

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah faktor yang paling penting dalam meningkatkan kompetensi sumber daya manusia yang berkualitas. Seiring dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) salah satunya teknologi informasi, sehingga diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang terampil dan berkualitas. Pendidikan pada masa sekarang ini telah dipengaruhi oleh Teknologi Informasi salah satunya yaitu Komputer dan Internet. Internet telah memungkinkan semua orang dapat berkomunikasi dan bertukar informasi satu sama lain setiap saat dengan mudah dan cepat. Potensi luar biasa ini dapat dimanfaatkan untuk pendidikan dan pembelajaran. Menurut Warsita (2011: 85) Salah satu bentuk teknologi internet dalam pendidikan adalah pembelajaran berbasis web yaitu portal pembelajaran.

Menurut Munir (2009: 7) istilah teknologi informasi (*Information Technology*) mulai populer di akhir dekade 70-an. Pada masa sebelumnya istilah teknologi informasi dikenal dengan teknologi komputer atau pengolahan data elektronik atau EDP (*Electronic Data Processing*) Menurut Nuryanto (2012: 3) Sekarang ini, perkembangan teknologi informasi telah memunculkan berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi, seperti *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-laboratory*, dan lainnya. Dalam dunia pendidikan, Teknologi Informasi telah digunakan dalam proses belajar mengajar, contohnya yaitu pembelajaran berbasis komputer seperti tampilan dalam bentuk animasi atau video melalui koneksi proyektor (*in-focus*) dan *Computer Based Test* (CBT).

Teknologi Informasi di lingkungan sekolah patut untuk ditingkatkan guna untuk dunia pekerjaan nanti atau dalam menghadapi perkembangan

teknologi saat ini. Berkembangnya teknologi informasi pada bidang pendidikan ini mengharuskan peserta didik untuk paham mengenai teknologi informasi khususnya komputer dan internet. Peningkatan dan pemahaman tentang teknologi informasi ini tidak hanya pada saat jam pembelajaran dilaksanakan, namun bisa di luar jam pembelajaran, seperti pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan suatu wadah untuk memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik. Menurut zakir (2012: 1) Kompetensi meliputi pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, sikap dan minat. Kompetensi peserta didik sangat ditentukan oleh kualitas pendidik, karena pendidik memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan tidak dapat digantikan.

Salah satu komponen yang sangat menentukan optimalisasi pembelajaran Teknologi Informasi ini adalah keberadaan laboratorium komputer di sekolah. Menurut Supianto (2016: 560) Laboratorium adalah unit kerja yang memiliki sumber daya manusia (SDM) sekurang-kurangnya seorang kepala laboratorium atau koordinator laboratorium, teknisi laboratorium dan laboran, ruang atau tempat khusus dan media belajar pendukung lainnya. Dalam hal ini laboratorium diharapkan mampu meningkatkan minat dan semangat mengajar guru dan belajar siswa. Dalam menggunakan laboratorium siswa diharapkan mampu menguasai materi pembelajaran tidak hanya melalui materi saja namun juga melalui praktik.

Berdasarkan hasil survei Penulis pada Laboratorium Komputer di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Cirebon bahwasanya pengelola laboratorium komputer di MAN 2 Kota Cirebon telah menjalankan kegiatan ulangan berbasis komputer atau yang dikenal dengan *Computer Based Test* (CBT) setiap pelaksanaan ujian semester. Selain itu juga terdapat ekstrakurikuler Jurnalis dan Broadcasting yang mengharuskan peserta didik untuk mengasah kemampuan dasar dalam mengoperasikan teknologi informasi.

Laboratorium Komputer di MAN 2 Kota Cirebon keadaannya cukup memadai dan baik untuk proses pengajaran Teknologi Informasi serta kegiatan CBT dengan didukung jumlah komputer yang aktif berjumlah 28 buah, ditambah dengan laptop portabel yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan di luar pembelajaran. Kemudian dalam segi perawatan seluruh komputer yang ada dilakukan secara bertahap mulai dari 6 bulan sekali, 12 bulan sekali dan 1 tahun sekali. Pada umumnya, pengelolaan layanan laboratorium komputer merupakan tanggungjawab dari kepala sekolah atau kepala madrasah selaku pemimpin pada tingkat satuan pendidikan atau sekolah dan madrasah. Namun, dikarenakan dalam organisasi terdapat struktur tugas yang langsung bertanggungjawab terhadap pengelolaan maka diadakannya seorang pengelola laboratorium komputer. Pengelolaan laboratorium meliputi segala aspek dari mulai perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, evaluasi dan pengendalian untuk tujuan sarana atau tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam hal pengawasan peserta didik akan diawasi apakah masih ada peserta didik yang mengalami kesulitan kemudian setelah itu akan diadakan evaluasi.

MAN 2 Kota Cirebon juga memiliki pengelola di bagian laboratorium komputer sekaligus menjadi pembimbing di ekstrakurikuler jurnalis dan Broadcasting. Maka berkaitan dengan hal tersebut, pengelola memiliki tanggungjawab juga atas kompetensi Teknologi Informasi peserta didik dan pengelolaan laboratorium komputer di MAN 2 Kota Cirebon. Pengelolaan laboratorium yang baik akan berdampak pada layanan yang baik pula, dan secara tidak langsung akan membuahkan hasil belajar mengajar yang baik dan berkualitas, adapun dalam proses strategi untuk meningkatkan kompetensi peserta didik yaitu dengan diadakannya ekstrakurikuler jurnalis dan Broadcasting serta penggunaan sistem CBT untuk ulangan hariannya. Akan tetapi terdapat kendala di mana pembelajaran secara mandiri terbentur oleh waktu sehingga peserta didik tidak dapat memaksimalkannya. Kegiatan belajar mengajar Teknologi

Informasi dapat meningkatkan kompetensi peserta didik apabila pendidiknya mampu dan terampil dalam menyampaikan pembelajarannya, selain itu peserta didik juga diharuskan fokus dan menangkap semua pembelajaran yang diberikan. Maka dari itu kompetensi peserta didik akan bergantung pada pendidik, pengelolaan laboratorium yang baik, sarana prasarana yang memadai dan peserta didik itu sendiri.

Pengelola laboratorium komputer dalam proses belajar mengajar dan kegiatan Ekstrakurikuler, sering mendapati peserta didik yang mengalami kesulitan, seperti tertinggal pencatatan karena pengetikan yang kurang lancar sehingga membuat peserta didik kurang percaya diri sehingga tertinggalnya langkah-langkah yang diberikan saat pembelajaran praktik dilaksanakan, dan kurang pemahannya prosedur yang disampaikan oleh pendidik seperti langkah-langkah membuat tabel di microsoft word dan lain-lain. Hal ini dikarenakan latar belakang peserta didik yang berbeda-beda, sebagian peserta didik ada yang menyerap penyampaian secara cepat dan ada juga yang kurang, pun sebagian peserta didik ada yang menyukai cara mengajar dengan mencatat hal penting di papan tulis, ada yang menyukai cara mengajar dengan menjelaskan panjang lebar atau ceramah, bahkan sebagiannya lagi ada yang menyukai cara mengajar dengan metode praktik langsung memahaminya, sehingga hal seperti ini nantinya akan berdampak pada hasil belajar atau kompetensi peserta didik. Maka dari itu diperlukan pendidik yang dapat menggunakan metode pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik dan lebih memperhatikan peserta didik dalam proses belajar mengajar agar peserta didik dapat terpantau dengan baik.

Berdasarkan pemaparan di atas, bahwa pengelolaan laboratorium komputer sangat penting dan berpengaruh terhadap kompetensi Teknologi Informasi peserta didik. Pengelola sekaligus pendidik pada ekstrakurikuler jurnalis dan broadcasting akan mempengaruhi proses belajar mengajar yang nantinya akan menghasilkan kompetensi peserta didik yang bagus dan terampil. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian tentang “*Pengelolaan Laboratorium Komputer Dalam Meningkatkan Kompetensi Teknologi Informasi Peserta Didik Di Man 2 Kota Cirebon.*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih belum maksimal pengelolaan laboratorium komputer di MAN 2 Kota Cirebon
2. Masih kurangnya kompetensi teknologi informasi peserta didik di MAN 2 Kota Cirebon
3. Belum optimalnya peran strategi pengelolaan laboratorium komputer di MAN 2 Kota Cirebon

C. Fokus Masalah

Dalam sebuah penelitian diperlukan fokus masalah supaya dapat menjelaskan dan memberikan arahan yang tepat bagi peneliti. Fokus masalah ini diadakan agar tidak meluasnya permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dan menghindari kesalahpahaman dalam pembahasan. Fokus masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengelolaan laboratorium komputer di MAN 2 Kota Cirebon
2. Kompetensi teknologi informasi peserta didik di MAN 2 Kota Cirebon
3. Peran Strategi pengelolaan laboratorium komputer dalam meningkatkan kompetensi teknologi informasi peserta didik di MAN 2 Kota Cirebon

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah yang telah Peneliti uraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengelolaan laboratorium komputer dalam meningkatkan kompetensi teknologi informasi peserta didik di MAN 2 Kota Cirebon?
2. Bagaimana pencapaian kompetensi teknologi informasi peserta didik di MAN 2 Kota Cirebon?

3. Bagaimana peranan pengelolaan laboratorium komputer dalam meningkatkan kompetensi teknologi informasi peserta didik di MAN 2 Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengelolaan laboratorium komputer dalam meningkatkan kompetensi teknologi informasi peserta didik di MAN 2 Kota Cirebon
2. Untuk mengetahui pencapaian kompetensi teknologi informasi peserta didik di MAN 2 Kota Cirebon
3. Untuk mengetahui peranan pengelolaan laboratorium komputer dalam meningkatkan kompetensi teknologi informasi peserta didik di MAN 2 Kota Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan agar dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis ataupun praktis diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penambahan wawasan dan pengetahuan mengenai pengelolaan laboratorium komputer dalam meningkatkan kompetensi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat mengimplementasikan pengetahuan Peneliti tentang pengelolaan laboratorium komputer, dan meningkatkan kompetensi peserta didik.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan agar pengelolaan laboratorium komputer menjadi lebih baik lagi, sehingga dapat meningkatkan kompetensi

bagi peserta didik dan menjadi lembaga pendidikan yang dinilai positif oleh masyarakat luas.

c. Bagi Pihak Pengelola Laboratorium Komputer

Dari hasil penelitian ini semoga dapat menambah informasi dan masukan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan upaya kedepannya dalam pengelolaan laboratorium komputer untuk meningkatkan kompetensi teknologi informasi peserta didik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi peneliti selanjutnya sebagai sarana informasi tambahan dan referensi mengenai pengelolaan laboratorium komputer dalam meningkatkan kompetensi teknologi informasi peserta didik.

