengoptimalan mutu pembelajaran berjalan dengan Optimal. Pada tanggal 26 Oktober 2022 observasi dilakukan dan untuk pengadaan alat permainan edukatif di TK Masyithoh sudah cukup baik dan memadai. Pengadaan dapat terlaksana dari beberapa sumber: membeli sendiri, hadiah dari pemerintah (kemendikbud/dinas pendidikan), atau dari POM (Persatuan Orang tua Murid). Penggunaan alat permainan edukatif disesuaikan dengan kebutuhan dan disesuaikan oleh tema yang sedang digunakan. Jika alat permainan edukatif kurang, guru bisa mengambil alat permainan edukatif di ruang FKG. Untuk alat permainan edukatif outdoor ada 5, yaitu: ayunan, tangga majemuk, tangga pelangi, jaring Laba-laba, perosotan. Alat permainan indoornya, yaitu, balok, lego, puzzle, kartu abjad, kartu

⁸⁹ Wawancara dengan salah satu guru TK Masyithoh 25 Sokaraja.

permainan urutan peristiwa, kartu permainan identifikasi, stik, manik, tali, dan lain-lain. Anak bermain permainan outdoor pada saat jam istirahat, sedangkan bermain alat permainan edukatif indoor pada saat kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan penunjang.



Gambar 1.2 APE Indoor



Gambar 1.3 APE di ruang FKG

b. Kerjasama antara guru dan murid

Bekerjasama antara guru dan murid hal ini dimaksudkan dengan perjanjian sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran bahwasannya ada perjanjian jika sudah melakukan kegiatan atau setelah menggunakan APE di tata ulang (jika pergantian kelompok kegiatan) ataupun setelah semua kegiatan pembelajaran selesai anak harus membersihkan dan bertanggung jawab setelah alat permainan edukatif itu dipakai. Hal ini tentunya sangat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran. Ketika alat permainan edukatif dalam kondisi yang rapih maka anak-anak pun bisa mengikuti pembelajaran yang nyaman. Karakter bertanggungjawab, bersosialisasi dengan orang lain dapat terbentuk dengan baik, terutama terhadap perkembangan sosial emosional anak.



Gambar 1.4 anak merapihkan APE

c. Pemantauan dan evaluasi pembelajaran

Pemantauan dan evaluasi pembelajaran tentunya dilakukan di TK Masyithoh 25, mereka di setiap semesternya memantau dan menilai apakah kegiatan ini mampu mengembangkan perkembangan secara optimal atau tidak. Tentunya melakukan kegiatan-kegiatan yang baru yang inovatif sehingga anak tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Pemantauan dan evaluasi pembelajaran juga sebagai tolak ukur mutu pembelajaran semakin meningkat dan optimal atau tidak. Pada saat kegiatan *recalling* (pengulangan) guru menyampaikan dengan tutur kata yang baik dan dapat dimengerti oleh anak, mengenai hal-hal yang tidak boleh dilakukan saat kegiatan pembelajaran misalnya bercanda dengan teman, tidak mendengarkan guru, dll maka guru menyampaikan bahwasannya hal itu tidak benar dan tidak boleh dilakukan lagi kedepannya, harapannya dalam kegiatan pembelajaran berjalan dengan kondusif, nyaman dan semangat.

d. Pembuatan alat permainan edukatif sendiri

Di TK Masyithoh 25 Sokaraja tidak terpaku pada alat permainan edukatif *indoor* saja saat kegiatan pembelajaran, tetapi para guru berinovatif dengan membuat alat permainan edukatif dari barang bekas seperti, tutup botol, kardus, dll. Pembuatan alat permainan edukatif sendiri bukan hanya untuk kegiatan pembelajaran saja tetapi untuk mengikuti lomba. Hal ini bisa diartikan bahwa pengadaan alat permainan edukatif bukan hanya alat permainan edukatif yang dibuat oleh pabrik tetapi juga para guru bisa kreatif dan inovatif dalam membuat kegiatan pembelajaran, sehingga kualitas atau mutu pembelajaran dapat berkembang secara optimal.

Permainan Susun kata dari tutup botol, cara pembuatannya hanya dengan alat dan bahan sederhana, yaitu: tutup botol bekas, kertas atau origami, double tip/lem, dan spidol. Kertas yang sudah di gunting membentuk tutup botol (lingkaran) ditempel, lalu ditulis satu huruf. Alat permainan edukatif jam angka, cara pembuatannya sederhana dengan alat bahan, yaitu: kardus, kertas warna atau origami, spidol, dan paku

payung.



Gambar 1.5 APE dari tutup botol



Gambar 1.6 APE dibuat mengikuti lomba

2. Manfaat Pengoptimalan Manajemen Alat Permainan Edukatif dalam Mutu Pembelajaran

1) Antusiasme anak dalam menyelesaikan semua kegiatan pada saat pembelajaran

Pada hakikatnya anak usia dini bermain seraya bermain bukan seraya belajar sehingga dengan adanya alat permainan edukatif sangat menumbuhkan rasa antusias anak dalam menyelesaikan dalam semua kegiatan pada saat pembelajaran. Hal itu sangat berhubungan dengan observasi saya terhadap 6 rombongan belajar di TK Masyithoh 25 Sokaraja. Observasi ini dilakukan tanggal 10 November hingga 26 Oktober 2022. Dan berikut keterangannya:

a) Rombongan Belajar Barizah

Observasi ini dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2022. Terlihat dari 14 siswa semua anak rombongan belajar Barizah antusias dan minat menyelesaikan semua kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan yang memerlukan alat permainan edukatif.

No	Nama Peserta Didik	Antusias	Tidak Antusias
1.	Shidqi	✓	
2.	Yusuf	✓	
3.	Dena	✓	
4.	Arsyi	✓	
5.	Ghayda	✓	

6.	Ayra	✓	
7.	Embun	✓	
8.	Kiya	✓	
9.	Malika	✓	
10.	Al Farizy	✓	
11.	Alif	✓	
12.	Azzam	✓	
13.	Zayn	✓	
14.	Zafira	✓	

Tabel 1.3 Tabel Data Anak Antusias di Rombongan Belajar Barizah

Pembelajaran saat itu melakukan kegiatan yang menggunakan ape yaitu kegiatan mencocok kertas sehingga huruf bolong kecil-kecil lalu bisa disobek. Disana saya melihat anak-anak sangat antusias, semangat dan serius dalam mengerjakan kegiatan tersebut bahkan ingin menambah lagi mencocok kertasnya. Dan ada kegiatan penunjang nya yaitu bermain lego mereka juga sangat antusias menyusun menjadi sebuah hal yang di dalam kreatifitas mereka.

b) Rombongan Belajar Bahrn

Observasi ini dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2022. Terlihat dari 15 siswa semua anak rombongan belajar Bahrn antusias dan minat menyelesaikan semua kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan yang memerlukan alat permainan edukatif.

No	Nama Peserta Didik	Antusias	Tidak Antusias
1.	Adnan	✓	
2.	Aiman	✓	
3.	Akhtar	✓	
4.	Zahra	✓	
5.	Almeera	✓	
6.	Dylan	✓	

7.	Alesha	✓	
8.	Kenzo	✓	
9.	Adeeva	✓	
10.	Dave	✓	
11.	Nabila	✓	
12.	Naufal	✓	
13.	Una	✓	
14.	Amoora	✓	
15.	Yumna	✓	

Tabel 1.4 Tabel Data Anak Antusias di Rombongan Belajar Bahran

Pembelajaran saat itu melakukan kegiatan yang menggunakan ape yaitu kegiatan bermain plastisin membentuk hewan ternak, dan mengeja huruf salah satu hewan ternak dengan kartu abjad, dan ada membuat kandang hewan ternak dengan menggunakan balok. Dalam kegiatan bermain plastisin anak sangat antusias, semangat dan kreatif membuat hewan ternak bahkan sampai berfikir imajinatif. Dalam kegiatan mengeja dan menyusun huruf salah satu hewan ternak dengan kartu abjad, anak sangat antusias dan sangat bersemangat dalam hal tersebut menyusun menjadi nama salah satu hewan ternak, hal ini juga merupakan kegiatan persiapan pra sekolah dasar, Dan dalam kegiatan membuat kandang hewan ternak dengan menggunakan balok anak juga bersemangat dan antusias bekerja sama membuat kandang dari balok

c) Rombongan Belajar Bisyari

Observasi ini dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2022. Terlihat dari 16 siswa semua anak rombongan belajar Bisyari sangat antusias dan minat menyelesaikan semua kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan yang memerlukan alat permainan edukatif.

No	Nama Peserta Didik	Antusias	Tidak Antusias
1.	Alicia	✓	
2.	Anjali	✓	
3.	Luna	✓	
4.	Inara	✓	
5.	Abi	✓	
6.	Bintang	✓	
7.	Adel	✓	
8.	Ghania	✓	
9.	Hilya	✓	
10.	Kenzie	✓	
11.	Lathif	✓	
12.	Luthfi	✓	
13.	Mira	✓	
14.	Shayna	✓	
15.	Syakira	✓	
16.	Firdaus	✓	

Tabel 1.5 Tabel Data Anak Antusias di Rombongan Belajar Bisyari

Pembelajaran saat itu melakukan kegiatan yang menggunakan ape yaitu kegiatan bermain membuat kandang hewan unggas bebek dengan menggunakan balok. Dalam kegiatan membuat kandang hewan ternak dengan menggunakan balok anak juga bersemangat dan antusias bekerja sama membuat kandang dari balok.

d) Rombongan Belajar Barzun

Observasi ini dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2022. Terlihat dari 14 siswa semua anak rombongan belajar Bisyari sangat antusias dan minat menyelesaikan semua kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan yang memerlukan alat permainan edukatif.

No	Nama Peserta Didik	Antusias	Tidak Antusias
1.	Ghani	✓	
2.	Alisha	✓	
3.	Althaf	✓	
4.	Arkana	✓	
5.	Arsa	✓	
6.	Ayumi	✓	
7.	Bima	✓	
8.	Hanan	✓	
9.	Nada	✓	
10.	Nabil	✓	
11.	Sakha	✓	
12.	Rafa	✓	
13.	Reva	✓	
14.	Alesha	✓	

Tabel 1.5 Tabel Data Anak Antusias di Rombongan Belajar Barzun

Pembelajaran saat itu melakukan kegiatan yang menggunakan ape yaitu kegiatan bermain balok membuat toko/pasar yang menjual tempe. Dalam kegiatan membuat kandang toko/pasar yang menjual tempe dengan menggunakan balok anak juga bersemangat dan antusias bekerja sama membuat toko/pasar dari balok.

e) Rombongan Belajar Bahjan

Observasi ini dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2022. Terlihat dari 14 siswa semua anak rombongan belajar Bisyari sangat antusias dan minat menyelesaikan semua kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan yang memerlukan alat permainan edukatif.

No	Nama Peserta Didik	Antusias	Tidak Antusias
1.	Nadhif	✓	
2.	Bara	✓	

3.	Alika	✓	
4.	Arsyad	✓	
5.	Faqih	✓	
6.	Gendis	✓	
7.	Desi	✓	
8.	Doran	✓	
9.	Kanaya	✓	
10.	Kayra	✓	
11.	Aira	✓	
12.	Raisa	✓	
13.	Shanum	✓	
14.	Sheila	✓	
15.	Syafiq	✓	

Tabel 1.6 Tabel Data Anak Antusias di Rombongan Belajar Bahjan

Pembelajaran saat itu melakukan kegiatan yang menggunakan apa yaitu kegiatan bermain membuat aquarium ikan dari balok dan *loose part*. Dalam kegiatan membuat aquarium ikan dari balok dan *loose part*, anak juga bersemangat dan antusias bekerja sama membuat membuat aquarium ikan dari balok dan *loose part* dengan sangat kreatif dan indah.

Pada kesimpulannya adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif anak lebih berantusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dikarenakan anak cenderung akan bosan dan tidak fokus terhadap kegiatan jika hal tersebut tidak ada alat permainan edukatifnya.

2) Meningkatkan imajinasi dan kreatifitas anak

Kemampuan imajinasi anak perlu ditingkatkan saat anak memasuki usia pertumbuhan. Sebabnya, dengan berimajinasi, anak sedang mengasah kreatifitas dan kemampuan kognitif. Imajinasi juga berperan penting bagi perkembangan psikologis, dan emosional, serta

dapat membantu mereka dalam memahami lingkungan dan dunia. Tentu saja dalam hal itu, alat permainan edukatif juga sangat berperan penting di dalamnya sebagai media pembelajaran.⁹⁰ Hal itu sangat berhubungan dengan observasi saya terhadap 6 rombongan belajar di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja. Observasi ini dilakukan tanggal 10 November hingga 26 Oktober 2022. Berikut keterangannya:

a) Rombongan Belajar Barizah

Observasi ini dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2022. Terlihat dari 14 siswa (11 anak menceritakan imajinasinya dan kreatifitasnya saat mereka melakukan kegiatan pembelajaran, dan hanya 3 anak rombongan belajar Barizah yang hanya diam tetapi tetap melakukan kegiatan tersebut di dalam kegiatan penunjang dengan bermain lego).

Dalam kegiatan bermain lego anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok kegiatan, dua kelompok berisi lima orang dan satu kelompok berisi empat. Di setiap kelompok ada yang bekerja sama dan ada yang ingin bermain sendiri. Guru mengajak komunikasi dengan anak, dan jawaban anak-anak kelompok barizah sangat kreatif dan imajinatif ada yang membuat pistol polisi, rumah, kereta untuk ke rumah nenek, mobil batman, gedung tingkat, dan robot ultraman.

Manfaat dari anak bermain lego yaitu: melatih keterampilan motorik halus anak (saat anak menghubungkan potongan-potongan lego dengan berbagai ukuran dan bentuk), mendorong kerja tim, meningkatkan kreativitas anak, mengajarkan anak dalam memecahkan masalah dan pemikiran matematis, meningkatkan keterampilan komunikasi, mengembangkan kegigihan, meningkatkan kepercayaan diri anak, dan mengembangkan keterampilan berpikir dalam perencanaan. Aspek yang berkembang,

⁹⁰ Andi Aslinda, Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif (Pare-pare: Kaffah Learning Center, 2018).

yaitu: aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek bahasa, dan aspek seni.

Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwasannya guru mampu mengeksplorasi imajinasi anak, daya pikir anak yang berkembang, dan anak mengungkapkan emosi atau perasaan anak dengan cara berkomunikasi langsung dengan anak saat kegiatan bermain lego. Pada kesimpulannya saat anak bermain lego, imajinasi dan daya kreatifnya sangat berkembang, dan bukan hanya itu anak juga dapat melatih mengekspresikan emosi dan mengungkapkan emosi atau perasaannya dalam kegiatan bermain lego, sosialnya juga berkembang, saat anak bekerja sama dalam membuat lego.⁹¹

b) Rombongan Belajar Bahran

Observasi ini dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2022. Terlihat dari 15 anak semua bisa hadir mengikuti kegiatan sekolah di. 15 anak yang hadir sangat berimajinasi dalam kegiatan membuat binatang ternak dari plastisin dan membuat kandang hewan ternak dari balok. Kegiatan pembelajaran bertemakan binatang dengan sub temanya hewan ternak.

Dalam kegiatan bermain membuat hewan ternak berbahkan plastisin anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok kegiatan, disetiap kelompok berisi lima orang. Disetiap kelompok ada saling bekerja sama. Guru mengajak komunikasi dengan anak, dan jawaban anak-anak kelompok bahran sangat kreatif dan imajinatif ada yang membuat hewan sapi, kambing, dan domba. Kelompok kegiatan yang membuat kandang hewan ternak dari balok juga berfikir imajinatif, mereka membuat kandang sapi dan kambing, disana terdapat toko penjual daging sapi dan kambing, juga terdapat toko penjual susu kambing dan susu sapi murni.

⁹¹ Hasil Observasi di Rombongan Belajar Barizah

Manfaat bermain plastisin atau playdough, yaitu: mengembangkan motorik halus anak, memberikan efek menenangkan untuk anak, mendorong kreatifitas anak, meningkatkan kordinasi tangan dan mata, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan kognitif anak. Aspek yang berkembang, yaitu: aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek bahasa, dan aspek seni (karya anak). Pada kesimpulan nya anak berimajinasi dan kreatif, bukan hanya itu anak juga mengungkapkan emosi nya dan melatih kegiatan sosialnya saat bekerja sama dalam membuat hewan ternak dari plastisin dan membuat kandang hewan ternak menggunakan balok. Selain itu, anak juga bermain peran dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwasannya guru mampu mengeksplorasi imajinasi anak, daya pikir anak yang berkembang, dan kreatifitas anak dengan cara berkomunikasi langsung dengan anak saat kegiatan bermain plastisin/playdough dan membuat kandang sapi dari balok. Pada kesimpulan nya saat anak bermain plastisin/playdough dan membuat kandang sapi dari balok, imajinasi dan daya kreatifnya sangat berkembang, dan bukan hanya itu anak juga dapat meningkatkan kreatifitas anak saat bermain plastisin/playdough dan bermain balok, sosialnya juga berkembang, saat anak bekerja sama dalam membuat kandang hewan ternak dengan berbahankan balok, dan bermain peran sebagai penjual daging dan susu.⁹²

c) Rombongan Belajar Bisyari

Observasi ini dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2022. Terlihat dari 16 anak ada 4 anak belum bisa mengikuti kegiatan sekolah di karenakan sakit. 12 anak yang hadir sangat berimajinasi dalam

⁹² Hasil Observasi di Rombongan Belajar Bahran

kegiatan membuat kandang hewan unggas dengan balok. Kegiatan pembelajaran bertemakan Binatang dengan sub tema hewan unggas.

Dalam kegiatan bermain membuat kandang hewan unggas terbuat dari balok, anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok kegiatan, disetiap kelompok berisi empat orang. Disetiap kelompok ada saling bekerja sama. Guru mengajak komunikasi dengan anak, dan jawaban anak-anak kelompok bisyari sangat kreatif dan imajinatif ada yang membuat membuat kandang hewan ayam dan kandang hewan angsa dari balok. Anak-anak juga berfikir imajinatif, mereka membuat kandang ayam, disana juga terdapat toko penjual telur ayam.

Manfaat bermain balok, yaitu: mengasah kemampuan motorik halus dan kasar anak, mempertajam nalar spasial (proses berfikir untuk memvisualisasi objek dan memahami secara abstrak objek atau symbol), meningkatkan kordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah, meningkatkan rentang perhatian, dan mengenalkan anak tentang konsep kerja sama.

Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwasannya guru mampu mengeksplorasi imajinasi anak, daya pikir anak yang berkembang, dan kreatifitas anak dengan cara berkomunikasi langsung dengan anak saat kegiatan bermain membuat kandang hewan ayam dan angsa dari balok. Pada kesimpulannya saat anak bermain membuat kandang ayam dan angsa dari balok, imajinasi dan daya kreatifnya sangat berkembang, dan bukan hanya itu anak juga dapat meningkatkan kreatifitas, sosialnya juga berkembang, saat anak bekerja sama dalam membuat kandang hewan unggas dengan berbahankan balok, dan bermain peran sebagai penjual daging dan susu.⁹³

⁹³ Hasil Observasi di Rombongan Belajar Bisyari

d) Rombongan Belajar Barzun

Observasi ini dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2022. Terlihat dari 14 anak semua bisa mengikuti kegiatan sekolah. 14 anak yang hadir sangat berimajinasi dalam kegiatan membuat toko / pasar menjual tempe dengan menggunakan balok. Kegiatan pembelajaran bertema tumbuhan dengan sub temanya kacang kedelai.

Dalam kegiatan bermain membuat toko / pasar menjual tempe terbuat dari balok, anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok kegiatan, dua kelompok berisikan lima orang dan satu kelompok berisikan 4 orang. Di setiap kelompok ada saling bekerja sama. Guru mengajak komunikasi dengan anak, dan jawaban anak-anak kelompok barzun sangat imajinatif ada yang membuat membuat toko tempe, toko tahu, dan pasar.

Manfaat bermain balok, yaitu: mengasah kemampuan motorik halus dan kasar anak, mempertajam nalar spasial (proses berfikir untuk memvisualisasi objek dan memahami secara abstrak objek atau symbol), meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah, meningkatkan rentang perhatian, dan mengenalkan anak tentang konsep kerja sama.

Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwasannya guru mampu mengeksplorasi imajinasi anak, dan daya pikir anak yang berkembang, dengan cara berkomunikasi langsung dengan anak saat kegiatan bermain membuat toko tempe atau pasar dari balok. Pada kesimpulannya saat anak bermain membuat toko tempe atau pasar dari balok, imajinasi dan daya kreatifnya sangat berkembang, anak juga dapat meningkatkan kreatifitas, dan sosialnya juga berkembang, saat anak bekerja sama dalam membuat kandang hewan unggas dengan berbahkan balok, dan bermain peran sebagai penjual tempe dan tahu.⁹⁴

⁹⁴ Hasil Observasi di Rombongan Belajar Barzun

e) Rombongan Belajar Bahjan

Observasi ini dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2022. Terlihat dari 15 anak ada 1 anak tidak hadir bisa mengikuti kegiatan sekolah dikarenakan sakit. 14 anak yang hadir sangat berimajinasi dalam kegiatan membuat aquarium ikan dari balok dan *loose part*. Kegiatan Pembelajaran bertemakan hewan peliharaan dan sub tema nya ikan.

Dalam kegiatan bermain aquarium ikan yang terbuat dari balok dan loose part, anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok kegiatan, dua kelompok berisikan lima orang dan satu kelompok berisikan 4 orang. Disetiap kelompok ada saling bekerja sama. Guru mengajak komunikasi dengan anak, dan jawaban anak-anak rombel bahjan sangat imajinatif ada yang membuat membuat aquarium ikan gurami, aquarium ikan lele, aquarium ikan cupang dan mereka juga membuat alat gelembung di dalam aquariumnya.

Manfaat bermain balok, yaitu: mengasah kemampuan motorik halus dan kasar anak, mempertajam nalar spasial (proses berfikir untuk memvisualisasi objek dan memahami secara abstrak objek atau symbol), meningkatkan kordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah, meningkatkan rentang perhatian, dan mengenalkan anak tentang konsep kerja sama. Saat anak bermain balok, ada lima aspek yang berkembang, yaitu: aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek sosial emosional, aspek bahasa, dan aspek seni (hasil karya anak).

Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwasannya guru mampu mengeksplorasi imajinasi anak, daya pikir anak yang berkembang, kreatifitas berkembang dan bukan hanya itu anak juga dapat melatih mengekspresikan emosi dan mengungkapkan emosi atau perasaannya dalam kegiatan kegiatan bermain membuat aquarium ikan dari balok dan loose part. Pada kesimpulan nya saat anak bermain membuat aquarium ikan dari balok dan loose part, imajinasi dan daya kreatifnya sangat berkembang, dapat meningkatkan kreatifitas,

dan sosial emosional nya juga berkembang, saat anak bekerja sama dalam membuat aquarium ikan dari balok dan loose part.⁹⁵

D. Analisis Data Terkait

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan tentang implementasi manajemen alat permainan edukatif dan optimalisasi manajemen alat permainan edukatif dalam mutu pembelajaran di TK Masyithoh 25 Desa Sokaraja Tengah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas berikut adalah deskripsi hasil penelitian yang dilakukan.

Peneliti telah melakukan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas dan hasil dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis TK Masyithoh 25 Sokaraja dalam penerapan manajemen alat permainan edukatifnya sudah dikatakan cukup baik. Tetapi tentunya ada faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan manajemen Alat Permainan edukatif.

1. Faktor Pendukung

- Warga sekolah sadar akan pentingnya mengelola, menjaga dan merawat sarana dan prsarana yang diberikan sekolah, khususnya alat permainan edukatif.
- Fasilitas pengadaan Alat Permainan Edukatif cukup memadai sehingga mengoptimalkan mutu pembelajaran.

2. Faktor Penghambat

- Kurangnya pengawasan dan pemeliharaan terhadap manajemen alat permainan Edukatif *indoor* maupun *outdoor*.

Faktor pendukung dan penghambat terkait optimalisasi manajemen alat permainan edukatif dalam mutu pembelajaran.

1. Faktor Pendukung

- APE cukup memadai
- Guru kreatif dan inovatif
- Pemantauan dan evaluasi pembelajaran dilakukan secara optimal

⁹⁵ Hasil Observasi di Rombongan Belajar Bahjan

2. Faktor Penghambat

- Penggunaan APE saat kegiatan pembelajaran lebih mengandalkan APE balok saja padahal banyak jenis APE yang bisa digunakan dalam pembelajaran



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang manajemen alat permainan edukatif di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja, penulis menyimpulkan beberapa pokok permasalahan. Dalam bab ini penulis dapat menyimpulkan secara umum bahwasannya implementasi manajemen alat permainan edukatif di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Desa Sokaraja Tengah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas, sebagai berikut:

1. Manajemen alat permainan edukatif di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja menerapkan delapan proses manajemen alat permainan edukatif meliputi: perencanaan, pengadaan, pengorganisasian, penginventarisasian, penghapusan, pemeliharaan, pengawasan dan sekaligus evaluasi manajemen alat permainan edukatif untuk kepala sekolah dan para guru dapat mengatasi hambatan.
2. Optimalisasi manajemen alat permainan edukatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan TK Masyithoh 25 Sokaraja ada 4 upaya yaitu sebagai berikut: yaitu: 1) Pengadaan alat permainan edukatif; 2) Berkerjasama dengan guru; 3) Pemantauan dan evaluasi pembelajaran; 4) Pembuatan alat permainan edukatif sendiri. Manfaat alat permainan edukatif terhadap mutu pembelajaran, yaitu: 1) Antusiasme anak dalam menyelesaikan semua kegiatan pada saat pembelajaran; 2) Meningkatkan imajinasi dan kreatifitas anak. Dengan adanya manajemen alat permainan edukatif yang optimal maka mutu pembelajaran pun berjalan secara optimal

B. Saran

Aspek yang sangat berpengaruh dalam melakukan penerapan manajemen alat permainan edukatif adalah dengan adanya peran guru, peserta didik, dan fasilitas alat permainan edukatif itu sendiri yang disediakan oleh lembaga pendidikan, sehingga dapat terlaksananya penerapan manajemen alat dengan

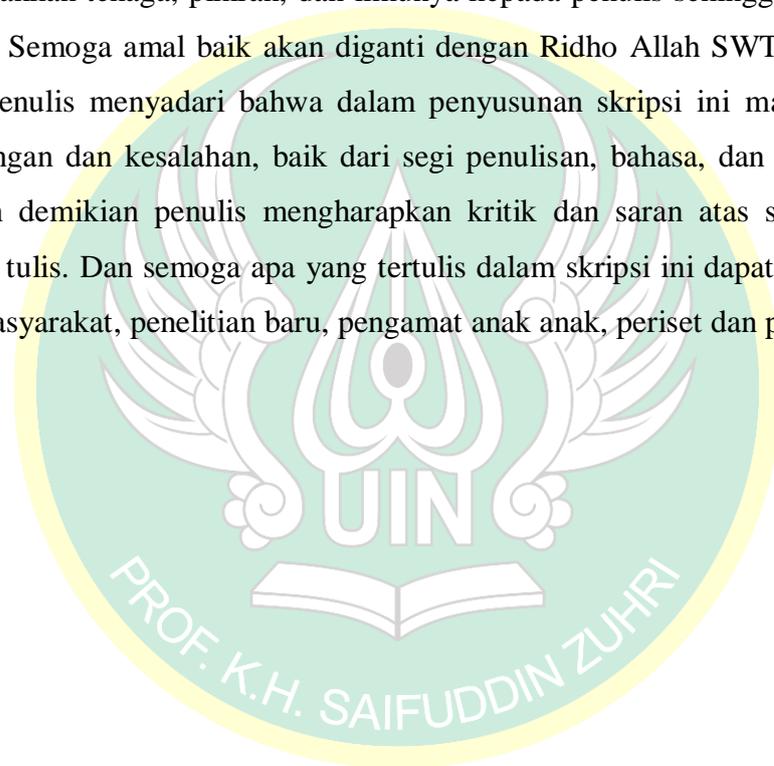
baik. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tentang implementasi manajemen alat permainan edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja Tengah Kabupaten Banyumas, maka perlu penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Kepala sekolah hendaknya selalu melakukan pengawasan dan pengarahan dalam kegiatan manajemen alat permainan edukatif agar dapat terlaksana dengan baik.
 - b. Perlu adanya ketegasan dalam petugas khusus bagian alat permainan edukatif. Dan petugas khusus harus selalu berkoordinasi dengan kepala sekolah dalam pelaksanaan manajemen alat permainan edukatif agar dapat berjalan dengan baik dan efisien.
2. Bagi Guru
 - a. Para guru hendaknya lebih memiliki kreatifitas dan kemandirian dalam menciptakan APE sehingga dapat menambah koleksi APE guna kelancaran proses pembelajaran dan meningkatkan potensi dasar anak, kreatifitas anak, serta minat belajar anak.
 - b. Para guru hendaknya melaksanakan dan lebih meningkatkan kegiatan pemeliharaan alat permainan edukatif secara rutin setiap hari agar APE yang sudah dapat dimanfaatkan dengan baik setiap akan digunakan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi penelitian tentang implementasi manajemen alat permainan edukatif.
4. Bagi Anak Usia Dini, dapat menambah wawasan kepada anak usia dini supaya memiliki rasa tanggung jawab terhadap alat permainan edukatif yang dimainkannya dan alat permainan edukatif dapat digunakan dalam jangka panjang.

C. Kata Penutup

Puji Syukur penulis panjatkan atas segala Rahmat Allah SWT yang telah memberikan atas limpahan nikmat yang Allah SWT berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan benar dan lancar. Shalawat serta salam selalu tucurahkan kepada baginda Rasullullah SAW yang menjadi panutan seluruh umat muslim di seluruh dunia. Semoga kita mendapatkan syafa'at nya di hari akhir nanti.

Ungkapan terima kasih tidak lupa kepada pembimbing yang telah mencurahkan tenaga, pikiran, dan ilmunya kepada penulis sehingga skripsi ini selesai. Semoga amal baik akan diganti dengan Ridho Allah SWT yang lebih baik. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, baik dari segi penulisan, bahasa, dan sebagainya. Dengan demikian penulis mengharapkan kritik dan saran atas skripsi yang penulis tulis. Dan semoga apa yang tertulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, penelitian baru, pengamat anak anak, periset dan pembac



DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi, and Oda Kinata Banurea. *Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan*. Medan: CV Widya Puspita, 2017.
- Anggito, Albi, and Setiawan Johan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja RosdaKarya, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Aslinda, Andi. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif*. Pare-pare: Kaffah Learning Center, 2018.
- Bungin, Burhan. *Analisis Data Penelitian Kualitatif, (Pemahaman Filosofi Dan Metodologis Ke Arang Penguasaan Model Aplikasi)*. Jakarta: Rajawali Press, 2008.
- . *Penelitian Kualitatif Komunikatif, Ekonomi, Kebijakan Publik Dan Ilmu Social Lainnya*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Dimiyati, and Mujiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011.
- Fadlillah, Muhammad. *Buku Ajar Bermain Dan Permainan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Fitrah, Muhammad, and Luthfiyah. *Metodelogi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Edited by CV Jejak. Bima, 2017.
- Haenilah, Een y. *Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi, 2015.
- Hakiki, Nurhaliimah, and Khusnul Khotimah. “Penggunaan Permainan Edukatif Tradisional Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini.” *Preschool: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol 1 No 1 (2020): 25.
- Imron, Ali. *Proses Manajemen Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara, 2013.
- Ita, Efrida. “Manajemen Alat Permainan Edukatif Di TKK St. Clara Maria Ines Rowa Kecamatan Boawae Kabupaten Nagekeo Flores Nusa Tenggara Timur.” *EJURNAL IMEDTECH* VOL.3, NO., no. Special issue (2019).

- Khoir, Abdul. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif." *Forum Tarbiyah* Vol 7 No 2 (2009): 197.
- Majidah, Khotimatul. "Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta." *Jurnal WALADUNA :Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol.2 No2. (n.d.).
- Masyithoh, Syari'ati. "Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang." *Jurnal CARE :Children Advisory Research Education* 5 No.01 (2017).
- Mentari, Eca Gesang, and Dkk. *Manajemen Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri, 2020.
- Meutia, Meutia. "Proses Manajemen, Struktur Formal Dan Penggunaan Informasi." *Jurnal Manajemen* 02 No. 01 (2017): 7.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja RosdaKarya, 2017.
- Mujib, Fathul, and Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Mulyani, Novi. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia, 2016.
- Mulyasa. *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi Dan Implementasinya*. Bandung: Remaja RosdaKarya, 2004.
- Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja RosdaKarya, 2017.
- Nabila, Afaf. "Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak DI Paud Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember." *Digital Repository Universitas Jember*. Universitas Jember, 2019.
- . "Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif Sebagai Penunjang Kegiatan Bermain Anak DI Paud Nurus Shibyan Desa Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember," 2019. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/99893>.

- Negara, Gede Agus Jaya, and I Nyoman Ariyoga. *Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Optimalisasi Pembelajaran*. Bali, 2021.
- Ni'mah, and Sa'diyah Auliyana. "Implementasi Media Bermain Play Book Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di RA Al-Khurriyah 02." IAIN Kudus, 2021.
- Nurita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa." *Misyikat* Vol.03 No. (2018).
- Pakpahan, Andrew Fernando, and Dkk. *Metodelogi Penelitian Ilmiah*. Sumatera: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Pananrangi, Andi Rasyid. *Manajemen Pendidikan*. Makassar: Celebes Media Perkasa, 2017.
- Pane, Elvina sari. "Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5 – 6 Tahun Di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa." Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018.
- Parapat, Asmidar. *Startegi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020.
- Purnama, Sigit, and Dkk. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Bandung: Remaja RosdaKarya, 2019.
- Retnaningsih, Lina Eka, and Nadya nela Rosa. *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*. Lamongan: Nawa litera Publishing, 2022.
- Rustanto, Bambang. *Penelitian Kualitatif Pekerjaan Sosial*. Bandung: Remaja RosdaKarya, 2015.
- Setyowati, Eri. "Optimalisasi Manajemen Sarana Dan Prasarana Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran." Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017. Digital Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Sifauzakia, Bambang Ariyanto, and Aslina Yeni. "Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini." In *E-Book*, 9. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2021.
- Sihombing, Lamhot Basani. "Pengelolaan Sarana Dan Alat Permainan Sebagai Suatu Pengelolaan Sumber Belajar Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Dosen Universitas Medan`*, 2019. <https://www.google.com/search?client=firefox-b->

d&q=jurnal+Pengelolaan+Sarana+dan+Alat+Permainan+Sebagai+Suatu+Pe
ngelolaan+Sumber+Belajar+di+Taman+Kanak-kanak.

Sinta, Ike Malaya. "Manajemen Sarana Dan Prasarana." *Jurnal ISEMA: Islamic Educational Management* Vol.4 No. (2019): 79.

Siyoto, Sandu, and Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.

Sudewi, Nungsiyati, and Elisabet Yunaeti Anggraeni. *Dasar Manajemen*. Pekalongan: Nasya Expanding Management, 2022.

Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: AlfaBeta, 2009.

———. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: AlfaBeta, 2015.

Sulistiyorini. *Sulistiyorini, Manajemen Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Teras, 2009.

Sumiyati. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2014.

Supartini, Yupi. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2002.

Triharso, Agung. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013.

Yasbiati, Dkk. *Manajemen Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*. Siliwangi: Ksatria Siliwangi, 2019.

LAMPIRAN – LAMPIRAN



Lampiran 1 Instrumen Penelitian

PEDOMAN WAWANCARA, OBSERVASI, DAN DOKUMENTASI

A. Pedoman Observasi

Observasi ini digunakan untuk mengetahui:

1. Letak geografis TK Masyithoh 25.
2. Sarana dan Prasarana khususnya Alat Permainan edukatif di TK Masyithoh 25.
3. Kegiatan Pembelajaran di TK Masithoh 25.

B. Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mengetahui:

1. Gambaran Umum TK Masyithoh 25 Sokaraja
2. Sejarah berdirinya TK Masyithoh 25.
3. Visi, Misi, Tujuan TK Masyithoh 25.
4. Struktur Organisasi.
5. Data guru, karyawan dan anak didik.
6. Sarana dan Prasarana.
7. Program-program pendidikan.
8. Prestasi.

C. Pedoman Wawancara

1. Wawancara Dengan Kepala Sekolah TK Masyithoh 25 Sokaraja

- a. Bagaimana sejarah berdirinya TK Masyithoh 25 Sokaraja?
- b. Bagaimana struktur organisasi yang terdapat di TK Masyithoh 25 Sokaraja?
- c. Berapa jumlah guru dan siswa yang ada di TK Masyithoh 25 Sokaraja Tahun ajaran 2022/2023?
- d. Prestasi apa saja yang pernah dijuarai oleh peserta didik di TK Masyithoh 25 Sokaraja?
- e. Apa saja Alat permainan edukatif yang ada di TK Masyithoh 25?
- f. Apa saja sarana dan prasarana yang ada di TK Masyithoh 25?
- g. Adakah pihak yang bekerja sama dalam pengadaan Alat permainan edukatif?
- h. Bagaimana menurut ibu, mengenai mutu pembelajaran dengan adanya alat permainan edukatif?
- i. Bagaiman menurut ibu, mengenai mutu pembelajaran dengan adanya alat permainan edukatif?
- j. Bagaimana manfaat dan tujuan manajemen sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran?

- k. Bagaimana upaya lembaga/guru dalam penerapan manajemen alat permainan edukatif?
- l. Bagaimana perencanaan terhadap manajemen alat permainan edukatif?
- m. Bagaimana pengawasan atau pengontrolan manajemen alat permainan edukatif di sekolah ini?

2. Wawancara Dengan Guru TK Masyithoh 25 Sokaraja

- a. Di TK Masyithoh 25 Sokaraja menggunakan model pembelajaran apa Gambaran Umum TK Masyithoh 25 Sokaraja?
- b. Apakah ada SOP Manajemen alat permainan edukatif?
- c. Siapa saja yang terlibat dalam proses perencanaan ini?
- d. Apa saja langkah-langkah dalam pengadaan alat permainan edukatif dan cara apa yang dipakai untuk mendapatkan alat permainan edukatif yang dibutuhkan? Misal, membeli, hadiah atau sumbangan?
- e. Darimana sumber pegadaan APE dan apakah ada bantuan – bantuan alat permainan edukatif dari pihak lain / komunitas peduli pendidikan?
- f. Siapa saja yang bertanggung jawab terhadap pemeliharaan APE dan apakah ada petugas khusus dalam pemeliharaan APE?
- g. Bagaimana Prosedur inventarisasi APE di TK ini?
- h. Masalah apa yang dihadapi terhadap pemeliharaan APE?
- i. Bagaimana prosedur evaluasi manajemen APE?
- j. Bagaimana prosedur penghapusan APE di RA ini?
- k. Upaya apa yang dilakukan untuk memaksimalkan manajemen APE?
- l. Masalah apa saja yng dihadapi TK Masyithoh 25 dalam manajemen APE?
- m. Bagaimana mutu pembelajaran TK dengan adanya Sarana APE yang ada?
- n. Kelebihan dan kekurangan penerapan manajemen APE di TK Masyithoh 25?
- o. Bagaimana kondisi Alat permainan edukatif di TK Saat ini khususnya yang ada di kelas?
- p. Berapa besar peran APE dalam membantu keberhasilan pembelajaran untuk anak didik?
- q. Bagaimana prosedur penggunaan APE? Adakah SOP nya?
- r. Bagaimana prosedur pemeliharaan APE di TK ini?
- s. Bagaimana upaya guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas?

- t. Apakah optimalisasi manajemen APE dapat meningkatkan mutu pembelajaran?
- u. Apakah ada mainan yang dibawa pulang dengan anak atau dirusak dengan anak? Terus bagaimana yang ibu lakukan jika hal tersebut jadi?
- v. Apakah ibu mengajarkan anak-anak untuk menata kembali alat permainan edukatif setelah dipakai anak dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai penunjang kegiatan?



Lampiran 2 Transkrip Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA DENGAN

KEPALA SEKOLAH

Nama : Hj. Warsuti, S. Pd
Alamat : Sokaraja Tengah
Tempat : TK Masyithoh 25 Sokaraja
Tanggal : Rabu, 16 November 2022

Keterangan

A: Pewawancara

B: Narasumber

A	B
<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana Sejarah Berdirinya TK Masyithoh 25 Sokaraja?	<p>TK Masyithoh 25 Sokaraja Berdiri pada tanggal 17 Juli Tahun 2000 diberdirikan oleh Keluarga Bapak Hj. Tohirin. Di prakarsai oleh anaknya Ibu Hj. Warsuti ya saya sendiri. Saya awalnya antar jemput anak. Waktu itu, anak masih TK melihat TK Anak saya saya berfikir untuk mendidrikan TK agar Pendidikan anak-anak di lingkungan saya yaitu sokaraja Tengah khususnya. Akhirnya Sekolah ini Terbentuk. Berkat dukungan keluarga juga sekolah ini sudah resmi beroperasi.</p> <p>Tahun pertama tempat tk ini sebelumnya adalah dapur toko getuk goreng. Berdiri pertama hanya ada 2 kelas... 4 orang guru, 1 kepala sekolah, 1 TU, dan tenaga kebersihan 1. Dengan anak didik 60 orang.</p>
<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana Struktur Organisasi yang terdapat di TK Masyithoh 25 Sokaraja?	<p>Ya Karena kita mengikuti Lembaga Muslimat NU oleh sebab itu Lembaga diurus oleh Pengurus Muslimat NU. Agar tidak terjadinya Multi job atau pekerjaan double para guru-guru dan kepala sekolahnya. TK Muslimat ini untuk tahun ini diketuai oleh Ibu Sulastri, S.Pd. Sekretarisnya Ibu Iffatul Azizah, S.Pd. Bendaharanya Ibu Marwanti, S.Pd. Sekbid Penerangan</p>

	<p>dan organisasi ada Ibu Siti Maslikhah, S.Pd dan Ibu Esti Mulyani, S.Pd. Sekbid Pendidikan ada Ibu Siti Rosyidah, M.Pd dan Ibu Dra. Restiti. Sekbid Ekonomi ada Hj. Ning Waryati Hj. Tursilah. Sekbid Kesejahteraan ada Ibu Supartinah, Ibu Mulifah dan Ibu Mun'imah.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Berapa jumlah guru dan siswa yang ada di TK Masyithoh 25 Sokaraja Tahun ajaran 2022/2023? 	<p>Ya, Alhamdulillah tahun ajaran ini guru dan karyawan ada 22, kemudian siswa ada sekitar 170 siswa dengan 12 rombel. 1 rombel minimal 15. Karena Setiap guru yang sudah sertifikasi harus mempunyai 15 orang siswa. Ada 11 guru yang sudah sertifikasi.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Prestasi apa saja yang pernah dijuarai oleh peserta didik di TK Masyithoh 25 Sokaraja? 	<p>Ya banyak alhamdulillahnya ada lomba mewarnai, lomba hafalan surat pendek lomba menari dan masih banyak lagi.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Apa saja Alat permainan edukatif yang ada di TK Masyithoh 25? 	<p>Ya banyak untuk APE <i>Outdoor</i> ada ayunan, tangga Pelangi, tangga bumi, jarring laba-laba, outbond perosotan. Untuk <i>Indoor</i> nya ada balok, kartu alphabet, ada puzzle, lego, meronce, ada loose part dan masih banyak lagi tergantung di setiap kelas nya.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Apa saja sarana dan prasarana yang ada di TK Masyithoh 25? 	<p>Ya alhamdulillah komplit ya di sekolah juga ada computer dan print, di setiap ruangan kelas menggunakan AC. Ada juga rak dan ape disetiapkelasnya. Ya insyaAllah komplit lah kalau disini.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Adakah pihak yang bekerja sama dalam pengadaan Alat permainan edukatif 	<p>Ya alhamdulillah disamping bantuan dari BOP (Bantuan Operasional Penyelenggaraan) ada juga bantuan APE dari Keluarga Bapak Haji Tohirin.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana menurut ibu, mengenai mutu pembelajaran dengan adanya alat permainan edukatif? 	<p>Ya, karena salah satu fungsi APE adalah untuk membantu perkembangan anak ya pastinya ada hubungannya dengan mutu pembelajaran yang diterapkan. ya menurut saya mutu pembelajaran sangat bagus ya dengan dilengkapinya oleh APE itu sendiri.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana manfaat dan tujuan manajemen sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran? 	<p>Tentunya dengan adanya manajemen yang baik pastinya semua akan berjalan dengan baik. Manajemen sangat penting diadakan karena semua diharapkan bisa lebih teratur dan</p>

	<p>terkondisikan dengan baik. Tujuannya agar semua sarana dan prasarana bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama dan tentu sangat mendukung proses pembelajaran.</p>
<p>• Bagaimana upaya lembaga/guru dalam penerapan manajemen alat permainan edukatif?</p>	<p>Upaya Lembaga ya menyediakan fasilitas wadah atau tempat yang bagus untuk tempat penyimpanan APE indoor. 3 tahun belakangan ini untuk APE yang baru, mulai diberi stiker inventaris.</p> <p>Dan APE yang outdoor dilakukan pengecekan setiap setahun sekali untuk pengecekan ulang misalnya dicat ulang atau ape yang keropos di diperbaiki lagi.</p> <p>Dan dalam penerapan manajemen di di TK Masyithoh yaitu: perencanaan yang dibutuhkan disesuaikan dengan anggaran, pengadaan APE, tidak lanjut dari perencanaan, penginventarian APE, Pengawasan dilakukan untuk memastikan APE aman digunakan dan siap pakai, pemanfaatan oleh pendidik dan peserta didik, pemeliharaan APE dilakukan berkala, Penghapusan APE jika sudah mengalami kerusakan dan tidak layak maka harus dihapus dari inventarisasi. upaya guru ya guru harus menjaga dan merawat APE di setiap kelas masing-masing agar terlihat baik dan rapih.</p>
<p>• Bagaimana perencanaan terhadap manajemen alat permainan edukatif?</p>	<p>Kami merencanakan beberapa keputusan atau kebijakan sehingga pengimplementasian manajemen alat permainan edukatif ini berjalan dengan optimal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merencanakan pengadaan alat permainan edukatif seperti merencanakan pembuatan proposal kepada kemendikbud. 2. Merencanakan pengorganisasian seperti memberi petugas khusus untuk menangani sarana dan prasarana dan alat permainan edukatif dengan adamy bu rusmiyati dan bu rifa.

	<p>3. Merencanakan penginventarisan (pencatatan) seperti mencatat APE yang baru datang dari kemendikbud, hadiah, membeli sendiri ataupun membuat APE sendiri.</p> <p>4. Memerencanakan penghapusan, tentu dengan adanya penghapusan membuat pencatatan tidak berantakan saat pengecekan karena jika barang yang sudah dibuang atau yang sudah rusak masih tersimpan di pencatatan maka waktu pengecekan pun merasa bingung apa yang terjadi dengan ketidak adaannya APE yang sudah dibuang ataupun rusak.</p> <p>5. Merencanakan Pemeliharaan baik APE outdoor maupun indoor seperti bagaimana supaya APE outdoor tetap terlihat bagus dan terawatt dengan adanya pengecetan ulang stahun sekali ataupun perencanaan pemeliharaan APE indoor otomatis guru disini sangat berperan besar untuk menjaga pemeliharaan dengan menjaga APE dan berkerja sama dengan anak agar anak ikut memelihara APE mempunyai rasa tanggung jawab.</p> <p>6. Merencanakan pengontrolan seperti 6 bulan sekali kepala sekolah dengan staf khusus memeriksa catatan inventarus dan melihat kondidi APE indoor ataupun outdoor.</p> <p>7. Merencanakan evaluasi atau penilaian seperti setiap tahunnya ada kebijakan atau keputusan yang dianggap masih kurang baik akan dievaluasi lagi.”</p>
<p>• Bagaimana pengawasan atau pengontrolan manajemen alat permainan edukatif di sekolah ini?</p>	<p>Untuk pengontrolan atau pengawasan dari saya sebagai kepala sekolah saya akui tidak terlalu optimal karena saya juga banyak kegiatan disekolah, kalau saya sempat mengontrol ya saya tetap kontrol. Karena yang mengurus alat permainan edukatif adalah bu rifa (sebagai TU juga) ya saya serahkan kepada bu rifa untuk mengurus nya.</p>

HASIL WAWANCARA

DENGAN GURU

Nama : Rusmiyati, S. Pd. AUD
Tempat : TK Masyithoh 25 Sokaraja
Tanggal : Senin, 5 Desember 2022

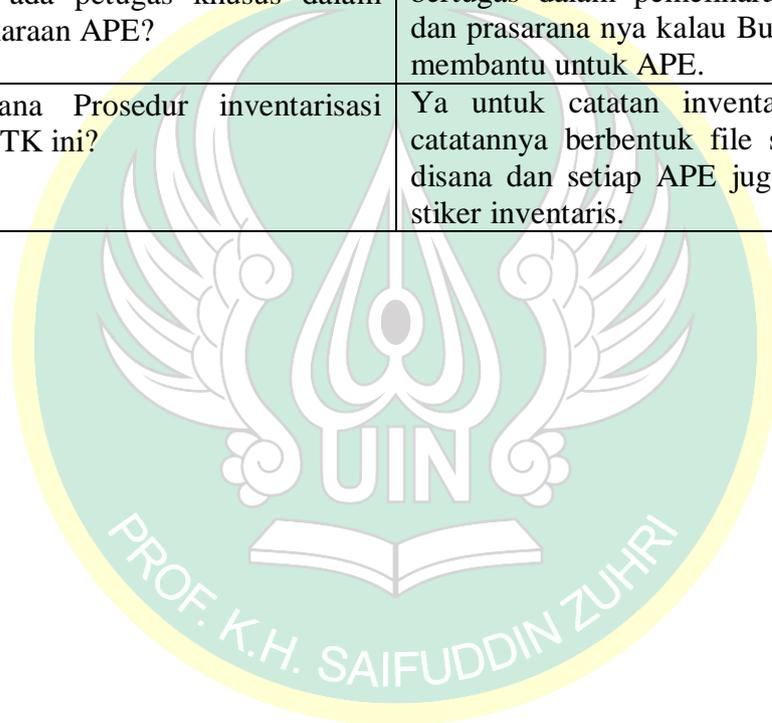
Keterangan:

A: Pewawancara

B: Narasumber

A	B
•TK Masyithoh 25 menggunakan model pembelajaran berbasis apa?	Sebelum Covid -19 TK ini menggunakan model pembelajaran sentra, namun setelah masa new normal model pembelajaran pun berubah menjadi model pembelajaran kelompok, dimana anak dibagi menjadi 3 kelompok untuk anak melakukan kegiatan pembelajaran dan kegiatannya sudah disiapkan oleh guru. Tetapi anak boleh memilih sendiri mana yang siswa minati dan sukai” Tapi untuk tahun ajaran selanjutnya sepertinya kita Kembali ke model sentra tetapi dengan berdasarkan kurikulum merdeka.
•Apakah ada SOP Manajemen alat permainan edukatif?	Ya ada, dibuka rapat dan dengan kesadaran di setiap guru dan karyawan sekolah.
•Siapa saja yang terlibat dalam proses manajemen alat Permainan edukatif di sekolah ini?	Semua guru, karyawan maupun anak didik, karena menjadi tanggung jawab bersama. APE outdoor dan APE yang berada diruang FKG tanggung jawab semua guru dan karyawan jika APE Indoor tanggung jawab guru dan murid. Murid juga diajarkan bertanggung jawab mengembalikan dan membereskan Kembali jika sudah kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan bermain.
•Apa saja langkah-langkah dalam pengadaan alat permainan edukatif dan cara apa yang dipakai untuk mendapatkan alat permainan edukatif	Alhamdulillah, sekolah bisa membeli beberapa APE, hadiah dari keluarga Bapak Hj. Tohirin, sumbangan buku edukatif dari Gramedia, APE bikinan

yang dibutuhkan? Misal, membeli, hadiah atau sumbangan?	guru karena mengikuti lomba dan juga beberapa hadiah dari Wali murid khususnya POM (Persatuan Orang tua Murid)
• Darimana sumber pegadaan APE dan apakah ada bantuan – bantuan alat permainan edukatif dari pihak lain / komunitas peduli pendidikan? Tidak ada.	Ya untuk hadiah dari komunitas Pendidikan selama ini belum ada. Tetapi tahun ini alhamdulillah ada bantuan APE dari pemerintah ya dengan jumlah lumayan banyak.
• Siapa saja yang bertanggung jawab terhadap pemeliharaan APE dan apakah ada petugas khusus dalam pemeliharaan APE?	Untuk petugas khusus ya ada mba saya sendiri tetapi saya lebih luas saya yang bertugas dalam pemeliharaan Sarana dan prasarana nya kalau Bu Rifa yang membantu untuk APE.
• Bagaimana Prosedur inventarisasi APE di TK ini?	Ya untuk catatan inventarisasi ada catatannya berbentuk file semua ada disana dan setiap APE juga mulai di stiker inventaris.



HASIL WAWANCARA

DENGAN GURU

Nama : Nurafni Umayyah, S.Pd.
Tempat : TK Masyithoh 25 Sokaraja
Tanggal : 5 Desember 2022

Keterangan:

A: Pewawancara

B: Narasumber

A	B
<ul style="list-style-type: none">Masalah apa yang dihadapi terhadap pemeliharaan APE?	<p>Ya alhamdulillah paling masalah kecil aja sih seperti ada beberapa APE loose part karena kecil ukurannya jadi ada beberapa yang hilang entah itu jatuh maupun jadi kebuang tapi guru dan anak-anak mengupayakan setelah pemakaian APE langsung dibersihkan sehingga meminimalisir APE kecil yang hilang. Karena ya jadi masalah kalau tidak dipelihara dengan baik. Alhamdulillah disini sudah mampu meminimalisir masalah yang timbul.</p>
<ul style="list-style-type: none">Bagaimana Prosedur Manajemen Evaluasi APE?	<p>Ya karena ape itu digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sudah terjadwal dan sesuai tema maka APE ini sangat penting dalam proses pembelajaran. Tentunya ada evaluasi evaluasi dalam manajemen APE ini. Contohnya: adanya pengecekan ulang terhadap ape indoor maupun outdoor, adanya pencatatan inventarisasi APE dan 3 tahun belakangan ini APE yang baru datang diberi stiker inventaris. Ya tentunya banyak hal yang harus diperbaiki lagi supaya manajemen APE dapat berjalan dengan baik.</p>
<ul style="list-style-type: none">Bagaimana prosedur penghapusan APE di TK ini?	<p>Untuk APE yang sudah rusak dibuang lalu dihapuskan dari catatan inventarisasi. Biasanya jika ada aape yang masih cukup layak diluncurkan kepada tk yang ape yang masih sedikit ape nya. Dan Juga ditambahin beberapa ape yang masih bagus juga.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Upaya apa yang dilakukan untuk memaksimalkan manajemen APE? 	<p>Ya tentunya upaya nya menjaga, memelihara, mengatur agar APE terpelihara dengan baik dan dalam jangka waktu lumayan lama. Agar ape tidak hilang ataupun dibawa anak kita sudah mengajarkan kepada anak-anak juga bahwasannya setelah kegiatan pembelajaran usai tidak boleh ada yang membawa mainan ke rumah dan setelah kegiatan anak langsung membereskan APE secara bersih dan rapih.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Masalah apa saja yng dihadapi TK Masyithoh 25 dalam manajemen APE? 	<p>Ya alhamdulillah sejauh ini manajemen APE disekolah ini berjalan dengan baik sehingga terminimalisir masalah-masalah yang timbul. Karena kita sudah menerapkan manajemen yang baik.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana mutu pembelajaran TK Masyithoh 25 dengan adanya Sarana APE yang ada? 	<p>Ya Alhamdulillah dengan adanya ape yang disediakan, sangat membantu dalam peningkatan pendidikan dan pengembangan seluruh anak didik terutama mutu pembelajaran di tk masyithoh 25 ini.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Kelebihan dan kekurangan penerapan manajemen APE di TK Masyithoh 25? 	<p>Tentunya ada kelebihan dan kekurangan dalam manajemen APE. Untuk kelebihannya APE lumayan lengkap dan berstandar SNI, dan sudah pasti APE terawat dan terjaga dengan baik dan guru menjadi lebih gampang Ketika ingin menggunakan ape dan sekolah juga dapat memfasilitasi sarana APE dengan baik.</p> <p>Untuk kekurangannya ya masih ada beberapa alat permainan edukatif yang berbentuk kecil seperti loose part kadang hilang atau tidak sengaja terbuang tetapi itupun jarang terjadi. Karena guru selalu meminimalisir masalah dan kekurangan yang ada. Ya pemeliharaan APE masih kurang optimal</p>

HASIL WAWANCARA

DENGAN GURU

Nama : Khikmatun Ahijjah, S. Pd. I
Tempat : TK Masyithoh 25 Sokaraja
Tanggal : Senin, 05 Desember 2022

Keterangan

A: Pewawancara

B: Narasumber

A	B
• Bagaimana kondisi Alat permainan edukatif di TK Saat ini khususnya yang ada di kelas?	Alhamdulillah untuk kondisi alat permainan edukatif di tk ini dalam keadaan baik dan masih bisa digunakan.
• Berapa besar peran APE dalam membantu keberhasilan pembelajaran untuk anak didik?	Tentunya peran alat permainan edukatif sangat besar karena mendukung proses kegiatan pembelajaran dan tercapainya tujuan Pendidikan.
• Bagaimana prosedur penggunaan APE? Adakah SOP nya?	SOP penggunaan APE: SOP pijakan sebelum main, SOP Pijakan saat Bermain, SOP setelah bermain. SOP pijakan sebelum main (adanya kesepakatan bersama antara guru dan murid untuk menggunakan APE saat kegiatan belajar nanti), SOP Pijakan saat Bermain (anak menerapkan kesepakatan tadi seperti tidak boleh merusak ataupun tidak membawa mainan pulang ke rumah, SOP setelah bermain.”
• Bagaimana prosedur pemeliharaan APE di TK ini?	Prosedur pemeliharaan APE: pemeliharaan untuk pengecekan APE secara berkala, Pemeliharaan untuk pencegahan agar APE tidak rusak, Pemeliharaan untuk perbaikan APE yang rusak.
• Upaya apa yang dilakukan dalam optimalisasi manajemen alat permainan edukatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran?	Upaya optimalisasi guru dalam penggunaan APE adalah: menggunakan APE secara efektif dan Menggunakan secara efisien.

<ul style="list-style-type: none"> • Upaya apa yang dilakukan guru dalam penerapan manajemen alat permainan edukatif khususnya di dalam kelas? 	<p>Tentunya memastikan alat permainan edukatif sudah tersedia sebelum kegiatan belajar, tetap mengawasi anak dalam menggunakan APE di dalam kelas dan memastikan Kembali APE Kembali seperti semula.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana upaya guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas? 	<p>Upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan APE dalam pembelajaran adalah dengan dibuatnya alat permainan edukatif dari barang bekas dan bahan alam.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Apakah optimalisasi manajemen APE dapat meningkatkan mutu pembelajaran? 	<p>Tentunya dengan manajemen APE yang optimal dalam penggunaan APE disesuaikan dengan usia perkembangan anak dan sesuai kebutuhan pembelajaran maka dapat meningkatkan mutu pembelajaran</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Apakah ada mainan yang dibawa pulang dengan anak atau dirusak dengan anak? Terus bagaimana yang ibu lakukan jika hal tersebut jadi? 	<p>Penggunaan APE di TK Masyithoh 25 sokaraja adalah pada saat anak berada di lingkungan sekolah, bermain dan belajar dengan bimbingan oleh guru. Tata tertib sekolah tidak diperkenankan membawa mainan dari sekolah ke rumah. dan jika terjadi kerusakan pada APE bukanlah kesalahan pada anak, tapi itu adalah sebuah hal yang wajar terjadi.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Apakah ibu mengajarkan anak-anak untuk menata kembali alat permainan edukatif setelah dipakai anak dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai penunjang kegiatan? 	<p>Tentu saja kami para guru yang ada disini dalam setiap kegiatan anak selalu dibiasakan untuk berperilaku positif yang kemudian menjadi pembiasaan, seperti halnya bermain menggunakan APE anak dibiasakan untuk menggunakan sesuai kebutuhan, berbagi mainan dengan teman, dan mengembalikan serta menata Kembali mainan yang telah digunakan.</p>

Lampiran 3 Catatan Lapangan Observasi

CATATAN HASIL OBSERVASI 1

Hari/tanggal : Selasa, 11 Oktober 2022
Waktu : 07.00 s/d 11.00 WIB
Lokasi : TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja Tengah
Rombel : Barizah (Kelompok B)
Tema/sub tema : Peringatan nasional (Hari Santri)

Pada awal anak-anak datang ke sekolah mereka disambut kepala sekolah, guru yang sedang piket pagi dan guru pendamping. Anak-anak antri berbaris untuk cuci tangan kemudian mengeringkannya dengan tisu. Setelah mencuci tangan anak dicek suhunya dan dicatat, pengecekan suhu dilakukan agar Kesehatan anak terpantau dengan baik. Kemudian anak menaruh buku tabungan di wadah kecil. Dan masuk kedalam sekolah mereka disambut lagi dengan guru dan anak mengucapkan salam lalu dijawab dengan gurunya. Kemudian anak menaruh tas di loker yang berada di dalam kelas, lalu anak ke area alat permainan *outdoor*. Setelah pukul 07.20 bel berbunyi anak berbaris menuju aula atas untuk kegiatan pembiasaan hafalan juz amma (An-naba dan An-Naziat) sebelum pembiasaan hafalan juz amma anak nyanyi nyanyi terlebih dahulu dengan senang.

Setelah kegiatan pembiasaan hafalan juz amma kemudian anak masuk ke dalam kelas ada juga yang jadwalnya ekstrakurikuler (ekstrakurikuler senin-kamis setiap harinya ada 3 kelas yang terjadwal ekstrakurikuler, ada ekstrakurikuler, literasi/perpustakaan, ekstrakurikuler bahasa inggris dan ekstrakurikuler computer). Guru pun membuka kelas dengan salam, dilanjutkan dengan doa, syahadat, nyanyian rukun islam, shalawat nariyah dan beberapa nyanyian yang mengasyikkan sebelum belajar. Sebelum melakukan kegiatan guru menjelaskan apa yang harus dilakukan dan membuat perjanjian kesepakatan dengan anak-anak untuk melakukan kegiatan dengan baik.

Untuk kegiatan pertama, anak diberi alat permainan edukatif mencocokkan kertas. Anak mencocokkan 3 huruf ya ng diberi oleh guru karena akan ada peringatan hari santri nasional maka huruf itu diambil dari kata. Hari santri nasional, santri sehat, santri hebat santri keren, ayo mondok guru pun berkomunikasi dengan anak didiknya dan bertanya “ini huruf apa ya mas zain?” dan anak didiknya pun menjawab dengan benar dan semangat. Setelah selesai anak menyobek kertas yang telah dicocokkan tersebut dengan rapih. Lalu setelah kegiatan selesai anak

membersihkan alat dan hasil pekerjaannya di atas meja dengan rapih dan membuang sampah bekasnya yang jatuh kebawah. Catatan tambahan ketika anak yang sudah selesai menunggu anak yang belum selesai mengerjakan kegiatannya anak diberi alat permainan edukatif yaitu lego dan tidak lupa setelah selesai anak tidak lupa merapihkan lego nya.

Pada pukul 09.30 sampai pukul 10.00 kegiatannya anak cuci tangan, doa makan dipimpin salah satu anak didik secara bergiliran lalu makan bersama di dalam kelas selama 30 menit, pukul 10.00 sampai 10.30 anak bermain di area alat permainan outdoor dan diawasi guru kelasnya masing-masing. Pada pukul 10.30 anak masuk lagi kedalam kelas guru menjelaskan makanan 4 sehat lima sempurna dan makanan sehat seperti buah dan sayur kemudian anak melaksanakan kegiatan mengerjakan di LKS TEMA tentang membedakan mana yang termasuk buah dan mana yang termasuk sayur kemudian anak melingkari dengan krayon. Gambar buah dilingkari berwarna merah dan gambar sayur berwarna hijau. Setelah selesai anak membersihkan krayon yang telah digunakan dan menaruh lks di meja guru dengan rapih.

Setelah kegiatan selesai anak berdoa. Kemudian, guru menanyakan apakah anak merasa senang? Menanyakan apa saja kegiatan hari ini? Bertanya tentang makanan sehat? lalu anak2 dan guru saling bertukar maaf dengan nyanyian, kemudian anak benyanyi sebelum pulang sekolah dan guru mengingatkan setelah pulang sekolah jangan lupa masuk rumah mengucapkan salam, cuci tangan dan salim lorang tua, ganti baju, makan, istirahat, sholat dan ngaji. Kemudian guru pun menutup kelas dengan salam. Lalu anak memakai sepatu lalu berbaris dan mengikuti arahan guru ke luar sekolah. Setelah guru memastikan semua anak-anak nya sudah pulang dan dijemput semua, guru kemudian kedalam kelas untuk menata kembali kelas yang sedikit kurang rapih dan membersihkan alat permainan edukatif yang sekiranya kurang rapih.

CATATAN HASIL OBSERVASI 2

Hari/tanggal : Senin, 24 Oktober 2022
Waktu : 07.00 – 11.00
Lokasi : TK Masyithoh 25 Sokaraja
Rombel : Bahran (Kelompok B)
Tema/sub tema : Binatang (Binatang Ternak)

Pada awal anak-anak datang ke sekolah mereka disambut kepala sekolah, guru yang sedang piket pagi dan guru pendamping. Anak-anak antri berbaris untuk cuci tangan kemudian mengeringkannya dengan tisu. Setelah mencuci tangan anak dicek suhunya dan dicatat, pengecekan suhu dilakukan agar Kesehatan anak terpantau dengan baik. Kemudian anak menaruh buku tabungan di wadah kecil. Dan masuk kedalam sekolah mereka disambut lagi dengan guru dan anak mengucapkan salam lalu dijawab dengan gurunya. Kemudian anak menaruh tas di loker yang berada di dalam kelas, lalu anak ke area alat permainan *outdoor*. Setelah pukul 07.20 bel berbunyi anak berbaris menuju aula atas untuk kegiatan pembiasaan hafalan juz amma (An-naba dan An-Naziat) sebelum pembiasaan hafalan juz amma anak nyanyi nyanyi terlebih dahulu dengan senang.

Setelah kegiatan pembiasaan hafalan juz amma kemudian anak masuk ke dalam kelas ada juga yang jadwalnya ekstrakurikuler (ekstrakurikuler senin-kamis setiap harinya ada 3 kelas yang terjadwal ekstrakurikuler, ada ekstrakurikuler, literasi/perpustakaan, ekstrakurikuler bahasa inggris dan ekstrakurikuler computer). Guru pun membuka kelas dengan salam, dilanjutkan dengan doa, syahadat, nyanyian rukun islam, hafalan surat pendek (Al- Qari'ah) dan beberapa nyanyian yang mengasyikkan sebelum belajar. Sebelum melakukan kegiatan guru menjelaskan apa itu hewan ternak dan apa saja hewannya lalu setiap hurufnya di eja dengan baik oleh anak guru juga menjelaskan apa saja yang harus dilakukan anak. dan membuat perjanjian kesepakatan dengan anak-anak untuk melakukan kegiatan dengan baik.

Untuk kegiatan pertama, guru menyiapkan 3 kegiatan bermain anak dan, ada menulis kembali hewan ternak yang tadi sudah ditulis (tapi di hapus) di papan tulis, ada bermain plastisin membentuk hewan ternak, dan ada membuat kandang hewan ternak dengan menggunakan balok. Lalu setelah kegiatan selesai anak membereskan alat dan hasil pekerjaannya di atas meja guru.

Pada pukul 09.30 sampai pukul 10.00 kegiatannya anak bermain di area alat permainan outdoor dan diawasi guru kelasnya masing-masing. Pukul 10.00 sampai 10.30 anak kegiatannya anak cuci tangan, doa makan dipimpin salah satu anak didik secara bergiliran lalu makan bersama di dalam kelas selama 30 menit.

Pada pukul 10.30 anak masuk lagi kedalam kelas dan mengambil tas kemudian menuju ke aula atas untuk menonton DVD edukatif tentang pencipta makhluk hidup dan hewan ternak menonton bersama dengan 3 rombongan belajar lainnya (busrain, bahjan dan bisyari).

Setelah kegiatan selesai anak berdoa. Kemudian, guru menanyakan apakah anak merasa senang? Menanyakan apa saja kegiatan hari ini? Bertanya tentang makanan sehat? lalu anak2 dan guru saling bertukar maaf dengan nyanyian, kemudian anak benyanyi sebelum pulang sekolah dan guru mengingatkan setelah pulang sekolah jangan lupa masuk rumah mengucapkan salam, cuci tangan dan salim lorang tua, ganti baju, makan, istirahat, sholat dan ngaji. Kemudian guru pun menutup kelas dengan salam. Lalu anak memakai sepatu lalu berbaris dan mengikuti arahan guru ke luar sekolah. Setelah guru memastikan semua anak-anak nya sudah pulang dan dijemput semua, guru kemudian kedalam kelas untuk menata kembali kelas yang sedikit kurang rapih dan membereskan alat permainan edukatif yang sekiranya kurang rapih.



CATATAN HASIL OBSERVASI 3

Hari/tanggal : Rabu, 26 Oktober 2022
Waktu : 07.00-11.00
Lokasi : TK Masyithoh 25 Sokaraja
Rombel : Bisyadi (Kelompok B)
Tema/Sub Tema : Binatang / Hewan Ternak (unggas)

Pada awal anak-anak datang ke sekolah mereka disambut kepala sekolah, guru yang sedang piket pagi dan guru pendamping. Anak-anak antri berbaris untuk cuci tangan kemudian mengeringkannya dengan tisu. Setelah mencuci tangan anak dicek suhunya dan dicatat, pengecekan suhu dilakukan agar Kesehatan anak terpantau dengan baik. Kemudian anak menaruh buku tabungan di wadah kecil. Dan masuk ke dalam sekolah mereka disambut lagi dengan guru dan anak mengucapkan salam lalu dijawab dengan gurunya. Kemudian anak menaruh tas di loker yang berada di dalam kelas, lalu anak ke area alat permainan *outdoor*. Setelah pukul 07.20 bel berbunyi anak berbaris menuju aula atas untuk kegiatan pembiasaan hafalan juz amma (An-naba dan An-Naziat) sebelum pembiasaan hafalan juz amma anak nyanyi nyanyi terlebih dahulu dengan senang.

Setelah kegiatan pembiasaan hafalan juz amma kemudian anak masuk ke dalam kelas ada juga yang jadwalnya ekstrakurikuler (ekstrakurikuler senin-kamis setiap harinya ada 3 kelas yang terjadwal ekstrakurikuler, ada ekstrakurikuler, literasi/perpustakaan, ekstrakurikuler bahasa inggris dan ekstrakurikuler computer). Untuk khusus hari rabu ada jadwal ekstrakurikuler tambahan yaitu tari dan mewarnai. Untuk hari ini ekstrakurikuler tari Bersama bapak edi. Untuk perempuan menari tari asal banyumas tari selendang dan yang laki-laki menari tari pedang. Catatan tambahan sebelum pelatih tarinya datang anak melihat cara menggoreng telur (bisa dicoba dirumah dengan anjuran harus buat dengan orang tua atau orang yang lebih tua).

Pada pukul 09.00 sampai pukul 09.30 kegiatannya anak bermain di area alat permainan outdoor dan diawasi guru kelasnya masing-masing. Pukul 09.30 sampai 10.00 anak kegiatannya anak cuci tangan, doa makan dipimpin salah satu anak didik secara bergiliran lalu makan bersama di dalam kelas selama 30 menit (anak memakan telur yang tadi sudah dibuat oleh guru). Pada pukul 10.30 anak masuk lagi ke dalam kelas. Guru telah menyiapkan 3 kegiatan bermain anak yaitu: ada Menempelkan kapas di gambar bebek dan menulis kata "bebek putih berkaki dua", ada menyusun daur hidup ayam, dan membuat kandang ayam/bebek menggunakan balok dan lego. Setelah kegiatan selesai tidak lupa anak-anak pun membereskan yang tadi dipakai kegiatan pembelajaran.

Setelah kegiatan selesai anak berdoa. Kemudian, guru menanyakan apakah anak merasa senang? Menanyakan apa saja kegiatan hari ini? Bertanya tentang makanan sehat? lalu anak2 dan guru saling bertukar maaf dengan nyanyian, kemudian anak benyanyi sebelum pulang sekolah dan guru mengingatkan setelah pulang sekolah jangan lupa masuk rumah mengucapkan salam, cuci tangan dan salim lorang tua, ganti baju, makan, istirahat, sholat dan ngaji. Kemudian guru pun menutup kelas dengan salam. Lalu anak memakai sepatu lalu berbaris dan mengikuti arahan guru ke luar sekolah. Setelah guru memastikan semua anak-anak nya sudah pulang dan dijemput semua, guru kemudian kedalam kelas untuk menata kembali kelas yang sedikit kurang rapih dan membereskan alat permainan edukatif yang sekiranya kurang rapih.



CATATAN HASIL OBSERVASI 4

Hari/tanggal : Kamis, 27 Oktober 2022
Waktu : 07.00 – 11.00
Lokasi : TK Masyithoh 25 Sokaraja
Rombel : Barzun (Kelompok B)
Tema/sub tema : Tanaman (Biji Kedelai)

Pada awal anak-anak datang ke sekolah mereka disambut kepala sekolah, guru yang sedang piket pagi dan guru pendamping. Anak-anak antri berbaris untuk cuci tangan kemudian mengeringkannya dengan tisu. Setelah mencuci tangan anak dicek suhunya dan dicatat, pengecekan suhu dilakukan agar Kesehatan anak terpantau dengan baik. Kemudian anak menaruh buku tabungan di wadah kecil. Dan masuk kedalam sekolah mereka disambut lagi dengan guru dan anak mengucapkan salam lalu dijawab dengan gurunya. Kemudian anak menaruh tas di loker yang berada di dalam kelas, lalu anak ke area alat permainan *outdoor*. Setelah pukul 07.20 bel berbunyi anak berbaris menuju aula atas untuk kegiatan pembiasaan hafalan juz amma (An-naba dan An-Naziat) sebelum pembiasaan hafalan juz amma anak nyanyi nyanyi terlebih dahulu dengan senang.

Setelah kegiatan pembiasaan hafalan juz amma kemudian anak masuk ke dalam kelas ada juga yang jadwalnya ekstrakurikuler (ekstrakurikuler senin-kamis setiap harinya ada 3 kelas yang terjadwal ekstrakurikuler, ada ekstrakurikuler, literasi/perpustakaan, ekstrakurikuler bahasa inggris dan ekstrakurikuler computer). Guru pun membuka kelas dengan salam, dilanjutkan dengan doa, syahadat, nyanyian rukun islam, dan beberapa nyanyian yang mengasyikkan sebelum belajar. Sebelum melakukan kegiatan guru menjelaskan tanaman kedelai itu apa, lalu kegiatan finger painting membuat gambar pohon, kemudian anak melihat proses pembuatan susu kedelai.

Pada pukul 09.30 sampai pukul 10.00 kegiatannya anak bermain di area alat permainan outdoor dan diawasi guru kelasnya masing-masing. Pukul 10.00 sampai 10.30 anak kegiatannya anak cuci tangan, doa makan dipimpin salah satu anak didik secara bergiliran lalu makan bersama di dalam kelas selama 30 menit. Pada pukul 10.30 anak masuk lagi kedalam kelas untuk meminum susu kedelai yang telah dibuat dan memakan tempe dan tahu menggunakan kecap, kemudian anak membuat pasar/ toko penjual tempe dengan menggunakan balok. Dan anak pun sangat antusias dan bersemangat dalam kegiatan tersebut. Setelah bermain anak merapikan kembali balok dengan rapih.

Setelah kegiatan selesai anak berdoa. Kemudian, guru menanyakan apakah anak merasa senang? Menanyakan apa saja kegiatan hari ini? lalu anak2 dan guru

saling bertukar maaf dengan nyanyian, kemudian anak benyanyi sebelum pulang sekolah dan guru mengingatkan setelah pulang sekolah jangan lupa masuk rumah mengucapkan salam, cuci tangan dan salim lorang tua, ganti baju, makan, istirahat, sholat dan ngaji. Kemudian guru pun menutup kelas dengan salam. Lalu anak memakai sepatu lalu berbaris dan mengikuti arahan guru ke luar sekolah. Setelah guru memastikan semua anak-anak nya sudah pulang dan dijemput semua, guru kemudian kedalam kelas untuk menata kembali kelas yang sedikit kurang rapih dan membereskan alat permainan edukatif yang sekiranya kurang rapih



CATATAN HASIL OBSERVASI 5

Hari/tanggal : Senin, 31 Oktober 2022
Waktu : 07.00 – 11.00
Lokasi : TK Masyithoh 25 Sokaraja
Rombel : Bahjan (Kelompok B)
Tema/sub tema : Binatang / Binatang peliharaan (ikan)

Pada awal anak-anak datang ke sekolah mereka disambut kepala sekolah, guru yang sedang piket pagi dan guru pendamping. Anak-anak antri berbaris untuk cuci tangan kemudian mengeringkannya dengan tisu. Setelah mencuci tangan anak dicek suhunya dan dicatat, pengecekan suhu dilakukan agar Kesehatan anak terpantau dengan baik. Kemudian anak menaruh buku tabungan di wadah kecil. Dan masuk kedalam sekolah mereka disambut lagi dengan guru dan anak mengucapkan salam lalu dijawab dengan gurunya. Kemudian anak menaruh tas di loker yang berada di dalam kelas, lalu anak ke area alat permainan *outdoor*. Setelah pukul 07.20 bel berbunyi anak berbaris menuju aula atas untuk kegiatan pembiasaan hafalan juz amma (An-naba dan An-Naziat) sebelum pembiasaan hafalan juz amma anak nyanyi nyanyi terlebih dahulu dengan senang.

Setelah kegiatan pembiasaan hafalan juz amma kemudian anak masuk ke dalam kelas ada juga yang jadwalnya ekstrakurikuler (ekstrakurikuler senin-kamis setiap harinya ada 3 kelas yang terjadwal ekstrakurikuler, ada ekstrakurikuler, literasi/perpustakaan, ekstrakurikuler bahasa inggris dan ekstrakurikuler computer). Guru pun membuka kelas dengan salam, dilanjutkan dengan doa, syahadat, nyanyian rukun islam,) dan beberapa nyanyian yang mengasyikkan sebelum belajar. Guru dan anak belajar di ruangan terbuka (*outdoor*) dan guru menjelaskan apa itu hewan peliharaan khususnya adalah “ikan”, dikenalkan bagian tubuh ikan, dan apa saja hewannya lalu setiap hurufnya di eja dengan baik oleh anak guru juga menjelaskan apa saja yang harus dilakukan anak, dan membuat perjanjian kesepakatan dengan anak-anak untuk melakukan kegiatan dengan baik. Guru juga menceritakan sebuah kisah fabel yang mengandung pesan moral, dan kemudian anak diajak melihat ikan di tambak ikan punya warga.

Pada pukul 09.30 sampai pukul 10.00 kegiatannya anak bermain di area alat permainan *outdoor* dan diawasi guru kelasnya masing-masing. Pukul 10.00 sampai 10.30 anak kegiatannya anak cuci tangan, doa makan dipimpin salah satu anak didik secara bergiliran lalu makan bersama di dalam kelas selama 30 menit. Pada pukul 10.30 anak masuk lagi kedalam kelas dan membuat aquarium dari balok dan loose part. Anak sangat antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Tidak lupa anak merapikan APE nya kembali setelah kegiatan belajar.

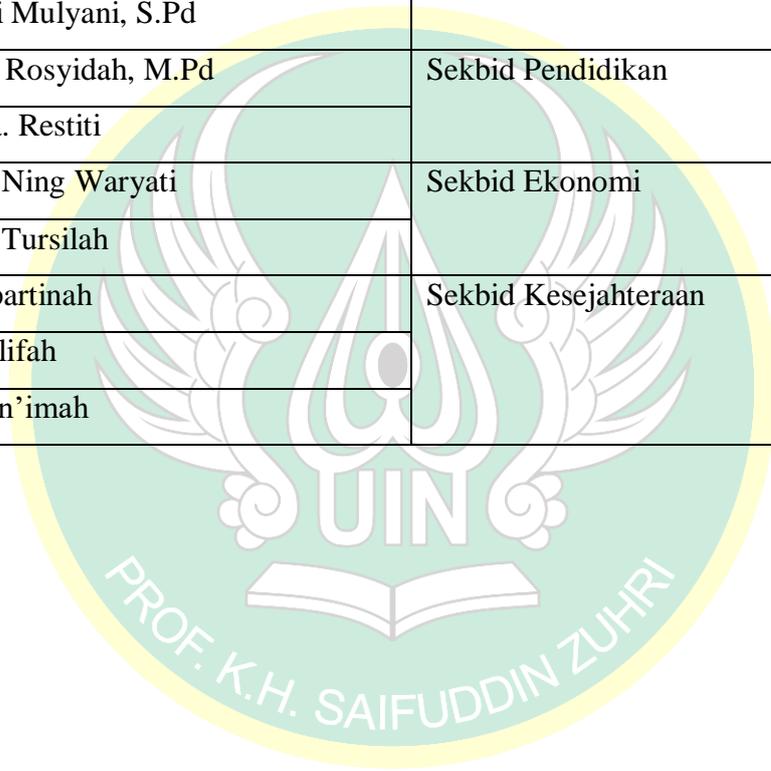
Setelah kegiatan selesai anak berdoa. Kemudian, guru menanyakan apakah anak merasa senang? Menanyakan apa saja kegiatan hari ini? Dan merecalling apa yang disampaikan, kemudian anak2 dan guru saling bertukar maaf dengan nyanyian, kemudian anak benyanyi sebelum pulang sekolah dan guru mengingatkan setelah pulang sekolah jangan lupa masuk rumah mengucapkan salam, cuci tangan dan salim lorang tua, ganti baju, makan, istirahat, sholat dan ngaji. Kemudian guru pun menutup kelas dengan salam. Lalu anak memakai sepatu lalu berbaris dan mengikuti arahan guru ke luar sekolah. Setelah guru memastikan semua anak-anak nya sudah pulang dan dijemput semua, guru kemudian kedalam kelas untuk menata kembali kelas yang sedikit kurang rapih dan membereskan alat permainan edukatif yang sekiranya kurang rapih.



Lampiran 4 Struktur Organisasi Lembaga

STRUKTUR ORGANISASI LEMBAGA

NO	NAMA	JABATAN
1.	Sulastri, S.Pd	Ketua
2.	Iffatul Azizah, S.Pd	Sekretaris
3.	Marwanti, S.Pd	Bendahara
4.	Siti Maslikhah, S.Pd	Sekbid Penerangan dan Organisasi
	Esti Mulyani, S.Pd	
5.	Siti Rosyidah, M.Pd	Sekbid Pendidikan
	Dra. Restiti	
6.	Hj. Ning Waryati	Sekbid Ekonomi
	Hj. Tursilah	
7.	Supartinah	Sekbid Kesejahteraan
	Mulifah	
	Mun'imah	



Lampiran 5 Data Guru dan Karyawan TK Masyithoh 25 Sokaraja

DATA GURU DAN KARYAWAN TK MASYITHOH 25 SOKARAJA

NO	NAMA	JABATAN
1.	Hj. Warsuti, S. Pd	Kepala Sekolah
2.	Nurhadiah Rahayu, S. Pd	Guru
3.	Mukhinah, S. Pd	Guru
4.	Ngatifatur Rochmah, S.Pd. AUD	Guru
5.	Triani Ambarsari, S.Pd. AUD	Guru
6.	Any Kurnia Aika Sari, S.Pd. AUD	Guru
7.	Nurafni Umayyah, S. Pd	Guru
8.	Khikmatun Ahijjah, S. Pd. I	Guru
9.	Rusmiyati, S.Pd. AUD	Guru
10.	Retnowati, S. Pd	Guru
11.	Diyah Novita Rini, M. Pd	Guru
12.	Iffatul Azizah, S. Pd	Guru
13.	Monika Retno Sari	Guru
14.	Agustina Prihatini DK, S. Pd	Guru
15.	Tyas Gebiyanti Santosa	Guru
16.	Rakhmawati Oktaviani	Guru BK
17.	Diyah Wihartati, S. H	Pustakawan
18.	Rif'atus sa'adah, S. Pd	TU
19.	Salshabila Oktiantika Ramadani	TU
20.	Muhammad Yamin	TU
21.	Sari Atika	Petugas Kebersihan Sekolah
22.	Nanang Priyatno	Penjaga Sekolah

Lampiran 7 Data Ruangan di TK Masyithoh 25 Sokaraja

DATA RUANGAN DI TK MASYITHOH 25 SOKARAJA

NO	RUANGAN	JUMLAH
1.	Ruang Kepala Sekolah	1
2.	Ruang UKS	1
3.	Ruang Guru	1
4.	Kantin Sehat	1
5.	Perpustakaan	1
6.	Ruang FKG	1
7.	Lab Komputer	1
8.	Dapur	1
9.	Aula	1
10.	Toilet	7
11.	Ruang Kelas	12
12.	Gudang	1

Lampiran 8 Data Alat Permainan Edukati di Luar Ruangan

ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI LUAR RUANGAN

NO	NAMA	JUMLAH	KONDISI
1.	Ayunan	2	Baik
2.	Tangga Majemuk	1	Baik
3.	Tangga Pelangi	1	Baik
4.	Jaring Laba-laba	1	Baik
5.	Outbond Perosotan	1	Baik

Lampiran 8 Data Alat Permainan Edukati di Dalam Ruangan

ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM RUANGAN

1. Alat Permainan Edukatif di Dalam Kelas

NO	NAMA BARANG / PERLENGKAPAN	KODE	JUMLAH UNIT	ASAL BARANG	KONDISI BARANG	TANGGAL DIHAPUS	KETERANGAN
1	APE PAUD Bermuatan Pendidikan Karakter/ Budi Pekerti	023.01.07.2021	2	Kemendikbud	Baik		
2	APE Keagamaan PAUD	023.02.07.2021	1	Kemendikbud	Baik		
3	APE Berbasis Tema PAUD	023.03.07.2021	1	Kemendikbud	Baik		
4	Balok Unit PAUD Seri 300	023.04.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		
5	Kostum Profesi PAUD	023.05.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		
6	Set Bermain Peran/ Panggung Boneka PAUD	023.06.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		
7	Alat main meronce PAUD	023.07.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		
8	Kartu Huruf & Angka PAUD (Kayu/ MDF)	023.08.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		
9	Set Alat Musik PAUD	023.09.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		
10	Set Mainan Menjahit	023.10.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		
11	Papan Lukis	023.11.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		
12	Timbangan PAUD	023.12.09.2021	2	Kemendikbud	Baik		
13	Wire game PAUD	023.13.09.2021	2	Kemendikbud	Baik		
14	Replika Rambu Lalu Lintas PAUD	023.14.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		
15	Alat Mainan Pertukangan PAUD	023.15.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		
16	Balok Rongga PAUD (seri 90 - 110)	023.16.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		

17	Balok Susun PAUD seri 120-140	023.17.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		
18	Puzzle PAUD (Plastik)	023.18.09.2021	1	Kemendikbud	Baik		
19	Alat Mainan Rumah Tangga PAUD	023.19.09.2021	2	Kemendikbud	Baik		
20	Replika Huruf & Angka PAUD (Plastik)	023.20.09.2021	3	Kemendikbud	Baik		
21	Maze PAUD	023.21.09.2021	2	Kemendikbud	Baik		
22	Sorting box PAUD	023.22.09.2021	2	Kemendikbud	Baik		
23	Mainan Pukul Palu PAUD	023.23.09.2021	2	Kemendikbud	Baik		
24	Papan Geometri	023.24.09.2021	2	Kemendikbud	Baik		
25	Balok Susun Seri 60 - 89	023.25.09.2021	2	Kemendikbud	Baik		

2. Alat Permainan Edukatif Alat Musik

NO	KODE	JENIS ALAT MUSIK	JUMLAH UNIT	ASAL BARANG	KONDISI BARANG	TANGGAL DIHAPUS	KETERANGAN
1	023.09.09.2021.A	Ukulele	1	Kemendikbud	Baik		
2	023.09.09.2021.B	Rebana	1	Kemendikbud	Baik		
3	023.09.09.2021.C	Balera	1	Kemendikbud	Baik		
4	023.09.09.2021.D	Kecrek	1	Kemendikbud	Baik		
5	023.09.09.2021.A	Darbuka	1	Kemendikbud	Baik		

3. Set Panggung dan Boneka

NO	KODE	JENIS BARANG	JUMLAH UNIT	ASAL BARANG	KONDISI BARANG	TANGGAL DIHAPUS	KETERANGAN
1	023.06.09.2021.A	Boneka Tangan	5	Kemendikbud	Baik		
2	023.06.09.2021.B	Boneka Jari	6	Kemendikbud	Baik		
3	023.06.09.2021.C	Panggung Kayu	1	Kemendikbud	Baik		

4. Kostum Profesi

NO	KODE	JENIS BAJU	JUMLAH UNIT	ASAL BARANG	KONDISI BARANG	TANGGAL DIHAPUS	KETERANGAN
1	023.05.09.2021.A	Baju Astronot	1	Kemendikbud	Baik		
2	023.05.09.2021.B	Baju Pelaut	1	Kemendikbud	Baik		
3	023.05.09.2021.C	Baju Polisi	1	Kemendikbud	Baik		
4	023.05.09.2021.D	Baju Pilot	1	Kemendikbud	Baik		
5	023.05.09.2021.E	Baju Hakim	1	Kemendikbud	Baik		
6	023.05.09.2021.F	Baju Tentara	1	Kemendikbud	Baik		
7	023.05.09.2021.G	Baju Perbengkelan	1	Kemendikbud	Baik		
8	023.05.09.2021.H	Baju Perawat	1	Kemendikbud	Baik		
9	023.05.09.2021.I	Baju Pemadam Kebakaran	1	Kemendikbud	Baik		
10	023.05.09.2021.J	Baju Koki	1	Kemendikbud	Baik		

5. Alat Permainan Edukatif Keagamaan PAUD

NO	KODE	JENIS BARANG	JUMLAH UNIT	ASAL BARANG	KONDISI BARANG	TANGGAL DIHAPUS	KETERANGAN
1	023.02.07.2021.A	Balok Hijaiyah	30	Kemendikbud	Baik		
2	023.02.07.2021.B	Balok Angka	10	Kemendikbud	Baik		
3	023.02.07.2021.C	Poster Akhlakul Karimah	15	Kemendikbud	Baik		
4	023.02.07.2021.D	Poster Pengenalan Membaca Huruf Pisah	10	Kemendikbud	Baik		
5	023.02.07.2021.E	Poster Pengenalan Membaca Huruf Sambung	10	Kemendikbud	Baik		
6	023.02.07.2021.F	Kartu Konten Keagamaan	120	Kemendikbud	Baik		
7	023.02.07.2021.G	Papan Pembelajaran	1	Kemendikbud	Baik		
8	023.02.07.2021.H	Penyangga papan pembelajaran	1	Kemendikbud	Baik		
9	023.02.07.2021.I	Pin Magnetis	10	Kemendikbud	Baik		
10	023.02.07.2021.J	Buku Cerita Bergambar	15	Kemendikbud	Baik		
11	023.02.07.2021.K	Replika Huruf Hijaiyah	120	Kemendikbud	Baik		
12	023.02.07.2021.L	Replika Titik	88	Kemendikbud	Baik		
13	023.02.07.2021.M	Replika Harakat	40	Kemendikbud	Baik		
14	023.02.07.2021.N	CD Qur'an Interaktif	1	Kemendikbud	Baik		
15	023.02.07.2021.O	CD Tutorial	1	Kemendikbud	Baik		
16	023.02.07.2021.P	Kotak Penyimpanan Replika Hijaiyah	4	Kemendikbud	Baik		

17	023.02.07.2021.Q	Boks Penyimpanan	1	Kemendikbud	Baik		
----	------------------	------------------	---	-------------	------	--	--

6. Alat Permainan Edukatif Berbasis Tema Anak Usia Dini

NO	KODE	JENIS BARANG	JUMLAH UNIT	ASAL BARANG	KONDISI BARANG	TANGGAL DIHAPUS	KETERANGAN
1	023.03.07.2021.A	CD Lagu Anak	2	Kemendikbud	Baik		
2	023.03.07.2021.B	Bidak Huruf Konsonan	42	Kemendikbud	Baik		
3	023.03.07.2021.C	Bidak Huruf Vokal	20	Kemendikbud	Baik		
4	023.03.07.2021.D	Bidak Angka Persegi	10	Kemendikbud	Baik		
5	023.03.07.2021.E	Bidak Angka Segitiga	10	Kemendikbud	Baik		
6	023.03.07.2021.F	Bidak Angka Persegi Panjang	10	Kemendikbud	Baik		
7	023.03.07.2021.G	Bidak Angka Lingkaran	10	Kemendikbud	Baik		
8	023.03.07.2021.H	Kartu Permainan kosakata	70	Kemendikbud	Baik		
9	023.03.07.2021.I	Kartu Permainan Identitas Huruf Awal	10	Kemendikbud	Baik		
10	023.03.07.2021.J	Kartu Permainan Membilang Banyak Benda	10	Kemendikbud	Baik		
11	023.03.07.2021.K	Kartu Permainan Duplikasi Pola Geometri	10	Kemendikbud	Baik		
12	023.03.07.2021.L	Papan Pembelajaran	1	Kemendikbud	Baik		
13	023.03.07.2021.M	Puzzle 4 potong	8	Kemendikbud	Baik		
14	023.03.07.2021.N	Puzzle 6 potong	12	Kemendikbud	Baik		

15	023.03.07.2021.O	Puzzle 9 potong	18	Kemendikbud	Baik		
16	023.03.07.2021.P	Kartu Konsep Angka	20	Kemendikbud	Baik		
17	023.03.07.2021.Q	Kartu Konsep Bilangan	20	Kemendikbud	Baik		
18	023.03.07.2021.R	Kartu Urutan Besar-Kecil	26	Kemendikbud	Baik		
19	023.03.07.2021.S	Kartu Urutan Panjang-Pendek	26	Kemendikbud	Baik		
20	023.03.07.2021.T	Kartu Urutan Tinggi-Rendah	26	Kemendikbud	Baik		
21	023.03.07.2021.U	Kartu Huruf	52	Kemendikbud	Baik		
22	023.03.07.2021.V	Kartu Geometri	16	Kemendikbud	Baik		
23	023.03.07.2021.W	Replika Gigi	1	Kemendikbud	Baik		
24	023.03.07.2021.X	Papan Jahit Jelujur	6	Kemendikbud	Baik		
25	023.03.07.2021.Y	DVD Animasi pembelajaran	5	Kemendikbud	Baik		
26	023.03.07.2021.Z	DVD Tutorial	1	Kemendikbud	Baik		
27	023.03.07.2021.AA	Kotak Penyimpanan Kartu Permainan	1	Kemendikbud	Baik		
28	023.03.07.2021.AB	Kotak Penyimpanan Kartu Huruf dan Geometri	1	Kemendikbud	Baik		
29	023.03.07.2021.AC	Kotak Penyimpanan Kartu Puzzle, Angka dan Bilangan	1	Kemendikbud	Baik		
30	023.03.07.2021.AD	Kotak Penyimpanan Kartu Urutan Besar Kecil, Panjang Pendek, Tinggi Rendah	1	Kemendikbud	Baik		

31	023.03.07.2021.AE	Kotak Penyimpanan Bidak Angka	1	Kemendikbud	Baik		
32	023.03.07.2021.AF	Kotak Penyimpanan Bidak Huruf	1	Kemendikbud	Baik		
33	023.03.07.2021.AG	Tas Penyimpanan Komponen	2	Kemendikbud	Baik		

7. Alat Permainan Edukatif PAUD Bermuatan Pendidikan Karakter dan Budi Pekerti

NO	KODE	JENIS BARANG	JUMLAH UNIT	ASAL BARANG	KONDISI BARANG	TANGGAL DIHAPUS	KETERANGAN
1	023.01.07.2021.A	DVD Animasi	2	Kemendikbud	Baik		
2	023.01.07.2021.B	Papan Dudukan	2	Kemendikbud	Baik		
3	023.01.07.2021.C	Poster Cerita Bermuatan Karakter	30	Kemendikbud	Baik		
4	023.01.07.2021.D	Kartu Permainan Urutan Peristiwa	150	Kemendikbud	Baik		
5	023.01.07.2021.E	Kartu Permainan Identifikasi	30	Kemendikbud	Baik		
6	023.01.07.2021.F	Stik	14	Kemendikbud	Baik		
7	023.01.07.2021.G	Manik	140	Kemendikbud	Baik		
8	023.01.07.2021.H	Tali	14	Kemendikbud	Baik		
9	023.01.07.2021.I	CD Permainan Interaktif	2	Kemendikbud	Baik		
10	023.01.07.2021.J	Boneka Jari	12	Kemendikbud	Baik		
11	023.01.07.2021.K	Boneka tangan	12	Kemendikbud	Baik		
12	023.01.07.2021.L	CD Tutorial	2	Kemendikbud	Baik		

Lampiran 9 Data Percakapan Antara Anak Dan Guru Imajinasi Anak Dalam Bermain Alat Permainan Edukatif

1. Rombongan Belajar Barizah

No	Kelompok Kegiatan	Keterangan
1.	Shidqi, Yusuf, Dena, Arsyi, dan Ghayda	<p>Pada saat anak-anak melakukan kegiatan bermain lego guru bertanya kepada 5 anak dalam 1 kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Ketika shidqi ditanya oleh bu Ani. “Shidqi sedang membuat apa nih?” dan Shidqi menjawabnya Sedang membuat pistol bu seperti pahlawan untuk menolong manusia.” •Ketika yusuf ditanya oleh bu Ani. “Yusuf sedang membuat apa nih?” dan Yysuf menjawabnya “Saya sedang membuat Shidqi membuat Pistol yang keren bu” •Ketika Dena dan Ghayda ditanya oleh bu Ani, “Dena dan Ghayda sedang membuat apa nih?” Dena dan Ghayda pun menjawab “lagi membuat rumah yang indah bu seperti rumahnya barbie disana nanti banyak bunga-bunga yang ditanam” •Ketika Arsyi ditanya oleh bu Ani. “Arsyi sedang membuat apa nih?” dan Arsyi pun hanya diam tidak menjawabnya, dan bu ani bertanya lagi “arsyi membuat kereta? Wah arsyi pernah naik kereta?” dan arsyi hanya mengangguk dan menjawab” naik kereta ke rumah nenek” bu ani menanggapi “Rumah nenek emangnya dimana? Dan arsyi pun hanya menggeleng.

2	Khanza, Embun, Malika, Rizky, dan Hamiz.	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika Khanza, Embun, dan Malika ditanya oleh bu Ani, “Khanza, Embun, dan Malika sedang membuat apa nih?” Khanza, Embun, dan Malika pun menjawab “membuat gedung tingkat bu” • Ketika Rizky dan Hamiz ditanya oleh bu Ani, “Rizky dan Hamiz sedang membuat apa nih?” Rizky dan Hamiz pun menjawab “kita membuat mobilnya batman bu”
3	Alif, Azam, Zayn, dan Zafira.	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika ditanya Alif, Azam, Zayn, dan Zafira. oleh bu Ani, “Alif, Azam, Zayn, dan Zafira. sedang membuat apa nih?” Alif, Azam, Zayn, dan Zafira pun menjawab “kami membuat robot ultraman bu”

2. Rombongan Belajar Bahran

No	Kelompok Kegiatan	Keterangan
1.	Adnan, Aiman, Alesha Zahra, dan Almira	<p>Pada saat anak-anak melakukan kegiatan bermain membuat hewan ternak dengan plastisin, guru bertanya dalam 1 kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketika Adnan, Aiman, Alesha Zahra, dan Almira ditanya oleh bu Mia. “Kalian sedang membuat apa nih?” dan Adnan, Aiman, Alesha Zahra, dan Almira pun menjawabnya “Kita membuat sapi, kambing, domba warna-warni kayak warna pelangi.”
2	Nabila, Adeeva, Untsa, Yura, dan Yumna	<p>Pada saat anak-anak melakukan kegiatan bermain membuat hewan ternak dengan plastisin, guru bertanya dalam 1 kelompok.</p> <p>Ketika Nabila, Adeeva, Untsa, Yura, dan Yumna ditanya oleh bu Mia. “Kalian sedang membuat apa nih?” dan Nabila, Adeeva, Untsa, Yura, dan Yumna pun</p>

		menjawabnya “Kita sedang membuat sapi bu dia punya tanduk kaya unicorn dia juga pakai sepatu.”
3	Dylan, Kenzo, Naufal, Dave, dan Akhtar	<p>Pada saat anak-anak melakukan kegiatan bermain membuat kandang hewan ternak menggunakan balok, guru bertanya dalam 1 kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketika Dylan, Kenzo, Naufal, Dave, dan Akhtar ditanya oleh bu Mia. “Kalian sedang membuat apa nih?” dan Dylan, Kenzo, Naufal, Dave, dan Akhtar pun menjawabnya “Kita sedang membuat kandang sapi dan kambing bu, disini juga jual daging sapi dan kambing, ada juga susu sapi dan kambing banyak rasanya.

3. Rombongan Belajar Bisyari

No	Kelompok Kegiatan	Keterangan
1.	Syifa, Inara, Anjali, dan Luna	<p>Pada saat anak-anak melakukan kegiatan bermain membuat kandang hewan unggas dengan balok, guru bertanya dalam 1 kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketika Syifa, Inara, Anjali, dan Luna ditanya oleh bu Ifah. “Kalian sedang membuat apa nih?” dan Syifa, Inara, Anjali, dan Luna menjawabnya “Kita sedang membuat kandang ayam bu, disini tempat penyimpanan telurnya”.

2	Abi, Kenzie, Ghania, dan Adel	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika Abi, Kenzie, Ghania, dan Adel ditanya oleh bu Ifah. “Kalian sedang membuat apa nih?” dan Abi, Kenzie, Ghania, dan Adel pun menjawabnya “membuat kandang angsa bu, supaya angsa aman bu”.
3	Hilya, Kira, Namira, dan Shayna	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika Hilya, Kira, Namira, dan Shayna ditanya oleh bu Ifah. “Kalian sedang membuat apa nih?” dan Hilya, Kira, Namira, dan Shayna pun menjawabnya “membuat kandang ayam bu, disini kami juga menjual telur ayam bu”.

4. Rombongan Belajar Barzun

No	Kelompok Kegiatan	Keterangan
1.	Ghani, Alisha, Althaf, Arkana, Arsa	<p>Pada saat anak-anak melakukan kegiatan bermain membuat toko / pasar menjual tempe dengan menggunakan balok guru bertanya dalam 1 kelompok.</p> <p>Ketika Ghani, Alisha, Althaf, Arkana, Arsa di tanya oleh bu Nur, “Kalian sedang membuat apa nih?” Ghani, Alisha, Althaf, Arkana, Arsa pun menjawab “kita membuat pasar biar tidak hanya menjual tempe, disini pintu masuk dan keluarnya bu.”</p>
2	Yumi, Bima, Hanan, Nada, Nabil	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika Yumi, Bima, Hanan, Nada, Nabil di tanya oleh bu Nur, “Kalian sedang membuat apa nih?” Yumi, Bima, Hanan, Nada, Nabil pun menjawab “kita membuat toko tempe dan tahu bu, di sebelah sini bagian menjual tempe dan tahu yang sudah matang bu.”
3	Dika, Rafa, Lina, Alesha.	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika Dika, Rafa, Lina, Alesha di tanya oleh bu Nur, “Kalian sedang membuat apa nih?” Dika, Rafa, Lina, Alesha pun menjawab “kita membuat toko tempe dan

		tahu bu, ibu mau beli apa?"
--	--	-----------------------------

5. Rombongan Belajar Bahjan

No	Kelompok Kegiatan	Keterangan
1.	Nadhif, Doran, Bara, Arsyad, Faqih.	<p>Pada saat anak-anak melakukan kegiatan bermain membuat aquarium ikan dari balok dan <i>loose part</i> guru bertanya kepada 1 kelompok tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Ketika Nadhif, Doran, Bara, Arsyad, Faqih ditanya oleh bu Maya, "Nadhif, Doran, Bara, Arsyad, Faqih sedang membuat apa nih?" Nadhif, Doran, Bara, Arsyad, Faqih.pun menjawab "lagi membuat aquarium yang besar bu, disini buat ikan gurami, disini buat ikan lele, dan disini buat ikan cupang bu"
2	Alika, Gendis, Desi, Kayra, Zahra	<ul style="list-style-type: none"> •Ketika Alika, Gendis, Desi, Kayra, Zahra ditanya oleh bu Maya, "Kalian sedang membuat apa nih?" Alika, Gendis, Desi, Kayra, Zahra pun menjawab "kita membuat aquarium yang cantik dan indah bu biar ikan merasa nyaman.
3	Aira, Raisa, Shanum, dan Sheila	<p>Aira, Raisa, Shanum Sheila Ketika ditanya oleh bu Maya, "Kalian sedang membuat apa nih?" Aira, Raisa, Shanum Sheila pun menjawab "kita membua aquarium nah ini disini ada alat gelembung bu biar ikan bisa bernafas.</p>

Lampiran 10 Dokumentasi

DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara dengan Kepala Sekolah



Wawancara dengan guru Ibu Rusmiyati



Wawancara dengan guru Ibu Maya



Wawancara dengan guru Ibu Khikmah



Guru merapikan APE setelah pembelajaran



Pemberian Stiker APE



APE outdoor perosotan



APE outdoor ayunan



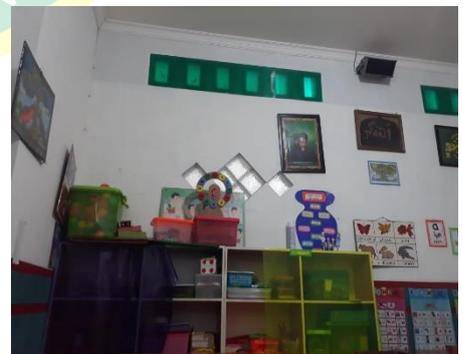
APE outdoor jaring laba-laba



APE outdoor tangga pelangi



APE outdoor tangga majemuk



APE indoor



APE Indoor



Guru Bermain bersama murid



Kegiatan mencocok kertas abjad rombel Barizah



Kegiatan Penunjang bermain lego rombel barizah



Membuat hewan ternak dari plastisin



Membuat kandang ternak dari balok



Kegiatan membuat kandang hewan unggas
Kelompok bisyari



Kegiatan membuat pasar/toko penjual
tempe rombel barzun



Kegiatan membuat aquarium rombel bahjan



Menonton DVD edukatif



Kegiatan menggunakan kartu abjad

Lampiran 11 Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-4172/Un.19/K.Pus/PP.08.1/12/2022

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : TASYA FARAH FADILLAH
NIM : 1817406042
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : FTIK / PIAUD

Telah menyumbangkan buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan judul dan penerbit ditentukan oleh perpustakaan. Sumbangan buku tersebut dilakukan secara kolektif atau gabungan dengan menitipkan uang sebesar :

Rp 40.000,00 (Empat Puluh Ribu Rupiah)

Uang terkumpul dibelanjakan buku yang kemudian buku hasil pembeliannya diserahkan secara sukarela sebagai koleksi perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk menjadi maklum dan dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 9 Desember 2022
Kepala,

Aris Nurohman



Lampiran 12 Surat Ijin Riset Individual



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.1765/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/09/2022
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

12 September 2022

Kepada
Yth. Kepala TK Masyithoh 25
Kec. Sokaraja
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

1. Nama : Tasya Farah Fadillah
2. NIM : 1817406042
3. Semester : 9 (Sembilan)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
5. Alamat : Gg baru nomor 12. Desa grobog kulon kecamatan Pangkah kabupaten Tegal
6. Judul : IMPLEMENTASI MANAJEMEN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI TK MASYITHOH 25 DESA SOKARAJA TENGAH KECAMATAN SOKARAJA KABUPATEN BANYUMAS

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Obyek : Pengimplementasian manajemen alat permainan edukatif di Tk Masyithoh 25 sokaraja
2. Tempat / Lokasi : TK Masyithoh 25 Sokaraja
3. Tanggal Riset : 13-09-2022 s/d 13-11-2022
4. Metode Penelitian : Kualitatif

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Ali Muhandi

Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset Individual



**TAMAN KANAK-KANAK MUSLIMAT NU
MASYITHOH 25**

SOKARAJA TENGAH

Jl. Pejagalan Kulon No. 1 Sokaraja Tengah Sokaraja – Banyumas ☎ 53181 📞 085105633225

SURAT KETERANGAN

Nomor : 57/C/TK.M.25/XII/2022

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja Tengah, Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas Propinsi Jawa Tengah, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Tasya Farah Fadillah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / Tanggal Lahir : Jakarta, 14 Maret 2000
Nomor Induk Mahasiswa : 1817406042
Jurusan/Prodi/Fakultas : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **“Implementasi Manajemen Alat Peraga Edukatif Di TK Masyithoh 25 Desa Sokaraja Tengah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas”**

Bahwa Saudari telah melakukan Observasi di TK Muslimat NU Masyithoh 25 Sokaraja pada bulan 13 September 2022 s/d 13 November 2022.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sokaraja, 07 Desember 2022

**Kepala TK Muslimat NU
Masyithoh 25 Sokaraja**



Hj. Warsuti, S.Pd

Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN **SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

No. B.1433/Un.19/FTIK.J..PIAUD.../PP.05.3/4/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :
IMPLEMENTASI MANAJEMEN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI TK MASYITHOH 25 SOKARAJA DESA SOKARAJA TENGAH KECAMATAN SOKARAJA KABUPATEN BANYUMAS

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Tasya Farah Fadillah
NIM : 1817406042
Semester : 8 (delapan)
Jurusan/Prodi : FTIK/PIAUD

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : Jum'at, 08 April 2022

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 09 April 2022

Mengetahui,
Ketua Jurusan/Prodi PIAUD

Dr. Heru Kurniawan, M.A
NIP. 19810322 200501 1 002

Penguji

Dr. Heru Kurniawan, M.A
NIP. 10910322 200501 1 002

Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Ujian Komprehensif



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN
No. 1765 /UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/4/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Tasya Farah Fadillah
NIM : 1817406042
Prodi : PIAUD

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan *LULUS* pada :

Hari/Tanggal : Senin-Selasa, 25-26 April 2022
Nilai : B- (68)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 28 April 2022
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Suparjo, M.A.

NIP. 19730717 199903 1 001

Lampiran 16 Sertifikat BTA PPI


IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.iainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT
Nomor: In.17/UPT.MAJ/12432/04/2021

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : TASYA FARAH FADILLAH
NIM : 21842701364

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	75
# Tartil	:	75
# Imla'	:	75
# Praktek	:	75
# Nilai Tahfidz	:	75



Purwokerto, 04 Jan 2021


ValidationCode

SIMA v.1.0 UPT MA'HAD AL-JAMI'AH IAIN PURWOKERTO - page1/1

Lampiran 17 Sertifikat KKN



SERTIFIKAT

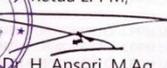
Nomor: 1040/K.LPPM/KKN.48/08/2021

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa :

Nama : **TASYA FARAH FADILLAH**
NIM : **1817406042**
Fakultas/Prodi : **FTIK / PIAUD**

TELAH MENGIKUTI

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan Ke-48 Tahun 2021
dan dinyatakan **LULUS** dengan Nilai **95 (A)**.

Purwokerto, 29 Oktober 2021
Ketua LPPM,

Dr. H. Ansori, M.Ag.
NIP. 19650407 199203 1 004



Lampiran 18 Sertifikat Praktik Kerja Lapangan II



Lampiran 19 Sertifikat IQLA

MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
TECHNICAL IMPLEMENTATION UNIT OF LANGUAGE
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsalzu.ac.id | www.slb.uinsalzu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية بجمهورية اندونيسيا
جامعة الأستاذ كياهي الحاج سني الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو
وحدة اللغة

CERTIFICATE
الشهادة
No.: B-605/Un.19/UPT.Bhs/PP.009/921/III/2022

This is to certify that
Name : TASYA FARAH FADILLAH : منحت إلى
Place and Date of Birth : Jakarta, 14 Maret 2000 : الاسم
Has taken : IQLA : محل وتاريخ الميلاد
with Computer Based Test, organized by : : وقد شارك/ت الاختبار
Technical Implementation Unit of Language on: 21 Maret 2022 : على أساس الكمبيوتر
with obtained result as follows : : التي قامت بها وحدة اللغة في التاريخ
Listening Comprehension: 50 Structure and Written Expression: 47 Reading Comprehension: 49
فهم السموع فهم العبارات والتراكيب فهم العقروء
Obtained Score : 488 : المجموع الكلي

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياهي الحاج سني الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو.

Purwokerto, 21 Maret 2022
Head,
رئيسة وحدة اللغة
Ade Ruswatie, M. Pd.
NIP. 19860704 201503 2 004



Scanned by TapScanner

Lampiran 21 Sertifikat Aplikasi Komputer

SERTIFIKAT APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126



IAIN PURWOKERTO

No. IN.17/UPT-TIPD/6315/IV/2022

SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF	ANGKA
86-100	A	4.0
81-85	A-	3.6
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.6

Diberikan Kepada:

TASYA FARAH FADILLAH
NIM: 1817406042

Tempat / Tgl. Lahir: Jakarta, 14 maret 2000, 14 Maret 2000

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan LULUS Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program *Microsoft Office*® yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	95 / A
Microsoft Excel	78 / B+
Microsoft Power Point	90 / A



Purwokerto, 04 April 2022
Kepala UPT TIPD



Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si., M.Sc
NIP. 19801215 200501 1 003

Lampiran 22 Bukti Turnitin

TASYAA

ORIGINALITY REPORT

21 %	21 %	2 %	2 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	9 %
2	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	6 %
3	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	3 %
4	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	2 %
5	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1 %
6	repository.unej.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off

Lampiran 23 Blangko Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Tasya Farah Fadillah
No. Induk : 1817406042
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Madrasah/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing : Dr. Heru Kurniawan, M.A.
Nama Judul : Implementasi Manajemen Alat Permainan Edukatif di TK Masyithoh 25 Sokaraja Tengah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	26 September 2022	Bimbingan Bab 1-3 (Memperbaiki logo, latar belakang, kajian Pustaka, penambahan materi, penulisan yang saltik).		
2.	7 Desember 2022	Bimbingan Bab 1-5 (Memperbaiki latar belakang, penambahan kajian teori, perbaikan abstrak, dan perbaikan bab 4)		
3.	12 Desember 2022	Bimbingan bab 1-5 (menambah materi kajian teori, perbaikan abstrak, perbaikan hasil penelitian bab 4, perbaikan kesimpulan dan penulisan yang saltik).		
4.	19 Desember 2022	Bimbingan Bab 1-5 (Memperbaiki bab 3, memperbaiki bab 4, analisis dengan teori, dan penulisan yang saltik).		



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

5.	22 Desember 2022	Bimbingan bab 4 (memperbaiki hasil penelitian dan dikaitkan dengan teori)		
6.	03 Januari 2023	Bimbingan bab 4 (memperbaiki hasil penelitian dan dikaitkan dengan teori)		
7.	5 Januari 2023	Bimbingan Bab 1-5 (memperbaiki abstrak, memperbaiki bab 4, dan memperbaiki kesimpulan)		
8.	12 Januari 2023	ACC Skripsi		

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal: 12 Januari 2023
Dosen Pembimbing

Dr. Heru Kurniawan, M.A.
NIP.198103222005011002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas diri

1. Nama Lengkap : Tasya Farah Fadillah
2. NIM : 1817406042
3. Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 14 Maret 2000
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Alamat Rumah : Rt. 01/ Rw. 04, Gg. Baru, Desa Grobog
Kulon, Kecamatan Pangkah, Kabupaten
Tegal, Jawa Tengah
7. No. HP : 087727365618
8. Email : tasyadettolepol@gmail.com
9. Riwayat Pendidikan
 - SD : SD Margadadi VI Indramayu
 - SMP : SMPN 2 Pontianak Selatan
 - SMA : SMKS 2 Al – Hikmah 1
 - Perguruan Tinggi : UIN PROF. KH. Saifuddin Zuhri Prodi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini (dalam
proses)
10. Pengalaman Organisasi :- OSIS SMKS 2 Al – Hikmah 1
 - Koperasi mahasiswa KOPMA Satria
Manunggal Purwokerto
 - Komunitas PIAUD Studio