

## **IDENTIFIKASI DAN ANALISIS KENDALA DALAM MANAJEMEN PENGLOLAAN BENGKEL (LABORATORIUM) MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

Ria Fitria Andriani, I M. Yudana, I N. Natajaya

Program Studi Administrasi Pendidikan, Program Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: {fitria.andriani; made.yudana; nyoman.natajaya}@pasca.undiksha.ac.id

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan secara menyeluruh tentang (1) Manajemen pengelolaan bengkel (laboratorium) multimedia dilihat dari konteks perencanaan, pengorganisasian dan pengawasan; (2) Kendala-kendala yang dihadapi dalam pengelolaan bengkel multimedia; dan (3) alternatif pemecahan masalah yang dilakukan pihak sekolah dalam mengatasi kendala-kendala dalam pengelolaan laboratorium multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif tipe studi kasus. Data diambil melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang sarana dan prasarana, Kakomli, Kabeng, rekanan penyedia peralatan praktek dan data angket dari para guru produktif multimedia. Data yang diperoleh dianalisa dengan cara deskriptif interpretatif dan hasil penelitian menunjukkan bahwa Proses manajemen pengelolaan laboratorium multimedia sudah memenuhi aturan yang ada dan telah dikelola dengan baik oleh kepala bengkel dan *toolman*. Peralatan praktek laboratorium multimedia sudah terinventaris dengan baik sehingga pada saat dilakukan pemeriksaan oleh badan pemeriksa terkait pengadaan barang, pengelola tidak lagi kewalahan karena setiap barang yang ada telah di label sesuai sumber dana, tahun penerimaan dan jumlah unitnya. Proses evaluasi yang dilakukan kepala bengkel untuk mengetahui kondisi barang dilakukan dengan menggunakan kartu pemakaian alat sehingga mudah untuk mendeteksi alat yang rusak.

### **Abstract**

The aim of this thesis was to describe comprehensively (1) the multimedia workshop (laboratory) management from the point of view of the context of planning, organization and supervision, (2) the constraints encountered in the multimedia workshop (laboratory) management and (3) the solution alternative of the problems that the school has made in overcoming the constraints in the multimedia laboratory management at SMK Negeri 3 Singaraja. This was a case study type of qualitative research. The data were obtained through observation and interview with the principal, vice principal in charge of infrastructure and facilities, head of environment commission, head of the workshop, practicum equipment suppliers, and the data for questionnaire from multimedia productive teachers. The data obtained were analyzed descriptive-interpretatively and the results showed that the multimedia management has complied with the existing regulation and the management has been managed by the head of the workshop and the tool man. The equipment has been inventoried well so that at the time of inspection by the relevant inspecting agent of procurement, the management will not have any problem since each equipment/ goods has been labeled in accordance with its source of funding, year of arrival and quantity of the unit. The evaluation process done by the head of the workshop to find out the condition of the goods is by using the equipment use card so that it is easy to detect damage.

Keywords: management, multimedia laboratory equipment.

## **PENDAHULUAN**

Undang-Undang Sisdiknas No.20/2003 Bab I Pasal 1 yang menyatakan bahwa, "Pendidikan adalah usaha pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri". Salah satu cara agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya adalah dengan melaksanakan proses pembelajaran praktikum di dalam laboratorium. Pendidikan mempunyai peran strategis bagi pembangunan sebuah bangsa. Menyadari hal itu, Pemerintah dalam hal ini menteri pendidikan nasional terus mengupayakan perbaikan mutu pendidikan.

Dalam konteks pendidikan di sekolah kejuruan, laboratorium mempunyai fungsi sebagai tempat proses pembelajaran dengan metode praktikum yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa untuk berinteraksi dengan alat dan bahan serta mengobservasi berbagai gejala secara langsung.

SMK Negeri 3 Singaraja memiliki beberapa laboratorium. Salah satu laboratorium yang paling baru dan modern yang di miliki adalah laboratorium multimedia (Bengkel multimedia). Laboratorium multimedia merupakan pusat sumber berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dan tergolong ke dalam jenis sumber belajar yang dirancang (*Learning resources by design*).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti selama beberapa bulan di SMK Negeri 3 Singaraja ditemukan beberapa masalah yang bersumber dari pengelolaan laboratorium multimedia. Diantara masalah itu yaitu; (1) Kurangnya unit PC Komputer pada setiap ruang laboratorium multimedia, (2) Tidak tersedianya gudang penyimpanan alat dan bahan praktikum, (3) Kartu pemakaian alat sering rusak bahkan sering hilang, (4) Tempat penyimpanan alat dan bahan tidak dipisahkan menurut fungsinya masing-masing, serta (5) Tidak tersedianya rak penyimpanan buku-buku panduan praktik dan masih banyak lagi kendala yang ada dan tentunya semua itu akan berdampak pada menurunnya efektivitas pengelolaan bengkel multimedia.

Berdasarkan masalah pada latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul " Identifikasi dan Analisis Kendala Dalam Manajemen Pengelolaan Bengkel (Laboratorium) Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimanakah manajemen pengelolaan laboratorium multimedia di dilihat dari konteks perencanaan, pengorganisasian dan pengawasan?, 2) Kendala-kendala apakah yang dihadapi dalam pengelolaan bengkel multimedia (laboratorium multimedia)?, dan 3) Bagaimanakah alternatif pemecahan masalah yang dilakukan pihak sekolah dalam mengatasi kendala-kendala dan hambatan dalam pengelolaan laboratorium multimedia?

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif. Informan dalam penelitian ini ditunjuk secara *purpose* (sengaja) yakni kepala sekolah dan guru-guru yang dianggap memahami masalah yang diteliti. Penelitian ini berlokasi pada SMK Negeri 3 Singaraja yang bertempat di jalan Gempol Desa Banyuning, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali. Penelitian ini berlangsung secara intensif selama 4 bulan yakni bulan Oktober 2014 hingga bulan Februari 2015. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, studi dokumen (pencatatan dokumen), dan penyebaran angket untuk kepala sekolah, guru produktif multimedia,, kepala kompetensi keahlian multimedia (Kakomli), kepala bengkel multimedia (Kabeng), dan waka bidang sarana prasarana. Langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data ialah reduksi data, penyajian data, kesimpulan dan verifikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil penelitian**

#### **Gambaran Umum Profil SMK Negeri 3 Singaraja**

SMK Negeri 3 Singaraja merupakan Sekolah Menengah Kejuruan di Bali tepatnya di kota Singaraja yang bersertifikat Internasional (ISO: 9001-2008) dan memiliki lulusan yang

berkompetitif dan berkualitas. SMK Negeri 3 Singaraja beralamat di Jalan Gempol di Desa Banyuning, sekolah ini membuka berbagai bidang keahlian dan setidaknya sudah dibuka 10 bidang keahlian, diantaranya: 1) Teknik Komputer dan Jaringan, 2) Multimedia, 3) Teknik Audio Video, 4) Teknik Instalasi Tenaga Listrik, 5) Teknik Kendaraan Ringan, 6) Teknik Sepeda Motor, 7) Teknik Pemesinan, 8) Teknik Pengelasan, 9) Teknik Gambar Bangunan, dan 10) Teknik Konstruksi Bangunan.

### **Manajemen Pengelolaan Lab. Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja.**

Proses pelaksanaan manajemen pengelolaan laboratorium multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja tidak terlepas dari proses manajemen pendidikan secara umum.

Perencanaan pengelolaan laboratorium multimedia harus sesuai dengan tujuan pengadministrasian alat dan bahan agar dapat dengan mudah mengetahui : (1) jenis alat atau bahan yang ada, (2) jumlah masing-masing alat dan bahan, (3) jumlah pembelian atau tambahan, dan (4) jumlah yang pecah, hilang atau habis (Depdikbud, 1979 : 41).

Perencanaan dilaksanakan secara komperhensif untuk mendukung perencanaan secara umum. perencanaan yang telah dibuat harus dilaksanakan dan dipertanggung jawabkan setiap tahun, atau sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan dalam satuan pendidikan. Dalam manajemen pengelolaan laboratorium di SMK Negeri 3 Singaraja, perencanaan disusun oleh pengurus (dalam hal ini yang bertindak adalah Kakomli dan Kabeng). Pengembangan program bersifat efektif dan efisien. Nilai efektifitas sangat penting diperhatikan dalam menyusun perencanaan untuk mencapai sasaran yang tepat dan akurat dengan tujuan yang maksimal. Dalam manajemen pengelolaan laboratorium multimedia yang perlu diperhatikan dalam membuat rencana adalah kondisi kepengurusan laboratorium multimedia sebagai penanggung jawab terhadap ruang praktek multimedia. Secara sistematis perencanaan dalam manajemen pengelolaan laboratorium

multimedia adalah untuk melakukan kegiatan : menganalisis daya tampung ruang laboratorium agar sesuai dengan banyaknya siswa jurusan multimedia, pengadaan dan penyediaan alat dan bahan pendukung praktek multimedia, penyediaan sarana dan prasarana pendukung praktek multimedia serta pengawasan terhadap setiap alat, bahan dan kegiatan yang menggunakan laboratorium multimedia.

Pengorganisasian ini adalah bagan yang menggambarkan hubungan antara komponen yang terlibat dalam pengorganisasian laboratorium Multimedia. Pengorganisasian ini dimaksudkan untuk menempatkan posisi instrument organisasi pada tempat yang sesuai untuk menjalankan roda organisasi. Dalam manajemen pengelolaan laboratorium multimedia SMK Negeri 3 Singaraja, Ketua Program Keahlian (Kakomli) Jurusan keahlian Multimedia mengorganisasikan stafnya untuk menjalankan program-program yang telah direncanakan.

Pengawasan diperlukan sebagai pertimbangan dalam menentukan kebijakan organisasi (pendidikan) pada masa selanjutnya. Dalam kasus manajemen pengelolaan laboratorium multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja, pengawasan mutlak dibutuhkan sebagai bahan evaluasi perbaikan program-program dalam jurusan keahlian multimedia di masa yang akan datang. Disamping itu semangat kerja para staff multimedia akan termotivasi apabila staf (guru) produktif multimedia mampu memberikan arahan dan penghargaan terhadap prestasi kerja mereka.

### **Kendala dalam pengelolaan Laboratorium Multimedia**

Dalam peneilitian ini, peneliti menemukan beberapa kendala seperti Sumber dana BOS alokasinya kurang tepat, misalnya dana yang dikeluarkan oleh APBN tidak diberikan sesuai kebutuhan yang telah diajukan pihak sekolah, bahkan tidak jarang pihak sekolah kesulitan dalam menggunakan dana tersebut karena dana hanya cukup untuk membeli bahan saja sedangkan alatnya belum bisa terbeli. Hambatan

kedua spesifikasi barang yang tidak sesuai dengan apa yang telah diusulkan pihak panitia terkait kebutuhan praktek multimedia membuat terhambatnya proses belajar mengajar. Hambatan ketiga berasal dari rekanan kerja pihak sekolah terkait pengadaan alat dan bahan yang terkadang tidak langsung mengeluarkan faktur pajak seperti yang telah disepakati di awal perjanjian sehingga kerap kali mengakibatkan lambatnya proses pemenuhan kebutuhan alat dan bahan laboratorium praktek multimedia

Kendala terkait pendanaan dapat diatasi melalui dana yang berasal dari dana komite Kisaran dana yang diberikan biasanya antara 30 juta rupiah sampai dengan 120 juta per tahunnya tergantung kemampuan komite. Untuk kendala kedua terkait spesifikasi barang yang tidak sesuai, jurusan multimedia memiliki solusi yaitu mengambil komponen yang ada pada PC yang tergolong rusak namun komponennya masih bisa dipakai dan dipindahkan sementara ke PC yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar sembari menunggu alat yang dipesan datang. Terkadang jurusan multimedia lebih sering mengajukan proposal pembelian komponen karena alat tersebut sering rentan rusak sehingga kakomli membuat proposal pengajuan pembelian komponen setiap tahunnya untuk mengatasi kendala tersebut. Kendala ke tiga akibat rekanan yang sering kali lambat memberikan faktur dalam pembelian barang dapat menghambat proses belajar. Hal tersebut dapat ditangani oleh kakomli atas seijin waka sarana dan kepala sekolah untuk mencari rekanan sendiri yang mampu menyediakan faktur cepat dengan pelayanan maksimal walaupun rekanan itu berasal dari luar kota. Dalam hal ini jelas diperlukan keaktifan seorang kakomli dalam upaya pengadaan sarana prasarana bengkel multimedia.

Kendala lain yang dijumpai peneliti terlepas dari sumber dana adalah kenakalan siswa yang sering kali tidak memanfaatkan fasilitas belajar dengan baik, seperti halnya penggunaan *mouse* dan *keyboard* siswa kerap kali mencabutnya dan meletakkannya tidak pada tempatnya, virus yang bertebaran pada

*Personal Computer* (PC) akibat kelalaian siswa dalam penggunaan PC. Siswa tidak menscan *flashdisk* atau *hardisk* eksternal mereka sehingga PC jadi mudah terserang virus, dan yang lebih ekstrim lagi mouse kerap kali hilang tanpa jejak.

Kendala tersebut tidak menjadi masalah besar bagi seorang kabeng dan *toolman*. Kabeng membuat kartu evaluasi yang lebih dikenal dengan istilah kartu pemakaian alat. Masing-masing siswa setiap masuk ke bengkel multimedia harus mengisi kartu tersebut. Setiap siswa bertanggung jawab sepenuhnya terhadap PC yang mereka gunakan baik dari komponen yang terpasang sampai keamanan PC dari serangan virus. Jadi, bila salah satu PC terjadi kehilangan pada saat PC digunakan oleh seorang siswa, maka siswa tersebut harus mengganti barang yang hilang tersebut. Jika terjadi kerusakan akibat komponen yang rusak siswa berkewajiban untuk memperbaikinya. Bila tidak dapat diperbaiki maka siswa harus melaporkannya kepada *toolman* yang nantinya akan dibawakan komponen baru oleh *toolman* tersebut. Komputer yang terserang virus pada PC menjadi tanggung jawab siswa sehingga siswa berkewajiban menscan terlebih dulu *flashdisk/ hardisk* eksternalnya sebelum langsung digunakan. Hal ini merupakan cara ampuh untuk meningkatkan rasa tanggungjawab siswa selama menggunakan PC yang ada di bengkel multimedia. Jika permasalahannya terjadi pada sistem operasinya, kabeng akan memerintahkan *toolman* untuk melakukan instalasi ulang untuk sistem operasinya. Instalasi sistem operasi di bengkel multimedia tidak hanya dilakukan oleh *toolman* saja. Siswa yang berada pada tingkat 11 dan 12 kerap kali membantu pekerjaan *toolman*. Kabeng mengizinkan hal tersebut dilakukan oleh siswa, mengingat siswa tersebut telah memperoleh pelajaran instalasi sistem operasi pada kelas 10.

Dalam hal pengelolaan laboratorium multimedia, peneliti menelaah bahwa laboratorium multimedia SMK Negeri 3 Singaraja telah sesuai dengan PP nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 42 ayat (2) serta Pasal

43 ayat (1) dan ayat (2). Laboratorium merupakan tempat untuk mengaplikasikan teori keilmuan, pengujian teoritis, pembuktian uji coba, penelitian dan sebagainya dengan menggunakan alat bantu yang menjadi pelengkap dari fasilitas dengan kuantitas yang memadai (Depdiknas 2002). Bukti nyata yang peneliti lihat adalah sistem pengelolaan yang direncanakan dan evaluasi dengan baik serta dilaksanakan oleh semua pihak yang terkait dengan penyelenggaraan laboratorium multimedia yang bersangkutan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Dewa Gede Peneliting (2013) dalam penelitiannya yang berjudul Pengelolaan Laboratorium Multimedia mengemukakan tentang kualitas pendidikan di sekolah kejuruan teknologi informasi akan dicapai apabila komponen peralatan laboratorium multimedia mendukung.

Hal tersebut tidak terlepas dari proses pengadaan yang dilakukan SMK Negeri 3 Singaraja. Pengadaan sarana prasarana pendidikan di SMK Negeri 3 Singaraja pada umumnya didasarkan pada prinsip akuntabel, transparan dan demokratis. Oleh karena itu, setiap proses pengadaan sarana/prasarana senantiasa melibatkan tim pengembangan sekolah, yang terdiri atas unsur kepala sekolah, pegawai, komite sekolah dan guru produktif multimedia yang menjabat sebagai kepala kompetensi keahlian dan kepala bengkel.

Perencanaan yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam pengadaan alat multimedia dilakukan berdasarkan program, baik jangka pendek, menengah maupun jangka panjang. Perencanaan pengadaan peralatan multimedia perlu dilakukan mengingat harga peralatan multimedia tergolong mahal. Apalagi jika pengadaan itu murni dibiayai oleh keuangan sekolah, jelaslah pengadaan alat praktik dilakukan pada setiap program hingga program jangka panjang untuk dapat memenuhi jumlah alat praktik sesuai dengan kebutuhan yang ada.

Pada prosesnya perencanaan pengadaan alat laboratorium multimedia, sekolah melakukan analisis kebutuhan dengan model SWOT terlebih dahulu

untuk mengetahui aspek kekuatan sekolah, kelemahan, peluang, serta tantangan yang timbul akibat proses pengadaan alat laboratorium praktik tersebut. Hal tersebut langsung dipaparkan oleh kepala sekolah bahwa sementara ini pengadaan sarana laboratorium praktik multimedia difokuskan untuk pembelajaran mata pelajaran. Dalam pengklasifikasian juga ditentukan spesifikasi jumlah besar dan kecil.

Terlepas dari perencanaan pengadaan peralatan multimedia, dalam hal pemeliharaan SMK Negeri 3 Singaraja, dalam pemeliharaan peralatan telah membuat program pengembangan sekolah (RPS). Pemeliharaan laboratorium sangat penting dilakukan mengingat alat multimedia sangat rentan perubahan suhu dan masalah kelistrikan. Di samping itu, pemeliharaan dan perbaikan (*maintenance and repair*) harus optimal dilakukan, terutama menyangkut kebersihan ruangan, kenyamanan bekerja, dan keamanan keberadaan peralatan di laboratorium. Dalam penelitian ini, pemeliharaan peralatan laboratorium menyangkut tiga hal pokok yang meliputi: (1) Perencanaan pemeliharaan; (2) Proses pemeliharaan; dan (3) Hasil pemeliharaan peralatan laboratorium.

Perencanaan pemeliharaan peralatan multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja telah disusun oleh orang atau badan yang memiliki kualifikasi dan otoritas, dimana dalam prosesnya pemeliharaan dikerjakan secara kolaborasi. Kolaborasi ini dilakukan antara kepala bengkel, *toolman*, guru mata pelajaran produktif beserta siswa yang mengambil jurusan multimedia. SMK Negeri 3 Singaraja dalam proses pemeliharaannya tidak menggunakan rekanan, permasalahan dalam proses pemeliharaan dilakukan oleh *toolman* yang terkadang dibantu oleh siswa magang dan siswa yang sedang praktek di laboratorium multimedia.

Pemeliharaan laboratorium multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja dilaksanakan secara periodik, kecuali terjadi kerusakan secara insidental, maka sekolah memanggil tenaga teknisi untuk memperbaiki sehingga tidak menghambat

proses pembelajaran di laboratorium. Untuk menjaga peralatan multimedia, kepala bengkel multimedia menyiapkan kartu pemakaian alat, dimana kartu ini berfungsi untuk mengevaluasi kondisi peralatan setelah habis pakai. Kartu ini wajib diisi oleh pengguna peralatan setiap kali peralatan digunakan. Dengan adanya kartu pemakaian ini, segala hambatan yang menyebabkan proses belajar mengajar terhambat akibat peralatan multimedia yang mengalami gangguan ataupun kerusakan.

Dari penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa SMK Negeri 3 Singaraja dalam pengelolaan laboratorium multimedia sudah memenuhi aturan yang ada dan manajemen pengelolannya sudah terstruktur yaitu telah dikelola oleh kepala bengkel dan *toolman*. Peralatan multimedia di sekolah ini sudah terinventaris dengan baik dan telah di beri label untuk setiap barangnya sehingga pada saat dilakukan pemeriksaan oleh badan pemeriksa terkait pengadaan barang, jurusan multimedia tidak lagi kewalahan karena setiap alat/barang yang ada telah di label sesuai sumber dana yang ada, tahun datang barang tersebut dan jumlah unitnya. Terlepas dari itu, proses evaluasi yang dilakukan kepala bengkel untuk mengetahui kondisi barang sudah baik yaitu melalui kartu pemakaian alat jadi mudah untuk mendeteksi alat yang rusak.

### **Pembahasan**

Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah (1) proses pengadaan alat, dan penerimaan barang; (2) proses pemeliharaan laboratorium multimedia. Peralatan laboratorium multimedia yang meliputi: perencanaan pemeliharaan, proses pemeliharaan, dan hasil pemeliharaan peralatan.

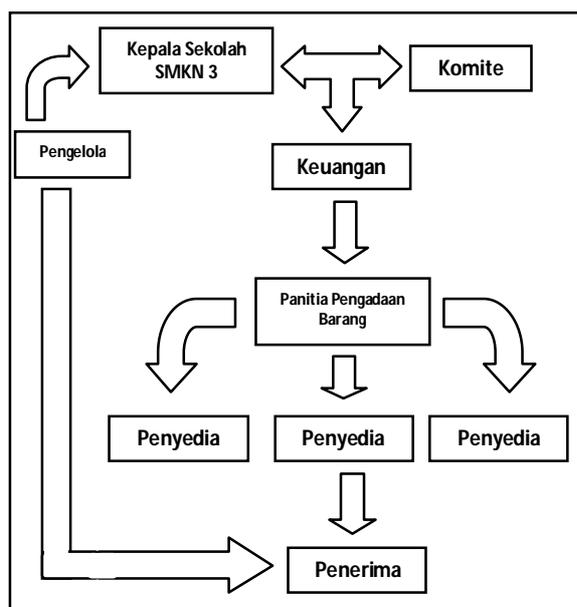
Pengadaan sarana prasarana pendidikan di SMK Negeri 3 Singaraja pada umumnya didasarkan pada prinsip akuntabel, transparan dan demokratis. Oleh karena itu, setiap proses pengadaan sarana/prasarana senantiasa melibatkan tim pengembangan sekolah, yang terdiri atas unsur kepala sekolah, pegawai, komite sekolah dan guru produktif multimedia yang menjabat

sebagai kepala kompetensi keahlian dan kabeng.

Adapun pengadaan sarana tersebut salah satunya pengadaan peralatan multimedia. Pengadaan peralatan multimedia ini, erat kaitannya dalam upaya pemenuhan kebutuhan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran produktif. Untuk dapat memenuhi kebutuhan peralatan pendukung proses belajar mengajar, terkadang pihak sekolah sering kali mengalami kendala. Adapun kendala-kendala yang dihadapi tersebut meliputi keterbatasan dana yang ada, proses pengajuan yang memakan waktu yang lama sehingga peralatan yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar menjadi lambat akibat sarana belum memadai.

Permasalahan terkait sumber dana yang diperlukan sekolah untuk memenuhi sarana/prasarana bengkel dapat diatasi lewat dana bantuan yang berasal dari pemerintah pusat melalui APBN (Dana BOS) yang ditujukan melalui pemerintah pusat melalui departemen pendidikan pusat, yaitu Direktorat Pembinaan SMK, yang langsung diberikan kepada sekolah. Dari komite sekolah itu kita juga memohon sesuai dengan kemampuan komite sekolah. Dana BOS dalam hal ini memberikan kontribusi besar dalam upaya pemenuhan sarana/prasarana sekolah khususnya bagi kemajuan bengkel produktif multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja.

Adapun gambaran singkat mekanisme proses pengadaan peralatan praktik multimedia di SMK N 3 Singaraja adalah sebagai berikut:



Dalam penelitian ini, pemeliharaan peralatan laboratorium menyangkut tiga hal pokok yang meliputi: (1) Perencanaan pemeliharaan; (2) Proses pemeliharaan; dan (3) Hasil pemeliharaan peralatan laboratorium. Adapun tiga komponen tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

Perencanaan pemeliharaan peralatan multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja telah disusun oleh orang atau badan yang memiliki kualifikasi dan otoritas, dimana dalam prosesnya pemeliharaan dikerjakan secara kolaborasi. Kolaborasi ini dilakukan antara kepala bengkel, *toolman*, guru mata pelajaran produktif beserta siswa yang mengambil jurusan multimedia. SMK Negeri 3 Singaraja dalam proses pemeliharannya tidak menggunakan rekanan, permasalahan dalam proses pemeliharaan dilakukan oleh *toolman* yang terkadang dibantu oleh siswa magang dan siswa yang sedang praktek di laboratorium multimedia.

Pemeliharaan laboratorium multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja dilaksanakan secara periodik, kecuali terjadi kerusakan secara insidental, maka sekolah memanggil tenaga teknis untuk memperbaiki sehingga tidak menghambat proses pembelajaran di laboratorium.

Untuk menjaga peralatan multimedia, kepala bengkel multimedia menyiapkan kartu pemakaian alat, dimana kartu ini berfungsi untuk mengevaluasi kondisi peralatan setelah habis pakai.

Kartu ini wajib diisi oleh pengguna peralatan setiap kali peralatan digunakan. Dengan adanya kartu pemakaian ini, segala hambatan yang menyebabkan proses belajar mengajar terhambat akibat peralatan multimedia yang mengalami gangguan ataupun kerusakan.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

1. Manajemen pengelolaan laboratorium multimedia meliputi (1) Perencanaan pengadaan alat laboratorium praktik multimedia yang seluruhnya telah tertuang dalam Rencana Pengembangan Sekolah (RPS). Di dalam RPS memuat perencanaan pengembangan jangka pendek, jangka menengah dan jangka panjang. Perencanaan pengadaan alat praktik hampir dilakukan pada setiap program sekolah, hal ini dikarenakan kebutuhan peralatan praktik semakin banyak semenjak dana bantuan yang dihasilkan meningkat. Dalam penerapan Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (MPMBS) analisis kebutuhan didasarkan pada analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Treats*). Di dalam analisis SWOT tersebut dimasukkan pula klasifikasi peralatan laboratorium yang di butuhkan. Pengadaan peralatan laboratorium praktik di SMK Negeri 3 Singaraja dilakukan oleh tim yang disebut dengan Panitia Pengadaan Peralatan Laboratorium Praktikum yang ditunjuk langsung oleh Kepala Sekolah melalui penetapan Surat Keputusan. Oleh karena pengadaan peralatan laboratorium dilaksanakan dengan sistem tender, maka panitia bertugas untuk mencari rekanan (penyedia barang) sedikit-dikitnya 3 (tiga) rekanan untuk mendapatkan informasi yang menguntungkan bagi pihak sekolah, baik dari segi pelayanan maupun kualitas peralatan. (2) Pengorganisasian pengelolaan laboratorium multimedia adalah struktur kepengurusan laboratorium di sekolah dengan penanggung jawab seorang Ketua

Program Keahlian (Kakomli) dibantu oleh Kepala Bengkel Kabeng (Kabeng), guru produktif dan Toolman. (3) Pengawasan mutlak dibutuhkan sebagai bahan evaluasi perbaikan program-program dalam jurusan keahlian multimedia di masa yang akan datang.

Penggunaan laboratorium praktik multimedia untuk pembelajaran praktik di SMK Negeri 3 Singaraja menggunakan sistem blok. Hal ini dilakukan untuk menyeimbangkan jumlah jam produktif multimedia dengan jumlah laboratorium yang ada. Untuk menjamin kelancaran penggunaan laboratorium praktik multimedia dilaksanakan supervisi secara sistematis, artinya dilaksanakan secara teratur, terencana, dan kontinyu oleh kepala kompetensi keahlian, kepala bengkel, *toolman*, guru mata pelajaran produktif. Kegiatan ini dimaksudkan dalam rangka pembinaan serta pengevaluasian kegiatan di laboratorium praktik secara optimal. Supervisi dilakukan oleh kakomli atau pengelola lab, dan pengawas sekolah. Supervisi oleh kepala sekolah dilaksanakan rata-rata 2 kali dalam setahun. Secara umum aspek-aspek yang disupervisi meliputi: (1) administrasi laboratorium, (2) ketersediaan peralatan praktik, (3) hambatan-hambatan yang dialami, (4) kebersihan peralatan dan laboratorium, (5) jurnal kegiatan laboratorium, (6) frekuensi penggunaan laboratorium.

Perencanaan pemeliharaan peralatan multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja telah disusun oleh orang atau badan yang memiliki kualifikasi dan otoritas, dimana dalam prosesnya pemeliharaan dikerjakan secara kolaborasi. Kolaborasi ini dilakukan antara kepala bengkel, *toolman*, guru mata pelajaran produktif beserta siswa yang mengambil jurusan multimedia. SMK Negeri 3 Singaraja dalam proses pemeliharannya tidak menggunakan rekanan,

permasalahan dalam proses pemeliharaan dilakukan oleh *toolman* yang terkadang dibantu oleh siswa magang dan siswa yang sedang praktek di laboratorium multimedia. Pemeliharaan laboratorium multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja dilaksanakan secara periodik, kecuali terjadi kerusakan secara insidental, maka sekolah memanggil tenaga teknis untuk memperbaiki sehingga tidak menghambat proses pembelajaran di laboratorium. Untuk menjaga peralatan multimedia, kepala bengkel multimedia menyiapkan kartu pemakaian alat, dimana kartu ini berfungsi untuk mengevaluasi kondisi peralatan setelah habis pakai. Kartu ini wajib diisi oleh pengguna peralatan setiap kali peralatan digunakan. Dengan adanya kartu pemakaian ini, segala hambatan yang menyebabkan proses belajar mengajar terhambat akibat peralatan multimedia yang mengalami gangguan ataupun kerusakan.

2. Kendala meliputi: Sumber dana BOS alokasinya kurang tepat, misalnya dana yang dikeluarkan oleh APBN tidak diberikan sesuai kebutuhan yang telah diajukan pihak sekolah, bahkan tidak jarang pihak sekolah kesulitan dalam menggunakan dana tersebut karena dana hanya cukup untuk membeli bahan saja sedangkan alatnya belum bisa terbeli. Kendala kedua adalah spesifikasi barang yang tidak sesuai dengan apa yang telah diusulkan pihak panitia terkait kebutuhan praktek multimedia membuat terhambatnya proses belajar mengajar. Kendala ketiga berasal dari rekanan kerja pihak sekolah terkait pengadaan alat dan bahan yang terkadang tidak langsung mengeluarkan faktur pajak seperti yang telah disepakati di awal perjanjian sehingga kerap kali mengakibatkan lambatnya proses pemenuhan kebutuhan alat dan bahan laboratorium praktek multimedia

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, dan dalam upaya untuk mengatasi kendala-kendala yang terjadi dalam pengelolaan laboratorium multimedia, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Hendaknya sekolah mampu mengajukan dana untuk menunjang proses pembelajaran kepada pemerintah TK. I dan Tk II secara periodik guna untuk memenuhi fasilitas belajar siswa.
2. Hendaknya sekolah mampu menciptakan suasana belajar yang disiplin yang mampu untuk mengatasi kenakalan siswa selama menggunakan peralatan multimedia di laboratorium multimedia.
3. Hendaknya sekolah mampu untuk mencari rekanan yang mampu memberikan keuntungan dan spesifikasi yang sesuai dalam upaya pemenuhan fasilitas yang ada.
4. Hendaknya sekolah mampu memberikan sanksi kepada siswa yang tanpa sengaja merusak atau menghilangkan peralatan praktik laboratorium dengan cara memanggil siswa bersangkutan ke ruang pengelola laboratorium, kemudian siswa tersebut harus mengakui kesalahan kepada kepala sekolah atau penanggung jawab laboratorium multimedia dan mau menandatangani surat pernyataan yang berisi pengakuan siswa lengkap dengan tanggal, jam, dan jumlah yang rusak.
- 5.

## DAFTAR RUJUKAN

- Depdikbud. (1979). *Pengelolaan Laboratorium Sekolah dan Manual Alat IPA*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Depdiknas. 2004. *Pengembangan Manajemen Berbasis Sekolah*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Menyiapkan Tamatan SMK yang Mampu Berperan Aktif dalam Masyarakat Global*. Jakarta: Depdiknas.
- Kertiyasa. 2006. *Laboratorium Sekolah & Pengelolaannya*. Bandung: Pidak

- Scientific.  
Peneliting, Dewa Gede,2013. *Pengelolaan Laboratorium Multimedia. (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Sukawati)*. Tesis (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Stoner, James. 1991. *Management*. New Jersey: Practice-Hill.
- Suardi, Rudi (2003) *Sistem Manajemen Mutu ISO 9001:2000*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.