

BAB II

GAMBARAN UMUM

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 BANTUL

A. Identitas Sekolah

Nomor Statistik Sekolah : 201 040 101001

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Bantul

Alamat : Jl. RA Kartini 44 Bantul

Nomor Telepon : (0274) 367319

B. Akreditasi

Menurut Badan Akreditasi Nasional Propinsi DIY yang ditetapkan pada 12 Oktober 2009, SMP Negeri 1 Bantul mendapatkan peringkat akreditasi A dengan nilai akreditasi sebesar 97. Berikut adalah rincian nilai akreditasi oleh BAN Propinsi DIY:³⁵

Tabel 2.0 Skor Akreditasi SMP N 1 Bantul 2009

Komponen Akreditasi	Nilai Komponen
Standar Isi	98
Standar Proses	96
Standar Kompetensi Lulusan	99
Standar Tenaga Pendidikan dan Kependidikan	96

³⁵ Badan Akreditasi Propinsi Sekolah/Madrasah, *Akreditasi SMP Negeri 1 Bantul*, (<http://www.ban-sm.or.id/provinsi/diyogyakarta/akreditasi/view/124834>) 2009.

Standar Sarana dan Prasarana	97
Standar Pengelolaan	98
Standar Pembiayaan	98
Standar Penilaian Pendidikan	98

Menginjak usia 50 tahun, SMP Negeri 1 Bantul telah mendapatkan 6 Surat Keputusan (SK) dari Dirjend Dikdasmen Depdiknas. Enam SK tersebut adalah:³⁶

1. Surat Keputusan Nomor : 155 a/C.C3 /KP/PP/2003. Tanggal 16 April 2003, tentang Penetapan SLTP Piloting KBK.
2. Surat Keputusan Nomor : 286/C /Kep/PM/2003. Tanggal 16 Juni 2003, tentang Penetapan SLTP Koalisi Nasional.
3. Surat Keputusan Nomor : 311 a/C.C3 /Kep/PP/2004. Tanggal 2 Juli 2004, tentang Pelaksanaan Terbatas Pembelajaran MIPA Berbahasa Inggris SMP Koalisi Nasional.
4. Surat Keputusan Nomor : 1147 A/C3 /SK/2004. Tanggal 5 Juli 2004, tentang Penetapan SMP Standart Nasional.
5. Surat Keputusan Nomor : 327 a/C.C3 /KP/PP/2004. Tanggal 15 Juli 2004, tentang Perluasan Sasaran Pelaksanaan Terbatas KBK (Kurikulum 2004).
6. Surat Keputusan Nomor: 543/C.3/KEP/2007 tentang penetapan SMP RSBI.

³⁶ SMP Negeri 1 Bantul, Sejarah Berdirinya, (<http://www.smpn1bantul.net/profil/sejarah-berdirinya/>) 2013.

Dengan menerima enam Surat Keputusan tersebut berarti SMP Negeri 1 Bantul mendapat kepercayaan sebagai Sekolah Piloting KBK, SMP Koalisi Nasional. Pelaksanaan Pembelajaran MIPA Berbahasa Inggris, SMP Standart Nasional, Sekolah Perluasan Sasaran Pelaksanaan Terbatas KBK (Kurikulum 2004), dan Sekolah Rintisan Bertaraf Internasional yang pada tahap berikutnya siap menuju sekolah bertraf internasional yang unggul dalam prestasi berdasarkan iman dan taqwa serta berkarakter Indonesia.

C. Letak Geografis

SMP Negeri 1 Bantul berada kurang lebih 2 Kilometer di sebelah timur pusat Kota Kabupaten Bantul, tepatnya di Jl. RA. Kartini 44 Trirenggo, Bantul.

Adapun batas letak SMP Negeri 1 Bantul adalah sebagai berikut:³⁷

Sebelah utara	: RSUD Panembahan Senopati Bantul
Sebelah timur	: ladang pertanian warga
Sebelah selatan	: SD Negeri Bantul Timur
Sebelah barat	: Kejaksaaan Negeri Bantul dan SMA N 2 Bantul

D. Sejarah Singkat

Sepuluh tahun setelah Republik Indonesia merdeka perjuangan bangsa Indonesia terus berlanjut. Disamping tekad mempertahankan kemerdekaan yang didasri oleh jiwa persatuan dan kesatuan yang tinggi, bangsa Indonesia

³⁷ Hasil observasi pada 18 Desember 2012 pukul 11:00 WIB.

bergerak pula melawan kebodohan. Demikian pula halnya yang terjadi di Bantul. Masyarakat Bantul tidak mau ketinggalan, tahun 1955 beberapa tokoh masyarakat kota Bantul bersama dengan Pemerintah Kabupaten Bantul pada saat itu yang menjabat Bupati Bapak KRT Purwodiningrat bertekat mendirikan sebuah Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Bapak Bupati Bantul KRT Purwodiningrat kemudian menyusun Panitia Pendiri Sekolah yang terdiri atas :

1. KRT Purwodiningrat
2. KRT Brotoningrat
3. KRT Dirdjoningrat
4. Bapak Prodjokastowo

Usaha Panitia Pendiri Sekolah tersebut mendapat dukungan dari berbagai pihak dan berhasil mendirikan SMP Negeri Bantul. Hal ini dinyatakan dalam Surat Keputusan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tanggal 21 Juli 1955, nomor : 3705/B/III. Isi surat tersebut Kabupaten Bantul diberi hak untuk mendirikan sekolah SMP Negeri.³⁸

Aktivitas Sekolah dimulai tanggal 1 Agustus 1955 dipimpin oleh Kepala Sekolah, Bapak R Murdani Hadiatmodjo dengan dibantu 9 orang guru. Bidang administrasi ketatausahaan dikerjakan oleh Bapak Widjosumulyo sebagai Kepala Tata Usaha bersama 2 orang tenaga administrasi dan seorang pesuruh yaitu Bapak Martodinomo.

³⁸ SMP Negeri 1 Bantul, Sejarah Berdirinya, (<http://www.smpn1bantul.net/profil/sejarah-berdirinya/>) 2013.

Tahun pelajaran 1955/1956 sebagai tahun pelajaran pertama SMP Negeri Bantul dengan membuka 2 kelas. Kegiatan belajar mengajar dimulai tanggal 1 Agustus 1955, maka tanggal itulah ditetapkan sebagai hari jadi SMP Negeri Bantul, yang sekarang bernama SMP Negeri 1 Bantul .

Kegiatan sekolah telah berjalan, namun tugas Panitia Pendiri SMP Negeri Bantul belumlah selesai. Oleh karena itu, sekolah yang baru berjalan itu belum memiliki gedung untuk tempat belajar mengajar. Atas kebijakan Bupati Bantul, Bapak KRT Purwodiningrat untuk sementara waktu kegiatan sekolah diselenggarakan di Pendopo Kabupaten Bantul.

Setelah menempati Pendopo selama 3 bulan, SMP Negeri Bantul memindahkan kegiatan belajar mengajarnya di rumah Bapak Hardjodarminto di kampung Kurahan. pemindahan itu dilaksanakan karena pendopo Kabupaten sering digunakan oleh Pemerintah Daerah Kabupaten untuk berbagai keperluan.

Seiring dengan perjalanan waktu SMP Negeri Bantul semakin berkembang dan telah memiliki kelas I, II dan III. Oleh karena itu jumlah kelas ditambah dengan menempati rumah Bapak H. Abdul Malik di Kampung Badegan.

Dengan penuh suka duka melalui liku-liku yang tidak mulus, sudah berjalan hingga 5 tahun sekolah belum memiliki gedung sendiri. Dalam keadaan yang demikian, SMP Negeri Bantul dikejutkan adanya ultimatum dari Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia yang isinya,

Apabila SMP Negeri Bantul tidak dapa mengusahakan gedung, maka sekolah akan ditutup dan izinnya akan dicabut.

Dengan adanya ultimatum yang mengejutkan itu Panitia Pendiri Sekolah berusaha keras untuk mendapatkan tanah dan gedung. Atas uluran tangan Yayasan Kas Perumahan Rakyat Bantul yang diketuai Bapak Projomulyono, tersedia tanah untuk mendirikan gedung SMP Negeri Bantul yang berlokasi di bekas pabrik gula Jebugan. Dengan modal tanah tersebut Panitia Pendiri Sekolah dapat membangun satu kelas.

Uluran tangan datang pula dari seorang Pemborong Bangunan, bapak Dullah Sabari yang berempa tinggal di Cepit, Pendowoharjo, Sewon, Bantul yang berkenan menyumbang satu lokal kelas.

Setelah tersedia 2 lokal kelas ultimatum Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia sudah teratasi. SMP Negeri Bantul terus melanjutkan kegiatan belajarnya. Berkat bantuan dari masyarakat Bantul dan sekitarnya melalui Persatuan orang tua Murid dan Guru (POMG) kegiatan sekolah semakin maju dan berkembang. Sekolah mampu membangun kelas kelas baru dan sarana prasarana lain sesuai kebutuhan.

E. Visi dan Misi

1. VISI

“MENJADI SEKOLAH BERTARAF INTERNASIONAL YANG
UNGGUL DALAM PRESTASI BERDASARKAN IMAN DAN TAQWA
SERTA BERKARAKTER INDONESIA”.³⁹

Indikator

- a. Meningkatnya pengembangan kurikulum berstandar internasional.
- b. Terwujudnya peningkatan sumber daya manusia pendidik dan tenaga kependidikan berstandar internasional.
- c. Meningkatnya proses pembelajaran berstandar internasional
- d. Terwujudnya rencana induk pengembangan sarana prasarana pendidikan berstandar internasional
- e. Terwujudnya peningkatan kualitas lulusan dalam bidang akademik maupun non akademik berstandar internasional
- f. Terwujudnya pelaksanaan manajemen berbasis sekolah dan peningkatan mutu kelembagaan berstandar internasional.
- g. Terwujudnya pembiayaan sekolah berstandar internasional.
- h. Terlaksananya implementasi pembelajaran MIPA dan TIK dalam bahasa Inggris.
- i. Terciptanya perikehidupan sekolah yang agamis
- j. Mewujudkan sumberdaya manusia yang berstandar internasional dan tetap berkarakter Indonesia.

³⁹ SMP Negeri 1 Bantul, Visi dan Misi, (<http://www.smpn1bantul.net/profil/visi-dan-misi/>), 2013.

2. MISI

- a. Melaksanakan pengembangan kurikulum :
 - 1) Melaksanakan pengembangan kurikulum satuan pendidikan
 - 2) Melaksanakan pengembangan pemetaan kompetensi dasar semua mata pelajaran.
 - 3) Melaksanakan pengembangan silabus.
 - 4) Melaksanakan pengembangan rencana pembelajaran.
 - 5) Melaksanakan pengembangan system penilaian.
- b. Melaksanakan Pengembangan Tenaga Kependidikan
 - 1) Melaksanakan pengembangan profesionalitas guru
 - 2) Melaksanakan peningkatan kompetensi guru
 - 3) Melaksanakan peningkatan kompetensi TU dan tenaga kependidikan lainnya
 - 4) Melaksanakan monitoring dan evaluasi kepada guru, TU dan tenaga kependidikan lainnya.
- c. Melaksanakan Pengembangan Proses pembelajaran.
 - 1) Melaksanakan pengembangan metode pengajaran.
 - 2) Melaksanakan pengembangan strategi pembelajaran
 - 3) Melaksanakan pengembangan strategi penilaian.
 - 4) Melaksanakan pengembangan bahan ajar/sumber pembelajaran.
- d. Melaksanakan Rencana Induk Pengembangan Fasilitas Pendidikan
 - 1) Mengadakan media pembelajaran
 - 2) Mengadakan sarana prasarana pendidikan.

- 3) Menata lingkungan belajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.
- e. Melaksanakan Pengembangan/Peningkatan Standar Ketuntasan dan Kelulusan.
- f. Melaksanakan Pengembangan Kelembagaan dan Manajemen Sekolah.
 - 1) Mengadakan kelengkapan administrasi sekolah melalui system administrasi sekolah terpadu.
 - 2) Melaksanakan MBS.
 - 3) Melaksanakan monitoring dan evaluasi.
 - 4) Melaksanakan supervise klinis.
 - 5) Melaksanakan pengakrifan website sekolah.
 - 6) Menyusun RPS.
- g. Melaksanakan Program Penggalangan Pembiayaan Sekolah
 - 1) Melaksanakan Pengembangan Jalinan Pinjaman Dana
 - 2) Melaksanakan Usaha Peningkatan Penghasilan Sekolah
 - 3) Pendayagunaan Potensi Sekolah (Lingkungan)
 - 4) Melaksanakan Program Subsidi Silang.
- h. Melaksanakan Pengembangan Penilaian
 - 1) Melaksanakan Pengembangan Perangkat/ Model-Model Pembelajaran
 - 2) Melaksanakan program evaluasi pembelajaran

- 3) Menyiapkan siswa melalui kegiatan pengembangan bidang akademis, non akademis dan imtaq.
- 4) Mengikuti kegiatan lomba akademis dan non akademis dan keagamaan.
 - i. Melaksanakan Program Pengembangan/Implementasi Pembelajaran MIPA dalam Bahasa Inggris.
 - 1) Melaksanakan kegiatan peningkatan mutu, konstusifitas belajar lingkungan sekolah.
 - 2) Meningkatkan profesionalisme dan kompetensi guru MIPA dan Bahasa Inggris.
 - 3) Mengadakan dan mengembangkan fasilitas pembelajaran.
 - 4) Mengembangkan manajemen pengelalaan.

F. Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa SMP N 1 Bantul

Pada saat penelitian dilakukan, kegiatan pendidikan di SMP Negeri 1 Bantul dilaksanakan oleh 73 (tujuh puluh tiga) guru dan sekolah memiliki 22 (dua puluh dua) staf TU. Data selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:⁴⁰

Tabel 2.1 Daftar Guru SMP Negeri 1 Bantul

NO	Nama Guru	Mata Pelajaran	Tugas Mengajar	Tugas Tambahan
1	H. Bambang Edy Sulitiyana, M.Pd.	IPS-Ekonomi	7 ABCDEF	Kepala Sekolah

⁴⁰ Lampiran SK Kepala Sekolah No. 422/415/2012, tentang Pembagian Tugas Mengajar, Pembimbingan, dan Tugas Tambahan Guru Semester 1 Tahun Pelajaran 2012/2013.

2	Sudaryanta, S.Pd.	Matematika	9 ABC	Wakil Kepala Sekolah 1
3	Sunarsih, S.Pd.	Matematika	7 BCDE	Wali Kelas 7 B
4	Tukinem, S.Pd.	Matematika	7 FGHI	Wali Kelas 7 F
5	Imam Santosa,S.Pd.	Matematika	9 HI , 8 HI	Wali Kelas 9 I
6	Isdiyana, S.Pd.	Matematika	9 DEFG	
7	Lastri Rahayu, S.Pd.	Matematika	7 A, 8 ABC	Wali Kelas 7 A
8	Drs. Sugeng Suranto	Matematika	8 DEFG	Wali Kelas 8 D
9	Drs. P. Hari Yunanto, S.H., M.Pd.	IPA Fisika	9 ABCDEFGH	-
10	Maryana, M.Pd.	IPA Fisika	9 I, 8 ABCDEFG	
11	Siti Noor Azizah, S.Pd.	IPA Fisika	8 HI, 7 ABCDE	Wali Kelas 7 C
12	Gampang Sihono, S.Pd	IPA Fisika	7 FGHI	Kepala Lab. Fisika
13	Bambang Ekowarna, S.Pd.	IPA Biologi	9 ABCDEFGH	Wali Kelas 9 A
14	Karsijah, S.Pd.	IPA Biologi	9 I, 8 ABC	Kepala Lab. Biologi Wali Kelas 8 B
15	Siti Solikhah, S.Pd.	IPA Biologi	7 ABCDE	Wali Kelas 7 E
16	Drs. Nevo Santoso	IPA Biologi	8 HI	
17	Dra. Wahyu Endah A.	IPA Biologi	8 DEFG	Kepala Lab. PTD Wali Kelas 8 F
18	Yulianti Adibah, S.Pd.	IPA Biologi	7 FGHI	-
19	Mujinem, S.Pd.	B. Indonesia	9 DEFG	Wali Kelas 9 F
20	Trijoto, S.Pd.	B. Indonesia	9 HI , 8 EF	
21	Nanik Pujiastuti, S.Pd.	B. Indonesia	8 GHI, 7 I	Wali Kelas 8 G
22	Dra. Dwiningssih Handayani	B. Indonesia	7 EFGH	Wali Kelas 7 G
23	Nanik Wuryaningsih, S.Pd.	B. Indonesia	7 ABCD	-
24	Harjana, S.Pd.	B. Indonesia	9 ABC	Wakil Kepala Sekolah 2 Kepala Perpustakaan
25	Windarti, S.Pd.	B. Indonesia	8 ABCD	
26	Zamzani, S.Pd.	B. Inggris	7 AB	Wakil Kepala Sekolah 3

27	Sri Hartati, S.Pd.	B. Inggris	9 ABCD	Wali Kelas 9 B
28	C. Sri Wuryanti L., S.Pd.	B. Inggris	9 EFGH	Wali Kelas 9 E
29	Ernawati, S.Pd.	B. Inggris	7 CDE	-
30	Sri Rohmah H., S.Pd.	B. Inggris	8 ABCD	Wali Kelas 8 A
31	Nur Khamdani, S.Pd.	B. Inggris	8 EFGH	
32	Nisma Nurullaili, S.Pd.	B. Inggris	9 I, 8 I	Kepala Lab. Bahasa Wali Kelas 8 I
33	Nurhayati Dwiningsih, S.Pd.	B. Inggris	7 FGHI	-
34	Teguh Supriyono, S.Ag.	PA. Islam	9 ABCDEFGHI, 8 ABC	-
35	Syamsiyah, S.Ag.	PA. Islam	8 DEF	-
36	H. Mahmudi, S.Ag	PA. Islam	7 ABCDEFGHI	-
37	Muryadi, S.Pd.	PA. Islam	8 GHI	-
38	V. Tri Kristarini, S.Ag.	PA. Katholik	7 CDGHI, 8 ABCD, 9 ABCD	-
39	Rini Sukesti, S.Pd.	PA. Kristen	7 BDEI, 8 EFGH, 9 EFGH	-
40	Watana, S.Pd.	PKn	8 DEFGHI	-
41	Mujinah, S.Pd.	PKn	8 ABC, 9 GHI	Kepala Lab. Pancasila
42	Muningsih, S.Pd.	PKn	9 ABCDEF	-
43	Drs. Agus Setyawan	PKn	7 ABCDEFGHI	Wali Kelas 7 I
44	Arifin Sudarmanto, S.Pd.	Penjaskes	9 ABCDEFGHI, 8 ABCE	-
45	Drs. Roch Atmaji	Penjaskes	7 ABCDEFGHI, 8 DFGHI	Wali Kelas 7 D
46	Sihono Widodo, S.Pd.	Seni Budaya	9 ABCDEFGHI, 8 ABCDEFGHI, 7 ABCDEF	-
47	Sugiyono Nurhadi, S.Pd.	Seni Budaya	7 GHI, 8 GHI	Wakil Kepala Sekolah 4
48	Fahrurrozi, S.Pd.	Seni Budaya	7 ABCDEFGHI, 8 ABCDEF, 9 ABCDEFGHI	Wali Kelas 8 C
49	Dinik Eski, S.Pd.	Seni Budaya	7 ABCDEFGHI	-
50	Sigit Wardoyo, S.Pd.	B. Jawa	9 ABCDEFGHI, 8 ABCDE	Wali Kelas 8 E
51	Tohir Rahmanto, SS	B. Jawa	7 ABCDEFGHI, 8 FGHI	-
52	Dra. Ratna Sulistiyani	Mulok Batik	7 ABCDEFGHI, 8	-

			DEF	
53	Kartiningsih, S.Pd.	Mulok Batik	8 GHI	Kepala Lab. Batik
54	Nur Budiyanto, S.Pd.	Mulok Batik	9 ABCDEFGHI, 8 ABC	Wali Kelas 9 G
55	Herdiprono, S.Pd.T.	Ketrampilan PTD	9 ABCDEFGHI	Wali Kelas 9 D
56	Rb. Slamet Mulyono,S.Pd	TIK	7 ABCDEF	-
57	Syaifurrahman, S.Pd.	TIK	7 GHI, 8 ABC	Wali Kelas 7 H
58	Eko Margiyanto, S.Pd.	TIK	8 DEFGHI	Kepala Lab. Komputer
59	Haryono, S.Pd.	BK	9 ABCDEFG (158 SISWA)	-
60	Ani Surami, S.Pd.	BK	8 ABCDEF (158 SISWA)	-
61	Amiratun Solikhah, S.Pd.	BK	8 FGHI, 7 AB (159 SISWA)	-
62	Drs. Bashori	BK	7 CDE (90 SISWA)	-
63	Sri Sudaryati, S.Pd.	BK	7 GHI (87 SISWA)	-
64	Drs. Kasiran	BK	7 F, 9 GHI (64 SISWA)	-
65	Rr. Sunaryati, S.Pd.	IPS-Ekonomi	9 ABCDEFGHI, 8 ABC	Wali Kelas 9 H
66	Munawarokh, S.Pd.	IPS-Ekonomi	8 DEFGHI	-
67	Mukti Heliyati, S.E	IPS-Ekonomi	7 GHI	Kepala Lab. Ekonomi
		IPS-Geografi	7 ABC	-
68	Emi Nuraini, M.Pd.	IPS-Sejarah	9 ABCDEFGHI, 8 ABC	Wali Kelas 9 C
69	E. Hartitik, S.Pd.	IPS-Sejarah	8 DEFGHI, 7 GHI	Wali Kelas 8 H
70	Walgiyo, S.Pd.	IPS-Sejarah	7ABCDEF	Kepala Lab. Sejarah
71	Ch. Sri Rahayu, S.Pd.	IPS-Geografi	9 GHI, 8 ABCDEFGHI	-
72	Saraswati, S.Pd.	IPS-Geografi	9 ABCDEF	Kepala Lab. Geografi
73	Drs. Nanang Iskadri	IPS-Geografi	7 DEFGHI	-

Tabel 2.2 Daftar Staf Tata Usaha SMP Negeri 1 Bantul

No	Nama	NIP	Tugas
1.	TH. Hartinah S.Pd		Koordinator TU
2.	Dwija		Administrasi Sekolah
3.	Khoeroni		Bendahara Sekolah
4.	Boiman		Perpustakaan
5.	Suranto		Koordinator Satpam
6.	Hartati Suparyatmi, S.Pd.I		Inventaris Barang
7.	Jujur Sihite		Koordinator Perpus
8.	Eny Purwanti		Bendahara BOS
9.	Sumarwati, H. S.Pd.		Administrasi Kesiswaan
10.	Rochimah		UKS
11.	Aan Novianto, S.Pd.		Perpustakaan
12.	Yushinta Pramudani		Perpustakaan
13.	Sweitina Rivajanti, ST		Laboran Fisika
14.	Sularno		Satpam
15.	Aris Sugiarto		Satpam
16.	Sugeng Murwanto		<i>Cleaning Service</i>
17.	Partini		<i>Cleaning Service</i>
18.	Nok Rokhmanah		<i>Cleaning Service</i>
19.	M. Nurhuda Sutrisno		<i>Cleaning Service</i>
20.	Budi Santosa, S.T.		Teknisi Komputer
21.	Nur Hadiansyah, SIP		Perpustakaan
22.	Bambang Sumantri		<i>Driver</i>

Adapun Siswa-siswi SMP Negeri 1 Bantul terdiri dari 9 Rombongan (9 Kelas Paralel) mulai dari Kelas A sampai dengan Kelas I di setiap jenjangnya. Adapun jumlah siswa SMP Negeri 1 Bantul periode 2012/2013 adalah sebagai berikut:⁴¹

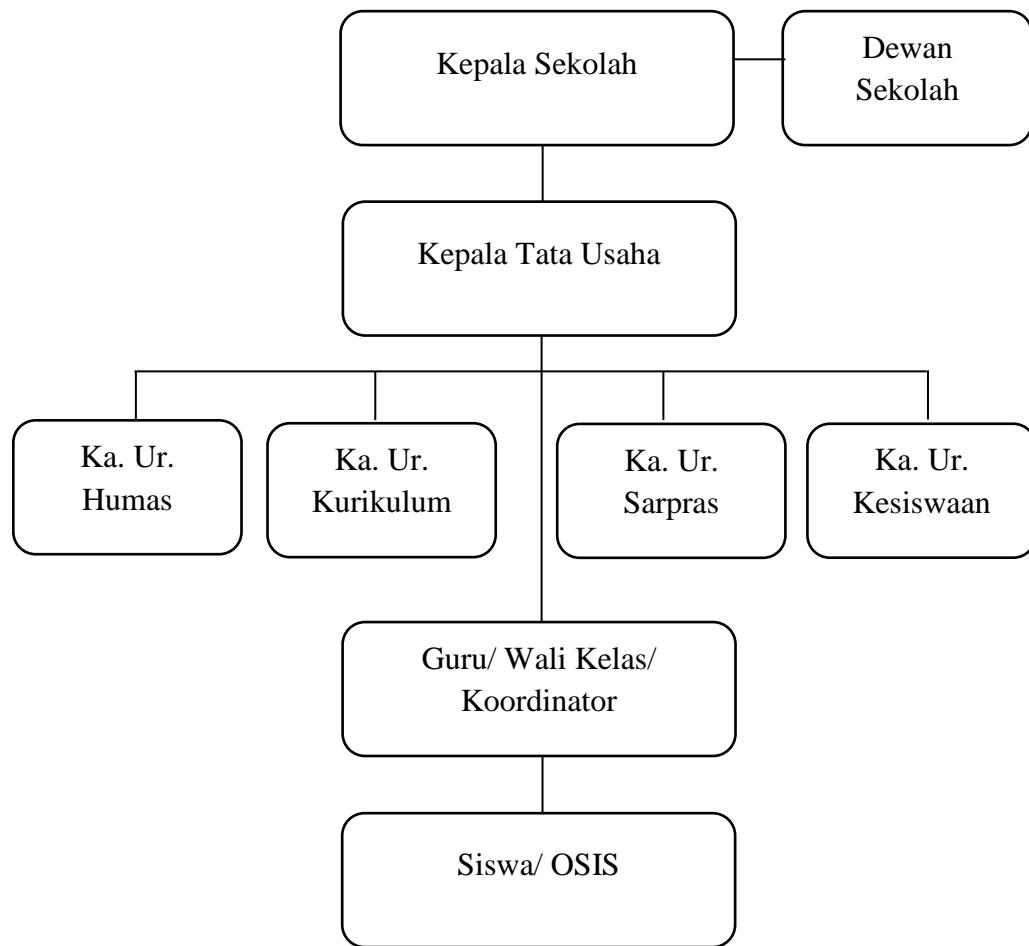
Tabel 2.3 Tabel Jumlah Siswa

Kelas	Rombongan	Jumlah		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII	9	112	153	265
VIII	9	118	138	256
IX	9	89	130	219
Jumlah	27	319	421	740

⁴¹ Ibid.,

G. Struktur Organisasi

Pada saat penelitian ini dilakukan struktur organisasi SMP N 1 Bantul adalah sebagai berikut:



Gambar 2.0 Struktur Organisasi SMP N 1 Bantul

Berikut penjelasan Struktur Organisasi SMP N 1 Bantul:

1. Kepala Sekolah sebagai penanggungjawab serta pengambil keputusan tentang segala sesuatu terkait dengan keberadaan sekolah.
2. Dewan Sekolah adalah suatu organisasi yang dibentuk di SMP N 1 Bantul sebagai badan yang bersifat mandiri tidak mempunyai hubungan hirarkis dengan sekolah maupun lembaga pemerintah yang lain, sebagai mitra yang

harus saling bekerja sama antar pihak sekolah dengan dewam sejalan dengan konsep Manajemen Berbasis Sekolah.

3. Kepala Tata Usaha adalah staf pimpinan yang melaksanakan kegiatan administrasi sekolah secara menyeluruh.
4. Wakaur Kurikulum (Wakil Kepala Urusan Kurikulum) adalah staf pimpinan yang bertugas untuk mengurus tentang perencanaan pelaksanaan pembelajaran dan segala yang berkaitan dengan implementasi kurikulum.
5. Wakaur Kesiswaan (Wakil Kepala Urusan Kesiswaan) adalah staf pimpinan yang bertugas untuk mengurus masalah kesiswaan.
6. Wakaur Humas (Wakil Kepala Urusan Hubungan Masyarakat) adalah staf pimpinan yang bertugas mengurus segala sesuatu yang berkaitan dengan masyarakat serta teknologi informasi.
7. Wakaur Sarpras (Wakil Kepala Urusan Sarana Prasarana) adalah staf pimpinan yang bertugas mengkoordinir tentang kebutuhan sarana prasarana serta menginventarisir sarana prasarana yang telah ada.
8. Guru adalah orang yang secara resmi telah mendapatkan tugas untuk melaksanakan proses belajar mengajar serta merencanakan segala sesuatu berkaitan dengan tugas tersebut.
9. Wali Kelas adalah guru yang ditunjuk menjadi wali pada kelas tertentu, bertanggungjawab untuk pengelolaan kelas pada kelas yang bersangkutan.
10. Koord. BK (Koordinator Bimbingan Konseling) adalah anggota staf pimpinan yang bertugas mengkoordinir kegiatan bimbingan konseling di sekolah.

11. Koordinator Perpustakaan adalah anggota staf pimpinan yang bertugas membantu Kepala Sekolah dalam kegiatan perencanaan pengadaan bahan pustaka dan pengelolaan perpustakaan.
12. Koordinator Laboratorium adalah anggota staf pimpinan yang bertugas membantu Kepala Sekolah dalam kegiatan pengadaan bahan dan alat laboratorium dan pengelolaan laboratorium.
13. Siswa adalah peserta didik yang telah tercatat serta mendapat nomor induk di SMP N 1 Bantul.
14. OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah) adalah organisasi siswa yang secara resmi mendapatkan surat keputusan dari Kepala Sekolah.

H. Sarana dan Prasarana

Secara rinci, sarana dan prasarana yang ada di SMP Negeri 1 Bantul adalah sebagai berikut:⁴²

Tabel 2.4 Sarana dan Prasarana SMP N 1 Bantul

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Luas /m2	Kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah	1		Baik
2.	Ruang Guru	3		Baik
3.	Ruang Penelitian dan Rujukan Guru	1		
4.	Ruang Tata Usaha	1		Baik
5.	Ruang BK	1		Baik
6.	Ruang OSIS	1		Baik
7.	Ruang UKS	1		Baik

⁴² Instrumen Evaluasi Kinerja Penyelenggaraan RSBI

8.	Ruang Serba Guna	1		Baik
9.	Mushalla	1		Baik
10.	Ruang Kelas (dilengkapi dengan sarana berbasis TIK)	27	$\geq 80 m^2$	Baik
11.	Laboratorium IPA	4		Baik
12.	Peralatan Lab IPA	1		Baik
13.	Laboratorium Komputer	3		Baik
14.	Peralatan Lab. Komputer	1		
15.	Laboratorium Bahasa	2		
16.	Ruang Keterampilan	1		Baik
17.	Ruang Unjuk Seni Budaya	1		
18.	Ruang Alat Olahraga	1		Baik
19.	Lapangan Olahraga	2		Baik
20.	Perpustakaan	4		Baik
21.	Toilet Guru	10		Baik
22.	Toilet Siswa	20		Baik

BAB III

PROGRAM LECTORA INSPIRE

PADA PEMBELAJARAN MANDIRI PAI

A. Perencanaan Desain Produk

Produk dirancang dengan menggunakan Lectora Inspire versi X.6.

Tampilan *theme* produk dibuat berbeda dengan standar yang ada, meskipun ada beberapa halaman yang menggunakan *theme* standar.

Adapun aplikasi-aplikasi lain yang dibutuhkan untuk merancang desain produk antara lain:

1. Macromedia Flash 8

Macromedia Flash adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat berbagai macam animasi. Meskipun Flash sendiri sekarang sudah dibeli oleh Adobe, akan tetapi masih banyak yang menggunakan Flash yang masih berlabel Macromedia.

Animasi-animasi yang ditambahkan dalam produk dibuat dengan aplikasi ini. Salah satu animasi yang di buat menggunakan aplikasi ini adalah logo UIN Sunan Kalijaga yang bisa berputar secara horisontal tanpa berhenti.

2. Corel Draw X5

Corel Draw adalah aplikasi pengolah gambar milik perusahaan Corel Inc. Corel Draw digunakan untuk membuat *theme* sendiri. Bentuk-

bentuk bangun datar yang nantinya akan ditempelkan dalam produk perlu dibuat lebih menarik untuk mendapatkan efek semi 3D.

3. Adobe Photoshop CS3

Adobe Photoshop adalah aplikasi pengolah gambar milik perusahaan Adobe. Adobe Photoshop yang dipake adalah versi CS3. Aplikasi ini digunakan untuk meng-edit gambar keluaran Corel Draw X5. Salah satu proses editing yang dilakukan yaitu pembuatan unsur *transparancy* pada gambar yang akan digunakan, sehingga tampilan gambar tidak kotak akan tetapi sesuai bentuk aslinya.

4. Camtasia Studio 7

Camtasia adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan *screenshot*. Aplikasi milik perusahaan Tech Smith ini dipaket bersama dengan Lectora Inspire.

Camtasia Studio digunakan untuk merekam aktifitas monitor sebagai bahan tutorial penggunaan produk.

5. Windows Live Movie Maker 2011

Pada zaman Windows XP, Windows Movie Maker dipaket bersamaan dengan instalasi Windows XP. Namun pada generasi Windows 7, Windows Movie Maker tidak dipaket bersamaan. Akan tetapi sudah masuk dalam paket Windows Live.

Movie Maker digunakan untuk mengedit video, gambar, dan suara yang akan dimasukkan ke dalam produk.

6. Total Video Converter

Total Video Converter adalah aplikasi milik perusahaan EffectMatrix Inc. Digunakan untuk proses *Convert* dan *Compress file* video, sehingga dihasilkan format video yang lebih ringan dengan *aspect ratio* yang tidak terlalu besar.

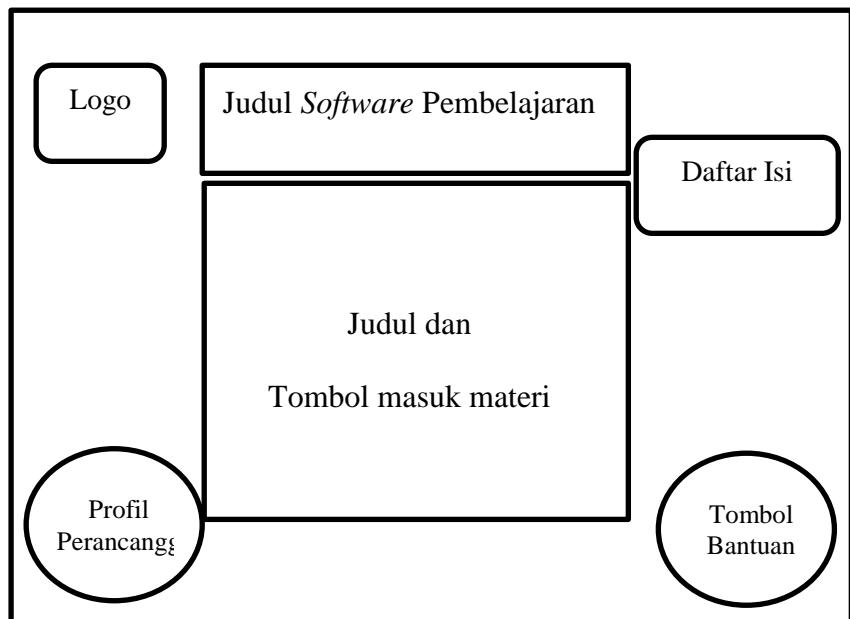
Aplikasi-aplikasi tersebut digunakan sebagai pendukung penyusunan *software* pembelajaran PAI berbantuan Lectora Inspire. Desain produk dirancang untuk mudah digunakan, tidak menggunakan *hardware resource* yang besar, dan waktu *load* yang cepat.

Software pembelajaran yang dihasilkan diharapkan mampu berjalan di lingkungan sistem minimal sebagai berikut:

1. Windows XP
2. 1 GB Intel Processor atau sejajarnya
3. 512 MB RAM
4. 80 GB HDD
5. Adobe Flash 8

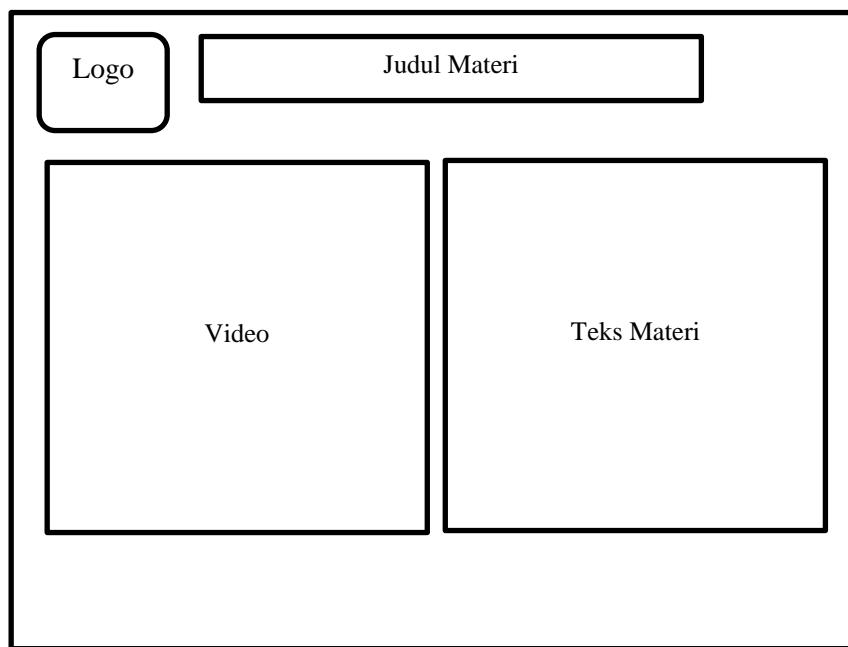
Berikut adalah rancangan dari produk yang akan dibuat:

1. Tampilan halaman depan (*Home*)



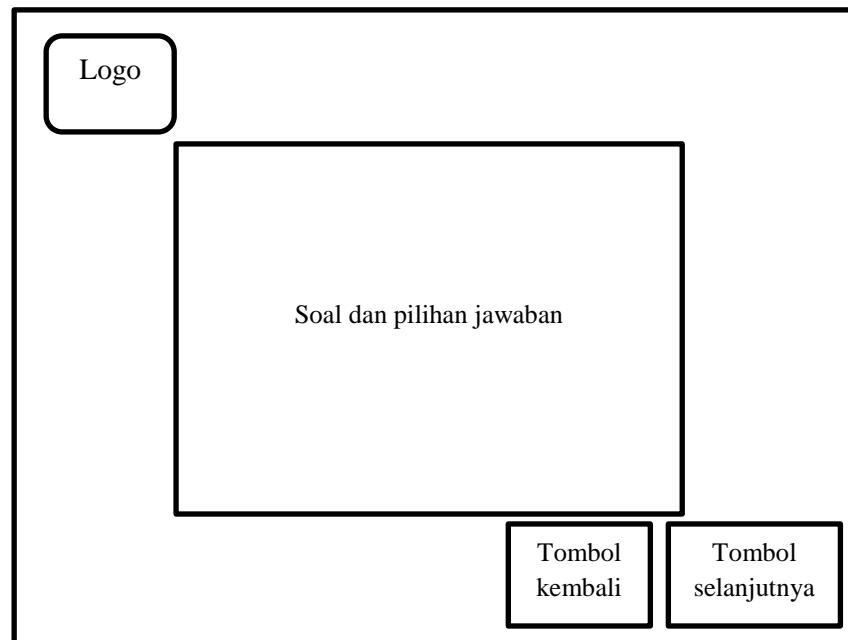
Gambar 3.0 Halaman Depan *Software Pembelajaran*

2. Tampilan materi



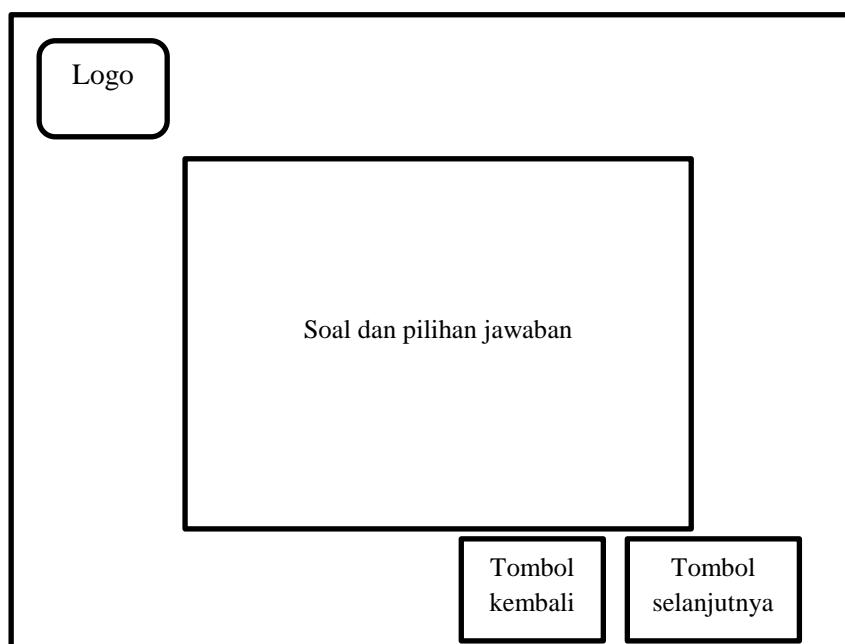
Gambar 3.1 Tampilan Materi Pelajaran

3. Tampilan soal latihan



Gambar 3.2 Tampilan Soal-Soal Latihan

4. Tampilan evaluasi



Gambar 3.3 Tampilan Soal-Soal Evaluasi

B. Materi PAI: Macam-Macam Sujud

Adapun materi macam-macam sujud yang akan dimasukkan adalah sebagai berikut:

1. Sujud Syukur

a. Pengertian Sujud Syukur

Sujud syukur adalah sujud yang dilakukan sebagai tanda syukur atau berterima kasih kepada Allah swt. atas karunia-Nya, berupa keberuntungan, keberhasilan, atau karena terhindar dari bahaya atau kesulitan.⁴³

b. Tata Cara Sujud Syukur

1) Takbiratul ihram

2) Sujud satu kali sembari membaca bacaan sujud syukur, doanya sebagai berikut:

سَجَدَ وَجْهِي لِلَّذِي خَلَقَهُ وَشَقَّ سَمْعَهُ وَبَصَرَهُ بِحَوْلِهِ وَقُوَّتِهِ

3) Salam

2. Sujud Sahwi

a. Pengertian Sujud Sahwi

Sujud sahwı adalah sujud dua kali yang dilakukan setelah membaca tasyahud akhir sebelum salam, apabila terjadi keraguan atau lupa dalam pelaksanaan salat. Melakukan sujud sahwı hukumnya sunnah bagi seseorang pada waktu salat.⁴⁴

⁴³ Rasjid, Sulaiman, Fiqh Islam, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), hlm. 105.

⁴⁴ *Ibid.*, hlm. 100.

b. Sebab-sebab Sujud Sahwi

- 1) Apabila ragu-ragu terhadap bilangan rakaat yang dikerjakan, maka hendaklah ia meyakini rakaat yang paling kecil, kemudian melakukan sujud sahwu sebelum salam.
- 2) Apabila kelebihan rakaat, rukuk, atau sujud dalam shalat dikarenakan lupa.
- 3) Apabila lupa tidak melakukan tasyahud awal atau tidak mengerjakan salah satu di antara sunat-sunat salat.

c. Tata Cara Melakukan Sujud Sahwi

- 1) Setelah membaca tasyahud akhir, kemudian sujud diiringi dengan takbir. Di dalam sujud, membaca bacaan sujud sahwu tiga kali, yaitu:

سُبْحَانَ رَبِّنَاٰ وَلَا يَسْهُوُ

- 2) Duduk seperti duduk di antara dua sujud
- 3) Sujud dan membaca bacaan sujud sahwu lagi
- 4) Duduk lagi langsung diakhiri dengan salam.

3. Sujud Tilawah

a. Pengertian Sujud Tilawah

Sujud tilawah artinya sujud bacaan. Maksudnya adalah disunnahkan melakukan sujud bagi orang yang membaca ayat-ayat sajadah maupun orang yang mendengarkannya.⁴⁵

Apabila seorang imam membaca ayat sajadah, kemudian ia melakukan sujud tilawah, maka makmumnya harus mengikuti sujud pula, tetapi apabila yang membacanya (imam) tidak melakukan sujud, maka makmum atau orang yang mendengarkannya tidak boleh melakukan sujud.

b. Ayat-ayat Sajadah

Adapun ayat-ayat sajadah dalam Al-Qur'an ada 15, yaitu:

- 1) Al-A'raf: 206

إِنَّ الَّذِينَ عِنْدَ رَبِّكَ لَا يَسْتَكِبِرُونَ عَنْ عِبَادَتِهِ وَيُسَبِّحُونَهُ وَلَهُ
يَسْجُدُونَ ﴿٢٦﴾

- 2) Ar-Ra'du: 15

وَلَهُ يَسْجُدُ مَنْ فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ طَوْعًا وَكَرْهًا وَظَلَّلُهُمْ بِالْغُدُوِّ
وَأَلَّا صَالِ ﴿١٥﴾

- 3) An-Nahl: 49

وَلَهُ يَسْجُدُ مَا فِي السَّمَاوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ مِنْ دَآبَةٍ وَالْمَلِئَةُ وَهُمْ
لَا يَسْتَكِبِرُونَ ﴿٤٩﴾

- 4) Al-Isra': 107

⁴⁵ Ibid., hlm. 103.

قُلْ إِنَّمَا يُؤْمِنُ بِهِ الَّذِينَ أُتُوا الْعِلْمَ مِنْ قَبْلِهِ إِذَا يُتَلَى
عَلَيْهِمْ تَخْرُونَ لِلأَذْقَانِ سُجَّدًا ﴿١٧﴾

5) Maryam: 58

أُولَئِكَ الَّذِينَ أَنْعَمَ اللَّهُ عَلَيْهِمْ مِنَ النَّبِيِّنَ مِنْ ذُرِّيَّةِ إِدَمَ وَمِمَّنْ حَمَلْنَا مَعَ نُوحٍ وَمِنْ ذُرِّيَّةِ إِرَاهِيمَ وَإِسْرَائِيلَ وَمِمَّنْ هَدَيْنَا وَأَجْتَيْنَا إِذَا تُتَلَى عَلَيْهِمْ
ءَاءِيَّتُ الرَّحْمَنَ حَرُوا سُجَّدًا وَبُكِيًّا ﴿٨٥﴾

6) Al-Hajj: 18

أَكَفَرَ أَنَّ اللَّهَ يَسْجُدُ لَهُ مَنْ فِي السَّمَاوَاتِ وَمَنْ فِي الْأَرْضِ وَالشَّمْسُ
وَالقَمَرُ وَالنُّجُومُ وَالْجِبَالُ وَالشَّجَرُ وَالدَّوَابُ وَكَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ وَكَثِيرٌ حَقَّ
عَلَيْهِ الْعَذَابُ وَمَنْ يُنْهِنَ اللَّهُ فَمَا لَهُ مِنْ مُكْرِمٍ إِنَّ اللَّهَ يَفْعَلُ مَا يَشَاءُ ﴿٦﴾

7) Al-Hajj: 77

يَأَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا ارْكَعُوا وَاسْجُدُوا وَاعْبُدُوا رَبَّكُمْ وَافْعُلُوا الْخَيْرَ
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٧٧﴾

8) Al-Furqan: 60

وَإِذَا قِيلَ لَهُمْ أَسْجُدُوا لِلرَّحْمَنِ قَالُوا وَمَا الرَّحْمَنُ أَنْسِجُدُ لِمَا تَأْمُرُنَا
وَزَادَهُمْ ثُفُورًا ﴿٦﴾

9) An-Naml: 25

أَلَا يَسْجُدُوا لِلَّهِ الَّذِي تُخْرِجُ الْخَبَّةَ فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَيَعْلَمُ مَا
تُخْفِي وَمَا تُعْلِنُونَ ﴿٢٥﴾

10) As-Sajadah: 15

إِنَّمَا يُؤْمِنُ بِمَا يَأْتِنَا الَّذِينَ إِذَا دُكَّرُوا هُنَّا حَرُّوا سُجَّدًا وَسَبَّحُوا بِحَمْدِ رَبِّهِمْ
وَهُمْ لَا يَسْتَكِبِرُونَ ﴿٦﴾

11) Shad: 24

قَالَ لَقَدْ ظَلَمَكُمْ بِسُؤَالِ نَعْجِنَكَ إِلَيْنَا عَاجِهٖ وَإِنَّ كَثِيرًا مِنَ الْخُلَطَاءِ لَيَبْغِي
بَعْضُهُمْ عَلَى بَعْضٍ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّلِحَاتِ وَقَلِيلٌ مَا هُمْ وَظَانَ
دَأْوُدُ أَنَّمَا فَتَنَنَا فَاسْتَغْفِرَ رَبَّهُ وَحَرَّ رَاكِعاً وَأَنَابَ ﴿٧﴾

12) Fushshilat: 37

وَمِنْ إِيمَانِهِ أَلَيْلُ وَالنَّهَارُ وَالشَّمْسُ وَالْقَمَرُ لَا تَسْجُدُوا لِلشَّمْسِ وَلَا لِلْقَمَرِ
وَاسْجُدُوا لِلَّهِ الَّذِي خَلَقُوكُمْ إِنْ كُنْتُمْ إِيمَانًا تَعْبُدُونَ ﴿٨﴾

13) An-Najm: 62

فَاسْجُدُوا لِلَّهِ وَاعْبُدُوا ﴿٩﴾

14) Al-Insyiqaq: 21

وَإِذَا قُرِئَ عَلَيْهِمُ الْقُرْآنُ لَا يَسْجُدُونَ ﴿١٠﴾

15) Al-‘Alaq: 19

كَلَّا لَا تُطِعْهُ وَاسْجُدْ وَاقْرُبَ ﴿١١﴾

c. Tata Cara Melakukan Sujud Tilawah

Sujud tilawah dilakukan satu kali dan dapat dilakukan dalam salat maupun di luar salat. Apabila dilakukan di luar salat, maka harus memenuhi rukun-rukun sebagai berikut:

- 1) Niat
- 2) Takbiratul ihram
- 3) Sujud sembari membaca doa sebagai berikut:

سَبَدَ وَجْهِي لِلَّذِي خَلَقَهُ وَشَقَ سَمْعَهُ وَبَصَرَهُ بِحَوْلِهِ وَفُوتَهُ

فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ

- 4) Duduk, langsung diakhiri dengan salam. Atau kembali berdiri jika sujud tilawah dilakukan ketika dalam posisi sholat.

C. Desain Produk

Produk yang hendak dihasilkan adalah berupa *software* pembelajaran bagi siswa SMP kelas VIII semester 1 dengan memanfaatkan Lectora Inspire versi X.6.

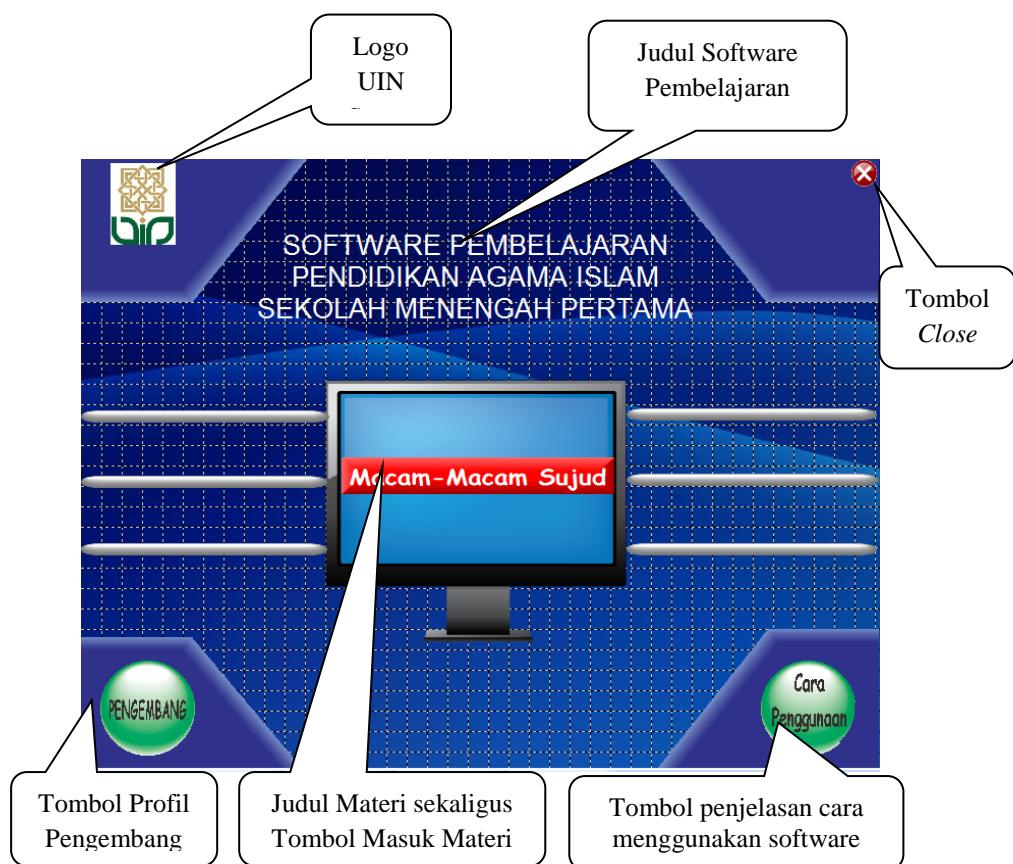
Antar muka pengguna (*User Interface*) bertujuan untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan pengguna saat menggunakan *software* pembelajaran. Tampilan dibuat sederhana, tidak terlalu mencolok, dan mudah digunakan. Selain itu kualitas video dan gambar pendukung di-*compress* agar mendapatkan ukuran seminimal mungkin guna mempercepat proses *load*.

Proses pembuatan video menggunakan Windows Live Movie Maker dan Camtasia. Adapun proses pembuatan gambar menggunakan Adobe Photoshop CS 3, Corel Draw X5 dan Macromedia Flash 8.

1. Halaman Utama (*Home*)

Pada halaman utama penulis memasukkan unsur-unsur yaitu Judul, logo UIN, tombol masuk, tombol bantuan, dan tombol profil pengembang.

Logo UIN diunduh dari situs resmi UIN Sunan Kalijaga dan di-*edit* menggunakan Macromedia Flash 8 agar mendapatkan logo yang bisa berputar tanpa henti.

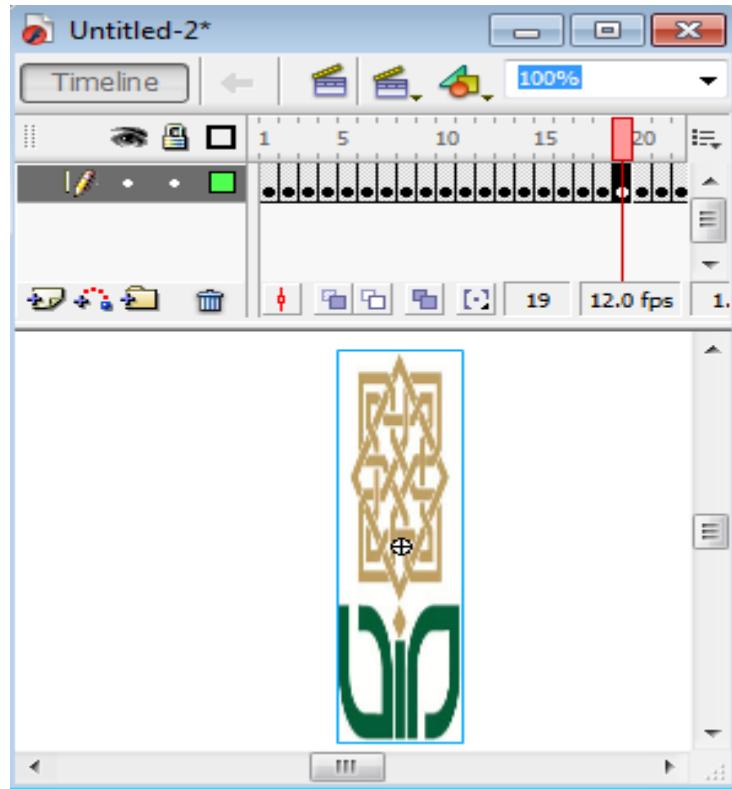


Gambar 3.4 Halaman Utama Software Pembelajaran

a. Logo UIN Sunan Kalijaga

Logo UIN Sunan Kalijaga ini diunduh langsung dari situs resmi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Dengan memanfaatkan Macromedia Flash 8, logo tersebut dibuat menjadi

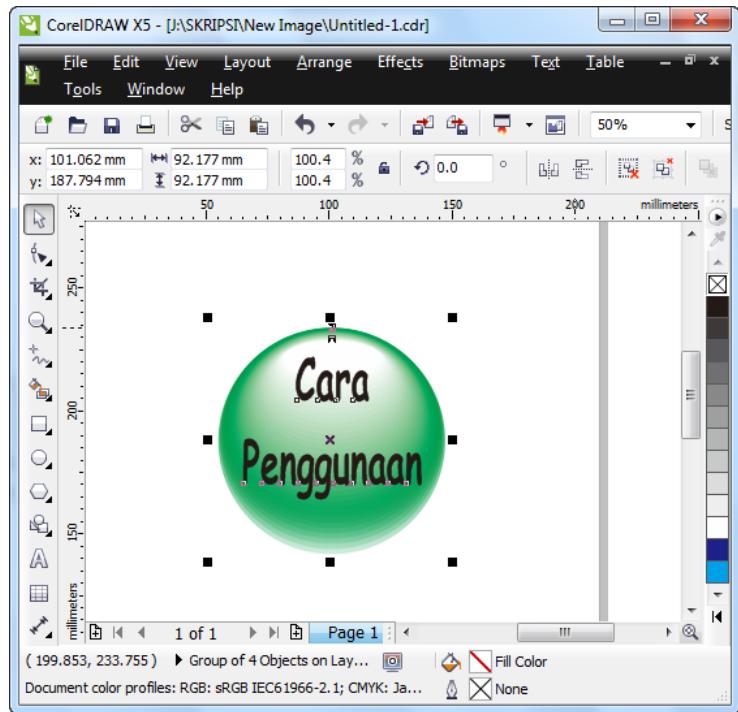
animasi yang mampu berputar otomatis tanpa henti ketika software pembelajaran digunakan.



Gambar 3.5 Membuat Logo UIN Berputar dengan Macromedia Flash 8

b. Tombol Pengembang dan Cara Penggunaan

Tombol-tombol tersebut dibuat dengan menggunakan Corel Draw X5 dan di-edit dengan Adobe Photoshop CS3 guna menghasilkan gambar semi 3D dan tepi yang transparan.



Gambar 3.6 Membuat Tombol Cara Penggunaan dengan Corel Draw X5



Gambar 3.7 Membuat Transaparan Background Tombol

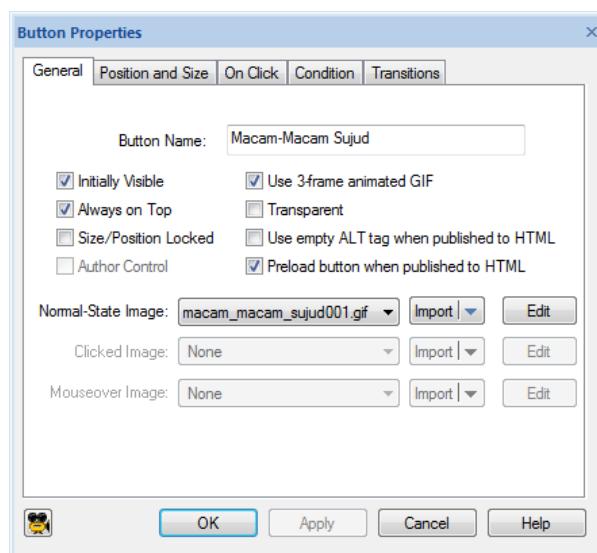
- c. Judul materi sekaligus tombol masuk materi pelajaran

Tombol ini juga dibuat dengan menggunakan Corel Draw X5.

Animasi dibuat dengan memanfaatkan fitur Lectora Inspire pada bagian Button Properties.

Macam-Macam Sujud

Gambar 3.8 Judul Materi Sekaligus Tombol Masuk Ke Materi

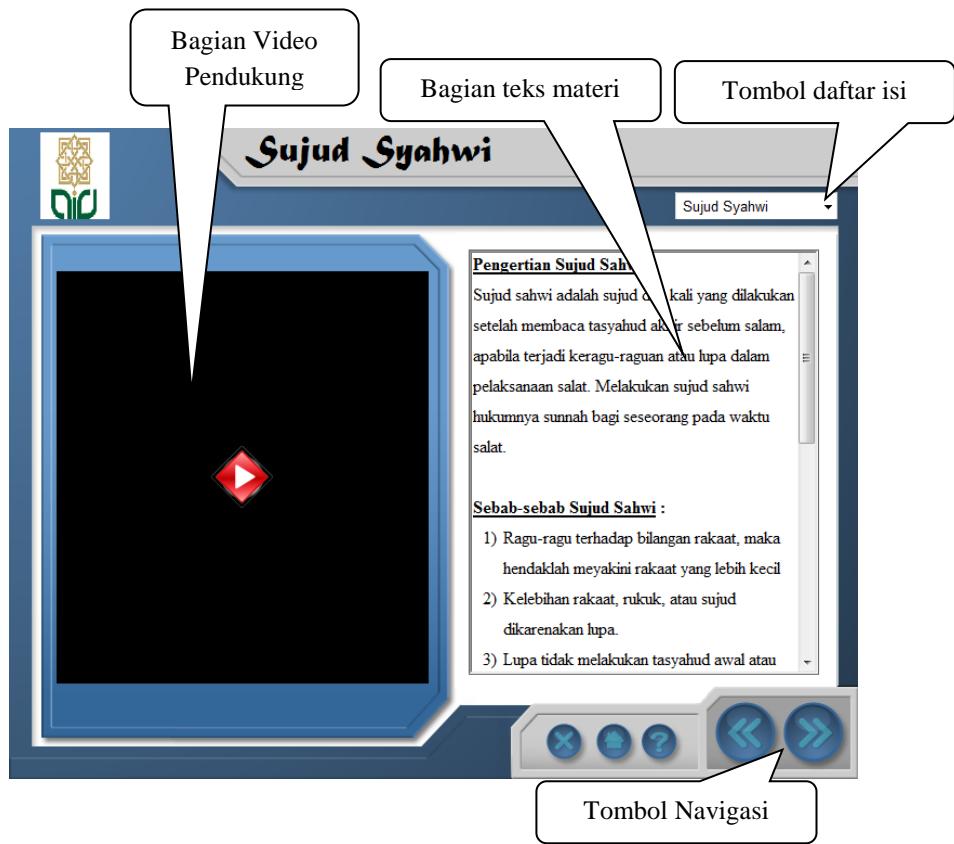


Gambar 3.9 Button Properties untuk Judul Materi

2. Halaman Materi

Theme yang tersedia dalam *database* Lectora Inspire begitu banyak. Penulis memanfaatkan salah satu theme tersebut khusus pada halaman ini. Selain halaman materi, penulis mendesain sendiri.

Terdiri dari 4 bagian, yaitu bagian video pendukung, bagian teks materi, bagian daftar isi untuk melompat ke halaman lain dan tombol navigasi.



Gambar 3.10 Halaman Materi

a. Bagian video pendukung

Video yang digunakan berformat *.flv*, yang hanya bisa di-*play* jika *codec .flv* telah ter-*install*. Namun komputer sekarang umumnya sudah ter-*install* *codec .flv* ini karena *codec* ini juga diperlukan untuk membuka situs yang berbasis flash seperti www.youtube.com. *Codec* yang paling umum digunakan adalah *Adobe Flash Player*. Format *.flv* ini dipilih karena dengan format ini ukuran video dari segi beratnya bisa diminimalkan tanpa mengurangi kualitas dan resolusi video.

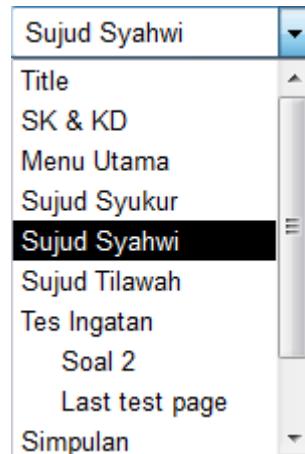
Video ini dibuat dengan Camera Digital dan diolah dengan Windows Live Movie Maker 2011 dan Camtasia. Untuk memainkan video ini cukup klik tombol *play* yang ada ditengah video. Video ini juga bisa dimainkan dalam *full screen mode*.

b. Bagian teks materi

Teks yang ditampilkan berupa ringkasan materi Pendidikan Agama Islam mengenai macam-macam sujud. Dibuat ringkas selain karena sudah dijabarkan dalam video adalah agar siswa mengembangkan sendiri materi tersebut dengan bertanya pada orang-orang yang ahli dalam agama di sekitar tempat tinggalnya atau ditanyakan pada gurunya saat dikelas.

c. Tombol daftar isi

Tombol ini adalah fitur yang disediakan oleh Lectora Inspire. Lectora Inspire mengenalnya dengan istilah *Table of Content*. Berupa sebuah kolom yang disamping kirinya terdapat lambang segitiga mengarah ke bawah. Jika segitiga tersebut diklik maka akan tampil halaman-halaman seluruh *software* dan pengguna bisa memilih halaman tujuannya secara acak.



Gambar 3.11 Tombol Daftar Isi (*Table of Content*)

d. Tombol navigasi

Sebenarnya sama fungsinya dengan tombol daftar isi yaitu membantu pengguna untuk beralih ke halaman lain. Hanya saja tombol ini tidak bisa mengarahkan pengguna untuk menuju halaman tertentu secara acak. Akan tetapi tombol ini hanya bisa mengarahkan pengguna untuk menuju halaman selanjutnya (*Next*) atau sebelumnya (*Back*).

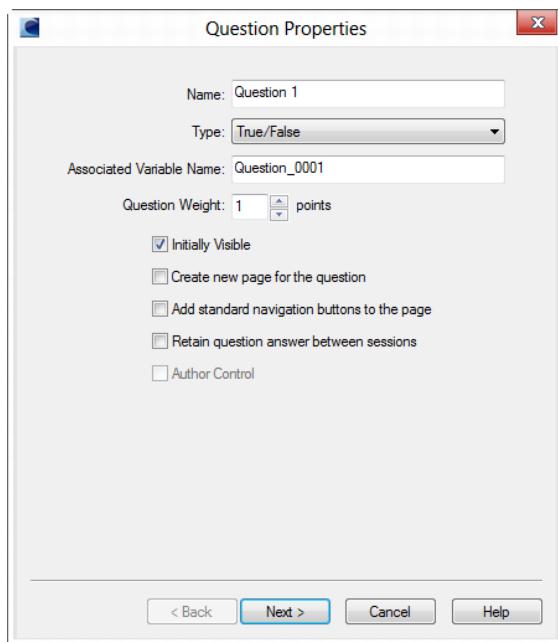


Gambar 3.12 Tombol Navigasi

3. Halaman Evaluasi

Salah satu kemampuan dan keunggulan Lectora Inspire adalah fasilitas pembuatan soal dan model hasil evaluasi yang bisa dilihat langsung oleh pengguna atau bisa dikirimkan langsung melalui email dan CGI Post.

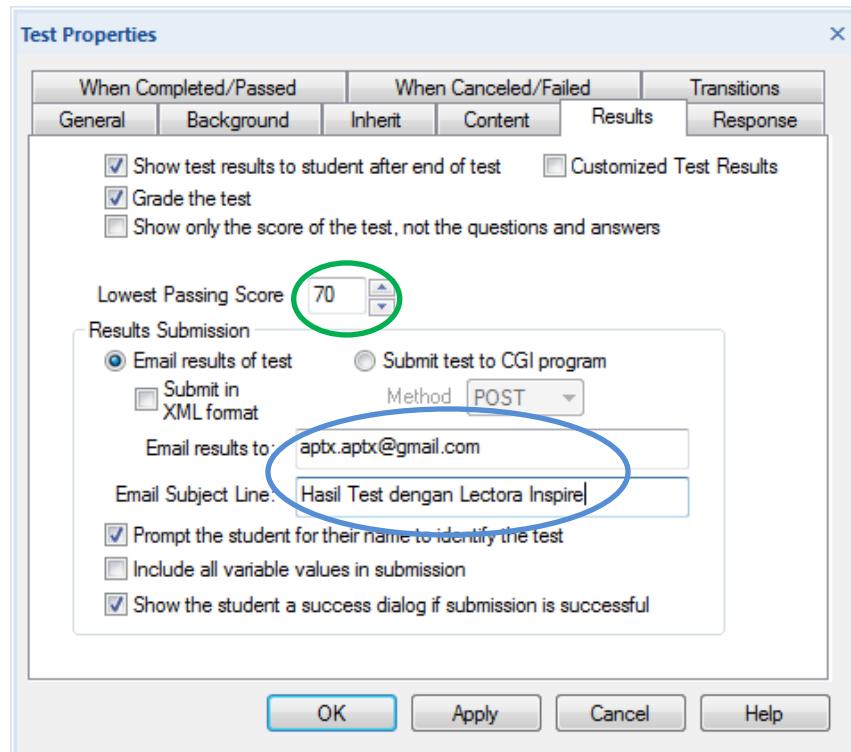
Evaluasi dibuat dengan memanfaatkan menu Add Question yang akan mengarah ke jendela Question Properties yang tampak seperti gambar berikut:



Gambar 3.13 Question Properties

Pada bagian *Type*, model soal bisa memilih dalam bentuk *True/False* (Benar atau salah), *Multipel Choice* (Pilihan Ganda), *Short Answer*, *Essay*, *Fill in the Blank*, *Matching*, *Drag and Drop*, dan *Hot Spot*.

Hasil tes atau jawaban dikirimkan ke email penulis yaitu aptx.aptx@gmail.com dengan memanfaatkan menu Add Test pada tab Result. Hasil yang telah dikirimkan nantinya berisi email yang di dalamnya memuat jawaban siswa yang bersangkutan, nilai, dan kriteria yang didapat apakah lulus atau tidak berdasar nilai KKM yang telah diatur pada bagian *Grade the test*.



Gambar 3.14 Test Properties

Gambar tersebut menampilkan bahwa nilai KKM adalah 70 dan hasil jawaban akan dikirimkan ke email aptx.aptx@gmail.com dengan email subject “Hasil Test dengan Lectora Inspire”.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Potensi dan Masalah

1. Potensi

Potensi adalah segala sesuatu yang apabila digunakan akan bernilai tambah.⁴⁶ Pengamatan terhadap potensi yang ada dalam dunia pendidikan, digunakan untuk mengetahui sumber daya apa saja yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan mata pelajaran PAI. Beberapa potensi yang ditemukan di lapangan antara lain:

- a. Setiap sekolah umumnya memiliki komputer yang dapat digunakan oleh siswa apalagi sekolah yang RSBI.
- b. Guru-guru SMP umumnya sudah mengenal Lectora Inspire dan pernah mengikuti pelatihan aplikasi tersebut. Pelatihan Lectora Inspire ini diselenggarakan oleh Balai Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (BTKP) Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c. Layanan Internet yang semakin cepat dan mudah dijangkau baik dari segi wilayah maupun biaya. Kecepatan *bandwidth* warnet sekarang umumnya adalah 1024 Kbps, kecepatan GSM sudah memasuki generasi 3.5G, dan kecepatan CDMA telah memasuki generasi EVDO Rev.B.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 298.

d. Kemampuan Lectora Inspire dalam membantu pembuatan *software* pembelajaran yang mendukung model *e-learning*. Hal ini bisa dilihat dari kemampuannya dalam membuat soal dimana jawabannya dapat dikirim melalui email dan CGI Program. Selain itu tampilannya yang mirip dengan Microsoft PowerPoint 2007 semakin memudahkan guru-guru yang masih awam untuk menggunakannya.

2. Masalah

Masalah adalah perbedaan yang muncul antara idealitas dengan realitas yang ada. Menurut teori, dengan adanya media dalam proses pembelajaran akan mampu menjadikan peserta didik lebih termotivasi dan antusias untuk belajar. Akan tetapi dalam penelitian ini ditemukan adanya perbedaan yang muncul di lapangan yang tidak sesuai dengan teori.

Beberapa masalah yang ditemukan antara lain:

- a. Menurunnya antusias siswa terhadap media PowerPoint.
- b. Proses pembelajaran yang menggunakan media PowerPoint justru sama sekali tidak melibatkan siswa dalam menggunakan media tersebut, karena siswa hanya duduk dan memperhatikan saja. Hal ini tentu membuat para siswa memilih untuk beraktifitas lain yang tidak ada kaitannya dengan proses pembelajaran.
- c. Kurangnya jam pelajaran Pendidikan Agama Islam yang hanya 2 jam perminggu.⁴⁷

⁴⁷ Badan Standar Nasional Pendidikan, Standar Isi, (Jakarta: BSNP, 2006) hlm. <http://litbang.kemdikbud.go.id/>

B. Pengumpulan Data

Berangkat dari potensi dan masalah yang ada, penulis menemukan beberapa informasi melalui pengamatan dan wawancara tidak terstruktur.

1. Hasil Pengamatan

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui suasana kelas ketika proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan memperhatikan respon siswa terhadap mata pelajaran PAI dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa media PowerPoint sudah dirasa membosankan baik oleh guru maupun siswa. Hal ini tampak dari tidak diperbaharunya desain PowerPoint oleh guru. Siswa juga tampak lebih senang mengobrol dengan temannya atau beraktivitas lain ketika guru menjelaskan dengan media ini.

2. Hasil wawancara tidak terstruktur

Hasil wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.⁴⁸

Wawancara yang dilakukan sebelum penelitian digunakan untuk menggali informasi dari pihak-pihak yang terkait dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai masalah-masalah yang

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 140

ditemui ketika proses pembelajaran dan apa yang diharapkan agar mata pelajaran PAI lebih efektif.

Hasil yang diperoleh dari wawancara tidak terstruktur terhadap 2 orang guru PAI SMP, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Media PowerPoint dirasa kurang mampu mendorong siswa untuk aktif di kelas. Karena pada saat menggunakan media ini siswa hanya diminta duduk dan memperhatikan saja. Hal ini justru membuat siswa merasa bosan dan memilih untuk beraktifitas lain yang tidak ada kaitannya dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari. Kebosanan siswa ini muncul karena siswa sudah merasa bosan dengan media powerpoint dan hanya gurunya saja yang menggunakan media tersebut.⁴⁹
- b) Perlunya sebuah *software* pembelajaran PAI yang bisa menarik perhatian siswa sekaligus mampu menemani siswa untuk belajar mandiri baik dengan guru atau tanpa hadirnya guru.⁵⁰

Wawancara yang dilakukan ketika proses penelitian berlangsung bertujuan untuk mengetahui kesulitan yang umum terjadi ketika menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Hasil dari wawancara tersebut adalah sebagai berikut:⁵¹

- a) Siswa cenderung bermain *game* yang terdapat dalam komputer.
- b) Beberapa komputer terkadang *error* ketika sedang digunakan.

⁴⁹ Hasil wawancara dengan Khudlori, Jum'at 9 November 2012 pukul 18:30 WIB.

⁵⁰ Hasil wawancara dengan Mahmudi, S.Ag., Selasa 12 Desember 2012 pukul 11:00 WIB

⁵¹ Hasil wawancara dengan Budi Santosa, S.T, Sabtu 22 Desember 2012 pukul 09:00 WIB

- c) Adanya Virus yang menyerang *file* dan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran.

Wawancara yang dilakukan setelah penelitian berlangsung dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan mendapatkan saran untuk perbaikan *software* pembelajaran agar lebih efektif untuk digunakan. Hasil wawancara yang dilakukan setelah penelitian berlangsung adalah sebagai berikut:⁵²

- a) *Software* akan membutuhkan adobe flash dan shockwave flash agar video pendukung bisa ditampilkan baik secara *default* maupun *fullscreen*.
- b) Setiap siswa memang memiliki email, akan tetapi kebanyakan menggunakan Yahoo! Mail.

Dari informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya sebuah media pembelajaran yang baru, menarik, dan bisa digunakan langsung oleh siswa baik dengan didampingi guru atau tanpa hadirnya guru PAI yang bersangkutan. Jadi media pembelajaran tidak hanya guru saja yang mengoperasikannya sementara siswa hanya duduk dan memperhatikan. Akan tetapi siswa juga ikut menggunakan secara langsung media tersebut dengan bebas.

⁵² Hasil wawancara dengan Dhafiq Kurniawan, Sabtu 22 Desember 2012 pukul 11:00 WIB.

C. Hasil Penelitian Tahap I: Validasi Desain

Penelitian tahap I adalah dengan melakukan validasi desain oleh sampel kecil. Adapun hasil dari sampel kecil di sini berdasar 5 orang ahli media, yaitu:

1. Pengaji 1: Dosen Media Pembelajaran sebagai Ahli Media dan Materi
2. Pengaji 2 dan 3: Sarjana Komputer sebagai Ahli Media
3. Pengaji 4 dan 5: Guru SMP PAI sebagai Ahli Materi

Proses penilaian oleh Tim Ahli dilakukan secara terpisah. Yaitu masing-masing Ahli mendapatkan CD yang berisi *software* pembelajaran kemudian dinilai dengan komputer yang dimiliki masing-masing. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan nilai yang objektif sekaligus meneliti kemampuan *Software* Pembelajaran serta kualitas keping *Disk* yang digunakan.

Adapun hasil penilaian yang didapat dari sampel kecil adalah sebagai berikut:

1. Penilaian Komponen Tampilan Petunjuk

Tabel 4.0 Penilaian Komponen Tampilan Petunjuk

No.	Indikator	Pengaji					Indeks Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Logisitas dan sistematika uraian	4	4	4	4	4	4
2.	Kesesuaian dengan KTSP	4	4	4	5	5	4,4
3.	Penggunaan bahasa yang baku	3	4	4	4	4	3,8
4.	Penggunaan bahasa yang tidak	3	4	4	4	4	3,8

	menimbulkan penafsiran ganda						
5.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	3	4	3	4	4	3,6
6.	Dapat digunakan dengan mudah	4	4	4	5	5	4,4
7.	Tampilan huruf	4	4	4	4	4	4
8.	Tampilan gambar	4	4	3	4	4	3,8
9.	Tingkat Interaktivitas	3	4	3	3	4	3,4
Nilai							3,9

Dari tabel penilaian indikator-indikator yang dinilai di atas, komponen petunjuk mendapatkan indeks nilai 3,9 maka menurut penilaian model *stanfive* (skala lima) komponen tampilan petunjuk tersebut termasuk dalam kategori nilai C (Cukup).

2. Penilaian Komponen Tampilan Materi/ Kegiatan Siswa

Tabel 4.1 Penilaian Komponen Tampilan Materi

No.	Indikator	Penguji					Indeks Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Tidak ada konsep yang menyimpang	4	4	5	4	4	4,2
2.	Logisitas dan sistematika uraian	4	4	5	4	4	4,2
3.	Kesesuaian dengan KTSP	4	4	4	4	4	4
4.	Pengembangan konsep	4	4	4	4	4	4
5.	Penggunaan informasi baru	3	4	4	5	4	4

6.	Keseimbangan proporsi materi	4	4	4	4	4	4
7.	Penggunaan bahasa yang baku	3	4	4	4	4	3,8
8.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	4	4	5	4	4
9.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	3	4	3	3	4	3,4
10	Dapat digunakan dengan mudah	4	4	4	5	4	4,2
11.	Pencapaian Kompetensi Dasar	4	4	4	4	4	4
12.	Kejelasan deskriptif langkah-langkah aktivitas belajar	4	4	3	4	4	3,8
13.	Tata letak	4	4	3	4	4	3,8
14.	Tata warna	4	4	3	3	4	3,6
15.	Tampilan huruf	4	4	4	4	4	4
16.	Tampilan gambar	4	4	3	3	4	3,6
17.	Tingkat interaktivitas	3	4	4	4	4	3,8
Nilai							3,9

Dari tabel penilaian indikator-indikator di atas, komponen tampilan materi/ kegiatan siswa mendapatkan indeks nilai 3,9 maka menurut penilaian model *stanfive* (skala lima) nilai tersebut termasuk dalam kategori nilai C (Cukup).

3. Komponen Tampilan Latihan

Tabel 4.2 Penilaian Komponen Tampilan Latihan

No.	Indikator	Penguji					Indeks Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Tidak ada konsep yang menyimpang	4	4	5	5	4	4,4
2.	Kesesuaian dengan KTSP	4	4	5	4	4	4,2
3.	Penggunaan bahasa yang baku	4	4	4	4	4	4
4.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	4	4	4	4
5.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	4	4	4	4	4
6.	Dapat digunakan dengan mudah	4	4	4	5	4	4,2
7.	Pencapaian Kompetensi Dasar	4	4	4	4	4	4
8.	Kejelasan deskriptif langkah-langkah aktivitas belajar	4	4	4	5	4	4,2
9.	Tata letak	4	4	4	4	4	4
10.	Tata warna	4	4	4	4	4	4
11.	Tampilan huruf	4	4	4	5	4	4,2
12.	Tampilan gambar	4	4	4	4	4	4
13.	Tingkat Interaktivitas	4	4	4	3	4	3,8
Nilai							4,1

Dari tabel penilaian indikator-indikator di atas, komponen tampilan latihan mendapatkan indeks nilai 4,1. Menurut penilaian model *stanfive* (skala lima) nilai tersebut termasuk dalam kategori nilai B (Baik).

4. Komponen Tampilan Evaluasi

Tabel 4.3 Penilaian Komponen Tampilan Evaluasi

No.	Indikator	Penguji					Indeks Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Tidak ada konsep yang menyimpang	4	4	5	5	4	4,4
2.	Kesesuaian dengan KTSP	4	4	5	4	4	4,2
3.	Keseimbangan proporsi materi	4	4	5	4	4	4,2
4.	Daya ukur alat evaluasi terhadap keberhasilan siswa	4	4	5	4	4	4,2
5.	Penggunaan bahasa yang baku	4	4	4	4	4	4
6.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	4	4	4	4
7.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	4	4	3	4	3,8
8.	Dapat digunakan dengan mudah	4	4	4	4	4	4
9.	Pencapaian Kompetensi Dasar	4	4	4	4	4	4
10.	Kejelasan deskriptif langkah-langkah aktivitas belajar	4	4	3	5	4	4
11.	Kesesuaian bobot evaluasi	4	4	3	4	4	3,8

12.	Tata letak	4	4	4	4	4	4
13.	Tata warna	4	4	4	3	4	3,8
14.	Tampilan huruf	4	4	4	4	4	4
15.	Tampilan gambar	4	4	4	3	4	3,8
16.	Tingkat interaktivitas	4	4	4	4	4	4
Nilai							4,0

Dari tabel penilaian indikator-indikator di atas, komponen tampilan evaluasi mendapatkan indeks nilai 4 maka menurut penilaian model *stanfive* (skala lima) nilai tersebut termasuk dalam kategori nilai B (Baik).

Hasil skor indeks penilaian masing-masing komponen di atas kemudian dijumlahkan untuk mengetahui nilai total *Software Belajar PAI Berbantuan Lectora Inspire*. Jumlah nilai total berdasarkan 5 Ahli Media adalah 4. Secara rinci perhitungan kumulatif tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.4 Penilaian Kumulatif *Software Belajar*

No.	Komponen	Indeks Nilai
1.	Tampilan Petunjuk	3,9
2.	Tampilan Materi/ Kegiatan Siswa	3,9
3.	Tampilan Latihan Siswa	4,1
4.	Tampilan Evaluasi	4,0
Nilai <i>Software Belajar</i> oleh 5 Ahli Media		3,975 ≈ 4

D. Revisi Desain

Selain menilai kualitas *software*, beberapa Ahli juga memberi catatan penting berupa kritik dan saran untuk perbaikan lebih lanjut pada *Software Pembelajaran*. Catatan-catatan penting yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Tampilan kurang lebar
2. Perlu adanya modifikasi menu agar lebih interaktif
3. Pewarnaan pada tulisan

Dari hasil penilaian tahap I dan dengan mempertimbangkan catatan-catatan penting yang diberikan oleh Tim Ahli, maka dilakukan revisi. Revisi yang dilakukan mencakup hal-hal berikut:

1. Mengecilkan *size* aplikasi dari 144 MB menjadi 29 MB dengan mengcompress video yang ada di dalam aplikasi dan mengaktifkan *fullscreen mode*.
2. Menambahkan komponen audio pada tombol, agar ketika di-click tombol mengeluarkan bunyi.
3. Pewarnaan pada *font* sub materi.

E. Hasil Penelitian Tahap II: Uji Coba Pemakaian

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data oleh sampel besar, yaitu 20 orang siswa SMP kelas VIII Semester 1 terhadap *Software Belajar PAI Berbantuan Lectora Inspire*, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Penilaian Komponen Tampilan Petunjuk

Tabel 4.5 Penilaian Komponen Tampilan Petunjuk

No.	Indikator	Indeks Nilai
1.	Logisitas dan sistematika uraian	4,35
2.	Kesesuaian dengan KTSP	4,75
3.	Penggunaan bahasa yang baku	4
4.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	4,25
5.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4,15
6.	Dapat digunakan dengan mudah	4,45
7.	Tampilan huruf	4,35
8.	Tampilan gambar	4,15
9.	Tingkat Interaktivitas	4,3
Nilai		4,3

Dari tabel penilaian indikator-indikator di atas, komponen petunjuk

mendapatkan indeks nilai 3,9 maka menurut penilaian model *stanfive* (skala lima) nilai tersebut termasuk dalam kategori nilai B (Baik).

2. Komponen Tampilan Materi/ Kegiatan Siswa

Tabel 4.6 Penilaian Komponen Tampilan Materi

No.	Indikator	Indeks Nilai
1.	Tidak ada konsep yang menyimpang	4,2
2.	Logisitas dan sistematika uraian	4,25
3.	Kesesuaian dengan KTSP	4,55

4.	Pengembangan konsep	4,15
5.	Penggunaan informasi baru	3,95
6.	Keseimbangan proporsi materi	4,05
7.	Penggunaan bahasa yang baku	3,95
8.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	4,25
9.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4,25
10	Dapat digunakan dengan mudah	4,45
11.	Pencapaian Kompetensi Dasar	4,05
12.	Kejelasan deskriptif langkah-langkah aktivitas belajar	4,15
13.	Tata letak	3,85
14.	Tata warna	3,9
15.	Tampilan huruf	3,85
16.	Tampilan gambar	3,95
17.	Tingkat interaktivitas	3,85
Nilai		4,1

Dari tabel penilaian indikator-indikator di atas, komponen tampilan materi/ kegiatan siswa mendapatkan indeks nilai 4,1 maka menurut penilaian model *stanfive* (skala lima) nilai tersebut termasuk dalam kategori nilai B (Baik).

3. Komponen Tampilan Latihan

Tabel 4.7 Penilaian Komponen Tampilan Latihan

No.	Indikator	Indeks Nilai
1.	Tidak ada konsep yang menyimpang	4.65
2.	Kesesuaian dengan KTSP	4.65
3.	Penggunaan bahasa yang baku	4
4.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	4.5
5.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4.45
6.	Dapat digunakan dengan mudah	4.2
7.	Pencapaian Kompetensi Dasar	4.4
8.	Kejelasan deskriptif langkah-langkah aktivitas belajar	4.05
9.	Tata letak	3.95
10.	Tata warna	3.95
11.	Tampilan huruf	4
12.	Tampilan gambar	4.15
13.	Tingkat Interaktivitas	4.25
Nilai		4,3

Dari tabel penilaian indikator-indikator di atas, komponen tampilan latihan mendapatkan indeks nilai 4,3 maka menurut penilaian model *stanfive* (skala lima) nilai tersebut termasuk dalam kategori nilai B (Baik).

4. Komponen Tampilan Evaluasi

Tabel 4.8 Penilaian Komponen Tampilan Evaluasi

No.	Indikator	Indeks Nilai
1.	Tidak ada konsep yang menyimpang	4.15
2.	Kesesuaian dengan KTSP	4.1
3.	Keseimbangan proporsi materi	4.2
4.	Daya ukur evaluasi atas keberhasilan siswa	4.05
5.	Penggunaan bahasa yang baku	4.35
6.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	4.2
7.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4.3
8.	Dapat digunakan dengan mudah	4.5
9.	Pencapaian Kompetensi Dasar	4.3
10.	Kejelasan deskriptif langkah-langkah aktivitas belajar	4.35
11.	Kesesuaian bobot evaluasi	4.15
12.	Tata letak	3.95
13.	Tata warna	3.95
14.	Tampilan huruf	4.2
15.	Tampilan gambar	4.1
16.	Tingkat interaktivitas	4.2
Nilai		4,2

Dari tabel penilaian indikator-indikator di atas, komponen tampilan evaluasi mendapatkan indeks nilai 4,2 maka menurut penilaian model *stanfive* (skala lima) nilai tersebut termasuk dalam kategori nilai B (Baik).

Hasil skor indeks nilai masing-masing komponen kemudian di jumlahkan untuk mengetahui nilai total *Software Belajar PAI*. Jumlah nilai total untuk *Software Belajar PAI* berbantuan Lectora Inspire berdasarkan penilaian 20 siswa SMP kelas VIII semester 1 adalah 4,2. Secara rinci perhitungan kumulatif tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Penilaian *Software Belajar PAI*

No.	Komponen	Indeks Nilai
1.	Tampilan Petunjuk	4,3
2.	Tampilan Materi/ Kegiatan Siswa	4,1
3.	Tampilan Latihan Siswa	4,3
4.	Tampilan Evaluasi	4,2
Nilai <i>Software Belajar</i> oleh 20 Siswa SMP Kelas VIII Semester 1		4,225 $\approx 4,2$

Dari hasil penelitian oleh 20 siswa SMP kelas VIII semester 1 terhadap *software belajar PAI* ini, nilai yang didapat adalah 4,2. Berdasarkan acuan kategori *stanfive* (skala lima) maka software belajar PAI ini dikategorikan B (Baik).

Secara rinci, detail hasil penilaian oleh 20 Siswa SMP Kelas VIII dapat dilihat dalam lampiran.

F. Revisi Produk

Dari hasil penilaian pada tahap II, maka dilakukan revisi terhadap hal-hal sebagai berikut:

1. Merubah format video dari format Windows Media Video (.wmv) menjadi format Flash Video (.flv) agar video bisa ditampilkan secara *full screen*.
2. Penambahan jumlah soal untuk latihan siswa

G. Pembahasan Produk

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun *software* Belajar PAI berbantuan Lectora Inspire untuk siswa SMP Kelas VIII Semester 1 berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang kemudian dinilai kualitas materinya dinilai oleh tenaga pengajar PAI SMP.

1. Penyusunan *Software* Belajar PAI Berbantuan Lectora Inspire

Penyusunan *Software* Belajar PAI Berbantuan Lectora Inspire ini dimulai setelah menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk menyusun *Software* Belajar ini. Setelah itu dilakukan pengumpulan referensi untuk materi di dalamnya. Referensi yang dipakai dalam penyusunan *Software* Belajar PAI berbantuan Lectora ini adalah:

- a. Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Menengah: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP/MTs*. Jakarta.
- b. Rasjid, Sulaiman. 2002. *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Langkah penyusunan software Belajar PAI ini dilanjutkan dengan beberapa tahap, yaitu:

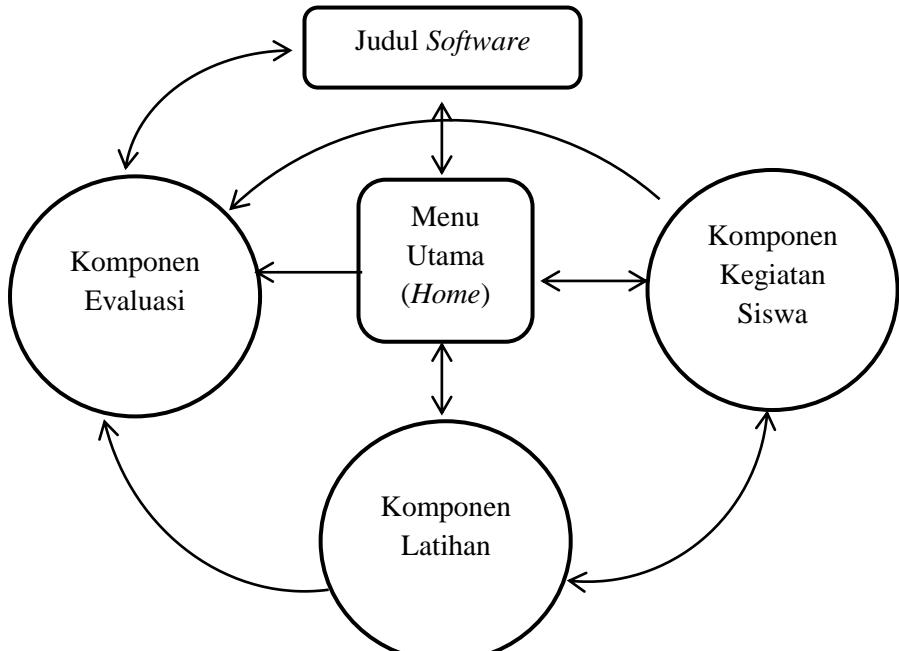
- a. Menetapkan Kompetensi Dasar dan Indikator-indikator yang akan dicapai setelah mempelajari *software* belajar PAI
- b. Mengumpulkan bahan/ materi pelajaran dari referensi-referensi yang telah dikumpulkan dan menyusunnya dalam urutan-urutan logis dan sistematik sesuai KTSP.
- c. Menyusun soal-soal penilaian dengan berdasarkan indikator untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Langkah selanjutnya adalah pembuatan *Software* Belajar PAI dengan aplikasi Lectora Inspire.

- a. Pembuatan Kerangka Jaringan *Software* Belajar PAI

Pembuatan kerangka jaringan *software* belajar PAI ini bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan desain tampilan *software* belajar PAI. Kemudahan ini didasarkan pada kerangka-kerangka jaringan yang telah direncanakan untuk tampilan antarmuka bagi pengguna nantinya (*Graphical User Interface*).

Komponen-komponen *software* belajar merupakan acuan utama dalam penyusunan kerangka jaringan ini. Komponen-komponen tersebut adalah tampilan petunjuk, kegiatan siswa, latihan siswa, dan evaluasi siswa. Kerangka tersebut dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.0 Kerangka Jaringan *Software Belajar*

b. Pembuatan Desain Tampilan *Software Belajar PAI*

Kerangka jaringan yang telah dibuat dikembangkan ke dalam desain tampilan *software* belajar. Dalam suatu tampilan *software* belajar PAI berbantuan Lectora Inspire ini terdiri dalam beberapa bagian, yaitu:

- 1) Bagian Navigasi, yang berupa tombol Next, Back, dan Table of Content.
- 2) Bagian yang berisi materi pelajaran untuk komponen kegiatan siswa yang berisi materi, bagian soal-soal latihan pada komponen latihan siswa, dan bagian evaluasi pada komponen evaluasi siswa.
- 3) Bagian yang mengatur pola perpindahan tampilan untuk melompat ke halaman lain secara tidak berurutan (*jump list*).

Bagian-bagian dalam tampilan *software* belajar akan lebih jelas dengan melihat gambar di bawah ini:



Gambar 4.1 Halaman Utama *Software Belajar PAI*



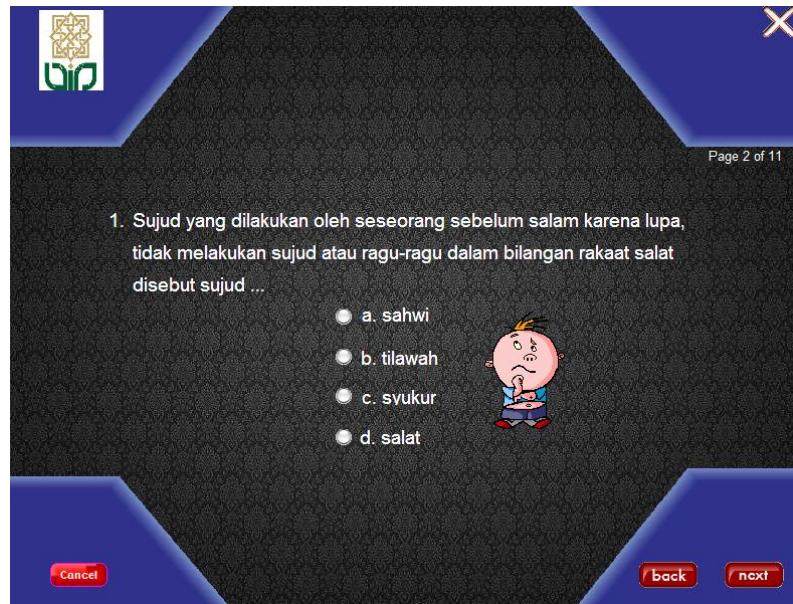
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama (*Home*)



Gambar 4.3 Tampilan Materi/ Kegiatan Siswa



Gambar 4.4 Tampilan Latihan Siswa



Gambar 4.5 Tampilan Evaluasi

c. Penulisan *Software* Belajar PAI berbantuan Lectora Inspire

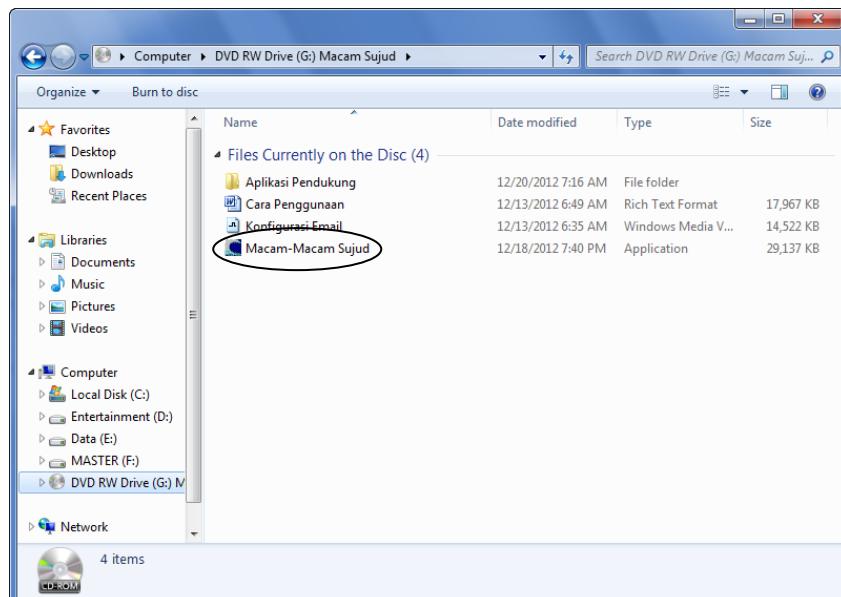
Penulisan *software* belajar PAI ini dilakukan secara mandiri dengan menggunakan aplikasi Microsoft Word 2010 dan disimpan dalam format Rich Text Format (.rtf). Software Belajar PAI ini terdiri dari 3 kegiatan belajar,yaitu:

- 1) Kegiatan Belajr I, yaitu materi Sujud Syukur
- 2) Kegiatan Belajar II, yaitu materi Sujud Syawhi
- 3) Kegiatan Belajar III, yaitu materi Sujud Tilawah

d. Cara Penggunaan

Langkah-langkah dalam menggunakan *Software* Belajar PAI Berbantuan Lectora Inspire ini adalah sebagai berikut:

- 1) Masukkan CD Software Belajar PAI Berbantuan Lectora Inspire
- 2) Jalankan file “Macam-Macam Sujud.exe” dengan cara *double click*.



Gambar 4.6 Menjalankan file “Macam-Macam Sujud.exe”

- 3) Untuk mengetahui siapa pengembangnya, silahkan klik tombol Pengembang. Akan tetapi jika anda menginginkan untuk masuk ke menu utama, silahkan klik tombol kotak merah yang bertuliskan “Macam-Macam Sujud”.



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Utama Software Belajar

- 4) Silahkan memilih menu materi dengan cara klik pada salah satu materi.



Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama

- 5) Jika anda ingin melihat video dalam *full screen mode*, klik icon pada *video controller*.



Gambar 4.9 Tampilan Video Controller

- 6) Untuk berpindah ke halaman selanjutnya, klik icon Next. Sedangkan untuk berpindah ke halaman sebelumnya, klik icon Back.
- 7) Untuk melompat ke halaman tertentu, gunakan fasilitas Table of Contents.



Gambar 4.10 Tampilan Table of Contents

- 8) Untuk menjawab soal, silahkan pilih dengan klik bulatan di samping jawaban yang tersedia.

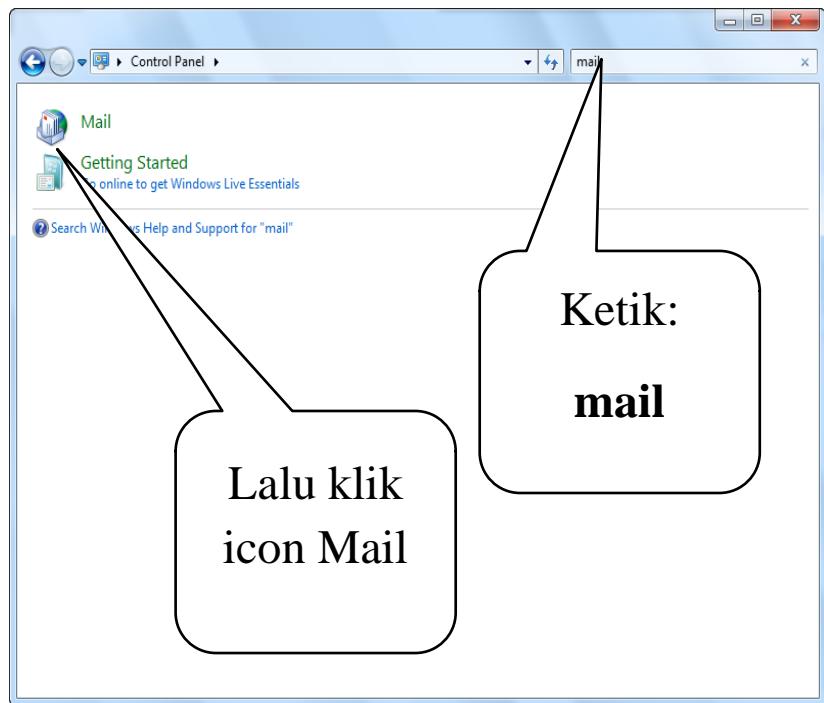
Untuk memanfaatkan fasilitas pengiriman hasil jawaban evaluasi melalui email, sebelumnya anda harus melakukan konfigurasi email anda. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Konfigurasi Akun Gmail dengan Outlook

Setelah anda memiliki akun email dari Gmail (xxx@gmail.com), maka anda harus mengkonfigurasinya dengan Microsoft Outlook. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

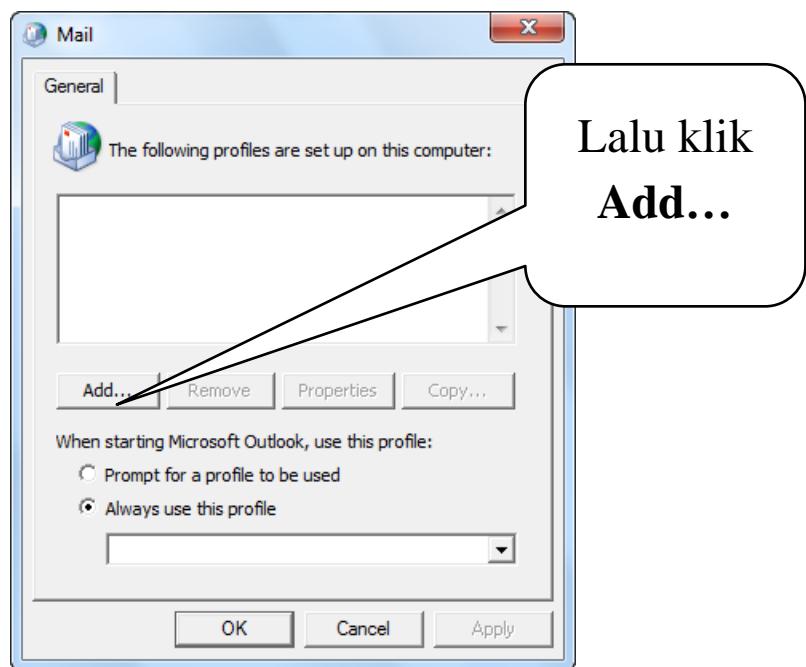
- a) Start – Control Panel

Ketik Mail pada kolom pencarian (pojok kanan atas), lalu klik icon Mail.



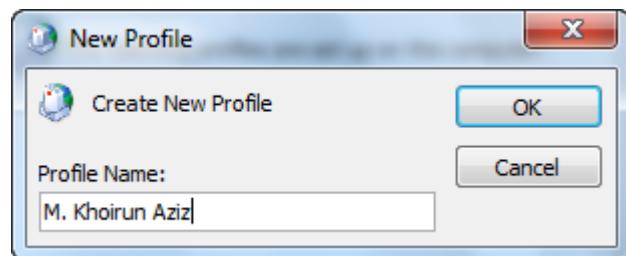
Gambar 4.11 Control Panel

- b) Maka secara otomatis akan muncul jendela berikut: klik Add.



Gambar 4.12 Tampilan Menu Mail

- c) Setelah muncul jendela New Profile seperti gambar berikut, isikan nama Anda. Misal, nama saya adalah M. Khoirun Aziz. Lalu klik **OK**.

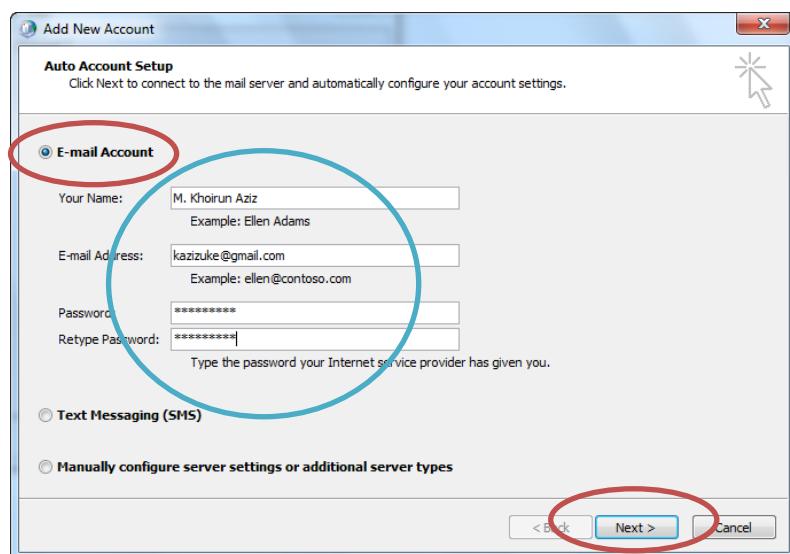


Gambar 4.13 Tampilan Jendela New Profile

- d) Isilah formulir yang di sediakan dengan benar. (pastikan anda memilih **E-mail Account**). Contohnya sebagai berikut:

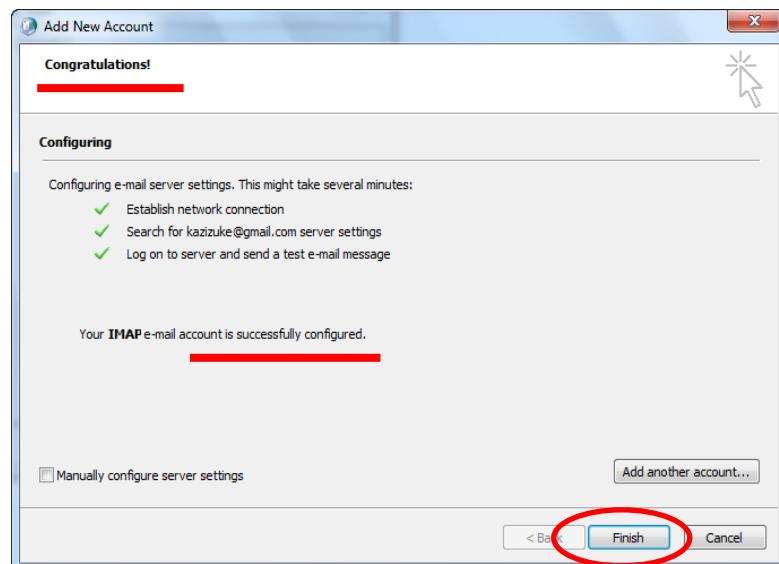
*Your Name : M. Khoirun Aziz
 E-mail Address : kazizuke@gmail.com
 Password : 123456abc (sesuai password email anda)
 Retype Pass. : 123456abc (tulis lagi password anda)*

Setelah seluruh form terisi dengan benar klik **Next**



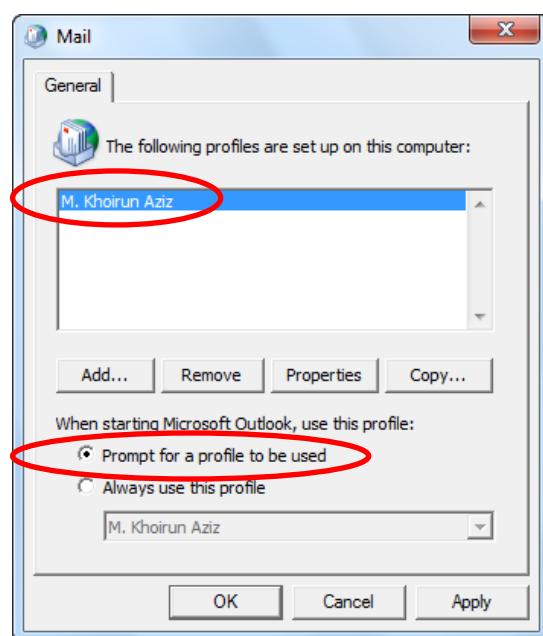
Gambar 4.14 Formulir Konfigurasi Email

e) Jika form yang anda isikan benar maka akan muncul tampilan seperti berikut. Klik Finish, maka anda akan melihat nama anda muncul di layar.



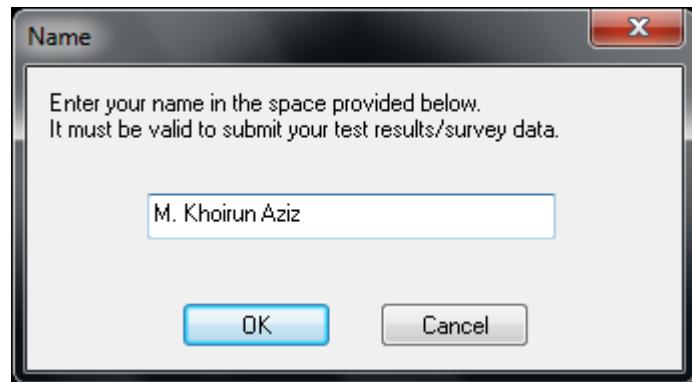
Gambar 4.15 Konfigurasi Berhasil

f) Pilih **Prompt a Profil to be Used**. Klik OK.



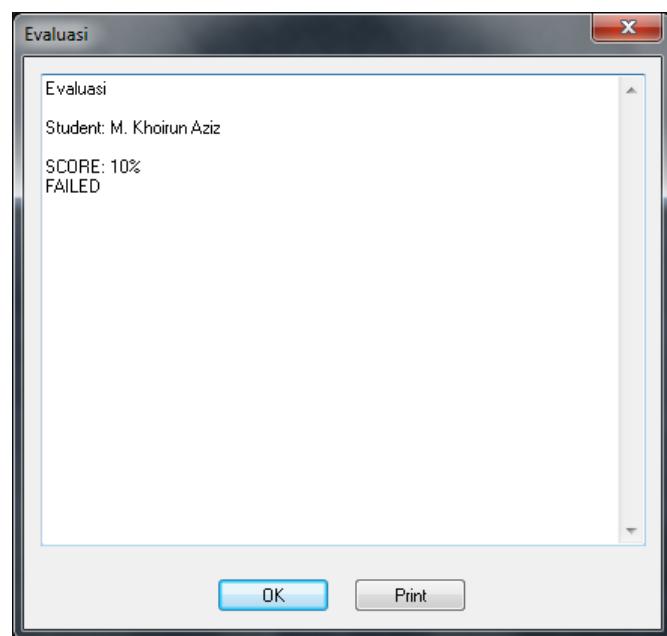
Gambar 4.16 Nama User Telah Dikonfigurasi

- g) Ketika anda memasuki bagian Evaluasi, maka akan muncul sebuah peringatan. Isikan nama anda! Lalu klik OK.



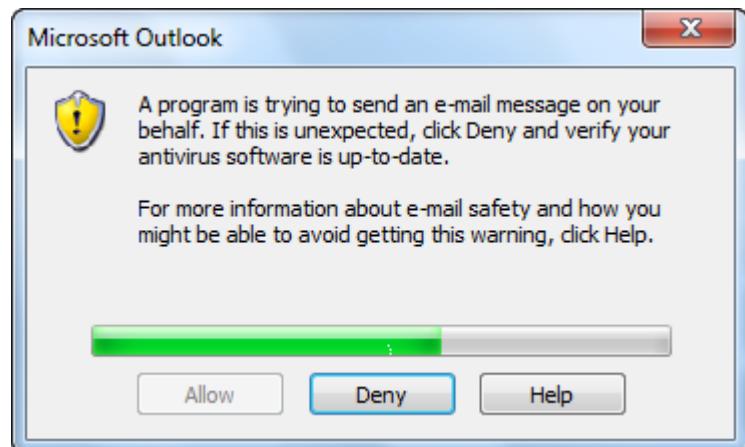
Gambar 4.17 Jendela Input Nama

- h) Setelah anda selesai menjawab seluruh pertanyaan maka anda akan menerima skor hasil evaluasi anda dan keterangan Lulus (*Passed*) atau Gagal (*Failed*)



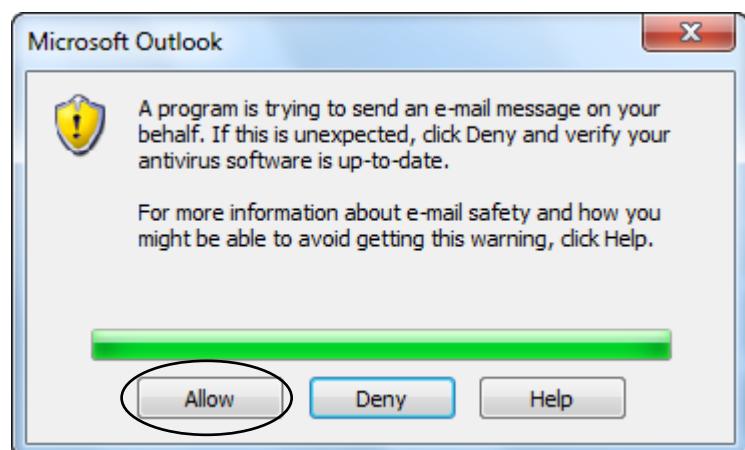
Gambar 4.18 Tampilan Hasil Evaluasi

- i) Klik OK dan biarkan proses pengiriman berlangsung.



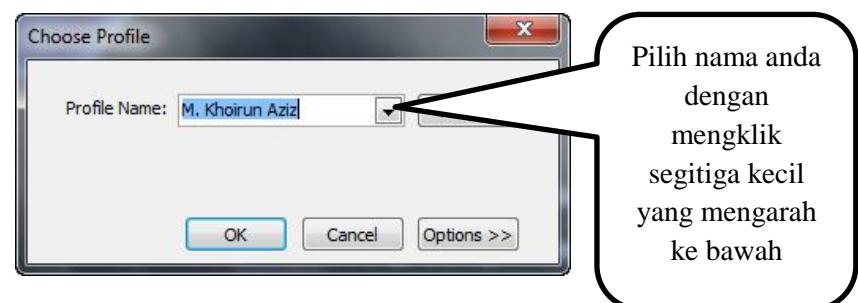
Gambar 4.19 Proses Pengiriman Email Tahap I

- j) Klik Allow jika tombol Allow sudah aktif (bisa di klik)



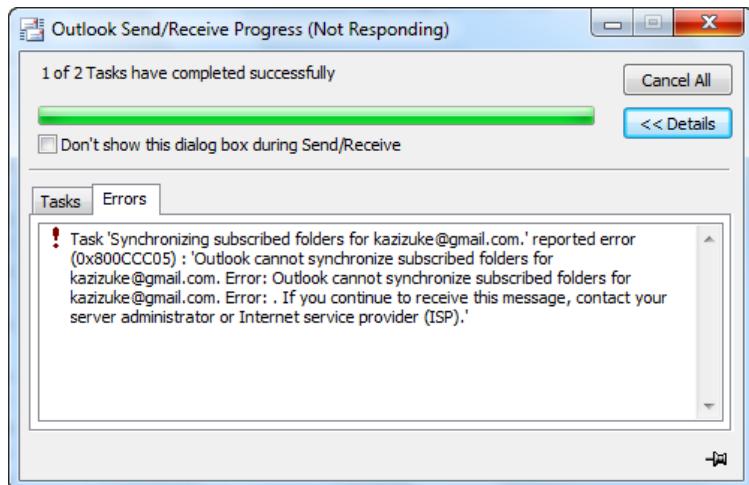
Gambar 4.20 Proses Pengiriman Email Tahap II

- k) Setelah itu, buka Microsoft Outlook. Pilih nama anda.



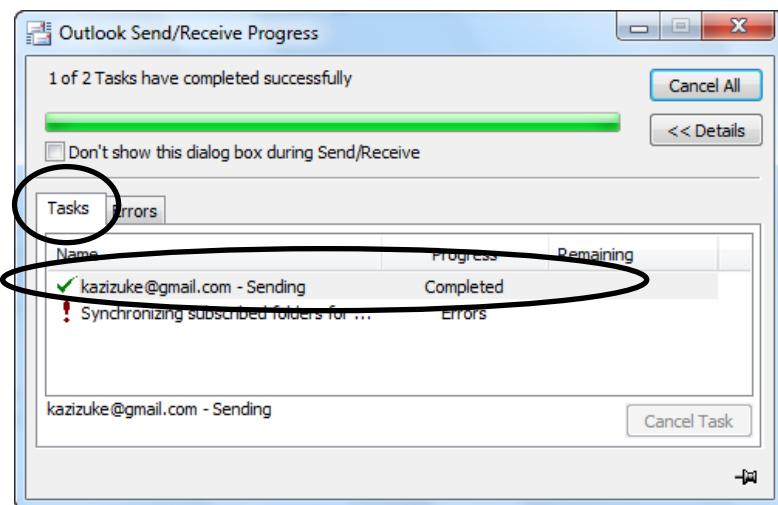
Gambar 4.21 Memilih Nama Pengirim

- l) Biarkan proses berjalan dan jika menemukan peringatan Error, biarkan saja.



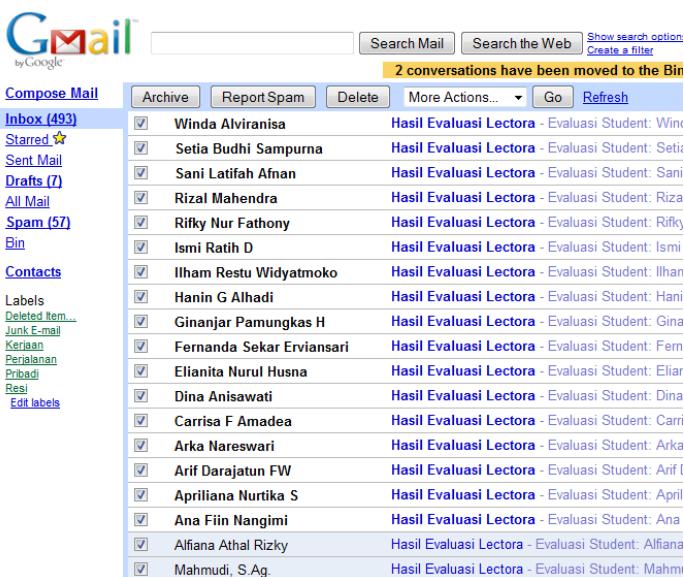
Gambar 4.22 Tampilan *Error*

- m) Arahkan mouse anda untuk mengklik tab **Tasks**. Pastikan terdapat tulisan **Completed**. Maka email anda telah terkirim.

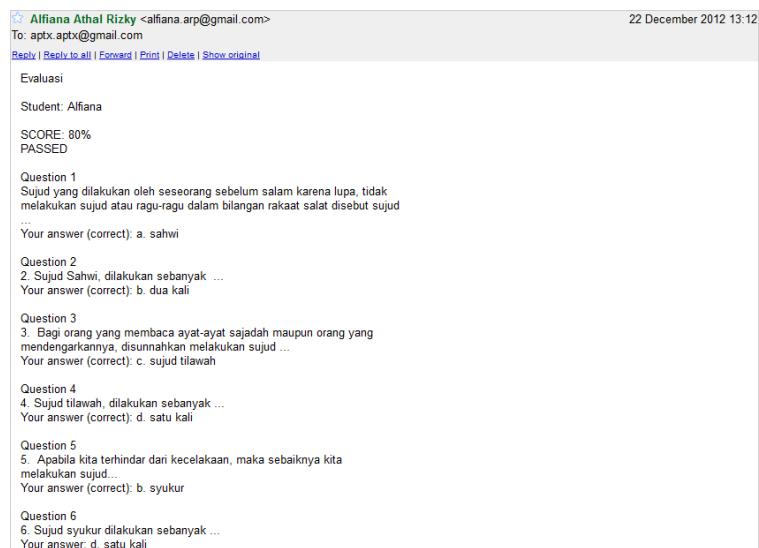


Gambar 4.23 Pengiriman Email Berhasil

Jika pengiriman berhasil, maka pada inbox tujuan akan terdapat email yang berisi nama, skor, dan kriteria *Passed* (Lulus) atau *Failed* (Gagal).



Gambar 4.24 Inbox Email Tujuan



Gambar 4.25 Email Hasil Evaluasi

H. Spesifikasi *File Produk*

Secara detail, file produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Nama File	: Macam-macam Sujud
Format/ ekstensi	: <i>Single Executable File / *.exe</i>
<i>File Size</i>	: 43 MB
<i>OS Support</i>	: Windows XP, Linux (dengan <i>emulator Wine</i>)
<i>Email Support</i>	: Gmail
<i>Video Format</i>	: Flash Video Format (*.flv)
<i>Audio Format</i>	: MPEG-1 Audio Layer 3 (*.mp3)

I. Kelebihan *Software Belajar PAI berbantuan Lectora Inspire*

1. Memiliki *size* kecil, yaitu 43 MB. Meskipun kecil, namun di dalamnya sudah terdapat audio dan video.
2. Hanya mengambil *resource RAM* sebesar 22 MB.
3. Terdapat video pendukung yang bisa *full screen mode*.
4. Terdapat *backsound* dalam setiap halaman latihan dan evaluasi.
5. Dapat berjalan dalam lingkungan Linux dengan *emulator Wine*.
6. Hasil evaluasi dapat dikirim melalui email dengan server milik Gmail.

J. Kekurangan *Software Belajar PAI berbantuan Lectora Inspire*

4. Kualitas audio dan video rendah karena telah di-*compress* untuk mendapatkan *file size* seminimal mungkin.

5. Muncul *box* peringatan saat akan dijalankan karena produk dibuat menggunakan Lectora Inspire versi Demo.
6. Membutuhkan 3rd Party *Software* berupa *Plug-in* Adobe Flash.

K. Kebutuhan Sistem Minimal

1. 1 GHz Intel Processor atau yang sejajarnya
2. 512 MB RAM
3. 80 GB HDD
4. Plugin Adobe Flash 8

Untuk menggunakan fitur pengiriman hasil evaluasi melalui email, maka ditambah:

1. *Account Gmail*
2. Microsoft Outlook
3. Jaringan Internet

L. Rekomendasi Target Pengguna (*User Target Recommendation*)

Berdasarkan teori Perkembangan Kognitif Remaja dan Standar Isi SMP Kurikulum 2008, *software* ini cocok digunakan bagi Siswa SMP Kelas VIII Semester 1. Meskipun begitu, *software* ini juga bisa digunakan untuk umum. Hanya saja khusus untuk anak dibawah umur 12 tahun, disarankan untuk didampingi guru pembimbing dalam penggunaanya. Karena adanya *scene* video yang jika diterima mentah oleh anak bisa merusak perkembangan pengetahuan fiqh yang ditangkap oleh anak tersebut.

M. Penilaian *Software Belajar PAI* Berbantuan Lectora Inspire

1. Hasil Penilaian oleh Sampel Kecil

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dari 5 orang ahli media (1 Dosen Media Pembelajaran, 2 Sarjana Komputer, dan 2 Guru PAI) terhadap *Software Belajar PAI* berbantuan Lectora Inspire yang disusun dalam penelitian ini, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Tampilan Komponen Petunjuk mendapatkan indeks penilaian sebesar 3,9 atau C (Cukup).
- b. Tampilan Komponen Kegiatan Siswa mendapatkan indeks penilaian sebesar 3,9 atau C (Cukup).
- c. Tampilan Komponen Latihan Siswa mendapatkan indeks penilaian sebesar 4,1 atau B (Baik)
- d. Tampilan Komponen Evaluasi Siswa mendapatkan indeks penilaian sebesar 4 atau B (Baik)

Hasil penilaian masing-masing komponen di atas kemudian di jumlahkan untuk mengetahui nilai total *Software Belajar PAI* Berbantuan Lectora Inspire. Jumlah nilai total untuk *Software Belajar PAI* berbantuan Lectora Inspire berdasarkan penilaian 5 orang ahli adalah 3,975 kemudian dibulatkan 1 angka di belakang koma menjadi 4. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Nilai Total *Software* Belajar PAI oleh Sampel Kecil

No.	Komponen	Indeks Nilai
1.	Tampilan Petunjuk	3,9
2.	Tampilan Materi/Kegiatan	3,9
3.	Tampilan Latihan	4,1
4.	Tampilan Evaluasi	4
Nilai <i>Software</i> Belajar oleh 5 Ahli Media		3,975 ≈ 4

Hasil Penelitian terhadap 5 ahli media menunjukkan bahwa *Software* belajar PAI berbantuan Lectora Inspire mempunyai nilai total 4. Berdasarkan acuan kategori *stanfive* (skala lima), maka *software* belajar PAI ini dikategorikan B (Baik).

Perhitungan selengkapnya untuk nilai masing-masing komponen dapat dilihat pada lampiran 3, dan kriteria skor ideal untuk masing-masing komponen dapat dilihat pada lampiran 4.

2. Hasil Penilaian oleh Sampel Besar

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dari 20 siswa terhadap *Software* Belajar PAI berbantuan Lectora Inspire yang disusun dalam penelitian ini, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Tampilan Komponen Petunjuk mendapatkan nilai sebesar 4,3 sehingga masuk dalam kategori kategori B (Baik).
- b. Tampilan Komponen Kegiatan Siswa mendapatkan nilai 4,1 sehingga masuk dalam kategori B (Baik).

- c. Tampilan Komponen Latihan Siswa mendapatkan nilai 4,3 sehingga masuk dalam kategori B (Baik).
- d. Tampilan Komponen Evaluasi Siswa mendapatkan nilai sebesar 4,2 sehingga masuk dalam kategori B (Baik).

Hasil penilaian masing-masing komponen di atas kemudian dijumlahkan untuk mengetahui nilai total *Software Belajar PAI Berbantuan Lectora Inspire*. Jumlah nilai total untuk *Software Belajar* tersebut berdasarkan penilaian 20 siswa adalah 4,2. Secara rinci perhitungan kumulatif tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Nilai Total *Software Belajar PAI* oleh Sampel Besar

No.	Komponen	Indeks Nilai
1.	Tampilan Petunjuk	4,3
2.	Tampilan Materi/ Kegiatan Siswa	4,1
3.	Tampilan Latihan Siswa	4,3
4.	Tampilan Evaluasi	4,2
Nilai <i>Software Belajar</i> oleh 20 Siswa SMP Kelas VIII Semester 1		4,225 ≈ 4,2

Dari hasil penelitian oleh 20 siswa terhadap *software belajar PAI* ini, nilai yang didapat adalah 4,2. Berdasarkan acuan kategori skala lima (*stanfive*) maka *software belajar PAI* ini dikategorikan B (Baik).

Hasil penelitian terhadap sampel kecil dan sampel besar di atas kemudian dibandingkan, sehingga terlihat perubahan nilai yang semakin baik seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.12 Tabel Pembanding Nilai Software Belajar PAI oleh Sampel

Kecil dengan Sampel Besar

No.	Komponen	Indeks Nilai oleh 5 Ahli Media	Indeks Nilai oleh 20 Siswa SMP
1.	Tampilan Petunjuk	3,9	4,3
2.	Tampilan Materi/ Kegiatan	3,9	4,1
3.	Tampilan Latihan	4,1	4,3
4.	Tampilan Evaluasi	4,0	4,2
Nilai <i>Software</i> Belajar PAI berbantuan Lectora Inspire		3,975 ≈ 4	4,225 $\approx 4,2$

Dari tabel perbandingan hasil penilaian sampel kecil dan sampel besar di atas, terlihat adanya perubahan nilai ke arah semakin baik dari 4 ke 4,2 meskipun masih dalam kategori B (Baik).

Sehingga dari hasil penelitian *Software* Belajar PAI berbantuan Lectora Inspire yang dinilai oleh 5 Ahli Media sebagai Sampel Kecil dan 20 Siswa SMP sebagai Sampel Besar, maka *Software* Belajar ini dapat digunakan sebagai alternatif sumber pembelajaran mandiri bagi siswa SMP Kelas VIII Semester 1.