

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI
MENGUNAKAN *LECTORA INSPIRE* PADA MATERI PERILAKU TERCELA
SEBAGAI SUMBER BELAJAR MANDIRI SISWA KELAS XI SEMESTER 2
DI SMA IT ABU BAKAR YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Guna Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh:

Apriliya Safitri
NIM. 09410163

**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2015**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Apriliya Safitri

NIM : 09410163

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata dikemudian hari terbukti plagiasi maka kami bersedia untuk ditinjau kembali hak kesarjanaannya.

Yogyakarta, 06 Februari 2015

Yang Menyatakan,



Apriliya Safitri
NIM. 09410163

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Apriliya Safitri

NIM : 09410163

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqosyah saya menggunakan foto berjilbab. Jika dikemudian hari terdapat suatu masalah bukan menjadi tanggung jawab UIN Sunan Kalijaga.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 06 Februari 2015

Yang menyatakan,



Apriliya Safitri
NIM. 09410163



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal. : Skripsi Sdr. Apriliya Safitri

Lamp. : 3 eksemplar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

DI Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Apriliya Safitri

NIM : 09410163

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Materi Perilaku Tercela Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta

sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 06 Februari 2015

Pembimbing,

Drs. Moch. Fuad, M.Pd.

NIP. 19570626 198803 1 003



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/61/2015

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI MENGGUNAKAN LECTORA INSPIRE
PADA MATERI PERILAKU TERCELA SEBAGAI SUMBER BELAJAR MANDIRI SISWA
KELAS XI SEMESTER 2 DI SMA IT ABU BAKAR YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Apriliya Safitri

NIM : 09410163

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Selasa tanggal 14 April 2015

Nilai Munaqasyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Drs. Moch. Fuad, M.Pd.
NIP. 19570626 198803 1 003

Penguji I

Dr. Sukiman, S.Ag, M.Pd.
NIP. 19720315 199703 1 009

Penguji II

Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.
NIP. 19620312 199001 2 001

Yogyakarta, 12 MAY 2015



Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga

Dr. H. Tasman, M.A.
NIP. 19611102 198603 1 003

MOTTO

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيَّكُمْ ءَايَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ

الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ ﴿١٥١﴾

“Sebagaimana (kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui.”

(QS. Al Baqarah, 2:151)¹

¹ Universitas Islam Indonesia, *Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya*, (UII Press, Yogyakarta:2009), hal. 40.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Allah SWT sebagai bagian dari ibadah kepada-Nya
2. Kedua Orangtuaku Tercinta
3. Almamater tercinta

Jurusan Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

KATA PENGANTAR

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلٰى اَشْرَفِ الْاَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلٰى اٰلِهِ وَصَحْبِهِ اَجْمَعِينَ . اَمَّا بَعْدُ .

Puji syukur peneliti sanjungkan kehadiran Allah SWT., yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan Lectora Inspire Pada Materi Perilaku Tercela Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta*”. Peneliti menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Ungkapan terima kasih yang tak terhingga kiranya patut penulis berikan kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengesahkan tugas akhir ini.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah menyetujui dan menerima tugas akhir peneliti.
3. Bapak Drs.Moch. Fuad, M.Pd selaku Pembimbing Skripsi yang telah arif bijaksana membimbing akademik dan penyusunan tugas akhir peneliti.
4. Bapak Dr. Sangkot Sirait, M.Ag selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan arahan, ilmu, dan bantuan serta memberikan nasihat-nasihatnya kepada penulis.
6. Ayahanda Siswadi dan Ibunda Sukiyah serta adik Lika Mira Lestari yang sangat penulis sayangi dan cintai, dengan ikhlas mendampingi dan mendoakan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Keluarga Bpk. Ir. Mulyatno, M.Si dan Ibu Dra. Wuryanti, Mb Delfi Ratnasari, dan Aa' Fauzi Arfiandri yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Mbak Ira, Ima, Dek Khusnul, Dek Bastian, Mb lasmi, Mulatsih, Dek Hani, serta teman-teman PAI-D 2009 yang telah memberikan motivasi tersendiri kepada peneliti untuk mampu bertahan dan menyelesaikan studi ini.

Kepada semua pihak tersebut, peneliti hanya bisa mendoakan semoga bantuan, bimbingan, dorongan dan amal baik yang diberikan dapat diterima Allah SWT, dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, *Amin..Amin ya Robbal Alamin.*

Yogyakarta, 06 Desember 2014

Peneliti

Apriliya Safitri
NIM. 09410163

ABSTRAK

APRILIYA SAFITRI. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Perilaku Tercela Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 Di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015.

Latar belakang penelitian ini adalah kemajuan teknologi informasi dalam dunia pendidikan yang mendorong profesionalisme guru PAI dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. *Lectora Inspire* sebagai salah satu hasil perkembangan teknologi pendidikan dapat digunakan untuk mengembangkan materi pelajaran dengan konsep *edutainment* dengan melibatkan konten multimedia (suara, gambar, dan video) serta dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa dengan bantuan seperangkat komputer. Pembelajaran berbasis komputer bersifat individual sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan mata pelajaran yang diprogramkan dalam sistem komputer sehingga memotivasi peneliti untuk menyusun media pembelajaran mandiri.

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun media pembelajaran dengan menggunakan *software Lectora Inspire* untuk siswa kelas XI Semester 2 dan mengetahui kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, guru PAI dan siswa. Media pembelajaran yang disusun menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang merupakan *software* dari perusahaan Trivantis.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R & D)*. Prosedur pengembangan terdiri dari 5 tahap, yaitu: Analisis (*Analisis*), Perencanaan (*Design*), Tahap Pengembangan dan Produksi (*Development and Production*), Tahap Implementasi (*Implementation*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen penilaian yang digunakan adalah lembar angket yang terdiri dari dua macam, yang pertama yaitu untuk penilai yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan guru PAI mencakup aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum, penyajian materi, keterlaksanaan, dan evaluasi, sedangkan yang kedua terbagi menjadi 2 tahap. Tahap pertama uji coba skala kecil oleh 10 siswa dan tahap kedua oleh 20 siswa. Dalam angket siswa mencakup aspek motivasi belajar mandiri, penguasaan materi dan tampilan. Analisis kualitas dilakukan terhadap masing-masing aspek dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan guru PAI terhadap media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* ini telah memenuhi kriteria Baik (B) dengan skor rata-rata keseluruhan 112,7 dengan persentase sebesar 83,10% dan hasil penilaian akhir dari siswa mencapai skor rata-rata keseluruhan 52,95 dengan persentase sebesar 88,25%. Dengan demikian media pembelajaran *Lectora Inspire* ini mendapat penilaian dalam kategori Sangat Baik (SB) oleh siswa dan layak digunakan sebagai media belajar mandiri bagi siswa SMA kelas XI Semester 2.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN ABSTRAK	x
HALAMAN DAFTAR ISI	xi
HALAMAN DAFTAR TABEL	xiii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitiann.....	6
D. Tinjauan Pustaka	7
E. Landasan Teori	9
F. Metode Penelitian.....	23
G. Sistematika Pembahasan	33

BAB II : GAMBARAN UMUM

A. Letak dan Keadaan Geografis	35
B. Sejarah Berdiri dan Berkembangnya	36
C. Visi, Misi, dan Tujuan.....	37
D. Strukur Organisasi	38
E. Keadaan Guru, Siswa, dan Karyawan	39
F. Keadaan Sarana dan Prasarana	40

BAB III: PENGEMBANGAN PROGRAM LECTORA INSPIRE PADA PEMBELAJARAN MANDIRI PAI

A. Pengembangan Media Pembelajaran PAI	
1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran.....	47
2. Perancangan Media Pembelajaran.....	56
3. Pengembanan Desain Produk Media Pembelajaran	63
B. Hasil Penilaian Kualitas Media Pembelajaran PAI	
1. Hasil Penilaian Kualitas oleh Penilai Ahli	71
2. Revisi I.....	74
3. Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Skala Kecil	81

4. Revisi II	83
5. Penilaian Kualitas media pembelajaran Skala Besar	85
6. Revisi III (Akhir)	86
C. Pembahasan Produk	
1. Spesifikasi File Produk	88
2. Kebutuhan Sistem Minimal	88
3. Cara Pengoperasian Media Pembelajaran	88
4. Hasil Penilaian Media Pembelajaran	92
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	96
 BAB IV: PENUTUP	
A. Kesimpulan	98
B. Saran	100
C. Kata Penutup	101
 DAFTAR PUSTAKA	102
 LAMPIRAN-LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1.0 Penjabaran Aspek Kriteria Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire untuk Penilai Ahli	30
Tabel 1.1 Penjabaran Aspek Kriteria Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire untuk Siswa.....	31
Tabel 1.2 Tabel Kriteria Kualitas Media Pembelajaran.....	32
Tabel 2.0 Jumlah Siswa SMA IT Abu Bakar Yogyakarta	39
Tabel 2.1 Keadaan Sarana dan Prasarana SMA IT Abu Bakar Yogyakarta	40
Tabel 2.2 Keadaan Kelas di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta.....	42
Tabel 2.3 Ketersediaan Kelengkapan Kelas	42
Tabel 2.4 Sarana Perpustakaan	43
Tabel 2.5 Sarana di Ruang BK	44
Tabel 2.6 Sarana di Ruang UKS	46
Tabel 3.0 Masukan dari Ahli media dan Ahli materi.....	74
Tabel 3.1 Saran dari 10 Siswa.....	82
Tabel 3.2 Saran dari 20 Siswa.....	86
Tabel 3.3 Nilai Akhir Media Pembelajaran oleh Ahli Media dan Ahli Materi.....	92
Tabel 3.4 Hasil Penilaian Skala kecil oleh 10 Siswa	93
Tabel 3.5 Hasil Penilaian Skala Besar oleh 20 Siswa.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0 Tampilan Jendela <i>Lectora Inspire</i>	19
Gambar 1.1 Tampilan Baris Menu pada <i>Lectora Inspire</i>	19
Gambar 1.2 Tampilan Toolbar pada <i>Lectora Inspire</i>	20
Gambar 1.3 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	27
Gambar 1.4 Desain Penilaian Produk Pengembangan Media Pembelajaran...	28
Gambar 2.0 Struktur Organisasi SMA IT Abu Bakar Yogyakarta	38
Gambar 3.0 Modifikasi <i>Template</i>	56
Gambar 3.1 Tampilan Ulead Video Studio.....	58
Gambar 3.2 Tampilan Any Video Converter	58
Gambar 3.3 Tampilan Adobe Photoshop CS 3.....	59
Gambar 3.4 Tampilan Adobe Flash CS 3	59
Gambar 3.5 Flowchart Desain Media Pembelajaran	60
Gambar 3.6 Desain Tampilan Halaman Awal	61
Gambar 3.7 Desain Tampilan Halaman Menu Utama.....	61
Gambar 3.8 Desain Tampilan Halaman Menu Materi.....	62
Gambar 3.9 Desain Tampilan Halaman Latihan Soal.....	62
Gambar 3.10 Tampilan Halaman Awal	64
Gambar 3.11 Tampilan Halaman Menu Utama	65
Gambar 3.12 Tampilan Halaman Menu Materi	67
Gambar 3.13 Tampilan Materi.....	68
Gambar 3.14 Tampilan Halaman Latihan Soal.....	69
Gambar 3.15 Revisi Halaman Terlihat Penuh	76
Gambar 3.16 Revisi Background Halaman Latihan Soal	76
Gambar 3.17 Revisi Penambahan Sasaran Media Pembelajaran.....	77
Gambar 3.18 Mengganti Tombol “Latihan Soal” Menjadi “Evaluasi”	77
Gambar 3.19 Flowchart setelah Revisi	78
Gambar 3.20 Revisi Keterangan Tombol Back dan Next.....	79
Gambar 3.21 Penambahan Video tentang Darah	79
Gambar 3.22 Penambahan Materi Menghindari Makanan Haram, Khamr, dan Narkoba.....	79
Gambar 3.23 Penambahan Tombol Refleksi	80
Gambar 3.24 Model Soal Setuju-Tidak Setuju (Agree-Disagree)	81
Gambar 3.25 Revisi Warna Background	83
Gambar 3.26 Tampilan Tulisan Arab pada Dalil tentang Khamr	84
Gambar 3.27 Penambahan Video tentang Khamr.....	84
Gambar 3.28 Penambahan Animasi pada Latihan Soal	86
Gambar 3.29 Mengganti Tombol Back-Next dengan Tombol Done.....	87
Gambar 3.30 Perubahan Tampilan Video Controller	87
Gambar 3.31 Tampilan Halaman Petunjuk.....	89
Gambar 3.32 Tampilan Halaman Awal Media Pembelajaran	89
Gambar 3.33 Tampilan Menu Materi	90
Gambar 3.34 Tampilan Video Controller	90

Gambar 3.35 Tampilan Halaman Latihan Soal	91
Gambar 3.36 Tampilan Pembahasan Soal	91
Gambar 3.37 Diagram Perbandingan Penilaian Skala Kecil (10 Siswa) dan Skala Besar (20 Siswa).....	94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Catatan Lapangan	106
Lampiran II	: Kisi-kisi Instrumen Penelitian Ahli	108
Lampiran III	: Angket Penilaian Ahli Media.....	109
Lampiran IV	: Angket Penilaian Ahli Materi	118
Lampiran V	: Angket Penilaian Guru PAI	123
Lampiran VI	: Penjabaran Angket Ahli	133
Lampiran VII	: Surat Pernyataan Penilai Ahli	140
Lampiran VIII	: Perhitungan Angket Ahli Media, Ahli Materi, dan Guru PAI	146
Lampiran IX	: Kisi-kisi Instrumen Siswa.....	153
Lampiran X	: Angket Penilaian Siswa (Skala Kecil	154
Lampiran XI	: Angket Penilaian Siswa (Skala Besar).....	157
Lampiran XII	: Perhitungan Angket Penilaian Siswa	160
Lampiran XIII	: Bukti Seminar Proposal	168
Lampiran XIV	: Surat Penunjukan Pembimbing.....	169
Lampiran XV	: Kartu Bimbingan Skripsi	170
Lampiran XVI	: Surat Ijin Penelitian	171
Lampiran XVII	: Setifikat SOSPEM	172
Lampiran XVIII	: Sertifikat ICT	173
Lampiran XIX	: Sertifikat TOEC	174
Lampiran XX	: Sertifikat IKLA	175
Lampiran XXI	: Sertifikat PPL I	176
Lampiran XXII	: Sertifikat PPL-KKN Integratif.....	177
Lampiran XXIII	: Foto Uji Coba Media Pembelajaran.....	178
Lampiran XXIV	: Daftar Riwayat Hidup	179

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang penting untuk membentuk dan menumbuhkan perilaku keagamaan dan karakter siswa, hal ini mendorong pentingnya profesionalisme guru PAI dalam melaksanakan pembelajaran PAI dengan cara yang menyenangkan, misalnya dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tentu juga berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai hasil dari perkembangan teknologi pendidikan terutama media pembelajaran yang berbasis multimedia sangat diharapkan guna menunjang proses pembelajaran, terlebih pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik perhatian siswa.

Sistem pembelajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan suara, gambar, dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Murid atau mahasiswa dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi dengan program yang berbasis multimedia. Kini telah banyak perangkat lunak yang tergolong sebagai *edutainment* yang merupakan perpaduan antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan).²

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, terutama media komputer akan menciptakan suasana belajar yang menarik dan

² Abdul Kadir dan Terra Ch. Tri Wahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: ANDI, 2005), hal. 24.

menyenangkan bagi siswa tanpa meninggalkan substansi pembelajaran yang harus disampaikan. Dengan demikian, guru PAI khususnya dituntut untuk mengembangkan kecakapannya dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai perwujudan kompetensi profesionalnya. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang tertuang dalam Undang-Undang No.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bagian Kedua mengenai Hak dan Kewajiban Guru dalam pasal 20 b yang berbunyi, “Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban: ... b. meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.”³

Penggunaan media pendidikan memiliki fungsi utama yaitu sebagai sarana komunikasi antara komunikator (guru) dan penerima (murid), dimana penerima dapat memahami isi pesan yang terdapat dalam media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.⁴

Konsep pembelajaran *edutainment* seringkali menggunakan film maupun video sebagai media pembelajaran. Namun hal tersebut hanya terbatas pada visualisasi nilai atau pelajaran yang dapat diambil dari suatu peristiwa yang dikisahkan dalam film atau video dan tidak menampilkan materi pelajaran yang harus disampaikan oleh guru. Pengembangan materi tersebut dapat dikemas dalam suatu media dengan menggunakan program *Lectora Inspire*. Dengan program *Lectora Inspire* ini, materi dapat disajikan

³ UU Guru dan Dosen No. 14 tahun 2005.

⁴ Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008), hal. 7.

dalam tampilan yang menarik disertai dengan video singkat yang dapat mewakili penyampaian nilai-nilai dari materi yang disajikan. Dengan demikian, media ini dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri tanpa meninggalkan substansi materi yang harus disampaikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran mandiri merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai pengganti pembelajaran tatap muka, seperti yang telah dijelaskan dalam Permendikbud No. 119 Tahun 2014 pasal 8 yang berbunyi:

(a) menggunakan moda pembelajaran yang peserta didik dengan pendidiknya terpisah; (b) menekankan prinsip belajar secara mandiri, terstruktur, dan terbimbing dengan menggunakan berbagai sumber belajar; (c) menjadikan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang lebih dominan dari pada pendidik; dan (d) menggantikan pembelajaran tatap muka dengan interaksi program pembelajaran elektronik yang terkini mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, meskipun tetap memungkinkan adanya pembelajaran tatap muka secara terbatas.⁵

Lectora Inspire merupakan *software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan konten digital materi ajar dan materi uji berbentuk multimedia dinamis, mudah (*user friendly*) dan berkualitas tanpa membutuhkan keahlian desain seni dan grafis serta pemrograman yang tinggi untuk mengikuti dinamika perubahan sistem belajar mengajar.⁶ Dengan kelebihan yang dimilikinya, program *Lectora Inspire* sangat kompatibel digunakan untuk membuat media pembelajaran mandiri.

⁵ Permendikbud No.19 Tahun 2014.

⁶ Balai Teknologi dan Komunikasi Pendidikan DIY, “Media Pembelajaran dengan program Lectora Inspire”, (http://btkp-diy.or.id/?act=hal_isi&hal=more_artikel&id=15), 2013.

Materi Perilaku Tercela merupakan salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta. Salah satu sub bahasan yang akan dibahas pada media pembelajaran ini adalah Perbuatan Dosa Besar dalam Makanan Haram, Khamr, dan Narkoba. Materi tersebut identik dengan pelajar yang termasuk dalam kategori masa remaja sehingga erat kaitannya dengan peristiwa yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Ketika guru menjelaskan di dalam kelas mungkin hanya sebagian siswa saja yang memperoleh pengalaman belajar sehingga guru dituntut perannya sebagai fasilitator untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tidak meninggalkan substansi materi pelajaran yang harus disampaikan kepada siswa.

SMA IT Abu Bakar Yogyakarta menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang menuntut siswa untuk belajar lebih mandiri sehingga diperlukan media yang membantu siswa dalam belajar mandiri. Penyusunan media pembelajarn mandiri bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Materi yang dipelajari akan lebih mudah dipahami siswa apabila didukung dengan tampilan media yang menarik dan penjelasan materi yang lebih konkret dan detail.

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran mandiri berbasis komputer tentu harus didukung dengan fasilitas yang memadai, minimal seperangkat komputer. Oleh karena itu dalam menentukan sekolah yang akan digunakan sebagai lokasi uji coba harus memperhatikan sarana yang dimiliki sekolah maupun potensi siswa dan guru yang berada dalam sekolah tersebut. SMA IT

Abu Bakar Yogyakarta merupakan sekolah yang tergolong mengalami kemajuan yang sangat pesat. Selain itu juga memiliki sarana yang terus berkembang.

Dalam hal ini, laboratorium komputer sangat diperlukan dalam proses uji coba. Di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta telah memiliki laboratorium yang memadai. Siswa kelas XI semester 2 di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta sebagian besar memiliki komputer atau laptop sehingga peneliti melihat terdapat potensi yang besar untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara mandiri.⁷

Dengan permasalahan dan faktor pendukung yang dimiliki sekolah tersebut maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat menyajikan materi yang memudahkan siswa dalam belajar mandiri sehingga perlu dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Materi Perilaku Tercela Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa kelas XI di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran PAI menggunakan *Lectora Inspire* pada materi Perilaku Tercela sebagai sumber belajar mandiri siswa kelas XI semester 2 di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran PAI menggunakan *Lectora Inspire* pada materi Perilaku Tercela sebagai sumber belajar mandiri siswa

⁷Nur Khasanah, Guru PAI Kelas XI di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta, Wawancara, Kota Gede, 18 Maret 2013.

kelas XI semester 2 menurut ahli media, ahli materi, dan guru PAI SMA IT Abu Bakar Yogyakarta?

3. Bagaimana penilaian siswa terhadap media pembelajaran PAI menggunakan *Lectora Inspire* pada materi Perilaku Tercela sebagai sumber belajar mandiri?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

- a. Menghasilkan media pembelajaran yang memuat materi Perilaku Tercela dengan menggunakan *Lectora Inspire* sebagai sumber belajar mandiri siswa SMA kelas XI semester 2 di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta.
- b. Mengetahui kualitas media pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire* menurut ahli media, ahli materi, dan guru PAI SMA IT Abu Bakar Yogyakarta.
- c. Mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* sebagai sumber belajar mandiri.

2. Manfaat

a. Manfaat Akademis

- 1) Untuk memberikan sumbangan pemikiran kepada pembaca tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran pada materi Perilaku Tercela untuk siswa SMA kelas XI semester 2 dengan menggunakan *Lectora Inspire*.

- 2) Untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti dan pembaca.

b. Manfaat Praksis

- 1) Untuk menambah wawasan mengenai konsep dan implementasi proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara mandiri.
- 2) Sebagai masukan bagi para guru, mahasiswa, dan orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan mengenai penyusunan materi pembelajaran berbasis mandiri.

D. Tinjauan Pustaka

Terdapat beberapa penelitian yang membahas mengenai media pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Diantara penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia pernah dilakukan oleh Muhammad Khoirun Aziz tahun 2013 dengan judul “Pengembangan Program *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Mandiri Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Bantul”⁸. Skripsi ini membahas mengenai bagaimana cara menyusun *software* pembelajaran dengan bantuan *Lectora Inspire* yang berisi materi pada aspek fikih yaitu macam-macam sujud berdasarkan KTSP untuk pembelajaran mandiri siswa kelas VIII. Hasil penelitian ini mendapat nilai 4 (Baik) dari penilaian ahli dan 4,2 (Baik) oleh penilaian siswa.

⁸ Muhammad Khoirun Aziz, “Pengembangan Program *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Maniri Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Bantul”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yoyakarta, 2013.

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian skripsi saudara Muhamad Khoirun Aziz adalah pada materi yang dibahas dan subjek penelitian. Peneliti membahas materi Akhlak yaitu Perilaku Tercela untuk siswa SMA kelas XI sedangkan penelitian di atas adalah materi fikih untuk siswa SMP kelas VIII.

2. Selain itu juga terdapat penelitian yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang pernah dilakukan oleh Auline Oktaria dengan judul “Implementasi Media *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa kelas XI Agama Di MAN Godean Tahun Ajaran 2012-2013”.⁹ Penelitian ini membahas mengenai implementasi media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan siklus penilaian tiga kali. Penelitian ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan *Lectora Inspire* dengan perolehan nilai 74% pada siklus I, 80% pada siklus II, dan pada siklus III memperoleh nilai 84%.

Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) melalui penilaian tiga siklus menjadi perbedaan yang mendasar dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* model ADDIE yang terdiri dari 5

⁹ Auline Oktaria, “Implementasi Media *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa kelas XI Agama Di MAN Godean Tahun Ajaran 2012-2013”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012.

tahap yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

3. Penelitian pengembangan yang lain yaitu skripsi karya Farida Nur Hikmah dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Fiqh Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Siswa MTs Kelas VII Semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji dan Umroh)*” dengan hasilnya berupa CD pembelajaran dengan menggunakan *Macromediaflash 8* dengan materi pokok Haji dan Umroh dengan perolehan nilai dari ahli sebesar 83% termasuk dalam kategori B (Baik) dan 85,5% pada kategori SB (Sangat Baik) dari penilaian siswa.¹⁰

Adapun yang membedakan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian tersebut adalah media yang dikembangkan, materi ,dan subjek penelitian. Penelitian Saudara Farida Nur Hikmah menggunakan *software Macromediaflash 8* pada materi fikih yaitu Haji dan Umroh untuk siswa kelas VII sedangkan peneliti menggunakan *software Lectora Inspire* dengan materi pada aspek Akhlak yaitu Perilaku Tercela yang digunakan untuk sumber belajar mandiri siswa SMA kelas XI.

E. Landasan Teori

1. Research and Development (R & D)

Research and development dalam Bahasa Indonesia berarti Penelitian dan Pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu

¹⁰ Farida Nur Hikmah, “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqh Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Siswa MTs Kelas VII Semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji dan Umroh)”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013.

produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratoium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.¹¹

Secara garis besar ada tiga langkah penelitian dan pengembangan. *Pertama*, studi pendahuluan, mengkaji teori dan mengamati produk atau kegiatan yang ada. *Kedua*, melakukan pengembangan produk atau pogram kegiatan yang baru. *Ketiga*, menguji atau memvalidasi produk atau program kegiatan baru. Kegiatan pengembangan dilakukan melalui beberapa kali uji coba, dengan sampel terbatas dan sampel luas. Pengujian produk dilakukan dengan eksperimen.¹²

Model penelitian pengembangan ada dua macam, antara lain:

a. Model Konseptual

Model konseptual memperlihatkan hubungan antar konsep yang satu dengan yang lain, yang dalam hal ini konsep-konsep itu tidak memperlihatkan urutan secara bertahap. Konsep yang satu tidak lebih awal daripada konsep yang lain. Model konseptual lebih bersifat konstruktivistik, artinya urutan bersiat terbuka, rekursif dan fleksibel.

¹¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan....*, hal. 164-165.

¹² Ibid, hal. 57.

b. Model Prosedural

Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa urutan langkah-langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkah awal sampai akhir. Model prosedural biasa kita jumpai dalam model rancangan sistem pembelajaran. Banyak model rancangan sistem pembelajaran yang kita kenal, seperti Kaufman, model Kemp, IDI, ADDIE, Dick and Carey, dan sebagainya.¹³

Dalam penelitian ini menggunakan model prosedural yang mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Tahap Pengembangan dan Produksi (*Development and Production*), Tahap Implementasi (*Implementation*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.¹⁴

¹³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 200.

¹⁴ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 29.

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi dinamika pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan mempengaruhi psikologis siswa dalam belajar.¹⁵

3. Media Pembelajaran PAI Berbasis Komputer

Media pembelajaran berbasis multimedia tidak lepas dari peran komputer atau lebih dikenal dengan *Computer Assisted Instruction (CAI)* yang di dalamnya terdapat unsur- unsur multimedia yaitu sound, video, gambar, animasi, dan sebagainya. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi.¹⁶

Komputer merupakan media yang dapat membantu siswa belajar secara individual, seperti pembelajaran modul ataupun pembelajaran

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), hal. 15-16.

¹⁶ Akhmad Sudrajat, *Media Pembelajaran Berbasis Komputer*, <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/07/16/media-pembelajaran-berbasis-komputer/>.2013.

dengan bantuan komputer.¹⁷ Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer.¹⁸ Media pembelajaran berbasis komputer ini tentu membutuhkan *skill* untuk dapat mengoperasikannya baik guru maupun siswa. Dengan demikian proses pembelajaran dapat berbanding lurus dengan penggunaan media pembelajaran.

4. Pendidikan Agama Islam

Menurut Hamruni, pendidikan islam adalah proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri anak didik untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi fitrahnya, sehingga mencapai pribadi yang utama sesuai dengan ajaran islam.¹⁹ Pendidikan Agama Islam adalah proses dan upaya serta cara mendidikkan ajaran-ajaran agama Islam, agar menjadi anutan dan pandangan hidup bagi seseorang.²⁰

Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam konteks penelitian ini dapat juga diartikan sebagai mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum di tingkat SMA. Mata pelajaran PAI di SMA meliputi beberapa aspek yaitu Al- Qur'an, Aqidah, Akhlak, Fikih, dan Tarikh dan Kebudayaan Islam.

¹⁷ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 48.

¹⁸ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Bandung: PT RajaGrafindo Persada, 2012), hal. 97.

¹⁹ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008), hal. 63.

²⁰ Tim Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang, *Dasar-dasar Kependidikan Islam*, (Surabaya: Karya Aditama, 1996), hal. 2.

5. Mengembangkan PAI Menggunakan Program *Lectora Inspire*

a. Pengertian *Lectora Inspire*

Lectora Inspire adalah perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten e-learning yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999.²¹

Lectora Inspire digunakan untuk membuat *website*, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi. *Lectora Inspire* juga memungkinkan untuk mengkonversi presentasi *Microsoft Powerpoint* ke konten *e-learning*. Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora Inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti HTML, *single file executable*, CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC. *Lectora Inspire* kompatibel dengan berbagai sistem manajemen pembelajaran (LMS).²²

Lectora Inspire merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Dengan menggunakan program aplikasi *Lectora Inspire* kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar atau program presentasi maupun program aplikasi baru. Salah satu fasilitas yang mungkin digunakan untuk mendesain media pembelajaran bagi pemula adalah dengan menggunakan *Title Wizard*. *Title wizard* yang

²¹ Muhammad Mas'ud, *Tutorial Lectora I Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*, (Yogyakarta: Pustaka Shonif, 2013), hal. 1.

²² BTKP DIY, *Modul Pelatihan Lectora Authoring Tool (Pengenal Fitur Lectora 3)*, (Yogyakarta: BTKP DIY, 2011), hal. 2.

terdapat dalam *Lectora Inspire* memiliki variasi *template* yang cukup banyak, sehingga *user* yang tergolong pemula dapat menggunakan *template* yang tersedia dengan mudah.

Di dalam program *Lectora Inspire* ini didukung beberapa fitur yang sangat menunjang untuk penyusunan media pembelajaran. Fitur-fitur tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Snagit

Snagit mampu menciptakan potret layar kerja komputer dengan resolusi tinggi, untuk nantinya digunakan pada presentasi, dokumen, maupun blog. Snagit merupakan perlengkapan untuk memudahkan menangkap tampilan layar dan menyuntingnya. Dengan kata lain revolusi “*Print Screen*”.²³

2) Camtasia

Camtasia merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk merekam aktivitas kerja yang terjadi pada layar komputer, sehingga tercipta sebuah video aktivitas layar kerja komputer. *Camtasia* berfungsi seperti *software editing* video, misalnya *movie maker* atau *ulead video studio*. Selain dapat menyunting video, *camtasia* ini juga dapat digunakan untuk editing audio.²⁴ *Camtasia* juga mampu membuat tutorial profesional dengan mudah meng-capture video, animasi flash atau software 3D.

²³ BTKP DIY, *Modul Pelatihan Lectora Authoring Tool, Pengenalan Fitur Lectora II Snagit dan Camtasia* (Yogyakarta: BTKP DIY, 2011), hal. 8.

²⁴ Ibid., hal. 17

3) Fly Paper

Fitur ini memiliki fungsi ganda yaitu mampu membuat presentasi layaknya *Ms. Power Point* dan juga dapat membuat animasi *flash* sekaligus. *Lectora* mampu mengintegrasikan banyak *file*, termasuk *flash* (dengan format *swf*). Hasil default dari *Flypaper* adalah *swf*, sudah jelas dapat diintegrasikan ke *Lectora*. Selain itu, kerjasama *Flypaper* dan *Lectora* menghasilkan *software flypaper* yang khusus untuk *Lectora*, disebut *Flypaper for Lectora*, yang sudah otomatis ter- *install* ketika kita menginstal DVD *Lectora*.²⁵

b. Kebutuhan Sistem Minimal *Lectora Inspire*

Kebutuhan sistem minimal yang disarankan oleh pihak perusahaan Trivantis untuk menggunakan *Lectora Inspire* adalah sebagai berikut:

- 1) Processor Intel 1,5 GHz.
- 2) 1 GB RAM untuk *Lectora Inspire*.
- 3) 900 MB ruang kosong pada Hard Disk Drive (HDD)
- 4) Microsoft Windows XP.²⁶

c. Kelebihan dan Kekurangan *Lectora Inspire*

- 1) Keunggulan *Lectora Inspire* antara lain:
 - a) *Lectora* dapat digunakan untuk membuat website, konten e-learning interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.

²⁵ BTKP DIY, *Modul Pelatihan Lectora Authoring Tool, Pengenalan Fitur Lectora III Flypaper* (Yogyakarta: BTKP DIY, 2011), hal. 7.

²⁶ Muhammad Mas'ud, *Tutorial Lectora I Membuat Media*, hal.2.

- b) Fitur-fitur yang disediakan Lectora Inspire sangat memudahkan pengguna untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.
- c) Bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan Lectora Inspire dapat memudahkan membuat media pembelajaran.
- d) Template Lectora cukup lengkap.
- e) Lectora menyediakan media library yang sangat membantu pengguna.
- f) Lectora sangat memungkinkan penggunaannya untuk mengkonversi presentasi Microsoft PowerPoint ke konten e-learning.
- g) Konten yang dikembangkan dengan peangkat lunak Lectora dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML5, single file executable(.exe), CD-ROM, maupun standar e-learning seperti SCORM, dan AICC.²⁷

2) Kekurangan *Lectora Inspire*

Meski memiliki banyak kelebihan, *Lectora Inspire* juga memiliki keterbatasan. Agar *Lectora Inspire* dapat berjalan maksimal masih membutuhkan dukungan dari *software* lain, diantaranya:

- a) Agen Help membutuhkan Flash Player 8.0 atau di atasnya.
- b) Microsoft Internet Explorer 6.0 ke atas, Firefox 1.0 ke atas, dan Safari 1.2 ke atas, dan Google Chrome.
- c) Lectora Inspire juga membutuhkan Microsoft DirectX 9 atau terbaru untuk Camtasia, Microsoft .NET Framework 3.5 SP1 Untuk Flypaper, dan Adobe Flash Player version 9.0.115.0.²⁸

Selain itu, Lectora Inspire seringkali langsung diinstalasikan ke komputer, sehingga terkadang memperlambat kerja komputer karena ukuran file instalasi yang cukup besar (sekitar 800 MB).²⁹

²⁷ Ibid, hal. 3.

²⁸ Ibid, hal. 2.

²⁹ Joesolo, Membangun Pembelajaran Inteaktif, (<http://www.surakartahadiningrat.com/2013/04/membangun-pembelajaran-inteaktif.html>), 2015.

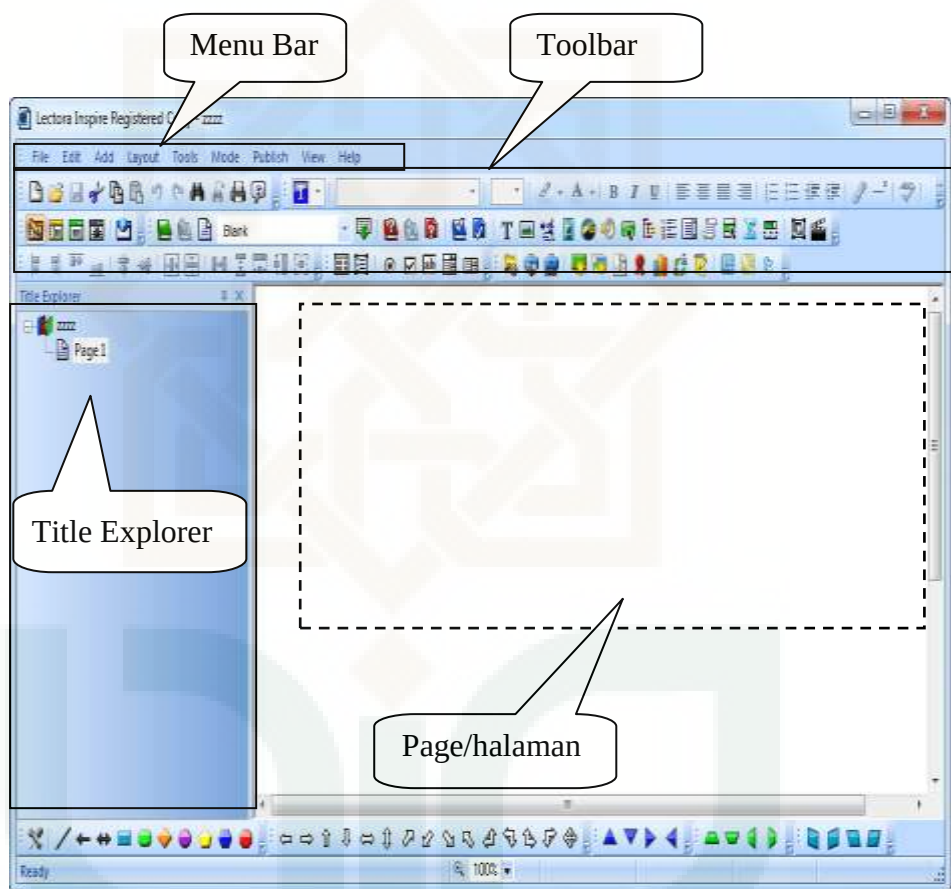
Dengan fasilitas yang terdapat dalam *Lectora Inspire* tersebut, mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* diharapkan mampu menjadi sebuah inovasi dalam media pembelajaran berbasis komputer. Pembelajaran PAI yang selama ini menggunakan alat bantu berupa peralatan ibadah atau alat peraga diharapkan dapat ditunjang dengan media pembelajaran yang berbasis komputer.

Materi yang akan disajikan atau dikembangkan menggunakan program *Lectora Inspire*. Berdasarkan kompetensi dasar yang ditetapkan BSNP tugas guru adalah mengembangkan materi standar dan indikator hasil belajar sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan untuk dicapai oleh peserta didik. Dalam pengembangan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain:

- 1) *Validity*, berkaitan dengan tingkat kesesuaian dan keterujian materi dengan kompetensi.
- 2) *Significance*, berkaitan dengan tingkat kepentingan dan kebermaknaan, serta sumbangan materi terhadap pencapaian suatu kompetensi, sehingga materi tersebut benar-benar penting untuk dipelajari dan berhubungan langsung dengan pembentukan kompetensi.
- 3) *Utility*, berkaitan dengan kegunaan, manfaat, atau faedah materi pembelajaran bagi peserta didik.
- 4) *Learnability*, berkaitan dengan kemungkinan materi tersebut untuk dipelajari, baik berkaitan dengan ketersediaan maupun kelayakan materi untuk dipelajari, dan kemudahan untuk memperolehnya.
- 5) *Interest*, berkaitan dengan tingkat kemenarikan materi, sehingga dapat mendorong dan membangkitkan nafsu belajar peserta didik untuk mengadakan berbagai pengkajian lebih lanjut.³⁰

³⁰ E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 154.

Dengan demikian, materi yang disajikan menggunakan *Lectora Inspire* diharapkan dapat memenuhi beberapa kriteria tersebut sehingga mampu menunjang proses pembelajaran PAI yang sering dikatakan membosankan bagi siswa. Secara garis besar, tampilan jendela *Lectora Inspire* adalah sebagai berikut:



Gambar 1.0 Tampilan Jendela *Lectora Inspire*

Bagian-bagian dari jendela *Lectora Inspire* tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Menu dan Toolbar
 - a) Menu Bar



Gambar 1.1 Tampilan Baris Menu pada *Lectora Inspire*

Menu pada *Lectora Inspire* antara lain *File, Edit, Add, Layout, Tools, Mode, Publish, View, dan Help*. Cara kerja dari menu-menu tersebut mirip dengan program *Microsoft Office*.

b) Toolbar



Gambar 1.2 Tampilan Toolbar pada Lectora Inspire

Toolbar berisi *icon- icon* yang merupakan jalan pintas dari daftar menu yang terdapat pada menu bar.

2) *Title Explorer*

Bagian ini berisi layaknya daftar isi dari setiap *page* dan elemen yang dibuat.

3) *Page/ Halaman kerja*

Berupa bagian yang berfungsi sebagai tempat untuk mendesain serta menampilkan tampilan yang akan dibuat.

6. Materi Pendidikan Agama Islam Kelas XI Semester 2

Materi Pendidikan Agama Islam terdiri dari aspek-aspek berikut:

- a. Al Qur'an
- b. Akidah
- c. Akhlak
- d. Fikih
- e. Tarikh dan Kebudayaan Islam

Materi yang disusun dalam penelitian menggunakan program *Lectora Inspire* ini adalah materi PAI pada aspek Akhlak. Materi Akhlak kelas XI

Semester 2 adalah Perilaku Tercela dengan pokok bahasan Perbuatan Dosa Besar. Contoh-contoh Perbuatan Dosa Besar, antara lain:³¹

- a. Dosa besar terhadap Allah SWT, seperti syirik, kufur, dan nifak serta fasik.
- b. Dosa besar terhadap diri sendiri, seperti membunuh diri sendiri.
- c. Dosa besar dalam keluarga, seperti durhaka kepada orang tua.
- d. Dosa besar dalam pemenuhan seksual, seperti zina dan homoseksual.
- e. Dosa besar dalam makanan dan minuman, yaitu makanan haram, khamr, dan narkoba.
- f. Dosa besar dalam kehidupan bermasyarakat, seperti pembunuhan, penganiayaan, mencuri, dan merampok.

Dari contoh-contoh perbuatan dosa besar di atas, materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sub bahasan Perbuatan Dosa Besar dalam Makanan dan Minuman, yaitu makanan haram, khamr dan narkoba yang disertai dengan cara menghindarinya. Dalam media pembelajaran ini selain uraian materi juga dilengkapi dengan video pendukung materi yang berkaitan dengan masing-masing pembahasan.

7. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah sumber yang dipergunakan untuk memudahkan belajar, sebab secara khusus sumber itu telah di desain untuk tujuan belajar. Sumber belajar terbagi menjadi dua,³² yaitu:

³¹ Syamsuri, *Pendidikan Agama Islam Untuk SMA kelas XI*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hal.136-145.

- a. Sumber Belajar yang telah didesain untuk tujuan belajar: peta, bola dunia, peta timbul, dan sebagainya.
- b. Sumber belajar yang dapat digunakan untuk tujuan belajar yaitu sumber-sumber yang tidak didesain untuk tujuan belajar seperti museum, taman, kebun binatang, dan lain sebagainya.

Dari definisi diatas media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* ini termasuk dalam kategori sumber belajar yang didesain untuk tujuan belajar yaitu berupa *software* pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*).

8. Belajar Mandiri

Pembelajaran berbasis komputer bersifat individual, sehingga menuntut pembelajaran secara mandiri.³³ Sistem belajar mandiri merupakan sistem pembelajaran yang didasarkan kepada disiplin terhadap diri sendiri yang dimiliki oleh siswa dan disesuaikan dengan keadaan perorangan siswa yang meliputi antara lain kemampuan, kecepatan belajar, kemauan, minat, waktu yang dimiliki, dan keadaan sosial ekonominya. Dalam sistem belajar mandiri, siswa diharapkan lebih banyak belajar sendiri atau berkelompok dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain. Karena itu, siswa perlu memiliki kemauan yang kuat dan disiplin yang tinggi dalam melaksanakan kegiatan belajarnya. Kemauan yang keras akan mendorong siswa untuk tidak lekas putus asa dalam menghadapi

³² Cece Wijaya, Djaja Djajuri, dan A. Tabrani Rusyan, *Upaya Pembaruan Dalam Pendidikan dan Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992), hal. 34.

³³ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi...*, hal. 99.

kesulitan, sedangkan disiplin yang tinggi diperlukan supaya siswa selalu belajar sesuai dengan jadwal waktu yang diaturnya sendiri.³⁴

Proses belajar mandiri, memberi kesempatan pada siswa untuk mencerna materi ajar dengan sedikit bantuan guru. Model belajar mandiri ini sangat bermanfaat karena dianggap luwes, tidak mengikat, serta, melatih kemandirian siswa agar tidak tergantung atas kehadiran atau uraian materi ajar dari guru. Berdasarkan gagasan keluwesan dan kemandirian inilah belajar mandiri telah ber' metamorfosis' sedemikian rupa, diantaranya menjadi sistem belajar terbuka, sistem belajar jarak jauh, dan *e-learning*. Belajar jarak jauh adalah antara siswa dengan penyaji materi terpisah oleh jarak, sehingga perlu adanya upaya tertentu untuk mengatasinya.³⁵

Konsep pembelajaran mandiri dengan *Lectora Inspire* ini diharapkan dapat memberikan kesempatan atau ruang belajar siswa sesuai dengan intensitas masing-masing siswa karena setiap siswa memiliki kecepatan pemahaman yang berbeda- beda, sehingga jika diperlukan siswa dapat mengulangi materi pembelajaran secara mandiri.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R & D), yaitu suatu proses atau langkah-

³⁴ Pustekkom Dikbud, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: CV Rajawali, 1986), hal. 154.

³⁵ Dewi Salma Prawira Dilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan ...* hal. 190-192.

langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.³⁶ Penelitian pengembangan bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk untuk kepentingan pendidikan atau pembelajaran.

2. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model prosedural, yakni model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

3. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu:³⁷

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran. Materi Perbuatan Dosa Besar mencakup beberapa sub materi yaitu Perbuatan Dosa Besar terhadap Allah, terhadap Orang Tua, terhadap Makanan dan Minuman, serta terhadap sesama manusia. Dalam penelitian ini materi yang dianalisis adalah materi-materi Perbuatan Dosa Besar terhadap konsumsi makanan haram, khamr, dan narkoba. Narkoba menjadi salah satu pembahasan karena narkoba dikategorikan dalam khamr,

³⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: remaja Rosdakarya, 2007), hal. 164.

³⁷ Dewi Padmo, dkk. *Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan. 2004), hal. 245.

sehingga dicantumkan dalam judul media pembelajaran sebagai pemikat daya tarik siswa.

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

1) Penyusunan Kerangka

Berdasarkan analisis materi tersebut maka disusun kerangka media pembelajaran menggunakan *software Lectora Inspire*. Kerangka desain media pembelajaran dengan *software Lectora Inspire* ini kemudian digambarkan dalam bentuk *flowchart* (bagan alir) untuk mempermudah penyusunan media pembelajaran.

2) Penentuan Sistematika

Menentukan sistematika materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran. Dalam tahap ini ditentukan urutan strategi penyajian materi dan desain yang digunakan. Sistematika materi dalam media pembelajaran ini dimulai dengan urutan materi makanan haram, khamr, dan narkoba.

3) Perancangan Alat Evaluasi

Menentukan jenis latihan sebagai bentuk uji kompetensi bagi siswa. Jenis latihan soal yang digunakan peneliti dalam media pembelajaran ini adalah jenis soal pilihan ganda (*multiple choices*) dan Benar- Salah (*True or False*) yang kemudian pilihan jawabannya dimodifikasi menjadi Setuju- Tidak setuju (*agree-disagree*).

c. Tahap Pengembangan dan Produksi (*Development and Production*), meliputi tahap:

1) Pra Penulisan

Pada tahap ini dilakukan kajian referensi dan sumber pustaka mengenai materi Perilaku tercela dengan sub bahasan Perbuatan Dosa Besar pada konsumsi makanan haram, khamr, dan narkoba. Selain itu juga dilakukan pengumpulan materi, gambar, animasi, video dan lain-lain yang diperlukan untuk mendukung materi tersebut agar lebih menarik minat siswa.

2) Penulisan Draft

Penulisan draft materi dilakukan dengan bagian demi bagian sesuai dengan kerangka yang telah disusun.

3) Penyuntingan (*Review, Edit*)

Produk awal media pembelajaran disunting oleh beberapa ahli agar produk awal tersebut sempurna. Penyuntingan bahan ajar tersebut dikaji oleh dosen pembimbing, ahli materi yang relevan dan ahli media. Dalam penelitian ini penyuntingan dilakukan oleh 3 ahli media dan 3 ahli materi. Ahli materi terdiri dari 1 dosen dan 2 guru PAI di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta.

4) Revisi I

Revisi I dilakukan sesuai masukan dari penyunting (ahli media, ahli materi, dan guru PAI). Langkah ini disebut sebagai tahap produksi final sebelum penelitian.

d. Tahap Implementasi

Untuk memperoleh masukan dari beberapa pihak yang berkepentingan dengan media pembelajaran, dilakukan uji coba terbatas atau disebut juga uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil ini dilakukan terhadap 10 siswa kelas XI di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta. Masukan-masukan yang diperoleh dari uji coba skala kecil ini kemudian menjadi dasar untuk melakukan revisi II.

e. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas berdasarkan hasil penilaian 20 siswa kelas XI di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta. Masukan dan saran diseleksi relevansinya dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi III.

Prosedur pengembangan pembelajaran sesuai dengan model ADDIE dapat diamati pada gambar berikut:

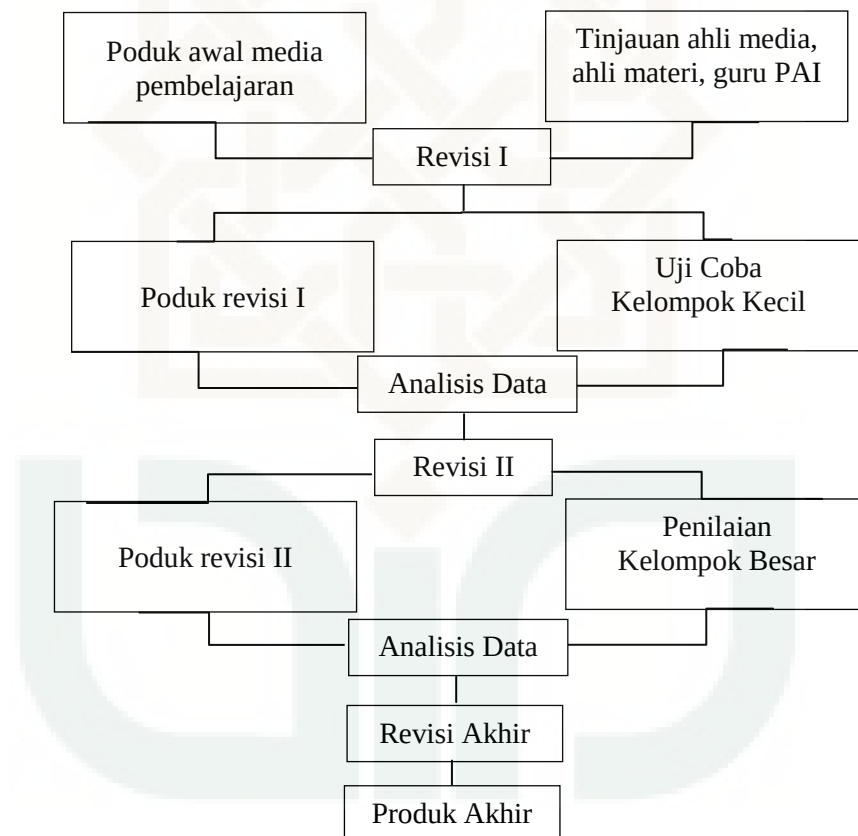


Gambar 1.3 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

4. Penilaian Produk

a. Desain Penilaian Produk

Desain penilaian pengembangan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire*, pokok materi pelajaran Perbuatan Dosa Besar terhadap makanan haram, khamr, dan narkoba Kelas XI semester 2 dalam penelitian ini bersifat deskriptif sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.4 Desain Penilaian Produk Pengembangan Media Pembelajaran dengan *Lectora Inspire*

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari :

1. Ahli media yaitu Bpk Sigit Purnama, M.Si, Bpk Muhamad Mas'ud, S.Pd. I, Bpk Faisal Lukman Nugroho, S. Kom.
2. Ahli materi yaitu Bpk Dr. Sangkot sirait, M. Ag, Bpk Wawan Kuswanta, S. Ag dan Ibu Nur Khasanah, M. Ag.
3. Siswa SMA kelas XI semester 2 sebanyak 10 siswa pada uji coba skala kecil dan 20 siswa pada uji coba skala besar.

5. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif:

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor penilaian setiap poin kriteria penialain pada angket kualitas pengembangan media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* pokok materi Perbuatan Dosa Besar yang diisi oleh ahli media, ahli materi Akhlak, dan guru PAI, serta siswa sebagai pengguna. Penilaian untuk setiap poin kriteria diubah menjadi skor dengan *skala Likert*, yaitu 5= sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, dan 1 = sangat kurang.

b. Data kualitatif

Data kualitatif berupa nilai kategori kualitas pengembangan media dengan menggunakan *Lectora Inspire* berdasarkan angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi Akhlak, dan guru PAI, serta siswa.

Kategori kualitas pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire* materi Perbuatan Dosa Besar (Makanan Haram, Khamr, dan Narkoba) yaitu SB (Sangat Baik), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), dan SK (Sangat Kurang).

6. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data penelitian pengembangan ini berupa angket untuk menguji kualitas media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran mandiri pada sub materi Perbuatan Dosa Besar terhadap Makanan Haram, Khamr dan Narkoba. Kualitas pengembangan media dengan *Lectora Inspire* ini ditinjau dari beberapa aspek beserta penjabarannya seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1.0 Penjabaran Aspek Kriteria Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran PAI dengan *Lectora Inspire*

Aspek	Kriteria
Kualitas Tampilan	Icon/tombol yang membantu pengguna dalam menggunakan program
	Kemenarikan tampilan menu
	Tampilan huruf
	Komposisi warna
	Tampilan gambar
	Tampilan video
	Tampilan animasi
Rekayasa Perangkat Lunak	Kreatif dalam penuangan ide atau gagasan
	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian program
	Menu dan petunjuk pengoperasian jelas
Kurikulum	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam KTSP
	Kebenaran substansi
Penyajian Materi	Kesesuaian dengan perkembangan kognitif siswa

	Kesesuaian dengan kematangan siswa
	Kesesuaian konsep dengan materi pokok Perbuatan Dosa Besar
	Kesesuaian gambar, foto, video, dan animasi
	Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari
Keterlaksanaan	Kemudahan materi yang disajikan bagi siswa
	Fleksibilitas penggunaan
	Kemandirian belajar siswa
Evaluasi	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran
	Kesesuaian bentuk evaluasi dengan konsep yang disajikan
Kebahasaan	Penggunaan Bahasa yang komunikatif
	Kesesuaian penggunaan bahasan dengan tingkat perkembangan siswa
	Teks menarik dan mengarah pada pemahaman konsep
	Pemilihan kata yang benar dalam penjabaran materi
	Penggunaan kata yang memuat makna ganda

Instrumen penelitian untuk siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Penjabaran Aspek Kriteria Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran dengan *Lectora Inspire* untuk Siswa

Aspek	Kriteria
Minat Terhadap Media Pembelajaran Mandiri	Ketertarikan siswa untuk belajar
	Siswa dapat belajar aktif dan mandiri
	Sesuai dengan kecepatan dan intensitas belajar siswa
Penguasaan Materi	Siswa mudah memahami materi yang disajikan
	Memberikan pengetahuan lebih mendalam pada siswa
	Urutan materi sesuai dengan tingkat kephahaman siswa
Tampilan	Teks mudah dibaca dan jelas
	Keserasian komposisi warna
	Kualitas gambar, animasi, dan video yang baik
	Kemudahan penggunaan tombol

Instrumen penelitian divalidasi konstruk secara teoritik dan logis dengan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Instrumen yang telah

divalidasi siap untuk digunakan dalam penelitian, yaitu diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan guru PAI serta siswa.

7. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan satu variabel, yakni kualitas media pembelajaran dengan Menggunakan *Lectora Inspire*. Data yang diperoleh dikumpulkan dan kemudian dianalisis. Produk yang sudah jadi di-review oleh dosen pembimbing untuk memperoleh masukan. Setelah direvisi, dikonsultasikan kembali kepada dosen pembimbing untuk menentukan apakah produk siap untuk divalidasi.

Produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru PAI SMA. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket penilaian media pembelajaran sebagai media pembelajaran mandiri pada materi Perilaku Tercela sub materi Perbuatan Dosa Besar Makanan haram, Khamr dan Narkoba SMA kelas XI semester 2 .

Jarak interval dihitung dengan rumus berikut:³⁸

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

Persentase keidealan dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Presentase keidealan} = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor tertinggi ideal}} \times 100\%$$

³⁸ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 110.

Data kuantitatif yang diperoleh kemudian dikonversi sesuai dengan kriteria kualitas dengan klasifikasi skala 5 sebagai berikut:

Tabel 1.2 Tabel Kriteria Kualitas Media Pembelajaran

Rentang Persentase Skor	Kriteria Kualitatif
85% s/d 100%	SB
69% s/d 84%	B
53% s/d 68%	C
37% s/d 52%	K
20% s/d 36%	SK

Jika dari analisis tersebut diperoleh hasil Sangat Baik (SB) atau Baik (B), maka produk berupa media pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pelajaran PAI SMA kelas XI semester 2. Jika belum memenuhi kualitas Sangat Baik (SB) atau Baik (B), maka produk direvisi sehingga memenuhi kualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri materi Perilaku Tercela dengan fokus pembahasan pada sub materi Perbuatan Dosa Besar terhadap Makanan haram, Khamr dan Narkoba.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam skripsi ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Pada skripsi ini penulis menuangkan hasil penelitian dalam empat bab. Pada tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari bab

yang tersebut. Bab I skripsi ini membahas mengenai gambaran umum penulisan skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II berisi gambaran umum mengenai lokasi penelitian yaitu SMA IT Abu Bakar Yogyakarta. Hal yang dijabarkan meliputi letak dan keadaan geografis, sejarah berdiri dan proses berkembangnya, visi-misi dan tujuan, struktur organisasi, keadaan guru, siswa, dan karyawan, serta sarana dan prasarana.

Bab III menggambarkan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan program *Lectora Inspire* dan memaparkan hasil yang berupa *software* pembelajaran serta penilaian oleh tim penilai mengenai kualitas pengembangan materi PAI dengan menggunakan program *Lectora Inspire* sebagai pembelajaran mandiri untuk siswa SMA kelas XI semester 2.

Bagian terakhir yaitu Bab IV, yang disebut dengan bagian penutup memuat simpulan, saran-saran, dan penutup. Bagian skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan metode model ADDIE yang meliputi 5 tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* serta melalui tahap penyuntingan oleh 3 ahli media dan 3 ahli materi. Hasil media pembelajaran disimpan dengan bentuk *Single File Excecutable* (.exe) yang dapat dibuka di komputer tanpa harus meng- *install* program *Lectora Inspire*. Produk akhir media pembelajaran ini disimpan dalam bentuk CD (*Compact Disk*).

Detail produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

File Name : Perbuatan Dosa Besar

File Format : *Single Exceutable File* (*.exe)

File Size : 64 MB

Os Support : Windows XP

Video Format : Flash Video (*.flv)

Audio Format : MPEG-1 Audio Layer 3 (*.mp3)

2. Kualitas media pembelajaran menurut hasil akhir penilaian dari ahli media, ahli materi, dan guru PAI terdiri dari 7 aspek yaitu aspek kualitas tampilan termasuk pada kategori **Baik (B)** dengan skor rata- rata 30,67 dan persentase ideal sebesar 87,62%, aspek rekayasa perangkat lunak

termasuk pada kategori **Baik (B)** dengan skor rata- rata 12,5 dan persentase ideal 83,33%. Kemudian aspek kurikulum yang dinilai oleh ahli materi dan guru PAI termasuk pada kategori **Baik (B)** dengan skor rata- rata 7,33 dan persentase ideal sebesar 73,33% dan aspek penyajian materi termasuk pada kategori **Baik (B)** dengan skor rata- rata 19,67 dan persentase ideal sebesar 78,67%. Pada aspek keterlaksanaan, termasuk pada kategori **Sangat Baik (SB)** dengan skor rata- rata 13,33 dan persentase ideal 88,89%. Sedangkan pada aspek evaluasi termasuk pada kategori **Baik (B)** dengan skor rata- rata 7,67 dan persentase ideal 76,67%. Penilaian yang terakhir yaitu aspek kebahasaan termasuk pada kategori **Baik (B)** dengan skor rata- rata 21 dan persentase ideal sebesar 84%. Penilaian akhir oleh ahli media dan ahli materi memperoleh skor rata-rata keseluruhan 112,17 dengan persentase sebesar 83,10% sehingga termasuk dalam kategori **Baik (B)**.

3. Hasil penilaian media pembelajaran oleh siswa terdiri dari 3 aspek yaitu aspek minat terhadap media, aspek penguasaan materi, dan aspek tampilan. Skor rata- rata pada aspek minat terhadap media yaitu 17,5 dengan persentase ideal 87,50% termasuk dalam kategori **Sangat Setuju (SS)**. Pada aspek penguasaan materi terhadap media mencapai skor rata- rata 13,35 dengan persentase ideal 89% termasuk dalam kategori **Sangat Setuju (SS)**, dan pada aspek tampilan skor mencapai 22,10 dengan persentase ideal sebesar 88,25% termasuk pada kategori **Sangat Setuju (SS)**. Dengan pemaknaan hasil analisis data siswa secara keseluruhan skor

rata-rata yang diperoleh adalah 52,95 dan persentase sebesar 88,25% sehingga termasuk dalam kategori **Sangat Setuju (SS)**, maka kualitas media pembelajaran menurut penilaian akhir siswa dinyatakan **Sangat Baik (SB)**.

B. Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang dapat mengembangkan media pembelajaran terutama yang menggunakan *Lectora Inspire*:

1. Saran pemanfaatan

Melihat penilaian media pembelajaran yang telah diperoleh, peneliti menyarankan agar media pembelajaran dengan program *Lectora Inspire* ini digunakan dalam proses pembelajaran mandiri untuk siswa kelas XI di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta sebagai penunjang kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran mandiri ini dirasa perlu karena memudahkan siswa dalam belajar tanpa harus ada guru, teman, atau pendamping belajar. Siswa dapat mengulang materi pelajaran sesuai urutan yang diinginkan dan tingkat pemahaman masing-masing.

2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

- a. Media pembelajaran materi Perilaku Tercela pada sub bahasan Perbuatan Dosa Besar dalam Makanan, Khamr, dan Narkoba ini dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut, sehingga akan muncul inovasi-inovasi baru dalam media pembelajaran mandiri PAI menggunakan program *Lectora Inspire* pada bahasan materi yang lain.

- b. Produk media pembelajaran ini hendaknya dapat dikembangkan lagi dengan mengujicobakan secara lebih luas untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran mandiri PAI sehingga menjadi alternatif pilihan sumber belajar bagi siswa.

C. Kata Penutup

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, baik dosen pembimbing, keluarga, dan teman-teman. Untuk itu penulis ucapkan banyak terimakasih atas segala dukungan yang telah diberikan.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini yang dikarenakan oleh keterbatasan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang sehingga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan untuk pembaca pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald, *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1994.
- A . Pribadi, Benny, *Model desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: PT Dian Rakyat. 2011.
- Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan (Islam dan Umum)*, Jakarta: Bumi Aksara. 1995.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.
- Bagas31, (<http://www.bagas31.com/2011/08/ulead-video-studio-11-plus-crack.html>), 15 Februari 2013.
- B. Uno, Hamzah, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara. 2011.
- BTKP DIY, *Modul Pelatihan Lectora Authoring Tool, Pengenalan Fitur Lectora I, II, dan III*, 2011.
- Dewi Padmo, Tian Belawati, dan Purwanto, *Peningkatan Kualitas Belajar melalui Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan, 2004.
- E. Mayer, Richard, *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Gora S, Wirastawan., *Belajar sendiri Membuat CD Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-Learning*, Jakarta: Gramedia, 2005.

- Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008.
- Kadir, Abdul dan Terra Ch. Tri Wahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, Yogyakarta: ANDI. 2005.
- Mas'ud, Muhammad, *Tutorial Lectora I Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*, Yogyakarta: Pustaka Shonif, 2013.
- Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004.
- Miarso, Yusufhadi, dkk., *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan penerapannya di Indonesia*, Jakarta: CV Rajawali, 1986.
- Mulyasa, E., *Kurikulum yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Munjiman, Haris , *Belajar Mandiri*, Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS, 2009.
- Nurwijaya, Hartati, dkk., *Bahaya Alkohol dan Cara Mencegah Kecanduannya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009.
- Padmo, Dewi, dkk, *Peningkatan Kualitas Belajar melalui teknologi Pembelajaran* Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan, 2004.

Pustekkom Dikbud, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: CV Rajawali, 1986.

Putra, Nusa, *Research and Development*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012.

Renaldy Suteja, Bernard., *Memasuki Dunia E-Learning*, Bandung: INFORMATIKA, 2008.

Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Bandung: PT RajaGrafindo Persada, 2012.

Sabiq, Sayyid., *Fikih Sunah Jilid 2*, Kairo: Darul Fath Lil I'l am al- robi', 2000.

Sabiq, Sayyid., *Fikih Sunah Jilid 3*, Kairo: Darul Fath Lil I'lam al- robi', 2000.

Salma Prawiradilaga, Dewi dan Evelin Siregar, *Mozaik teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2008.

Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenana Media Group, 2008.

Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2010.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rifa'I, *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001.

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012.

Sudjiono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, 2010.

Syamsuri, *Pendidikan Agama Islam untuk SMA Kelas XI*, Jakarta: Erlangga, 2007.

Syaodih Sukmadinata, Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

Tim Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang, *Dasar-dasar Kependidikan Islam*, Surabaya: Karya Aditama, 1996.

Vincedhika, (<http://vincedhika.blogspot.com/2011/02/ulead-video-studio-11-portable.html>), 15 Februari 2013.

Widada HR, *Cara Mudah Editing Video Dengan Ulead Video Studi*, Yogyakarta: Gava Media, 2010.

Wijaya, Cece, dkk, *Upaya Pembaruan Dalam Pendidikan dan Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992.

SMA IT Abu Bakar Yogyakarta, Profil SMA IT Abu Bakar Yogyakarta, <http://smaitabubakar.wordpress.com/2010/12/20/profil-sma-it-abu-bakar-yogyakarta/>. 2013.

LPMP Yogyakarta, <http://lpmpjogja.org/map/gk.php?run=detail&kab=KOTA&id=348>. 2013.

Rezar, Faisal, “Profil SMA IT Abu Bakar Yogyakarta” <http://faisalrezar.blogspot.com/2012/07/sma-it-abu-bakar-yogyakarta.html>. 2013.

Anonim, “SK dan KD PAI”, <http://kangcevithea.wordpress.com/tag/sk-kd-pai/>. 2013.