

**STUDI KOMPETENSI GURU DALAM PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SDIT INSAN KAMIL
KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2017/2018**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

CAHYA NURUL HUDA

A510130224

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**STUDI KOMPETENSI GURU DALAM PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
DI SDIT INSAN KAMIL KARANGANYAR
TAHUN AJARAN 2017/2018**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

CAHYA NURUL HUDA

A510130224

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Honest Umami Kaltsum, S.S., M.Hum

NIK. 854

HALAMAN PENGESAHAN

**STUDI KOMPETENSI GURU DALAM
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
DI SDIT INSAN KAMIL KARANGANYAR
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Oleh:

CAHYA NURUL HUDA

A510130224

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pada hari Rabu, 21 Februari 2018

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Honest Umami Kaltsum, S.S., M.Hum
2. Drs. Mulyadi S.K. SH. M.Pd
3. Drs. Suwarno, S.H., M.Pd



Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum

NIDN. 0028046501

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 21 Februari 2018

Penulis,



Cahya Nurul Huda

A510130224

**STUDI KOMPETENSI GURU DALAM PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
DI SDIT INSAN KAMIL KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2017/2018**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan implementasi kompetensi guru dalam pelaksanaan berbasis multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar tahun ajaran 2016/2017, (2) Kendala guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia. (3) Solusi pada guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi metode dan sumber. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis interaktif terdiri dari reduksi data, paparan data serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa (1) Kompetensi guru dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran sudah baik dengan keterbatasan alat/perangkat multimedia. (2) Kendala dalam pembelajaran berbasis multimedia mulai dari listrik mati, keterbatasan alat, memerlukan persiapan, jaringan internet yang lambat atau terputus, dan tingkat kecerahan output. (3) Solusi dalam menghadapi kendala tersebut adalah menggunakan tenaga diesel, tetapi untuk SDIT Insan Kamil belum mempunyai, pembelajaran manual, pembelajaran offline, mempersiapkan sedini mungkin, dan memaksimalkan penggunaan alat/perangkat multimedia.

Kata kunci: *Pembelajaran, Multimedia, Guru*

ABSTRACT

This research aims to (1) describe the implementation of the competency of teachers in multimedia-based implementation in the SDIT Insan Kamil Karanganyar 2016/2017 academic year, (2) teachers ' Barriers in the implementation of multimedia-based learning.(3) solution on teachers in the implementation of multimedia-based learning. This research is qualitative research with a descriptive qualitative approach. The technique of data collection techniques interviews, observation and documentation. An examination of the validity of the data using the triangulation methods and sources. Data analysis techniques using interactive analysis techniques consist of the reduction of data, exposure data and conclusions verification and withdrawal. Based on the results of the research can be drawn the conclusion that (1) the competence of teachers in the use of multimedia in learning's been good with the limitations of the tool/multimedia devices.(2) Obstacles in multimedia-based learning ranging from electricity to die, the limitations of the tool, it requires preparation, slow internet or network disconnects, and the level of brightness of the output.(3) solution in the face of these constraints is to use diesel power, but for SDIT Insan Kamil don't have manual, learning, study offline, prepare as early as possible, and maximize the use of the tool/multimedia devices .

Keywords: *Learning, Multimedia, Teacher*

1. PENDAHULUAN

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

Semakin pesatnya perkembangan zaman, tingkat intelektual dan kualitas hidup, seperti saat ini akan mempengaruhi dunia pendidikan, dan tentu saja hal itu membutuhkan sebuah desain pendidikan yang tepat dan sesuai dengan kondisinya. 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. Pada zaman 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 teknologi memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis teknologi 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.

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 dimiliki oleh guru pribadi dan juga milik sekolah. Dalam hal ini guru menggunakan media Informasi Teknologi (IT) yang akan mempermudah proses pembelajaran.

Menurut Samino (2015: 163) Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Elsa Westergard (2013: 91) mengemukakan bahwa *“state the previous research in Norway reveals an apparent gap between the national goals for teachers’ competencies regarding cooperation with parents and the competencies that teachers actually display when cooperating with their students’ parents.”*

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Guru adalah pendidik dan pengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam semua aspek antara lain aspek spiritual, emosional, intelektual, fisik maupun aspek lainnya pada jalur pendidikan formal yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan atas.

Dalam peraturan pemerintah No 74 tahun 2008 pasal 3 bahwa terdapat 4 kompetensi guru yaitu pedagogic, sosial, kepribadian dan profesional. Maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi adalah perpaduan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku menjadi 4 kompetensi yaitu kompetensi

profesional, sosial, pedagogic, dan juga kepribadian yang harus dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugasnya.

Dari pengertian kompetensi diatas guru dalam hal ini dituntut mempunyai 4 kompetensi yaitu kompetensi profesional, sosial, pedagogic dan kepribadian. Dijelaskan juga pada undang-undang No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogic, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis multimedia diatur dalam Permeneg PAN dan RB Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya dalam pasal 6 yang menguraikan kewajiban guru diantaranya adalah (1) Merencanakan pembelajaran/bimbingan; (2) Meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik; (3) Bertindak obyektif dan tidak diskriminatif terhadap siswa; (4) Menjunjung tinggi peraturan perundang-undangan, hukum, dan kode etik Guru, serta nilai agama dan etika; (5) Memelihara dan memupuk persatuan dan kesatuan bangsa.

Kewajiban guru yang salah satunya mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam hal ini setiap guru harus mampu dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sesuai dengan zaman sekarang, perkembangan zaman sekarang sudah sampai pada Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Pembelajaran secara hakikatnya adalah kegiatan interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan lingkungan disekitarnya, Menurut Hamalik, (2010: 57) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Unsur material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, *slide*, *film*, *audio*, dan *radio tape*. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan *audio* visual, juga komputer (multimedia). Unsur prosedur meliputi; jadwal, metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya. Sedangkan

dalam Undang-undang No 20 tahun 2003, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian terdahulu Dani Djatmiko, (2015) UNY dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sobomenggalan Purworejo.” Dengan kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD Negeri Sebomenggalan Purworejo. Hal ini telah dibuktikan pada hasil uji-t, dimana $t_{hitung}=2,853 > t_{tabel}=1,690$, dan nilai $Sig. (2-tailed) = 0,007 < \text{taraf signifikan } 0,05$. Penelitian ini juga membuktikan bahwa siswa yang menggunakan multimedia interaktif (kelompok eksperimen) memiliki nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan menggunakan metode ceramah dan buku teks (kelompok kontrol).

Dalam pelaksanaan penelitian ini, tujuan yang hendak dicapai yaitu, (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.

Terdapat beberapa landasan teori yang digunakan untuk menunjang penelitian dan dijadikan dasar dalam penelitian. Teori tersebut terdapat dalam, tinjauan pustaka yang berisi mengenai: pembelajaran berbasis multimedia dan aspek-aspek dan karakteristik pembelajaran multimedia.

2. METODE

Jenis penelitian pada skripsi ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2007: 6) penelitian kualitatif adalah:

“Penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”.

Dengan digunakan desain penelitian deskriptif kualitatif ini maka data yang didapatkan akan lebih lengkap, lebih mendalam, dan bermakna, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Desain penelitian kualitatif ini dibagi dalam empat tahap, yaitu (1) Perencanaan (2) Pelaksanaan, dan (3) Analisis data.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Menurut Djam'an dan Aan Komariah (2013: 170) Triangulasi Sumber adalah cara meningkatkan kepercayaan peneliti dengan mencari data dari sumber yang beragam yang masih terkait satu sama lain. Triangulasi sumber pada penelitian ini ialah dengan melakukan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru serta melakukan observasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sugiono (2015:330) menyatakan bahwa triangulasi teknik berarti, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Triangulasi teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara mendalam, dokumentasi tertulis dan foto.

Proses analisis data dalam penelitian ini dimulai dari melakukan wawancara, observasi, dan mengumpulkan dokumentasi mengenai kegiatan pembelajaran yang berbasis multimedia yang dilakukan oleh guru kelas di SDIT Insan Kamil Karanganyar, kemudian data dianalisis dan disusun secara sistematis lalu disimpulkan sebagai hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Implementasi Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar Tahun Ajaran 2017/2018

3.1.1. Kompetensi Pedagogik

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, Pembelajaran multimedia merupakan salah satu konsep pembelajaran

menggunakan bantuan teknologi yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran. menurut kepala sekolah SDIT Insan Kamil Karanganyar pengertian dari pembelajaran multimedia adalah pembelajaran yang sudah menggunakan teknologi dan pelaksanaannya menggunakan gabungan beberapa media baik audio, visual, atau lainnya sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rusman (2013:140) Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, video dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, interaksi, kreasi, dan berkomunikasi.

Multimedia yang digunakan merupakan teknologi yang dimanfaatkan untuk pembelajaran dikelas sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut bapak Joko pembelajaran yang tidak monoton, pembelajaran sudah menggunakan teknologi, pembelajaran menggunakan beberapa media yang digunakan dan dijadikan satu. Menurut jurnal penelitian Dani (2015:30) teknologi yang mengoptimalkan pemanfaatan komputer untuk membuat menampilkan dan merekayasa teks, grafik, audio, dan gambar bergerak dalam suatu kesatuan program dengan menggunakan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk bernavigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Kompetensi Pedagogik dalam pembelajaran multimedia yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. di SDIT Insan Kamil Karanganyar guru sudah memahami apa itu pembelajaran multimedia dan juga memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran, dalam observasi yang dilakukan peneliti guru menggunakan *power point* dan juga video pembelajaran. dalam Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menjelaskan standar kompetensi

guru yang terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi (komputer).

3.1.2. Kompetensi Profesional

Kepala sekolah SDIT Insan Kamil Karanganyar memberikan motivasi kepada guru, pelatihan kepada guru bertujuan untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki oleh guru, menurut jurnal penelitian Ahmad kompetensi guru dapat dimaknai sebagai kebulatan pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang berwujud tindakan cerdas dan penuh tanggung jawab dalam melaksanakan tugas sebagai agen pembelajaran. Oleh karena itu peran kepala sekolah sangat penting, dan juga bentuk kerjasama antara kepala sekolah dan guru akan lebih memaksimalkan kompetensi yang dimiliki oleh guru. Bentuk kerjasama yang dilakukan antara kepala sekolah dan guru menjadi kunci penting dalam memajukan pembelajaran yang menggunakan multimedia dalam hal ini menurut ibu Damai guru menyusun rpp yang berbasis multimedia dan menggunakan secara maksimal fasilitas yang disediakan oleh sekolah yang digunakan untuk pembelajaran, dan untuk kepala sekolah SDIT Insan Kamil Karanganyar setiap bulan melakukan supervisi pelaksanaan yang dilakukan oleh guru.

Pelaksanaan multimedia dalam pembelajaran secara umum dapat berjalan dengan baik karena menurut kepala sekolah SDIT Insan Kamil Karanganyar mayoritas guru di SDIT Insan Khamil Karanganyar masih muda. Selalu ada pelatihan atau *workshop* kaitannya dengan teknologi informasi yaitu setiap bulan sekali. Serta peran kepala sekolah yang selalu memberikan motivasi kepada guru dalam penggunaan multimedia.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia teknik penggunaannya sama seperti halnya pembelajaran pada umumnya namun dikemas menggunakan teknologi yang digunakan yaitu laptop dan LCD. Dengan melibatkan teknologi diharapkan

pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Sedangkan media yang digunakan pada pembelajaran tergantung terhadap kebutuhan pada saat pembelajaran namun teknologi yang sering digunakan yaitu laptop, LCD di integrasikan dengan jaringan internet yang ada di sekolah.

3.2.Kendala Guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar Tahun Ajaran 2017/2018

Dalam penggunaan multimedia tentunya tidak mudah maka dari itu akan terjadi masalah-masalah atau kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia. Menurut Benny dan Tita dalam Rusman (2013:190) dalam penggunaan penggunaan multimedia membutuhkan tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer dan merancang program pembelajaran yang berbasis komputer merupakan pekerjaan yang tidak mudah. kendala-kedala dalam pelaksanaan multimedia antara lain :

3.2.1 Ketika terjadi pemadaman listrik

Multimedia merupakan alat yang membutuhkan listrik maka dari itu listrik merupakan faktor yang penting dalam penggunaan multimedia, ketika listrik padam dapat menghambat pembelajaran yang menggunakan multimedia

3.2.2 Sarana dan prasarana yang kurang memadai

Penggunaan sarana dan prasarana yang dialokasikan dalam pembelajaran berbasis multimedia tentunya akan membutuhkan biaya yang tinggi.

3.2.3 Butuh waktu lama dalam persiapannya

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi tentunya dalam merancang pembelajaran tersebut membutuhkan waktu yang lama dan juga keahlian khusus.

3.2.4 Jaringan Internet yang lambat

Jaringan internet merupakan salah satu faktor pendukung untuk mencari materi tambahan dalam pembelajaran, jika jaringan internet lambat maka akan memperlambat proses pembelajaran.

3.3. Solusi untuk guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar Tahun Ajaran 2017/2018

Setiap kendala yang dihadapi tentu pasti ada solusi yang digunakan untuk memperlancar dalam proses pembelajaran. Menurut Niken dan Dany (2010: 26) secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses multimedia jelas lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi dan terdorongkrak dan belajara mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja (fleksibel), serta sikap dan perhatian siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan. Oleh karena itu guru sebagai pengguna dan kepala sekolah sebagai penanggung jawab proses pembelajaran mempunyai tanggung jawab dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia. Hal yang dilakukan guru dan jajarannya dalam menghapi kendala antara lain :

3.3.1 Menggunakan diesel

Ketika pembelajaran menggunakan multimedia sedang mengalami kendala pemadaman listrik salah satu solusinya adalah menggunakan diesel sebagai pembangkit listrik sementara.

3.3.2 Menggunakan pendekatan manual

Pendekatan manual merupakan salah satu solusi dalam menghadapi kendala ketika listrik mengalami pemadaman.

3.3.3 Pembelajaran offline

Pembelajaran offline merupakan pembelajaran ang dilakukan ketika jaringan internet sedang mati dengan cara sudah terlebih dahulu mendownload atau menyimpan file dalam laptop atau komputer.

3.3.4 Memaksimalkan alat yang masih bisa digunakan

Sarana dan prasarana yang kurang merupakan salah satu kendala yang perlu diperhatikan oleh karena itu guru mempunyai solusi dengan cara

menggabungkan dua kelas menjadi satu agar alat yang digunakan tidak terlalu banyak.

3.3.5 Mempersiapkan sedini mungkin/datang lebih awal

Merancang dan memproduksi program pembelajaran menggunakan multimedia tentunya tidak mudah dan memerlukan waktu yang tidak sedikit oleh karena itu guru menggunakan waktu yang tepat untuk mempersiapkan pembelajaran berbasis multimedia tersebut sedini mungkin agar pembelajaran dapat berjalan secara lancar.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam studi kompetensi guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar, pada tanggal 10 - 27 Oktober 2017 maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Implementasi pembelajaran berbasis multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar sudah baik. Hal tersebut dibuktikan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah menggunakan multimedia, guru sudah mampu untuk mengoperasikan perangkat multimedia, ketepatan pemilihan multimedia disesuaikan dengan materi, perkembangan usia siswa, dan situasi dan kondisi, dan memaksimalkan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah. Peran kepala sekolah menjadi kunci penting dalam pengembangan kompetensi guru dengan cara memberikan motivasi dan pelatihan rutin kepada guru dan peran wakil kepala sarana dan prasarana sebagai pendukung dalam pengelolaan perangkat multimedia.
- 2) Hambatan pembelajaran berbasis multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar adalah pada saat mati listrik karena listrik merupakan sumber utama dari perangkat multimedia, jumlah perangkat atau alat multimedia masih kurang, membutuhkan waktu untuk mempersiapkan pembelajaran berbasis multimedia, jaringan internet yang lambat atau terputus, dan tingkat kecerahan output materi pembelajaran.
- 3) Solusi dalam mengatasi hambatan pembelajaran berbasis multimedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar adalah menyiapkan tenaga diesel tetapi di

SDIT Insan Kamil Karanganyar belum mempunyai tenaga diesel, menggunakan pendekatan manual, pembelajaran offline tanpa menggunakan jaringan internet, memaksimalkan alat yang tersedia di SDIT Insan Kamil Karanganyar, mempersiapkan sedini mungkin materi dan perangkat multimedia pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Nikendan Dan Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Karya
- Arifin, Zailani. 2011. *Penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan : Pendekatan Praktik Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djam'an, KomariahAan. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung; Alfabeta.
- Fauzi, Akhmad. 2008. "Pengantar Teknologi Informasi". Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Mardika, Inyoman. 2008. Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD. Sulawesi Tengah: Artikel.
- Margono. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Journal Pendidikan Akutansi Indonesia. Vol.8, no.2: 1-10.
- Moleong, Lexy. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rosda.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.16 Tahun 2007. *Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung; Alfabeta
- Samino. 2015. *Kepemimpinan Pendidikan*. Solo; Fairuz Media.
- Undang-undang Republik Indonesia No.14 Tahun 2005. *Tentang Guru dan Dosen*.
- Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Westergard, Elsa. 2013. *Teacher Competencies and Parental Cooperation*. Norway: International Journal about parent in Education, Vol.7, no.2, 91-99.