

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus ada pada kehidupan manusia, tanpa adanya pendidikan manusia tidak bisa berkembang dan berbudaya. Di samping itu kehidupan manusia akan menjadi monoton bahkan bisa mengalami kemunduran bahkan kepunahan, maka dari itu pendidikan adalah hal yang mutlak bagi kehidupan manusia.

Seiring berjalannya waktu dan dengan semakin pesatnya perkembangan zaman, tingkat intelektual dan kualitas kehidupan, di era kemajuan teknologi seperti saat ini juga mempengaruhi dunia pendidikan, dan tentu saja hal itu membutuhkan sebuah desain pendidikan yang tepat dan sesuai dengan kondisinya. Oleh karena itu, berbagai teori, metode, dan desain pembelajaran, serta pengajaran dibuat dan diciptakan untuk mengapresiasi semakin beragamnya tingkat kebutuhan dan kerumitan permasalahan pendidikan.

Dalam dunia pendidikan terdapat point yang penting yaitu proses pembelajaran, maka untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang optimal, guru membutuhkan suatu desain pembelajaran. Peran desain pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu siswa mempermudah pemahaman tentang materi yang diajarkan. Salah satu pemanfaatan ilmu teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran yakni sebagai media khususnya multimedia dalam pembelajaran, multimedia lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran dari pada media konvensional menggunakan media cetak. Menurut Ali Muhson (2010: 1) Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis TI memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis TI

dapat berupa internet, intranet, mobile phone, dan CD Room/Flash Disk. Adapun komponen utamanya meliputi *Learning Management System (LMS)*, dan *Learning Content (LC)*. Maka pembelajaran menggunakan multimedia akan memudahkan guru dalam menyampaikan dan memberikan pengertian kepada siswa terhadap materi yang diajarkan, selain itu dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa yang terlalu jenuh dengan model pembelajaran konvensional yang dilakukan guru dalam hal ini metode ceramah. Selain itu, media yang digunakan guru juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan menarik perhatian siswa. Tetapi memerlukan keahlian khusus yang harus dimiliki oleh guru untuk merancang pembelajaran yang menggunakan teknologi. Sebagian besar lembaga sekolah telah memanfaatkan media untuk mendukung pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang bermutu tinggi serta terampil dalam memanfaatkan teknologi yang ada.

Guru merupakan faktor yang sangat dominan dan penting dalam pendidikan formal pada umumnya karena bagi peserta didik, guru sering dijadikan tokoh teladan. Oleh karena itu, guru seharusnya memiliki perilaku dan kompetensi yang memadai untuk mengembangkan siswa secara utuh. Dalam peraturan pemerintah No 74 tahun 2008 tentang guru terdapat 4 kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu kompetensi pedagogic, kepribadian, sosial dan profesional. Dalam kompetensi pedagogic terdapat salah satu point kemampuan yang harus dimiliki oleh guru antara lain adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran, guru mampu mengembangkan dirinya sesuai dengan pembaharuan dalam bidang profesinya maupun spesialisasinya. Dalam menyikapi kemajuan ilmu dan teknologi informasi yang terus berkembang, dan kompetensi profesional yang merupakan kemampuan penguasaan materi yang luas dan mendalam yang memungkinkan terintegrasikannya pembelajaran dengan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Maka dari itu seorang guru harus mampu mengikuti setiap perubahan yang ada, dapat memilah mana yang baik dilakukan dan diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.

SDIT Insan Kamil Karanganyar berdiri pada tahun 2005, beralamat di JL. Kapten MuIyadi, Tegalarum, Cangakan, Karanganyar, dan merupakan sekolah

unggulan yang dapat bersaing dengan sekolah negeri dengan Status akreditasi dari BAN (Badan Akreditasi Nasional) adalah A pada tahun 2011. Berdasarkan tinjauan lapangan sudah terdapat sarana prasarana antara lain Komputer, LCD, dan juga Laptop/notebook yang di miliki oleh guru pribadi dan juga milik sekolah. Dalam hal ini guru menggunakan media Informasi Teknologi (IT) yang akan mempermudah proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian akan mengadakan penelitian tentang “Studi Kompetensi Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar Tahun ajaran 2016/2017”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, dapat ditarik rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana implementasi kompetensi guru dalam pembelajaran berbasis multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar Tahun ajaran 2016/2017?
2. Apa kendala guru dalam pelaksanaan pembelajaran multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar Tahun ajaran 2016/2017?
3. Apa solusi untuk guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar Tahun ajaran 2016/2017?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan implementasi kompetensi guru dalam pelaksanaan berbasis multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar Tahun ajaran 2016/2017.
2. Mendeskripsikan kendala guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar Tahun ajaran 2016/2017.
3. Mendeskripsikan solusi pada guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar Tahun ajaran 2016/2017.

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dunia pendidikan. Adapun beberapa manfaat yang ada dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan guru dapat mengubah cara pandangya terhadap media pembelajaran dalam hal desain pendidikan dan juga menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang ada.

2. Manfaat praktis

Dari penelitian tersebut diharapkan dapat memperoleh manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Memberikan pengetahuan bagi guru sebagai sarana dalam pengembangan kompetensi guru mengenai konsep media pembelajaran, dapat memanfaatkan media berbasis multimedia dengan optimal, dapat mengoperasikan media pembelajaran berbasis multimedia dengan baik, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan oleh guru untuk mengambil tindakan peningkatan dan pengembangan media dalam suatu pembelajaran.

b. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan sebagai hasil pengamatan langsung serta dapat memahami penerapan disiplin ilmu yang diperoleh selama studi di perguruan tinggi.