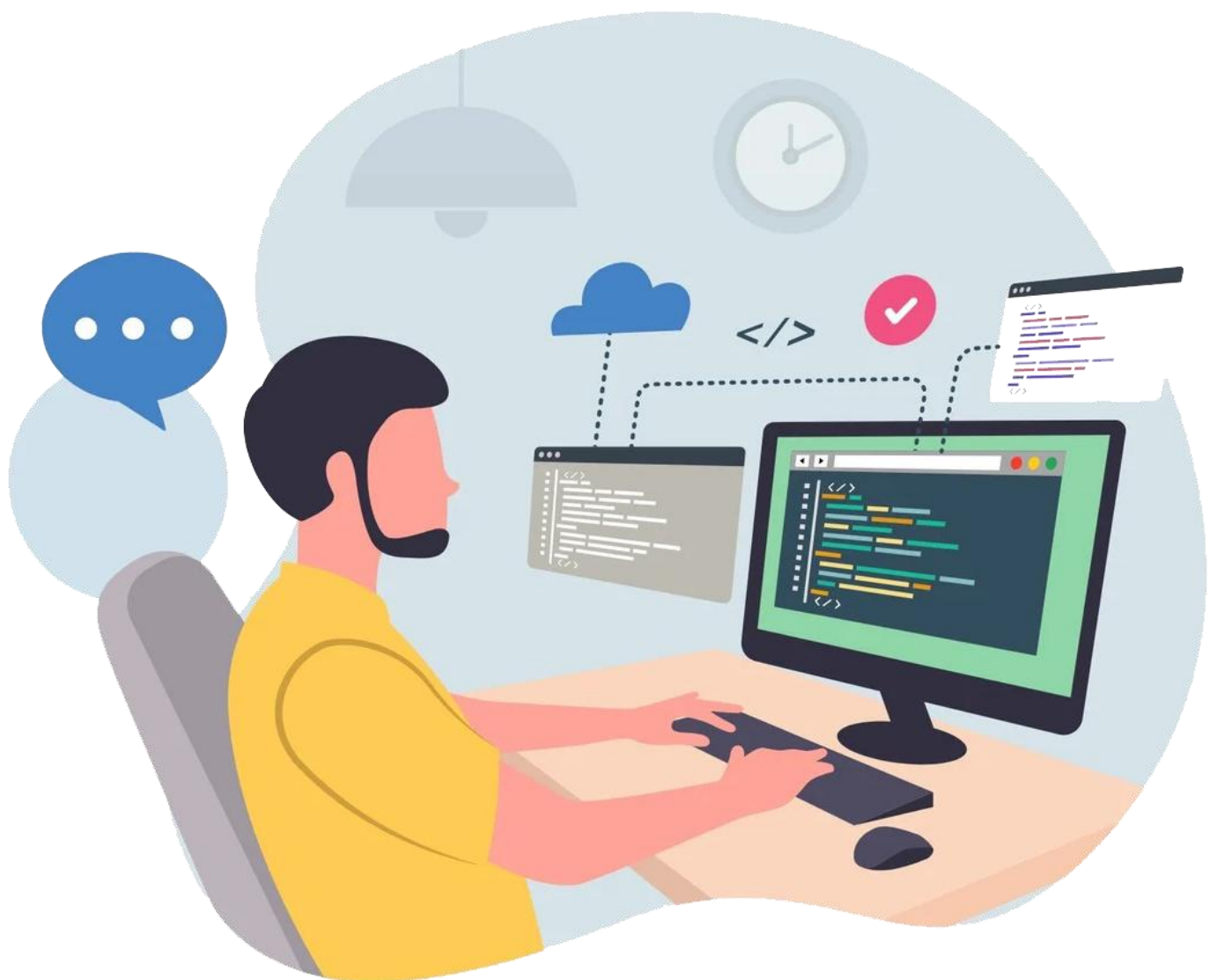




# PROGRAM KERJA LABOTURIUM KOMPUTER



**Mts PERSIS 165 ARJASARI**

**Kp. Rancakole RT.01/07 Desa Rancakole Kec. Arjasari**



**PROGRAM KERJA  
LABORATORIUM KOMPUTER  
MTs. PERSIS 165 ARJASARI  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

---

---

**A. LATAR BELAKANG**

Saat ini dunia telah memasuki era informasi yang berkembang dan akan terus berkembang. Informasi menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh semua orang, semua kalangan baik itu instansi pemerintah maupun swasta bahkan semua negara. Karena salah satu indikator kemajuan sebuah negara adalah diukur dari penguasaan mereka terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Teknologi informasi dan komunikasi yang dalam hal ini sering kita sebut komputer akan terus berkembang dengan pesat. Sudah banyak kita lihat dan dengar bahwa semua bidang sudah menggunakan komputer untuk membantu pekerjaan manusia. Diberbagai bidang kehidupan baik, perdagangan, perkantoran, militer, pendidikan dan lainnya rasanya tak ada yang tidak bersinggungan dengan teknologi komputer bahkan dalam kehidupan rumah tangga kehadiran teknologi komputer sangat diperlukan. Intinya bidang dan profesi apapun akan sangat membutuhkan bantuan komputer.

Untuk menyiapkan peserta didik mampu menguasai teknologi dan informasi dibutuhkan sarana pendidikan yang memadai, karena sarana pendidikan merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena sarana pendidikan yang lengkap dan bermutu menyebabkan pembelajaran akan semakin baik dan berkualitas. Hal itu akan berakibat meningkatnya daya serap siswa yang pada akhirnya akan berpengaruh pada peningkatan mutu pendidikan.

Dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 Tahun 2005 bab VII pasal 42 ayat 2 mengemukakan bahwa: Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana pendidikan yang meliputi lahan ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berkreasi dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Sebagai salah satu sarana pendidikan, laboratorium komputer mempunyai peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan sebab keberadaannya menjadi sarana vital bagi siswa untuk mengaplikasikan teori yang mereka terima sehingga siswa akan lebih terampil dalam menguasai teknologi yang akan mereka perlukan dalam menghadapi perubahan zaman yang semakin dinamis dan kompetitif.

## **B. DASAR HUKUM**

1. Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah nomor 25 tahun 2000 tentang Program Pengembangan Pendidikan Nasional tahun 2000-2004.
3. Permendiknas RI nomor 19 tahun 2007 tanggal 23 Mei 2007 tentang Standar Pengelolaan oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
4. Peraturan Pemerintah nomor 19 Tahun 2005 bab VII pasal 42 ayat 2 tentang Standar Sarana Prasarana
5. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor 087/U/2002, Tanggal 19 April 2001 tentang Penyusunan Standar Peningkatan Mutu Pendidikan

## **C. TUJUAN**

### 1. Tujuan Umum

Secara umum penggunaan alat laboratorium Komputer berfungsi sebagai salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk pemberdayaan dan penciptaan operasi yang efektif dalam membimbing dan mendorong serta membantu peserta didik dalam penyelenggaraan pendidikan yang lebih bermutu dan ketercapaian lulusan yang bermutu pula.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Memberikan layanan kepada siswa sehingga mampu menguasai teori sekaligus terampil mengaplikasikan komputer.
- b. Membantu guru untuk mengenalkan peralatan canggih serta cara mengoperasikannya.
- c. Membantu siswa untuk mampu mengaplikasikan teori yang diterima serta dapat mengembangkan kreasi dan imajinasinya.
- d. Laboratorium komputer diharapkan menjadi tempat atau sarana yang melayani dan memfasilitasi para siswa dan guru untuk menggali literatur-literatur melalui jaringan internet dan *Digital Library* yang telah dikembangkan di laboratorium komputer.

Dengan adanya *Digital Library* ini, laboratorium komputer ini diharapkan bisa menjadi sarana kajian, penelitian dan belajar mandiri bagi siswa dan guru melalui koleksi-koleksi digital yang ada, seperti buku elektronik, jurnal elektronik, software pendidikan, video edukasi, audio, dan lain sebagainya.

- e. Dengan menggunakan laboratorium komputer dapat memberi sumbangan bagi pendidikan secara umum dengan cara memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan yang sangat diperlukan yang berpusat pada situasi kehidupan nyata.

#### D. BENTUK PROGRAM

No.	Bentuk Program	Target	Waktu
1	Penataan Administrasi laboratorium komputer	Administrasi laboratorium komputer tertata dengan baik	Setiap hari kerja
2	Pendataan /inventarisasi laboratorium komputer	Mengetahui data alat, bahan, dan barang yang ada di laboratorium sebagai informasi bagi sekolah dan instansi yang berkepentingan	Agustus 2024
3	Perawatan Komputer	Semua peralatan dapat berfungsi dengan baik	Setiap hari kerja
4	Praktikum	Siswa dan guru dapat mempraktekkan teori pelajaran di kelas sehingga meningkatkan penguasaan dan keterampilan terhadap materi yang telah dipelajari	Sesuai jadwal
5	Les Komputer	Meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan teknologi dan informasi	Sesuai jadwal
6	Pengenalan Internet bagi guru dan karyawan yang belum Paham	Guru dan karyawan mengenal teknologi internet sehingga diharapkan mampu mencari informasi dan bahan pembelajaran dari internet	Menyesuaikan
7	Pembutana Karya Tulis	Setiap Siswa Dapat Menyelsaikan	Sesuai Jadwal

	Ilmiah (KTI)	Tugas KTI Di sekolah	
8	Pengelolaan web sekolah	Guru, karyawan, Siswa, dan wali murid dapat mengakses informasi kegiatan sekolah dan lainnya	Menyesuaikan
9	Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran	Guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik	Menyesuaikan
10	Ujian Berbasis Komputer	Setiap Siswa wajib berpartisipasi mengikuti ujian yang diselenggarakan oleh pemerintah	Sesuai Jadwal

## E. TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB

1. Kepala Sekolah
  - a. Melakukan pengawasan
  - b. Memberikan pengarahan
  
2. Kepala Laboratorium
  - a. Melakukan koordinasi
  - b. Memberikan bimbingan dan pengarahan
  - c. Melakukan pengawasan terhadap laboran dan teknisi
  - d. Melaporkan kepada Kepala Sekolah
  
3. Laboran
  - a. Melakukan pendataan inventaris barang
  - b. Menata barang inventaris menurut fungsinya
  - c. Mengatur jadwal penggunaan laboratorium Komputer
  - d. Memberikan laporan kondisi barang-barang inventaris
  - e. Melakukan pengawasan penggunaan barang inventaris
  - f. Melaporkan kejadian-kejadian penting yang berkaitan dengan penggunaan barang inventaris
  - g. Mengerjakan administrasi laboratorium
  
4. Teknisi
  - a. Melakukan pengecekan kondisi barang secara rutin
  - b. Melakukan perbaikan pada barang inventaris yang masih dapat diperbaiki

## F. SUMBER DANA

Dana yang digunakan dalam mengelola laboratorium komputer bersumber dari dana komite sekolah dan BOS.

## G. PENUTUP

Demikian program kerja kepala laboratorium komputer MTs Persis 165 tahun pelajaran 2023/2024 ini disusun untuk dapat dilaksanakan dan dijadikan acuan guna tercapainya mutu pendidikan di MTs Persis 165.

Arjasari, 17 Juli 2024

Kepala Lab. Komputer,

Mengetahui  
Kepala Madrasah,  
  
**Budi Rahayudi, S.Pd.I**  
NIP.



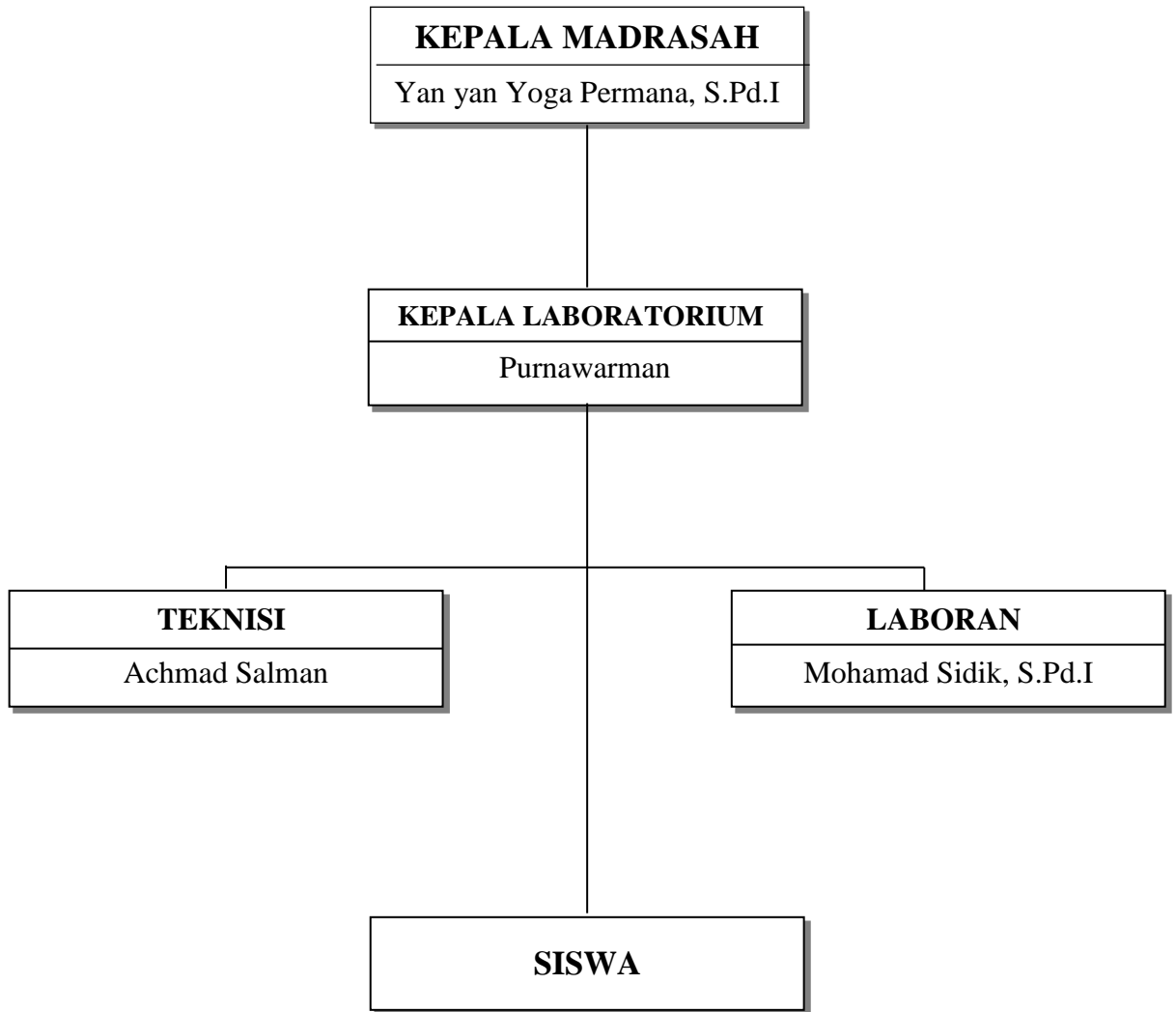
**Muhamad Sidik, S.Pd.I**

NIP.

# MAS PERSIS 165 ARJASARI

TAHUN PELAJARAN  
2024/2025

---



**JADWAL LES KOMPUTER**  
**MA Persis 165 ARJASARI**  
**TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

---

<b>N O.</b>	<b>HARI</b>	<b>WAKTU</b>	<b>KELAS</b>	<b>INSTRUKTUR</b>	<b>KET.</b>
1	Selasa	12.30-13.30	X	Mohamad Sidik Achmad Salman	Sesi 1 Sesi 2
2	Rabu	12.30-13.30 13.30-14.30	XI XII	Achmad Salman Mohamad Sidik	Sesi 1 Sesi 2
3	Kamis	12.30-13.30 13.30-14.30	X XI	Achmad Salman Mohamad Sidik	Sesi 1 Sesi 2
4	Sabtu	13.30-14.30	XII	Mohamad Sidik Achmad Salman	Sesi 1 Sesi 2

**LABORATORIUM KOMPUTER**  
**MA. PERSIS 165**  
**TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

---

No.	Nama Barang	Model/Merek	Tahun Pembelian	Jumlah	Kondisi	
					Baik	Rusak
1	Komputer	LG	2017	14	12	2
2	Laptop	DEL	2019	12	2	10
3	L C D	Dell	2017	14	12	2
4	Printer	Epson	2020	4	2	2
5	Keybod	Sturdy	2018	15	12	3
6	Mose	komik	2018	14	12	2
7	Stavolt	Power max	2017	2	1	1
8	C P U	X - 2000	2017	14	12	2
9	Wifi	Indihome	2019	1	1	0
10	Kipas Angin	Maspion	2021	3	3	0
11	Lemari	Idolah	2017	2	1	1
12	Jam dinding	Mirado	2015	2	1	0
13	Meja Komputer	Aztek	2018	20	19	1
14	Kursi	Champion	2018	20	18	1
15	Lampu	Philip	2019	2	1	1
16	Sound	Simbadda	2022	1	1	0
17	Sapu	Berlian	2022	2	2	0
18	Tempat Sampah	Lion star	2022	2	2	0
19	Cetok	Lion star	2022	1	1	0
20	Sulak	-	2022	1	1	0
21	Pigora	-	2022	2	2	0
22	Komputer	Acer	2023	6	6	0