

**KREATIVITAS MAHASISWA MAGANG II JURUSAN PAI FAKULTAS
ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *LECTORA INSPIRE***



SKRIPSI

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

Disusun oleh:

Lathifah Vajarini Vasihati Ainul Riris R.
NIM. 12410251

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

2016

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lathifah Vajarini Vasihati Ainul Riris R.

NIM : 12410251

Jurusan : PAI

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, 1 Juni 2016

Yang menyatakan



Lathifah Vajarini

NIM. 12410251

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lathifah Vajarini Vasihati Ainul Riris R.

NIM : 12410251

Jurusan : PAI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa 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. Terimakasih.

Yogyakarta, 1 Juni 2016

Yang menyatakan,



Lathifah Vajarini
NIM. 12410251



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudari Lathifah Vajarini Vasihati Ainul Riris Rensita
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 Saudari:

Nama : Lathifah Vajarini V. A. R. R.
NIM : 12410251
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Kreativitas Mahasiswa Magang II Jurusan PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire*

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

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

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 31 Mei 2016
Pembimbing,

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



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2/DT/PP.01.1/121/2016

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

KREATIVITAS MAHASISWA MAGANG II JURUSAN PAI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LECTORA INSPIRE

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Lathifah Vajarini Vasihati Ainul Riris R.

NIM : 12410251

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Rabu tanggal 8 Juni 2016

Nilai Munaqasyah : A/B

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. H. Karwadi, M.Ag.
NIP. 19710315 199803 1 004

Yogyakarta, 28 JUN 2016

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga



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

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ (11)

Artinya: “*Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri*”. (Q.S. Ar-Ra’d: 11)¹



¹ *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Surakarta: Media Insani, 2007), hal. 250.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini
Dipersembahkan kepada
ALMAMATERKU TERCINTA
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN Kalijaga YOGYAKARTA.

KATA PENGANTAR

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ
وَالصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ
أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad saw., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *Lectora Inspire* terhadap kreativitas mahasiswa PAI pada program PPL 1 di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Moch. Fuad, M.Pd., selaku Pembimbing skripsi.
4. Ibu Dr. Hj. Marhumah, M.Pd., selaku Penasehat Akademik.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

6. Segenap mahasiswa PPL 1 jurusan PAI angkatan 2013 yang berkenan bekerja sama dalam penelitian, Muh. Ammirudin, Ulfa Qomariyah, Tsalis Nurul Azizah, Ahmad Dwi Nur Khalim, Nanda Nursyah Alam, Tinton Dwi Santoso, Eka Ilmi Utami, Nur Hasanah, Indah Ro'fatul Aini, dan Dyah Putri Musyarofah.
7. Sahabat penulis (Siti Khoiriyah, Nuwairatul Layaliya, dan Maulidah Rohmatika) yang bersedia membantu penyusunan skripsi dan selalu meluangkan waktu.
8. Segenap keluarga Laboratorium Multimedia Pembelajaran (Bapak Sholeh Fasthea, Fery Ade Saputra, Arif Yuswanto, Muhammad Mustofa, Arfan Sodik, dan Rizka Hidayah) yang bersedia menerima konsultasi penyusunan skripsi.
9. Kepada kedua orang tuaku yang selalu mendo'akanku, terima kasih atas dukungan dan motivasinya.
10. Berbagai pihak yang telah membantu penyusun dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah Swt. dan mendapatkan limpahan rahmat dari-Nya, amin.

Yogyakarta, 6 April 2016
Penyusun,



Lathifah Vajarini
NIM. 12410251

ABSTRAK

LATHIFAH VAJARINI. *Kreativitas Mahasiswa Magang II Jurusan PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2016.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh menurunnya motivasi belajar siswa karena kegiatan belajar mengajar berlangsung secara monoton. Menjadi seorang guru kreatif yang berwawasan ICT, yang tentunya bisa menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perkembangan ICT yang begitu pesat harus diimbangi dengan SDM yang kreatif dan ahli membuat strategi pembelajaran aktif. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan telah mengupayakan mahasiswanya menjadi seorang pendidik yang mempunyai keahlian dalam menciptakan pembelajaran aktif melalui pelatihan dan perancangan desain multimedia pembelajaran. Pembahasan penelitian ini mengenai kegiatan magang II mahasiswa jurusan PAI yang menggunakan media *Lectora Inspire* sebagai wujud kreativitasnya dalam praktik pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas mahasiswa PAI dalam menggunakan media *Lectora Inspire*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa PAI dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*), menggunakan metode penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari dosen pembimbing dan mahasiswa magang II. Observasi dilakukan selama sepuluh kali praktik pembelajaran untuk mengetahui kreativitas yang beragam dari masing-masing mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Uji keabsahan data dilakukan dengan menggunakan metode triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penggunaan media *Lectora Inspire* oleh mahasiswa PAI dalam pelaksanaan magang II terbukti membantu mereka dalam berkarya yang bisa berbentuk sebuah media pembelajaran. (2) Di samping itu guru perlu mempunyai pemahaman tentang bagaimana menggunakan media pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran yang baik harus mempunyai konsep dan manfaat untuk menunjang proses pembelajaran secara keseluruhan, membuat penyajian menjadi lebih konkrit, menjadikan proses komunikasi lebih interaktif, hasil pembelajaran yang mudah disimpan dan bisa dipelajari lagi sewaktu-waktu, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan potensi. (3) Kreativitas mahasiswa PAI dalam bentuk media pembelajaran *Lectora Inspire* ini dapat membantu pelaksanaan praktik pembelajaran, memudahkan dalam menyajikan materi dengan fitur *flowchart* dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan fitur soal-soal evaluasi dan game edukatif.

Kata kunci: Media *Lectora Inspire*, Kreativitas Mahasiswa PAI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	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 TRANSLITERASI.....	xiii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan	5
D. Kajian Pustaka.....	6
E. Landasan Teori.....	8
F. Metode Penelitian.....	27
G. Sistematika Pembahasan	33
BAB II: GAMBARAN UMUM FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN.....	34
A. Sejarah Berdiri Fakultas	34
B. Lokasi dan Letak Geografis	35
C. Visi, Misi, dan Tujuan.....	37
D. Struktur Organisasi	38
E. Jurusan Pendidikan Agama Islam	40
F. Sarana dan Prasarana.....	42
G. Laboratorium Multimedia Pembelajaran TIK.....	47
BAB III: PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA MAHASISWA MAGANG II.....	53
A. Kreativitas Mahasiswa PAI pada Pelaksanaan Magang II dalam Penggunaan Media <i>Lectora Inspire</i>	53
1. Hasil Observasi <i>Micro Teaching</i> 1.....	53
2. Hasil Observasi <i>Micro Teaching</i> 2.....	56
3. Hasil Observasi <i>Micro Teaching</i> 3.....	58
4. Hasil Observasi <i>Micro Teaching</i> 4.....	60
5. Hasil Observasi <i>Micro Teaching</i> 5.....	61
6. Hasil Observasi <i>Micro Teaching</i> 6.....	63
7. Hasil Observasi <i>Micro Teaching</i> 7.....	65

8. Hasil Observasi <i>Micro Teaching</i> 8.....	67
9. Hasil Observasi <i>Micro Teaching</i> 9.....	69
10. Hasil Observasi <i>Micro Teaching</i> 10.....	70
B. Hasil yang Dicapai dalam Penggunaan Media <i>Lectora Inspire</i> pada Pelaksanaan Magang II	72
BAB IV: PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	76
C. Kata Penutup	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam penelitian ini menggunakan pedoman transliterasi dari Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 05436/UU/1987.

Secara garis besar uraiannya adalah sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Ṣ	es (titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	ha (titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet (titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	Ṣ	es (titik di bawah)
ض	Dhad	Ḍ	de (titik di bawah)
ط	Tha'	Ṭ	te (titik di bawah)
ظ	Za'	Ẓ	zet (titik di bawah)
ع	'Ain	'-	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef

ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'-	Apostrof
ي	Ya`	Y	Ye

B. Syaddah/Tasydid

Syaddah atau *tasydid* dalam transliterasi ini dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

رَبَّنَا ditulis *Rabbana*

عِدَّة ditulis *'Iddah*

C. Ta' Marbutah

1. Ta' marbutah mati (mendapat harakat sukun), transliterasinya adalah /h/.

Contoh:

هِبَّة ditulis *Hibbah*

جِزْيَةٌ ditulis *Jizyah*

2. Ta' marbutah hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah /t/.

Contoh:

اللَّهُ نِعْمَةٌ ditulis *Ni'matullāh*

زَكَاةُ الْفِطْرِ ditulis *Zakātul fiṭri*

D. Vokal

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal lambangnya berupa tanda atau harakat yaitu Fathah (ـَ) ditulis "a", Kasrah (ـِ) ditulis "i", dan Dammah (ـُ) ditulis "u".

Contoh:

رَفِيقٌ ditulis *rafiqa*

أَحْمَدٌ ditulis *ahmada*

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu fathah dan ya (ـَـي) ditulis ai, fathah dan wawu (ـَـو) ditulis au.

E. Maddah (Vokal Panjang)

Bunyi a panjang ditulis ā, bunyi i panjang ditulis ī dan bunyi u panjang ditulis ū, masing-masing dengan tanda hubung (-) di atasnya.

1. Fathah + Alif ditulis ā

Contoh:

فَلَا ditulis *falā*

2. Kasrah + Ya' mati ditulis

Contoh:

فَيَلَّ ditulis

3. Dammah + Wawu mati ditulis

Contoh:

يَقُولُ ditulis

F. Hamzah

1. Bila terletak di awal kata, maka ditulis berdasarkan bunyi vokal yang mengiringinya

Contoh:

إِنَّ ditulis *inna*

2. Bila terletak di akhir kata, maka ditulis dengan lambang apostrof (')

Contoh:

وَأَطَّءَ ditulis *watā'*

3. Bila terletak di tengah kata dan berada setelah vokal hidup, maka ditulis sesuai dengan bunyi vokalnya.

Contoh:

رَبَائِبٌ ditulis *rabāib*

4. Bila terletak di tengah kata dan dimatikan, maka ditulis dengan lambang apostrof (').

Contoh:

تَأْخُذُ ditulis *ta'khuzu*

G. Kata Sandang Alif + Lam

1. Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyah* ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu huruf /1/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الرَّجُلُ ditulis *ar-rajulu*

2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyah* ditransliterasikan sesuai aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Contoh:

الْقَلَمُ ditulis *al-qalamu*

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi huruf kapital tetap digunakan. Penggunaan seperti yang berlaku dalam EYD, diantara huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Jika nama diri itu didahului oleh kata

sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandang.

Contoh:

رَسُولٌ إِلَّا مُحَمَّدٌ وَمَا ditulis

I. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim* maupun *harf* ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka transliterasi penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya. Contoh :

الْخَلِيلِ اِبْرَاهِيمُ ditulis *Ibrahim al-Khalil*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: RPP Mahasiswa PPL 1	81
Lampiran II	: Dokumen Gambar <i>Micro Teaching</i>	101
Lampiran III	: Pedoman Pengumpulan Data	103
Lampiran IV	: Catatan Lapangan.....	104
Lampiran V	: Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi	114
Lampiran VI	: Bukti Seminar Proposal	115
Lampiran VII	: Kartu Bimbingan Skripsi	116
Lampiran VIII	: Surat Rekomendasi Penelitian Gubernur DIY	117
Lampiran IX	: Sertifikat SOSPEM	118
Lampiran X	: Sertifikat PPL 1	119
Lampiran XI	: Sertifikat PPL-KKN Integratif	120
Lampiran XII	: Sertifikat TOEC	121
Lampiran XIII	: Sertifikat IKLA	122
Lampiran XIV	: Sertifikat ICT	123
Lampiran XV	: Sertifikat Mahasiswa Peserta Pelatihan Multimedia Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i>	124
Lampiran XVI	: <i>Curriculum Vitae</i>	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Tugas utama itu akan efektif jika guru memiliki derajat profesionalitas tertentu yang tercermin dari kompetensi, kemahiran, kecakapan, atau keterampilan yang memenuhi standar mutu atau norma etik tertentu.²

Tingginya tuntutan masyarakat terhadap mutu lulusan pendidikan, dan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, secara langsung berdampak terhadap cara-cara guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Dalam kondisi demikian, tidak dapat dihindari adanya berbagai perubahan strategis dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sebagai contoh, proses pembelajaran yang pada masa lalu dijalankan dengan cara *Duduk, Dengarkan, Catat, dan Hafal (DDCH)*, menjadikan guru sebagai pusat dari segala aktivitas pembelajaran sementara peserta didik menjadi objek pasif yang menunggu guru menuangkan semua informasi.³

² Sudarwan Danim, *Profesionalisasi dan Etika Profesi Guru*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 17.

³ Marisa, dkk., *Komputer dan Media Pembelajaran*, (Banten: Universitas Terbuka, 2012), hal. 1.1.

Guru profesional melakukan aktivitas pengembangan diri yang cerdas dan kontinyu. Dia menyadari bahwa tanpa tumbuh secara profesional akan ditelan oleh sejarah peradaban pendidikan, ilmu pengetahuan, dan teknologi.⁴

Kemajuan teknologi modern khususnya yang berkaitan dengan kemajuan komputer, akhir-akhir ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembaruan tidak hanya dalam sektor bisnis, telekomunikasi, tetapi juga dalam dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemerintah dan masyarakat umum telah memberikan perhatian yang mendalam tentang kemajuan teknologi modern ini. Sebab sangat disadari, peranan dan fungsi teknologi dalam kemajuan dunia pendidikan. Teknologi dapat membantu mencapai sasaran dan tujuan pendidikan sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna.⁵

Tugas dan kewajiban guru adalah memberikan bimbingan, arahan, dan fasilitas pendidikan dan pembelajaran kepada anak didik dan masyarakat yang membutuhkannya. Tugas dan kewajiban ini sudah melekat secara integral dalam status profesionalitasnya. Artinya, setiap guru secara sadar melaksanakan proses pendidikan dan pembelajaran dengan cara membimbing, mengarahkan, dan melatih anak didik hingga anak tersebut mempunyai kemampuan sesuai dengan kriteria kelayakan yang ditentukan,

⁴ *Ibid.*, hal. 35.

⁵ Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 89.

yaitu kemampuan untuk menerapkan dalam kehidupannya. Oleh karena itu, hal pertama yang harus dilakukan adalah meningkatkan kualitas guru. Jika gurunya sudah berkualitas, upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan hal yang mudah untuk diwujudkan.⁶

Sebagai sosok yang bertugas dan bertanggung jawab atas kualitas sumber daya manusia produk dari pendidikan dan pembelajaran, guru harus dapat melakukan berbagai inovasi atas proses yang diselenggarakannya.⁷ Tugas utama seorang pengajar atau guru adalah untuk memudahkan proses pembelajaran peserta didiknya. Untuk memenuhi tugas ini, seorang guru tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, tetapi juga pembelajaran yang berkesan.⁸

Pembelajaran yang dimaksud dapat diperoleh dengan kreativitas. Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut. Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal dan merupakan ciri aspek dunia kehidupan di sekitar kita. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu.⁹

⁶ Mohammad Saroni, *Personal Branding Guru*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2011), hal. 63-64.

⁷ *Ibid.*, hal. 67.

⁸ Nurfuadi, *Profesionalisme Guru*, (Purwokerto: Stain Press, 2012), hal. 136.

⁹ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 51-52.

Melihat fenomena saat ini, para siswa lebih tertarik bermain *game* daripada belajar. Motivasi belajar mereka menurun karena bosan dengan cara mengajar guru yang monoton, duduk, mendengarkan, dan mengerjakan tugas. Lalu bagaimana untuk meningkatkan kembali motivasi belajar siswa, tentunya sebagai seorang guru yang bertugas dan bertanggung jawab atas kualitas pendidikan, guru harus mampu memperoleh solusi tepat untuk masalah tersebut. Tindakan pertama dapat dilakukan dengan mencari sesuatu yang disukai siswa kemudian dapat dijadikan sebagai strategi dalam mengajar. Siswa suka bermain *game*, maka guru dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang aktif dengan beragam permainan atau belajar sambil bermain.

Kreativitas guru dapat diwujudkan dengan membuat strategi pembelajaran aktif atau penguasaan media. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan telah mengupayakan bagaimana menjadi seorang pendidik yang mempunyai keahlian dalam menciptakan pembelajaran aktif, yaitu dengan adanya pelatihan perancangan desain multimedia pembelajaran dengan menggunakan software *Lectora Inspire* bagi calon guru (mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan). Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Kreativitas Mahasiswa Magang II Jurusan PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire*”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kreativitas mahasiswa PAI pada pelaksanaan Magang II dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ?
2. Bagaimana hasil yang dicapai dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pelaksanaan Magang II ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui kreativitas mahasiswa PAI pada pelaksanaan Magang II dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*.
 - b. Untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pelaksanaan Magang II.
2. Kegunaan Penelitian
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa PAI dalam pelaksanaan Magang II.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada mahasiswa PAI dalam mewujudkan pembelajaran kreatif melalui media *Lectora Inspire* pada pelaksanaan praktik pembelajaran.
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru sebagai bagian dari khazanah keilmuan.

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam suatu penelitian ilmiah adalah salah satu bagian penting dari keseluruhan langkah-langkah metode penelitian. Setelah melakukan penelusuran, ada beberapa hasil penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan, diantaranya adalah:

1. Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Helmi Mubarak, Jurusan Pendidikan Agama Islam 2015, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, yang berjudul tentang “Penggunaan Media *Lectora Inspire* sebagai Pendukung Pendekatan Sainifik Model *Discovery Learning* dalam Pembelajaran Fikih kelas X di MAN Wonokromo Bantul”.¹⁰
2. Skripsi yang ditulis oleh Auline Oktaria, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab 2013, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, yang berjudul tentang “Implementasi *Lectora Inspire* sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Agama di MAN Godean”.¹¹ Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab dengan media *Lectora Inspire* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena adanay reward berupa

¹⁰ Muhammad Helmi Mubarak, ”Penggunaan Media *Lectora Inspire* sebagai Pendukung Pendekatan Sainifik Model *Discovery Learning* dalam Pembelajaran Fikih kelas X di MAN Wonokromo Bantul”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2015.

¹¹ Auline Oktaria, “Implementasi *Lectora Inspire* sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Agama di MAN Godean”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013.

pujian dan applause, penguat, guru lebih banyak memotivasi siswa, menciptakan suasana pembelajaran aktif dan menyenangkan.

3. Skripsi yang ditulis oleh Anisa Jayusman, Jurusan Pendidikan Fisika 2014, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora* Pokok Bahasan Dinamika Partikel sebagai Sarana Berpikir Kritis Peserta Didik”.¹² Model penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan model prosedural, yakni model bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora* pokok bahasan dinamika partikel sebagai sarana berpikir kritis peserta didik.
4. Skripsi yang ditulis oleh Fuadi Aziz, Jurusan PAI 2009, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, yang berjudul “Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer sebagai Upaya untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas IX D SMPN 2 Temon Kulon Progo”.¹³ Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar

¹² Anisa Jayusman, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora* Pokok Bahasan Dinamika Partikel sebagai Sarana Berpikir Kritis Peserta Didik”, *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga, 2014.

¹³ Fuad Aziz, “Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer sebagai Upaya untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas IX D SMPN 2 Temon Kulon Progo”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2009.

peserta didik ditandai dengan meningkatnya keaktifan dan perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, peserta didik berani untuk mengemukakan pendapat, peserta didik mampu menyimak penjelasan melalui *screen*, kondisi kelas menjadi semakin tenang ketika pembelajaran berlangsung dan waktu yang digunakan selama pembelajaran berlangsung efektif.

E. Landasan Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas pada dasarnya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri berpikir kreatif maupun berpikir afektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada.¹⁴

Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif dijabarkan oleh Utami Munandar (1992) meliputi lima keterampilan berpikir:¹⁵

- 1) Berpikir lancar (*fluency*), yang menyebabkan seseorang mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan. Dalam menghadapi masalah, orang kreatif mampu memberikan banyak cara atau saran untuk pemecahan masalah.

¹⁴ Monty P. Satiadarma dan Fidelis E. Waruwu, *Mendidik Kecerdasan: Pedoman bagi Orang Tua dan Guru dalam Mendidik Anak Cerdas*, (Jakarta: Pustaka Populer Obor, 2003), hal. 109.

¹⁵ Reni Akbar Hawadi, dkk., *Kreativitas*, (Jakarta: Grasindo, 2001), hal. 12.

- 2) Berpikir luwes (*flexibility*), di mana orang kreatif menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi karena dia mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- 3) Berpikir rasional yang mendorong orang kreatif melahirkan ungkapan-ungkapan yang baru dan unik.
- 4) Keterampilan mengelaborasi yang meliputi kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.
- 5) Keterampilan menilai (mengevaluasi), yakni kemampuan menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat atau tindakan bijaksana sehingga dia mampu mengambil suatu keputusan sesuai situasi yang dihadapinya.

Jadi, kreativitas bukanlah sesuatu yang mandiri atau berdiri sendiri, atau bukanlah semata-mata kelebihan yang dimiliki oleh seseorang. Lebih dari itu, kreativitas merupakan bagian dari buah usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan.¹⁶

Pembelajaran kreatif bisa dilakukan siapa saja. Pembelajaran kreatif senantiasa hadir pada kelas di mana kesiapan gurunya mengajar dan kesiapan muridnya belajar atau keduanya saling mengisi dan

¹⁶ Nursisto, *Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 1999), hal. 33.

bekerja sama. Dari sisi guru pembelajaran kreatif bisa dipandang menjadi dua hal, yang pertama dapat dipandang sebagai sebuah beban pekerjaan atau bisa dipandang sebagai sumber kepuasan sebagai seorang guru yang profesional. Berikut ini adalah prinsip yang selalu digunakan dalam menghadirkan pembelajaran di kelas:¹⁷

- 1) Semangat menjelaskan konsep pada siswa boleh dilakukan tetapi yang terpenting adalah aktivitasnya.
- 2) Terlalu lama menjelaskan hanya akan membuat siswa bosan dan melelahkan untuk guru.
- 3) Dalam pembelajaran kreatif tidak selalu dengan kelompok.
- 4) Respon siswa akan baik jika cara mengajar kita juga baik.
- 5) Pembelajaran kreatif mengandalkan perencanaan dan kerja sama antara guru dan siswa.

b. Proses Berpikir Kreatif¹⁸

Gambaran mengenai bagaimana dan kapan proses kreatif sedang berjalan teramat abstrak untuk dijelaskan. Proses kreatif berjalan bersifat misterius, personal, dan subyektif. Meski demikian, kreatif berproses dalam tahap-tahap tertentu yang tidak mudah untuk didefinisikan di mana tahap tersebut berada dalam prosesnya. Konsep proses kreatif temuan Wallas (1976) yang mengemukakan ada empat tahap dalam proses kreatif yaitu:

¹⁷ Nurfuadi, *Profesionalisme Guru...*, hal. 123.

¹⁸ Reni Akbar Hawadi, dkk., *Kreativitas...*, hal. 22-24.

- 1) Persiapan, adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapinya.
- 2) Inkubasi, adalah tahap diteraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu tak menentu, bisa lama (berhari-hari, berbulan-bulan, bertahun-tahun), dan bisa juga hanya sebentar (hanya beberapa jam, menit atau detik saja). Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap konteksnya, dan akan teringat lagi pada saat berakhirnya tahap pengeraman dan munculnya masa berikutnya.
- 3) Iluminasi, yaitu tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan, seperti dilukiskan oleh Kohler dengan kata *now, I see* itu yang kurang lebihnya berarti: oh ya!
- 4) Verifikasi, adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita.

Empat tahap proses kreatif tersebut, jika pada tahap persiapan, inkubasi, dan iluminasi menonjol proses berpikir divergen (proses berpikir ke macam-macam arah dan

menghasilkan banyak alternatif penyelesaian), maka pada tahap verifikasi yang menonjol adalah proses berpikir konvergen (proses berpikir yang mencari jawaban tunggal yang paling cepat).

c. Belajar dan Mengajar Kreatif

Dalam belajar kreatif siswa terlibat secara aktif dan ingin mendalami bahan yang dipelajari. Belajar kreatif tidak hanya menyangkut perkembangan kognitif (penalaran), tetapi juga berhubungan erat dengan penghayatan pengalaman belajar yang mengasyikkan. Agar perilaku kreatif dapat terwujud, baik ciri-ciri kognitif maupun afektif (sikap dan nilai) dari kreativitas perlu dikembangkan secara terpadu dalam proses belajar.¹⁹

Belajar kreatif tidak timbul secara kebetulan tetapi memerlukan persiapan, antara lain:²⁰

- 1) Menyiapkan suatu lingkungan kelas yang merangsang anak-anak untuk belajar secara kreatif. Menurut Feldhusen dan Treffinger (1980), suatu lingkungan kreatif dapat tercipta, *pertama* dengan memberikan pemanasan, seperti memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang menimbulkan minat dan merangsang rasa ingin tahu siswa.

¹⁹ S.C. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Grasindo, 1999), hal. 79.

²⁰ *Ibid.*, hal. 80.

Kedua dengan pengaturan fisik, seperti diskusi dalam kelompok-kelompok kecil para siswa duduk dalam lingkaran. *Ketiga* guru harus dapat membedakan antara kesibukan yang asyik serta suara-suara yang “produktif” yang menunjukkan bahwa para siswa bersibuk diri secara kreatif. *Terakhir* guru sebagai fasilitator yang mampu mendorong belajar mandiri sebanyak mungkin, dapat menerima gagasan dari para siswa, berusaha menghindari pemberian hukuman, dan mampu memikirkan ide-ide baru.

- 2) Diperlukan keterampilan guru, baik dalam mengajukan pertanyaan kepada siswa maupun dalam mengundang siswa untuk bertanya.
- 3) Perlu adanya keseimbangan antara semua aspek perkembangan manusia yaitu perkembangan mental intelektual, perkembangan sosial, perkembangan emosi (kehidupan perasaan), dan perkembangan moral.

2. Pengertian PPL

Program Pengalaman Lapangan (PPL) adalah serangkaian kegiatan yang diprogramkan bagi siswa LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan), yang meliputi, baik latihan mengajar maupun latihan di luar mengajar. Kegiatan ini merupakan ajang untuk membentuk dan membina kompetensi-kompetensi profesional yang dipersyaratkan oleh pekerjaan guru atau tenaga kependidikan yang

lain.²¹ Hal ini senada dengan pendapat Mukhrin Abdulkadir Munsyi, bahwa praktik mengajar adalah suatu kegiatan dalam bentuk latihan mengajar yang dilaksanakan oleh seseorang secara terbimbing untuk mendapatkan keterampilan dalam memberikan pelajaran dan ditempuh dalam waktu tertentu sebagai salah satu syarat untuk memenuhi suatu program.²²

Pada penelitian ini, meneliti tentang mahasiswa PPL 1, tetapi telah berubah nama menjadi Magang II, perubahan tersebut terjadi mulai tahun akademik 2015/2016. Magang II merupakan kegiatan praktik pembelajaran atau pengajaran mikro (*micro teaching*).

Pengajaran mikro (*micro teaching*) adalah suatu situasi pengajaran yang dilaksanakan dalam waktu dan jumlah siswa yang terbatas, yakni selama 4 sampai 20 menit dengan jumlah siswa sebanyak 3 sampai 10 orang. Bentuk pengajaran yang sederhana, di mana calon guru/guru berada dalam suatu lingkungan kelas yang terbatas dan terkontrol. Guru mengajarkan hanya satu konsep dengan menggunakan satu atau dua keterampilan mengajar.²³

Pertimbangan yang mendasari penggunaan program pengajaran mikro yaitu, untuk mengatasi kekurangan waktu yang diperlukan dalam latihan mengajar secara tradisional; keterampilan mengajar yang

²¹ Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hal. 171-172.

²² Mukhrin dan Abdulkadir Munsyi, *Pedoman Mengajar (bimbingan praktis untuk calon guru)*, (Surabaya: Al-Ikhlash, 1981), hal. 20-21.

²³ Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi...*, hal. 167.

kompleks dapat diperinci menjadi keterampilan-keterampilan mengajar yang khusus dan dapat dilatih secara berurutan; dan pengajaran mikro dimaksudkan untuk memperluas kesempatan latihan mengajar mengingat banyaknya calon guru yang membutuhkannya.²⁴

Model program pengajaran mikro lainnya adalah pemanfaatan teman-teman sekelas calon guru untuk membantu instruktur menilai, mengamati, dan mengkritik jalannya proses pengajaran mikro. Dengan cara ini mereka dapat mendiskusikan pengalaman-pengalaman selaku pengamat tentang penampilan calon guru yang dilatih, mengurangi keperluan latihan secara aktual, memperluas proses penilaian untuk memperbaiki tingkah laku mengajar secara lebih kritis, dan menghasilkan macam-macam pendekatan kreatif dalam menyajikan bahan pelajaran. Program ini bertujuan memberikan kesempatan-kesempatan kepada calon guru untuk mengadakan kontrak mengajar, mengembangkan peranan dan analisis tingkah laku, melakukan praktik dalam situasi yang terkontrol, mengadakan umpan balik terhadap penampilannya, mengamati sendiri perbuatannya dalam situasi mengajar dan mendiskusikannya dengan para pengamat dan supervisor, serta memberikan kesempatan untuk mengoreksi kelemahan-kelemahannya dan melakukan latihan ulang.²⁵

²⁴ *Ibid.*, hal. 167-168.

²⁵ *Ibid.*, hal. 168

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁶

Pembelajaran atau pengajaran menurut Degeng²⁷ adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada. Kegiatan ini pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan pembelajaran.²⁸

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk media, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah, seperti: bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual*

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 3.

²⁷ I Nyoman Sudana Degeng, *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Intruksional Universitas Terbuka*, (Jakarta: Depdikbud RI, Dirjen Dikti, 1993), hal. 1.

²⁸ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 2.

education), alat peraga dan media penjas. Berikut ini merupakan beberapa kesimpulan dari peristilahan media tersebut.²⁹

- 1) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa pada proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 3) Media memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- 4) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (misalnya: buku, komputer, *radio tape*, kaset, *video recorder*).

b. Guru Profesional dan Media Pembelajaran

Guru profesional melakukan aktivitas pengembangan diri yang cerdas dan kontinyu. Dia menyadari bahwa tanpa tumbuh secara profesional akan ditelan oleh sejarah peradaban pendidikan, ilmu pengetahuan, dan teknologi.³⁰ Begitu pula dengan guru PAI (subjek

²⁹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), hal. 8-9.

³⁰ Sudarwan Danim, *Profesionalisasi dan Etika Profesi Guru...*, hal. 35.

dalam penelitian ini calon guru PAI/mahasiswa PAI) yang akan melakukan aktivitas pengembangan diri, dengan cara mengembangkan strategi dan media pembelajaran.

Strategi pengembangan profesionalitas guru dapat dilakukan melalui dukungan sistem, yaitu salah satunya dengan pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat guru dapat berbentuk alat peraga, alat praktikum sederhana, maupun bahan ajar elektronik atau animasi pembelajaran.³¹

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.³²

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
- 2) Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.
- 3) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung.
- 4) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.
- 5) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.

³¹ Ali Mudlofir, *Pendidik Profesional*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012), hal. 137.

³² Daryanto, *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hal. 10-11.

Peran media pembelajaran dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi belajar yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda.³³

Pendidikan, terutama yang disajikan atau menggunakan media, dituntut untuk menarik (artistik), informatif, dan menghibur. Informasi melalui media juga dituntut agar bersifat edukatif, menarik, dan menghibur. Demikian juga pertunjukan dan/atau hiburan yang disajikan melalui media dituntut pula untuk mengandung unsur edukatif dan informatif. Menonton suatu pertunjukan melalui media diharapkan tidak hanya memberikan kenikmatan melainkan ada pesan bermakna yang dapat diperoleh.³⁴

Media pembelajaran yang menjadi kebutuhan akan adanya proses pendidikan yang semakin sempurna menuntut seluruh komponen

³³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital...*, hal. 21.

³⁴ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 85.

yang terkait untuk terus mengembangkan pembelajaran inovatif. Terutama karya inovatif guru yang pasti ditunggu-tunggu oleh civitas pendidikan baik pemegang kebijakan maupun peserta didik. Di era teknologi ini, pengetahuan dan informasi mudah sekali didapatkan, dikembangkan kemudian disebarluaskan, jadi tidak bisa menjadi alasan untuk tidak bisa menciptakan pembelajaran inovatif terutama seorang pelaksana atau guru.³⁵

Pembelajaran inovatif menunjukkan kualitas pendidikan. Dan kualitas pendidikan ditentukan oleh sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Jadi seorang guru yang profesional tidak berhenti pada pengelolaan peserta didik saja, namun lebih dari itu, misalnya menjadi motivator untuk anak didiknya, dengan cara menciptakan pembelajaran yang inovatif, agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan. Karena proses pembelajaran yang menyenangkan bagian dari proses belajar yang memudahkan dalam memahami materi pelajaran. Di masa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat menuntut seorang pendidik untuk menguasai berbagai macam teknologi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat dan sumber belajar. Karya inovatif guru dapat diwujudkan dengan pemanfaatan teknologi. Seberapa besar kepedulian guru terhadap pemahaman peserta didik

³⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital...*, hal. 25.

ditunjukkan dengan cara mengajarnya, metode pembelajaran yang digunakan, cara penyampaian materi, dan penggunaan media pembelajaran.³⁶

Model pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang inovatif. Pada dasarnya seorang guru harus bisa berkomunikasi dengan peserta didik, oleh karena itu ia harus mempunyai ide gagasan untuk berkomunikasi dengan peserta didik yang sudah mengikuti perkembangan zaman. Ide gagasan tersebut merupakan karya inovatif guru yang bisa berbentuk sebuah media pembelajaran. Di samping itu guru perlu mempunyai pemahaman tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran yang baik harus mempunyai konsep dan manfaat untuk menunjang proses pembelajaran secara keseluruhan, membuat penyajian menjadi lebih konkrit, menjadikan proses komunikasi lebih interaktif, hasil pembelajaran yang mudah disimpan dan bisa dipelajari lagi sewaktu-waktu, serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menemukan potensi.³⁷

Perkembangan yang terjadi pada perubahan paradigma pengajaran bergeser menjadi pembelajaran menjadikan pusat pembelajaran dari guru bergeser berpusat pada siswa. Kemudian yang

29. ³⁶ Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013), hal.

³⁷ *Ibid.*, hal. 30.

tadinya guru dominan dalam aktor kelas berubah menjadi guru sebagai fasilitator (penulis skenario). Pada pengajaran siswa sebagai tempat guru mencurahkan pengetahuan (*banking system*). Prestasinya adalah sejumlah hafalan/reproduksi pengetahuan. Sedangkan pada pembelajaran siswa sebagai pelaku proses pengalaman mengambil keputusan, memecahkan masalah, menganalisis dan mengevaluasi. Kegiatan intelektual memproduksi pengetahuan.³⁸

4. Penggunaan Media Pembelajaran *Lectora Inspire*

Lectora Inspire adalah salah satu software multimedia yang saat ini sedang banyak dikembangkan oleh instansi pendidikan sebagai multimedia pembelajaran. Software *Lectora Inspire* ini merupakan perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten e-learning yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation, sebuah perusahaan dari Australia. *Lectora* diproduksi dan dirilis tahun 1999 oleh Trivantis Corporation yang didirikan oleh Timothy D. Loudermilk. Satu tahun setelahnya yaitu tahun 2000 *Lectora Inspire* menjadi software pertama sebagai sistem authoring AICC yang bersertifikat di pasar. Pencapaian luar biasa ini menjadikan *Lectora* semakin mendapatkan kredibilitas untuk penerimaannya dalam industri e-learning. Tahun-tahun berikutnya Trivantis terus mengembangkan versi baru dan fitur baru yang mendukung pengembangan produknya sehingga ada berbagai macam versi seperti

³⁸ *Ibid.*, hal. 31.

Lectora Inspire, Lectora Talent Management, Lectora Publisher, Lectora Online, Lectora Mobile, dan Snap! By Lectora.³⁹

Lectora Inspire dapat digunakan untuk membuat konten website atau kursus pelatihan online, konten e-learning, game edukatif dan presentasi interaktif. Selain itu juga memungkinkan untuk mengkonversi presentasi Microsoft Power Point ke konten e-learning. Konten yang dikembangkan dengan software *Lectora Inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML, single file executable, CD-ROM, maupun standar e-learning seperti SCORM dan AICC. *Lectora* juga kompatibel dengan berbagai sistem manajemen pembelajaran atau *learning manajemen system* (LMS) yang beredar.⁴⁰

Sebagai program *Authoring Tool*, *Lectora Inspire* mempunyai beberapa kelebihan dibanding software sejenis, diantaranya adalah:⁴¹

- a. *Lectora Inspire* mudah digunakan oleh user termasuk pengguna komputer pemula karena *utility system* yang dirancang disajikan secara display menu yang mudah untuk dipilih dan diedit sesuai kebutuhan.
- b. Telah dilengkapi dengan berbagai contoh model desain (*wizard/template*) dengan tampilan grafik yang memukau sehingga user tinggal memilih contoh model sesuai keinginan.

³⁹ Muhammad Mas'ud, *Membuat Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire*, (Yogyakarta: PT Skripta Media Creative, 2012), hal. 3.

⁴⁰ *Ibid.*, hal. 4.

⁴¹ *Ibid.*, hal.5-7.

- c. Fitur animasi serta editing animasi yang mudah untuk diterapkan dan diaplikasikan baik pada teks maupun objek lainnya.
- d. Fitur editing audio (musik) serta editing video yang simple untuk digunakan sehingga memudahkan dalam mengembangkan ide-ide kreatif user untuk menciptakan multimedia pembelajaran yang inovatif.
- e. Fitur tombol navigasi yang disediakan dengan berbagai tipe baik standar *button* maupun *menu* mempunyai kemudahan untuk diatur dan menciptakan sebuah tampilan multimedia pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.
- f. Fitur soal-soal evaluasi yang terdiri dari berbagai model seperti *true or false*, *multiple choice*, *essay*, *short answer*, *fill in the blank*, *matching*, *drag and drop*, dan *hot spot* yang dengan mudah untuk dibuat tanpa harus melakukan pengaturan yang rumit.
- g. Fitur *Assesment Result* atau hasil evaluasi yang merupakan fasilitas untuk membuat penilaian terhadap evaluasi siswa, sangat mudah diatur sehingga siswa yang melakukan evaluasi langsung bisa mengetahui berapa nilainya serta lulus tidaknya.
- h. Fitur publikasi dengan berbagai macam tipe baik untuk kebutuhan online maupun offline, sehingga desain yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dalam berbagai macam sistem dan metode pembelajaran hanya dengan sekali langkah.

- i. Fitur tambahan berupa Camtasia Studio, Snagit dan Flypapaer yang telah *built in* di dalam *Lectora Inspire*, memudahkan pengguna untuk dapat menuangkan ide-ide briliannya dalam membuat konten pembelajaran berupa gambar, audio, video dan animasi yang unik, kreatif dan inovatif.

Kelebihan-kelebihan di atas menjadikan *Lectora Inspire* mempunyai kemudahan signifikan untuk dipelajari dan dikembangkan bagi pendidik pada semua bidang studi untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu pelatihan menggunakan software tersebut merupakan solusi bagi para pendidik yang berkeinginan untuk senantiasa mengembangkan kompetensinya menuju pendidik profesional masa depan yang cakap dan tangguh menguasai teknologi informasi dan komunikasi untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran dan pendidikan.

5. Pembelajaran Berbasis Multimedia

Kata multimedia bukanlah baru, tetapi sudah digunakan bahkan sebelum komputer menampilkan presentasi atau penyajian yang menggunakan beberapa macam cara (Anleigh & Kiran, 1996). Pada awal tahun 1990, multimedia berarti kombinasi dari teks dengan dokumen *image*. Contoh lainnya, penggunaan slide 35 mm dengan rekaman audio merupakan bentuk multimedia. Sejalan dengan pendapat tersebut, Vaughan (2006) mengatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi antara teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau

peralatan elektronik dan digital. Jika menggunakan bersama-sama elemen multimedia tersebut seperti gambar dan animasi yang dilengkapi dengan suara video clip, dan informasi dalam bentuk teks, maka akan dapat memberikan makna yang jelas kepada orang yang memerlukannya. Senada dengan pendapat tersebut, McLeod (2004) menjelaskan bahwa kata multimedia digunakan untuk mendeskripsikan suatu sistem yang terdiri dari *hardware*, *software*, dan peralatan seperti televisi, monitor, optical disk atau sistem *display* yang digunakan untuk tujuan menyajikan video atau presentasi.⁴²

Presentasi Multimedia dapat menggunakan beberapa macam teks, *chart*, audio, video, animasi, simulasi, atau foto. Bila macam-macam komponen tersebut digabungkan dengan baik, maka menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif. Siswa dapat memilih materi pelajaran yang diinginkan, dan komputer dapat memantau kemajuan proses belajar siswa. Presentasi khusus dibuat untuk melengkapi materi tersebut. Karena memerlukan bermacam-macam interaktif, pembuatan aplikasi pelatihan memerlukan perangkat lunak yang berbeda dibandingkan dengan presentasi bisnis. (Luther, 1994)

Vaughan (2006) menyebutkan multimedia dapat membawa perubahan radikal dalam proses pembelajaran, yaitu dari model pembelajaran siswa pasif menjadi model pembelajaran siswa aktif. Guru

⁴² Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hal.102-103.

berfungsi sebagai fasilitator yang memimpin siswa mengikuti proses pembelajaran bukan sebagai penyedia informasi dan pembelajaran yang utama. Multimedia untuk pembelajaran memiliki banyak bentuk dan digunakan mulai untuk anak umur 3 tahun sampai perguruan tinggi. Beberapa contoh penggunaan multimedia dalam pembelajaran di antaranya adalah presentasi, visualisasi, ujian, dan *game* (permainan). Untuk membuat aplikasi multimedia diperlukan kemampuan berkreasi, di samping pengetahuan desain grafis dan pemrograman. Seperti pemrograman komputer pada umumnya, pengetahuan algoritma, struktur data, dan bahasa pemrograman sangat diperlukan untuk membuat aplikasi multimedia, terutama penggunaan operasi matematika dan logika.⁴³

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*) yang mempelajari secara intensif latar belakang, status terakhir, dan interaksi lingkungan yang terjadi pada suatu satuan sosial seperti individu, kelompok, lembaga, atau komunitas.⁴⁴ Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam tentang realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi di sebuah lembaga yang menjadi subyek penelitian sehingga tergambaran ciri,

⁴³ *Ibid.*, hal. 120-121.

⁴⁴ Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hal. 8.

karakter, sifat, dan model dari fenomena tersebut.⁴⁵ Menurut Bogdan dan Taylor mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Data deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisis dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang terjadi.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen pembimbing Magang II tahun akademik 2016 Jurusan PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Di dalam penelitian ini, untuk menentukan subjek penelitian sebagai informan dalam metode wawancara ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik ini penentuan subjek penelitian didasarkan pada suatu pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri, berdasarkan ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.⁴⁶

Peneliti melakukan wawancara ke beberapa mahasiswa dan dosen Magang II Jurusan PAI tahun akademik 2015/2016 terkait media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini.

⁴⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 47.

⁴⁶ Mohamad Ali, *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*, (Bandung: Angkasa, 1985), hal. 65.

3. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah media *Lectora Inspire* dan kreativitas mahasiswa Magang II Jurusan PAI.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data tersebut yaitu:

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian yang dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.⁴⁷ Observasi yang peneliti lakukan adalah berupa observasi partisipatif, yaitu pengamat ikut terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Teknik observasi ini digunakan untuk memperoleh data yang lebih lengkap tentang kreativitas mahasiswa Magang II Jurusan PAI dalam penggunaan media berbasis *Lectora Inspire*.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan interview pada satu atau beberapa orang yang bersangkutan.⁴⁸

⁴⁷ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hal. 84.

⁴⁸ *Ibid.*, hal. 89.

Interview dilakukan dengan tanya jawab sepihak yang dikerjakan secara terstruktur dan berlandaskan pada tujuan penyelidikan. Penelitian ini menggunakan metode wawancara bebas terpimpin, yaitu memberikan pertanyaan sesuai dengan keinginan peneliti namun tetap berpedoman ketentuan yang menjadi pengontrol relevansi isi wawancara.

Dalam penelitian ini, yang menjadi sasaran wawancara adalah dosen pembimbing dan mahasiswa Magang II Jurusan PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun akademik 2015/2016.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Metode ini dilakukan dengan melihat dokumen-dokumen resmi seperti monografi, catatan-catatan serta buku-buku peraturan yang ada.⁴⁹ Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang gambaran umum Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan gambaran tentang pelaksanaan program Magang II terhadap kreativitas mahasiswa Jurusan PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga. Proses pelaksanaan Magang II yang didokumentasikan yaitu, ketika mahasiswa melaksanakan praktik pembelajaran dengan menampilkan rancangan media

⁴⁹ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis...*, hal. 92.

Lectora Inspire, sebagai sarana untuk menyajikan materi, mengerjakan soal-soal evaluasi dan game edukatif.

5. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁵⁰ Adapun langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

a. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.

b. Penyajian data

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 244.

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian ini penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.

c. Verifikasi/menarik kesimpulan

Penarikan kesimpulan mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak karena rumusan malah dalam penelitian ini masih bersifat sementara.⁵¹

d. Uji keabsahan data

Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi, triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi sumber yaitu mengecek data yang diperoleh melalui sumber. Sumber dalam penelitian ini adalah dosen pembimbing dan mahasiswa Magang II. Data dari sumber kemudian dideskripsikan, dikategorikan, mana pandangan yang sama dan mana pandangan yang berbeda dan mana spesifik dari sumber-sumber tersebut. Data kemudian dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang selanjutnya dimintakan kesepakatan.⁵²

⁵¹ *Ibid.*, hal. 247-252.

⁵² *Ibid.*, hal. 338.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan kemudahan mengenai gambaran umum skripsi, maka peneliti perlu mengemukakan sistematika penulisan skripsi. Penyusunan skripsi ini terbagi dalam empat bab dan bagian formalitas, yaitu:

Bagian formalitas terdiri dari halaman judul, surat pernyataan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bab pertama berisi tentang pendahuluan yang di dalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi tentang gambaran umum Laboratorium Multimedia Pembelajaran. Pembahasan pada bab ini difokuskan pada letak geografis, visi, misi, struktur organisasi, sarana dan prasarana, keadaan tutor, staf, dan peserta.

Bab ketiga berisi tentang pembahasan hasil penelitian tentang pelaksanaan tindakan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.

Bab keempat memuat kesimpulan dan saran-saran. Bagian akhir dari penulisan skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.

BAB II
GAMBARAN UMUM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUNAN
KALIJAGA YOGYAKARTA

A. Sejarah Berdiri Fakultas

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga merupakan Lembaga Pendidikan Tinggi Islam yang terdepan dalam menyiapkan calon-calon ahli bidang Ilmu Pendidikan Islam dan tenaga kependidikan Islam profesional. Fakultas ini didirikan bersamaan dengan berdirinya IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang pada awal berdirinya bernama Perguruan Tinggi Agama Islam (PTAIN) Sunan Kalijaga, kemudian berubah menjadi IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan kini berubah menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.

Sejumlah tokoh yang pernah memimpin Fakultas ini antara lain: Prof. R.H.A. Soenarjo, S.H. Beliau adalah dekan pertama sekaligus sebagai Rektor IAIN Sunan Kalijaga. Dilanjutkan oleh Prof. H. Muhtar Yahya sebagai Dekan ke-2. Dekan berikutnya yaitu Drs. Busjairi Madjidi. Setelah Drs. Busjairi Madjidi, Dekan Fakultas ini secara berturut-turut selama dua periode dipimpin oleh Drs. H. Sutjipto (Dekan ke-3). Kemudian, secara bergantian Dekan Fakultas ini dipimpin oleh Drs. H. Soeroyo, MA. (Dekan ke-4), Drs. Syamsudin (Dekan ke-5), Drs. H. Abu Tauhid, MS (Dekan ke-6), Prof. Drs. H. Anas Sudidjono (Dekan ke-7), Drs. Agu Mirwan (Dekan ke-8), Drs. H. Muh. Anis, MA (Dekan ke-9), Drs. H. Rahmat, M.Pd.

(Dekan ke- 10), Prof. Dr. H. Sutrisno, M.Ag. (Dekan ke -11), Prof. Dr. Hamruni, M.Si. (Dekan ke -12), dan saat ini yaitu Dr. H. Tasman, M.A. (Dekan ke-13).⁵³

Sejak berdiri sampai dengan awal tahun 2013 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan telah memiliki lebih dari 7500 orang alumni yang tersebar di seluruh Indonesia dan negara-negara sahabat seperti Malaysia, Singapura, dan Thailand. Para alumni tersebut telah berdedikasi di berbagai bidang pekerjaan atau profesi dengan bekal ilmu dan keahlian yang diperoleh dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan saat ini memiliki lima jurusan/program studi yaitu, Pendidikan Agama Islam (PAI), Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Manajemen Pendidikan Islam (MPI), Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), dan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA). Pengembangan yang menjadi skala prioritas pada saat ini adalah membuka program studi-program studi baru seperti Pendidikan Bahasa Inggris (PBI), Pendidikan Anak Usia Dini dan program Pascasarjana S-2 untuk program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan program studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA), serta Lembaga Pendidikan Profesi Guru (LPPG).⁵⁴

B. Lokasi dan Letak Geografis

Secara geografis, letak Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta terletak di wilayah Administratif Kabupaten

⁵³ Tim Penyusun, *Profil Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2013), hal. 1-2.

⁵⁴ *Ibid.*, hal. 2.

Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun batas-batasnya sebagai berikut:⁵⁵

- a. Sebelah barat berbatasan dengan Kampung Sapen, Depok, Sleman.
- b. Sebelah utara berbatasan dengan Fakultas Syari'ah dan Hukum.
- c. Sebelah timur berbatasan dengan Fakultas Sains dan Teknologi.
- d. Sebelah selatan berbatasan dengan Kampung Sapen, Depok, Sleman.

Lokasi fakultas ini sangat strategis, yaitu di Jalan Marsda Adisucipto, Sleman, Yogyakarta. Untuk menuju ke lokasi fakultas ini, para tamu atau mahasiswa bisa dengan mudah menjangkaunya dengan berbagai sarana transportasi darat, baik angkutan umum maupun angkutan pribadi.

Wilayah tempat berdirinya fakultas ini sangat kondusif sebagai tempat pendidikan. Hal itu dikarenakan, lokasinya berada di lingkungan perguruan tinggi. Seperti diantaranya, Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Gadjah Mada, Universitas Kristen Duta Wacana, Universitas Atmajaya, STIE YKPN Yogyakarta, Sekolah Tinggi Ilmu Pertanian, APMD, dan Universitas Sanata Dharma. Selain itu, berbagai kebutuhan dan sarana-prasarana untuk pendidikan mudah diakses, baik toko buku, toko alat tulis, toko sembako, maupun toko alat elektronik dan komputer. Kemudian untuk mengakses layanan kesehatan juga tidak sulit. Hal ini dikarenakan, selain di Kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sudah tersedia Poliklinik

⁵⁵ *Ibid.*, hal. 3-4.

sendiri, ada banyak tempat pelayanan kesehatan alternatif lain yang profesional dan terkenal handal, seperti RSUP Dr. Sardjito, RSU Panti Rapih, RSU Bethesda, dan RS PKU Muhammadiyah Yogyakarta. Semua layanan kesehatan tersebut bisa ditempuh dalam waktu kurang dari 15 menit.

C. Visi, Misi, dan Tujuan

1. Visi

Unggul dan terkemuka dalam pemaduan dan pengembangan pendidikan keislaman dan keilmuan bagi peradaban.⁵⁶

2. Misi

- a. Mengembangkan pendidikan berbasis keislaman, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan keindonesiaan.
- b. Mengembangkan budaya ijtihad penelitian dalam bidang kependidikan.
- c. Meningkatkan peran serta Fakultas dalam bidang pendidikan, kebudayaan nasional dan peradaban.
- d. Meningkatkan kerjasama dengan berbagai pihak sebagai perwujudan Tridharma Perguruan Tinggi terutama di bidang pendidikan.

⁵⁶ Hamruni, *Panduan Akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, (Yogyakarta: Sekretariat Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013), hal. 3.

3. Tujuan Umum

Membentuk sarjana pendidikan muslim yang ahli dalam ilmu pendidikan dan tenaga kependidikan yang profesional.

4. Tujuan Khusus

- a. Membentuk calon-calon tenaga ahli dalam bidang ilmu Pendidikan Agama Islam, Bahasa Arab, dan Pendidikan Dasar Islam.
- b. Mendidik calon-calon tenaga peneliti baik di bidang ilmu pendidikan Islam, Bahasa Arab, dan penelitian interdisipliner.
- c. Mendidik calon-calon tenaga ahli dalam Ilmu Pendidikan Islam yang berkualitas, mampu berfikir secara kritis, integratif dan interkonektif sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

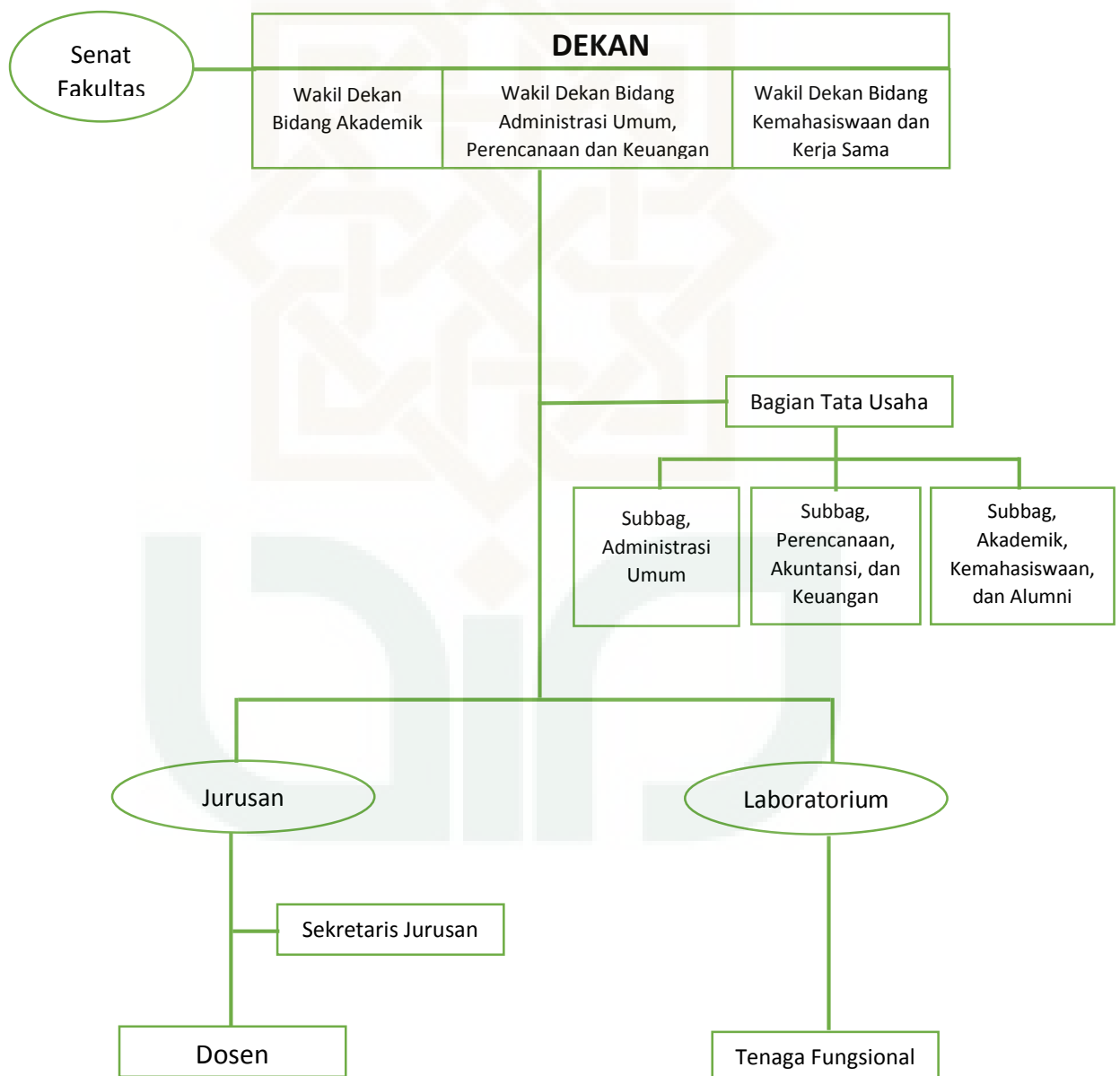
D. Struktur Organisasi

Untuk dapat mewujudkan tujuan pendidikan, maka perlu proses penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran itu dikelola dengan suatu pola kerja yang baik. Salah satu cara tersebut adalah dengan menetapkan suatu struktur organisasi. Adanya struktur organisasi yang jelas dapat diharapkan bahwa tugas, wewenang dan tanggungjawab dapat dilaksanakan dengan baik secara efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan yang diharapkan dapat tercapai.

Struktur organisasi merupakan mekanisme-mekanisme formal dalam pengelolaan suatu organisasi. Struktur organisasi menunjukkan suatu pengelolaan berupa bagan, dimana terdapat hubungan-hubungan antara berbagai fungsi, bagian, status dan orang-orang yang menunjukkan

tanggungjawab dan wewenang yang berbeda-beda dalam organisasi tersebut. Suatu organisasi yang sistematis akan mempermudah tata kerja dan pengontrolan serta pencapaian tujuan lembaga yang telah dirumuskan.

Berikut bagan struktur organisasi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.⁵⁷



⁵⁷ Tata Usaha Lantai 2 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, diperoleh pada tanggal 23 April 2016.

E. Jurusan Pendidikan Agama Islam

Jurusan Pendidikan Agama Islam berdiri pada tanggal 5 Oktober 1961, tanggal SK pada 30 Desember 1899, dengan akreditasi A dan SK Akreditasinya yaitu 021/BAN-PT/AK-XIII/S1/X/2010. Lulusan Pendidikan Agama Islam akan memperoleh gelar akademis Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) dengan jenjang pendidikan S1.

1. Visi, Misi dan Tujuan Jurusan PAI

a. Visi

Unggul, kompeten dan kompetitif dalam bidang keguruan agama Islam.⁵⁸

b. Misi

- 1) Mengembangkan pendidikan dan pembelajaran untuk menghasilkan lulusan yang siap menjadi pendidik Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah.
- 2) Mengembangkan penelitian dalam bidang Pendidikan Agama Islam.
- 3) Mengembangkan pengabdian dalam bidang Pendidikan Agama Islam.
- 4) Mengembangkan peningkatan mutu pendidik Pendidikan Agama Islam.
- 5) Menjalani kerja sama dengan berbagai pihak.

⁵⁸ Tim Penyusun, *Profil Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta...*, hal. 36-37.

c. Tujuan

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran untuk menghasilkan pendidik Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah.
- 2) Melaksanakan penelitian dalam bidang Pendidikan Agama Islam.
- 3) Melaksanakan pengabdian dalam bidang Pendidikan Agama Islam.
- 4) Melaksanakan program peningkatan mutu pendidik Pendidikan Agama Islam.
- 5) Menjadi kemitraan strategis dan sinergis dengan berbagai pihak.

2. Sumber Daya Manusia

a. Dosen

Dosen tetap jurusan Pendidikan Agama Islam berjumlah 26 orang. 3 orang merupakan Guru Besar, 13 orang Lektor Kepala, 7 orang Lektor, 2 orang Asisten Ahli, dan 1 orang Tenaga Pengajar.⁵⁹

b. Tenaga Administrasi

Tenaga administrasi di jurusan Pendidikan Agama Islam terdapat 4 orang yang jabatannya sebagai pengadministrasi umum subbag. Akademik, kemahasiswaan dan alumni.

⁵⁹ Dokumen SK Rektor No. 04/Ty Tahun 2003 Tanggal 7 Januari 2013 tentang penetapan dosen tetap jurusan/program studi.

F. Sarana dan Prasarana

1. Sarana

Untuk menjamin penyelenggaraan program Tridharma Perguruan Tinggi yang bermutu tinggi dan mempunyai keunggulan kompetitif, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan memberikan perhatian yang serius bagi kecukupan dan ketersediaan sarana yang diharapkan dapat menjamin keberlangsungan pengembangan dalam lima tahun mendatang.

Dalam upaya menunjang proses pembelajaran yang efektif, ruang perkuliahan yang berjumlah 20 ruang kelas, 2 ruang *microteaching* dan 2 ruang pertemuan masing-masing dilengkapi dengan LCD *projector system* yang dipasang permanen dan mudah diakses oleh setiap civitas akademika, baik dosen maupun mahasiswa. Selain LCD *projector* yang terpasang permanen, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan juga memiliki 2 LCD proyektor jinjing/*portable* sehingga sangat memungkinkan civitas akademika memanfaatkannya di luar kelas. Dengan demikian, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan memiliki 26 LCD proyektor.⁶⁰

Untuk menunjang proses perkuliahan dan pembelajaran *e-learning* setiap ruang perkuliahan dikonstruksikan dengan jaringan internet. Selain itu, kompleks kampus UIN Sunan Kalijaga diperkaya

⁶⁰ Tim Penyusun, *Profil Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta...*, hal. 89.

dengan fasilitas *hotspot area* sehingga dosen dan mahasiswa memiliki keleluasaan mengakses informasi sains bukan hanya melalui ruang perkuliahan dan perpustakaan.

Dalam rangka mempermudah penciptaan kelas aktif dengan kelompok diskusi, meubeler kelas dimungkinkan sangat mudah dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain. Meubeler kelas dikreasi dengan mempunyai multifungsi bagi mahasiswa, sebagai tempat duduk, tempat tumpuan menulis, menaruh tas mahasiswa. Ruang perkuliahan didesain sedemikian rupa sehingga setiap kelas mempunyai sirkulasi udara yang tetap mengalir sehat, penerangan sinar matahari pada siang hari maupun dengan penerangan listrik di malam hari. Ruang kelas juga memungkinkan setiap civitas akademika dapat sejenak melakukan menghilangkan kepenatan dengan memandang hamparan *landscaping* di luar ruang kelas.

Akan tetapi, kelengkapan sarana dan fasilitas ruang kuliah di atas bukan tanpa kendala, baik kendala teknis maupun *human error*. Kendala teknis misalnya berkaitan dengan alat-alat elektronik yang rentan dengan kerusakan, baik yang ringan maupun kerusakan berat. *Human error* yang dimaksud di sini adalah kurang hati-hatian, rendahnya rasa memiliki dan keinginan ikut merawat sampai ketidaktahuan dalam operasionalisasi peralatan elektronik. Meubeler

ruang perkuliahan yang sering digeser dari satu tempat ke tempat lain, memudahkan rusak.⁶¹

2. Prasarana

Gedung Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan sebagai lembaga pendidikan tinggi milik negara ini dibangun empat lantai di atas tanah milik negara seluas 5.593,45 m². Yang berlokasi di dalam kompleks kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Gedung Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan terletak di lokasi yang sangat strategis dengan prasarana jalan *paving block* yang luas dan aman, sehingga sangat memudahkan mahasiswa, dosen, tenaga kependidikan maupun para tamu menjangkau Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dengan konstruksi empat lantai dan arsitektur modern dibangun di kawasan yang tenang dan asri, sehingga sangat kondusif untuk keberlangsungan proses perkuliahan dan pelayanan akademik maupun pelayanan publik.

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dilengkapi pula dengan area parkir mobil dan sepeda motor, maupun sepeda yang nyaman dan diharapkan memberikan rasa tenang dan aman bagi pengguna, karena tetap dijaga oleh petugas penjaga parkir dan melalui satu pintu yang selalu dijaga oleh satpam terpadu UIN Sunan Kalijaga. Tempat parkir juga sangat mudah diakses dari jalan kampus dan ruang perkuliahan.

⁶¹ *Ibid.*, hal. 90.

Gedung Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dibagi ke dalam berbagai fungsi dan peruntukan, yaitu:⁶²

1. Gedung di Lantai 1

- a. 6 ruang perkuliahan.
- b. 1 ruang pertemuan dan rapat fakultas.
- c. 1 ruang teatrikal.
- d. 1 ruang dosen senior lengkap dengan urinoir/WC.
- e. 4 WC putra dan 4 urinoir mahasiswa putra.
- f. 4 WC mahasiswa putri.
- g. 1 ruang dapur.
- h. 1 tempat wudlu.
- i. 1 ruang panel listrik dan pengatur *sound system*.
- j. 1 hall rileks.
- k. 1 WC dan tempat wudlu dosen dan pegawai.

2. Gedung di Lantai 2

- a. Ruang Dekanat dan pusat pelayanan akademik dan administrasi umum Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- b. 1 ruang pertemuan dan rapat pimpinan.
- c. 1 ruang Ketua dan Sekretaris Jurusan PBA.
- d. 1 ruang Ketua dan Sekretaris Jurusan MPI.
- e. 2 ruang dosen Jurusan PBA dan MPI.

⁶² *Ibid.*, hal. 89-93.

- f. 1 ruang pelayanan akademik dan administrasi Jurusan PBA dan MPI.
 - g. 2 ruang kuliah.
 - h. Ruang sekretariat CDIE.
 - i. 2 WC putra dan 4 urinoir mahasiswa putra.
 - j. 4 WC mahasiswa putri.
 - k. 1 ruang mushola.
 - l. 1 ruang seminar proposal dan munaqosyah skripsi.
 - m. 1 WC dan tempat wudlu dosen dan pegawai.
 - n. 1 hall rileks.
 - o. 1 ruang Pengendali Sistem Mutu Fakultas.
3. Gedung di Lantai 3
- a. Ruang perkuliahan.
 - b. 2 ruang dosen jurusan PAI.
 - c. 1 ruang Ketua dan Sekretaris Jurusan PAI.
 - d. 1 ruang pelayanan akademik dan administrasi jurusan PAI.
 - e. 1 ruang sekretariat ekstensi jurusan PAI.
 - f. 1 ruang sekretariat program Dual Mode System, MEDP dan sertifikasi guru.
 - g. 1 WC dan tempat wudlu dosen dan pegawai.
 - h. 4 WC putra dan urinoir mahasiswa putra.
 - i. 4 WC mahasiswa putri.
 - j. 1 ruang mushola.

- k. 1 ruang dosen Jurusan PGMI.
 - l. 1 ruang Ketua dan Sekretaris Jurusan PGMI.
 - m. 1 ruang pelayanan akademik dan administrasi jurusan PGMI.
 - n. 1 hall rileks.
4. Gedung di Lantai 4
- a. Ruang kuliah, 1 di antaranya ruang kuliah interaktif.
 - b. 4 WC putra dan 4 urinoir mahasiswa putra.
 - c. 4 WC mahasiswi putri.
 - d. 1 ruang mushola.
 - e. Ruang ketua dan sekretaris PPL.
 - f. 1 ruang munaqosyah.
 - g. 2 ruang *microteaching*.
 - h. 1 hall rileks.

G. Laboratorium Multimedia Pembelajaran TIK

Laboratorium Multimedia Pembelajaran TIK merupakan salah satu fasilitas dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang terletak di Gedung Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta lantai 4 ruang 414.

1. Sejarah Singkat Berdirinya

Laboratorium Multimedia Pembelajaran ini, berdiri pada tahun 2009. Awalnya Laboratorium Multimedia Pembelajaran ini adalah sebuah kegiatan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dilakukan mahasiswa

Fakultas Tarbiyah pada tahun 2005, tepatnya setahun setelah diberlakukannya Program Dana Penunjang Pendidikan (DPP) bagi mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pada waktu itu masih merupakan bagian dari Program DPP Bidang Bakat dan Minat yang bersamaan dengan kegiatan tilawah, qiro'ah, penelitian dan lain-lain. Pada tahun 2015, Program DPP dihapuskan oleh pihak Universitas karena memakai sistem UKT dan Program DPP TIK berubah menjadi Program Mahasiswa Bidang TIK. Semua kegiatan Program Mahasiswa Bidang TIK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan itu terfokuskan di Laboratorium Multimedia Pembelajaran.⁶³

2. Letak Geografis

Laboratorium Multimedia Pembelajaran berada di ruangan dengan ukuran 4x6 m², adapun batas-batas Laboratorium Multimedia Pembelajaran adalah sebagai berikut:⁶⁴

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan ruang 416 (Ruang PPL/KKN)
- b. Sebelah Utara berbatasan dengan ruang 415 (Ruang *Microteaching*)

⁶³ Hasil wawancara dengan Bpk. Khoiril Mawahib selaku staf pengajar atau pelatih dari pelatihan Program Mahasiswa Bidang TIK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 4 Maret 2016.

⁶⁴ Hasil Observasi dan dokumentasi gambaran umum Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 3 Maret 2016.

- c. Sebelah Barat berbatasan dengan ruang 413 (Ruang Munaqosyah)

Ditinjau dari segi letaknya Laboratorium Multimedia Pembelajaran terletak di lantai 4 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, namun agak menjorok masuk ke arah selatan berdampingan dengan ruang Munaqosyah dan tidak berdekatan dengan ruang kelas untuk proses belajar mengajar. Untuk sampai di Laboratorium ini, tentu membutuhkan tenaga yang lebih ekstra dibanding untuk mencapai ruangan yang berada di lantai 1, 2, ataupun 3. Berhubung laboratorium ini tidak berdekatan secara langsung dengan ruangan kelas untuk belajar mengajar, maka situasi disekitar laboratorium ini cukup tenang dan kondusif untuk proses kegiatan belajar mengajar, sehingga para peserta pelatihan diharapkan dapat mengikuti proses pelatihan dengan baik serta dapat menerima materi ataupun perintah lain dari pelatih/ pengajar dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan.

3. Visi dan Misi Berdirinya⁶⁵

a. Visi

Terciptanya generasi pendidik profesional yang berwawasan masa depan, yaitu cakap dan canggih dalam menggunakan

⁶⁵ <http://www.lamperan.net/p/p.html> diakses pada hari Sabtu, 5 Maret 2016 pukul 09.05.

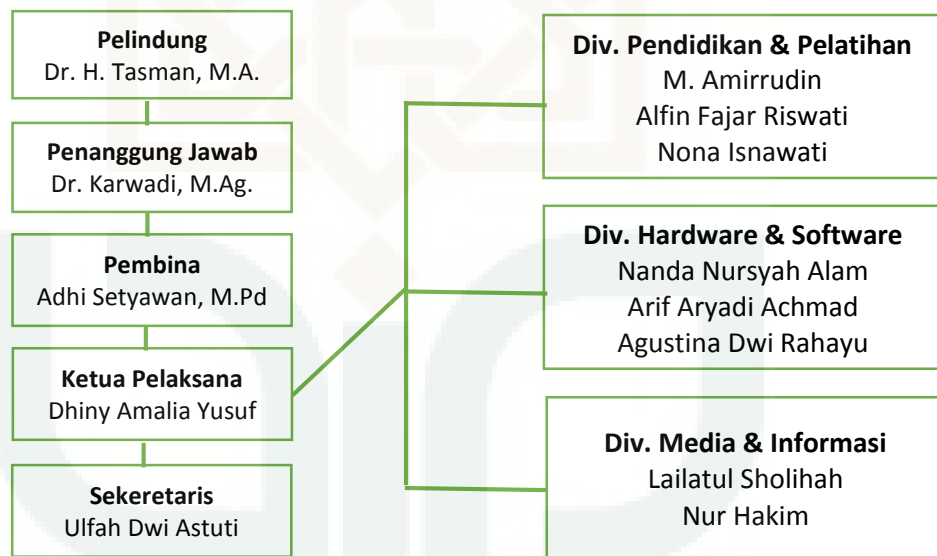
teknologi informasi dan komunikasi dalam aktivitas pembelajaran.

b. Misi

Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan teknologi informasi bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan serta masyarakat umum.

4. Struktur Pengelola

Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan memiliki struktur organisasi sebagai berikut: ⁶⁶



Tabel 2.1. Struktur Pengelola Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2016.

⁶⁶ Hasil Dokumentasi di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga pada tanggal 4 Maret 2016.

5. Staf Pengajar atau Pelatih

Pelatih yang terdapat di Laboratorium Multimedia Pembelajaran berjumlah 5 orang pelatih yang bertugas sesuai dengan jadwalnya masing-masing yang telah ditetapkan oleh staff pengelola laboratorium. Kelima pelatih tersebut yaitu:

- a. Sholeh Fasthea, S.Pd.I.
- b. Erwin Hardiyanto, S.Pd.I.
- c. Khoiril Muwahib, S.Pd.I.
- d. Ahmad Sadam Husaein, M.Pd.I.
- e. Anggi Jatmiko, S.Pd.I.

6. Kegiatan Pelatihan

Laboratorium ini berada di bawah naungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang mempunyai beberapa kegiatan pelatihan diantaranya adalah:

- a. Pelatihan *software Lectora Inspire* yang diikuti semua mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Pelatihan ini dibagi menjadi 4 tahap dan di setiap tahapnya terdapat 168 peserta pelatihan.
- b. Workshop SPSS, diikuti mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang sedang menyelesaikan skripsinya. Pelatihan ini bersifat opsional, karena tidak semua mahasiswa melakukan jenis skripsi kuantitatif.

- c. Lomba membuat multimedia pembelajaran interaktif yang bisa diikuti semua mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Kegiatan ini bersifat opsional untuk mahasiswa yang mau mengikutinya.

7. Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Laboratorium Multimedia Pembelajaran dengan luas ruangan 4x6 m² di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah sebagai berikut:

67

No	Nama Barang	Jumlah (Unit)	Keterangan
1.	Perangkat Komputer	17	14 untuk peserta 1 untuk pelatih 2 untuk administrasi
2.	Printer dan Scanner	2	1 printer 1 scanner
3.	Proyektor	1	
4.	Papan Tulis	1	
5.	AC (<i>Air Conditioner</i>)	1	
6.	Kipas Angin	3	
7.	Kursi	22	14 untuk peserta 1 untuk pelatih 7 untuk staf

Tabel 2.2. Sarana dan Prasarana di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2016.

⁶⁷ Hasil Observasi dan Dokumentasi di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Yogyakarta pada tanggal 7 Maret 2016.

BAB III

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA*

***INSPIRE* PADA MAHASISWA MAGANG II**

A. Kreativitas Mahasiswa PAI pada Pelaksanaan Magang II dalam Penggunaan Media *Lectora Inspire*

Pada bab ini berisi uraian mengenai proses pelaksanaan praktik pembelajaran (*micro teaching*) yang dilakukan oleh mahasiswa Magang II jurusan PAI dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Penelitian ini dilakukan sebanyak 10 (sepuluh) kali pada kelompok yang berbeda-beda. Penelitian ini dilakukan 10 kali untuk mengetahui kreativitas yang beragam pada masing-masing mahasiswa.

1. Hasil Observasi *Micro Teaching* 1

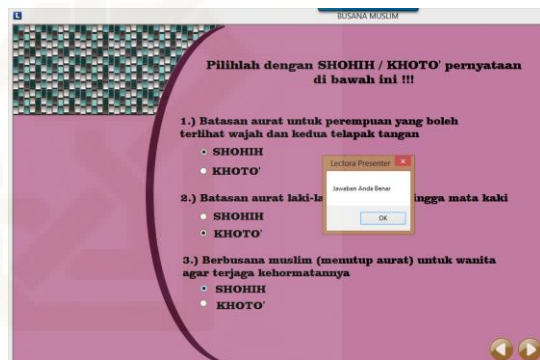
Penelitian pertama dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *micro teaching* pada kelompok 11. Penelitian dilaksanakan pada hari Senin, 21 Maret 2016 pukul 11.00 WIB. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Muhammad Amirrudin (13410110) yang telah mengikuti pelatihan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan telah memiliki sertifikat kelulusan dengan nilai yang baik. Materi yang diambil untuk praktik kali ini

tentang “Berbusana Muslim dan Muslimah Merupakan Cermin Kepribadian dan Keindahan diri” untuk kelas X SMA.⁶⁸

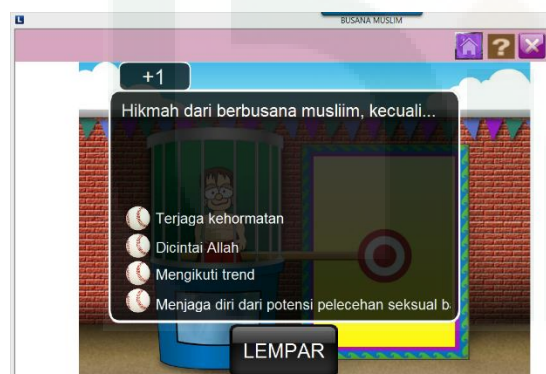
Pada penelitian praktik pembelajaran yang pertama, peneliti mengikuti proses praktik tersebut dari awal sampai selesai selama 20 menit. Di awal praktik pembelajaran, mahasiswa praktikan menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang sudah disusun dalam slide media *Lectora Inspire* dengan menggunakan fitur *button* yang tampak pada gambar.



Gambar 1. Slide materi



Gambar 2. Soal tipe true/false



Gambar 3. Game dunking booth



Gambar 4. Respon game

Setelah peneliti melaksanakan pengamatan secara langsung praktik pembelajaran pertama ini, mahasiswa yang praktik telah

⁶⁸ Hasil observasi *micro teaching* kelompok 11 pada hari Senin, 21 Maret 2016.

menggunakan media *Lectora Inspire* dengan baik dan cukup kreatif.

Kreativitas media ini dapat dinilai dari beberapa hal, yaitu:⁶⁹

- 1) Model desain (*Wizard/Themes*) yang digunakan adalah hasil desain sendiri, sehingga pembuatan media terkesan lebih variatif.
- 2) Terdapat soal-soal evaluasi dengan tipe soal *True or False* yang dilengkapi dengan fitur *Assessment Result* atau hasil evaluasi yang merupakan fasilitas untuk membuat penilaian terhadap evaluasi siswa, sangat mudah diatur sehingga siswa yang melakukan evaluasi langsung bisa mengetahui berapa nilainya serta lulus tidaknya.
- 3) Di bagian akhir ditambahkan game *dunking booth*, dalam game tersebut masih membahas mengenai materi yang disampaikan sebelumnya sehingga dapat membantu siswa dalam mengingat pelajaran.

Meskipun media *Lectora Inspire* yang dirancang sudah memanfaatkan fitur-fitur dan kelebihan media tersebut, akan tetapi ketika pelaksanaannya kurang memuaskan karena waktunya memang terbatas, sehingga dosen pembimbing dalam kelompok ini, Drs. Nur Hamidi, M.A. memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian lagi pada *micro teaching* terakhir dengan durasi waktu 40 menit.⁷⁰

⁶⁹ Hasil observasi dan pengamatan langsung rancangan media mahasiswa praktikan pada proses *micro teaching* pada hari Senin, 21 Maret 2016.

⁷⁰ Hasil observasi setelah selesai pelaksanaan *micro teaching* kelompok 11 pada hari Senin, 21 Maret 2016.

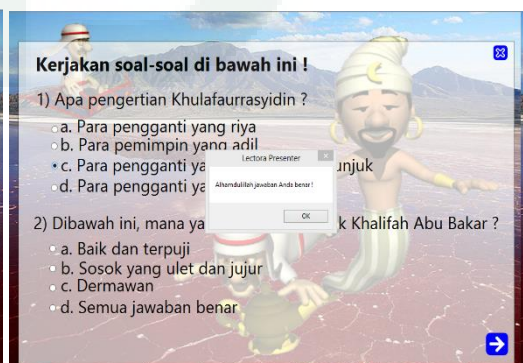
2. Hasil Observasi *Micro Teaching* 2

Penelitian kedua dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *micro teaching* pada kelompok 10. Penelitian dilaksanakan pada hari Selasa, 12 April 2016 pukul 09.00 WIB. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Ulfa Qomariyah (13410080) yang telah mengikuti pelatihan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan telah memiliki sertifikat kelulusan dengan nilai yang baik.⁷¹

Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Khulafaurrasyidin Cermin Akhlak Rasulullah” untuk kelas VII MTs. Sebelum melakukan observasi langsung, peneliti telah melihat persiapan media *Lectora Inspire* yang akan digunakan. Pada penelitian praktik pembelajaran yang kedua ini, peneliti mengikuti proses dan ikut serta dalam keaktifan praktik tersebut dari awal sampai selesai selama 20 menit. Peneliti mengamati mahasiswa yang sedang praktik dan mengamati media *Lectora Inspire* yang digunakan.



Gambar 5. Slide welcome page



Gambar 6. Soal tipe multiple choice

⁷¹ Hasil observasi *micro teaching* kelompok 10 pada hari Selasa, 12 April 2016.

Setelah peneliti melaksanakan pengamatan secara langsung praktik pembelajaran yang kedua, mahasiswa yang praktik telah menggunakan media *Lectora Inspire* dengan baik dan merupakan karya inovatif dan kreatif, dapat dilihat dari beberapa hal, yaitu:⁷²

- 1) Desain yang digunakan adalah hasil rancangan sendiri, desainnya cukup kreatif dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- 2) Model desain menggunakan fitur animasi yang membuat tampilan menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih semangat dalam belajar.
- 3) Terdapat soal-soal evaluasi dengan tipe soal *Multiple Choice* yang disertai fitur *Assessment Result* seperti media yang dibuat oleh mahasiswa pertama, namun di sini soal-soal evaluasi dibuat lebih maksimal dalam pendalaman materi.

Penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada pelaksanaan *micro teaching* ini mampu memberikan antusias siswa (mahasiswa Magang II yang berperan menjadi siswa) ketika proses pembelajaran, terutama ketika menjawab soal-soal evaluasi dengan tipe *Multiple Choice*, hal ini diperkuat oleh komentar dosen pembimbing Magang II kelompok ini yang memberikan respon positif terhadap penggunaan media.

“Penggunaan media ini bisa menjadi karya inovatif guru, karena kualitas pendidikan ditentukan oleh sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Dengan cara menciptakan pembelajaran yang kreatif

⁷² Hasil observasi dan pengamatan langsung rancangan media *Lectora Inspire* pada mahasiswa praktikan pada hari Selasa, 12 April 2016.

merupakan salah satu wujud usaha keprofesionalan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa modern yang sudah mengenal teknologi”.⁷³

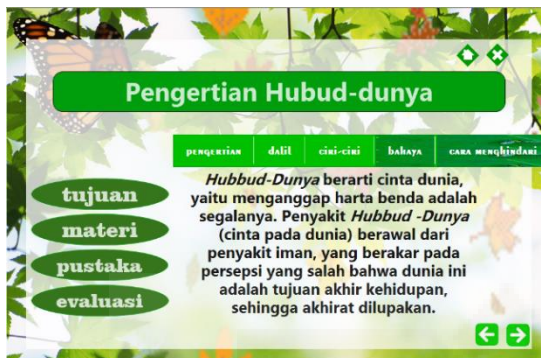
3. Hasil Observasi *Micro Teaching* 3

Penelitian ketiga dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *micro teaching* pada kelompok 21. Penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 April 2016 pukul 09.00 WIB. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Tsalis Nurul Azizah (13410078) yang telah mengikuti pelatihan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan telah memiliki sertifikat kelulusan dengan nilai yang baik. Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Akhlak Tercela” untuk kelas X MA. Sebelum melakukan observasi langsung, peneliti telah melihat sejauh mana persiapan media *Lectora Inspire* yang akan digunakan. Pada penelitian praktik pembelajaran yang ketiga ini, peneliti mengikuti proses praktik tersebut dari awal sampai selesai selama 20 menit. Peneliti mengamati mahasiswa yang sedang praktik dan mengamati media *Lectora Inspire* yang digunakan.⁷⁴

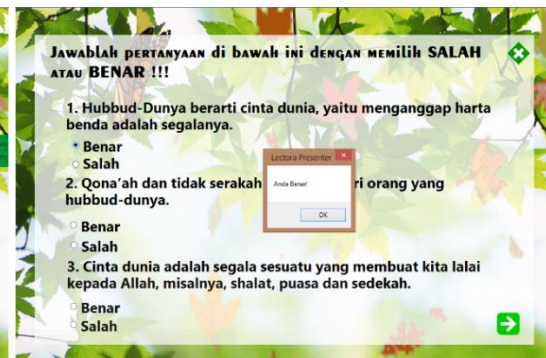
Materi yang diambil pada *micro teaching* ini cukup banyak, sehingga slide yang akan ditampilkan juga banyak, sehingga mahasiswa praktikan memanfaatkan fitur *button* dan *menu button* untuk mengelompokkan materi dan sub materi seperti tampak pada gambar.

⁷³ Hasil wawancara dengan Bapak Dr. Usman, SS, M.Ag dosen pembimbing Magang II kelompok 10, pada tanggal 12 April 2016.

⁷⁴ Hasil observasi *micro teaching* ke-3 pada hari Sabtu, 16 April 2016.



Gambar 7. Slide materi



Gambar 8. Soal tipe *multiple choice*

Rancangan media *Lectora Inspire* pada *micro teaching* yg ketiga ini terkesan lebih menarik dan kreatif, dalam model desain maupun pembuatan fitur-fitur yang lain. Karena tidak hanya peneliti saja yang menanggapi, tetapi dosen pembimbing dalam kelompok ini, Drs. Rofik, M.Ag juga ikut menanggapi media tersebut:⁷⁵

“Saya pernah melihat media ini sebelumnya, cukup kreatif konsep di dalam *Lectora Inspire* yang telah didesain, namun akan lebih menarik lagi jika *feedback* pada soal-soal evaluasi itu ditambahkan fitur animasi lagi”.⁷⁶

Kreativitas media dapat dilihat dari beberapa hal, yaitu:

- 1) *Background tema* menggunakan fitur animasi dengan hasil rancangan sendiri.
- 2) *Background audio* (Maher Zain-Samih) juga ditambahkan sebagai pengiring lagu dalam belajar.
- 3) Menampilkan video yang sebelumnya diedit menggunakan fitur tambahan dari *lectora inspire* yaitu *Camtasia Studio*.

⁷⁵ Hasil observasi dan pengamatan langsung pada rancangan media mahasiswa praktikan pada hari Sabtu, 16 April 2016.

⁷⁶ Hasil wawancara dengan Bapak Drs. Rofik, M.Ag dosen pembimbing Magang II kelompok 21, pada tanggal 16 April 2016.

- 4) Dalam slide materi terdapat fitur tombol *Button* dan *Menu* yang berfungsi untuk menciptakan sebuah interaksi tampilan multimedia pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.
- 5) Terdapat soal-soal evaluasi dengan tipe *Multiple Choice*.

4. Hasil Observasi *Micro Teaching* 4

Penelitian keempat dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *micro teaching*. Penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 April 2016 pukul 11.00 WIB. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Ahmad Dwi Nur Khalim (13410115) yang telah mengikuti pelatihan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan telah memiliki sertifikat kelulusan dengan nilai yang baik. Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Kepedulian Umat Islam terhadap Jenazah” untuk kelas XI SMA. Sebelum melakukan observasi langsung, peneliti telah melihat sejauh mana persiapan media *Lectora Inspire* yang akan digunakan. Pada penelitian praktik pembelajaran yang keempat ini, peneliti mengikuti proses praktik tersebut dari awal sampai selesai selama 20 menit. Peneliti mengamati mahasiswa yang sedang praktik, mengamati media *Lectora Inspire* yang digunakan, dan melakukan dokumentasi.⁷⁷

Setelah melakukan pengamatan dari proses *micro teaching* ini, Mahasiswa praktikan merancang desain yang simple karena memang waktu

⁷⁷ Hasil observasi *micro teaching* ke-4 pada hari Sabtu, 16 April 2016.

praktik lebih banyak digunakan untuk praktik merawat jenazah. Akan tetapi pada halaman materi cukup memudahkan, karena poin-poin dari materi yang akan dipelajari dibuat berupa tombol dengan fitur *Button*, sehingga memudahkan dalam penyampaian materi.⁷⁸ Beberapa kelebihan media *Lectora Inspire* belum maksimal digunakan oleh mahasiswa praktikan pada *micro teaching* kali ini, akan tetapi mahasiswa ini pernah merancang media *Lectora* dengan soal-soal evaluasi bermacam-macam tipe dan disertai *game* untuk digunakan praktik dalam perkuliahan, dan respon teman-teman sangat positif.⁷⁹

5. Hasil Observasi *Micro Teaching* 5

Penelitian kelima dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *micro teaching*. Penelitian dilaksanakan pada hari Senin, 18 April 2016 pukul 15.00 WIB. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Nanda Nursyah Alam (13410204) yang telah mengikuti pelatihan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan telah memiliki sertifikat kelulusan dengan nilai yang baik. Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Ibadah Puasa Membentuk Pribadi yang Bertakwa” untuk kelas VIII MTs. Sebelum melakukan observasi langsung, peneliti telah melihat dan bekerja sama

⁷⁸ Hasil observasi dan pengamatan langsung pada rancangan media mahasiswa praktikan pada hari Sabtu, 16 April 2016.

⁷⁹ Hasil wawancara dengan mahasiswa Magang II Ahmad Dwi Nur Khalim pada hari Sabtu, 16 April 2016.

dengan mahasiswa tersebut dalam persiapan media *Lectora Inspire* yang akan digunakan.⁸⁰

Pada penelitian praktik pembelajaran yang kelima, dosen pembimbing pada kelompok ini, Dr. Sri Sumarni, M.Pd meminta peneliti untuk ikut aktif dalam praktik tersebut dari awal sampai selesai selama 20 menit. Peneliti mengamati mahasiswa yang sedang praktik, mengamati media *Lectora Inspire* yang digunakan, dan melakukan dokumentasi.

Pada bagian evaluasi, mahasiswa yang praktik menggunakan soal-soal evaluasi tipe *Multiple Choice* yang direspon baik oleh dosen pembimbing Dr. Sri Sumarni, M.Pd. Kemudian beliau bertanya tentang media *Lectora Inspire* dan memberikan komentar positif:

“Karya inovatif guru dapat diwujudkan dengan pemanfaatan teknologi. Seberapa besar kepedulian guru terhadap pemahaman peserta didik ditunjukkan dengan cara mengajarnya, metode pembelajaran yang digunakan, cara penyampaian materi, dan penggunaan media pembelajaran. Media ini baik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, guna mewujudkan karya inovatif guru”.⁸¹

Setelah peneliti selesai melakukan pengamatan, dosen pembimbing tersebut meminta *soft file* media ini, sebagai bentuk respon positif terhadap penelitian yang peneliti lakukan. Hasil media yang dirancang ini dapat dilihat kreativitasnya dari beberapa hal, yaitu:⁸²

⁸⁰ Hasil observasi *micro teaching* ke-5 pada hari Senin, 18 April 2016.

⁸¹ Hasil wawancara dengan Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. dosen pembimbing Magang II, pada tanggal 16 April 2016.

⁸² Hasil observasi dan pengamatan langsung hasil rancangan media mahasiswa praktikan pada hari Senin, 18 April 2016.

- 1) Model desain yang digunakan terdapat tambahan fitur animasi yang menarik.
- 2) Terdapat tombol tipe *Button* dan *Menu* yang memudahkan dalam penyampaian materi dan terkesan runtut dalam penyusunan poin-poin materi yang akan disampaikan.
- 3) Terdapat soal-soal evaluasi tipe *Multiple Choice*.

6. Hasil Observasi *Micro Teaching* 6

Penelitian keenam dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *micro teaching* pada kelompok 10. Penelitian dilaksanakan pada hari Senin, 18 April 2016 pukul 09.00 WIB. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Tinton Dwi Santoso (13410077) yang telah mengikuti pelatihan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan telah memiliki sertifikat kelulusan dengan nilai yang baik dan pernah mengikuti lomba media *Lectora Inspire* mendapatkan juara 2. Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah, dan Istiqamah” untuk kelas VII MTs. Sebelum melakukan observasi langsung, peneliti telah melihat dan bekerja sama dengan mahasiswa tersebut dalam persiapan media *Lectora Inspire* yang akan digunakan.⁸³

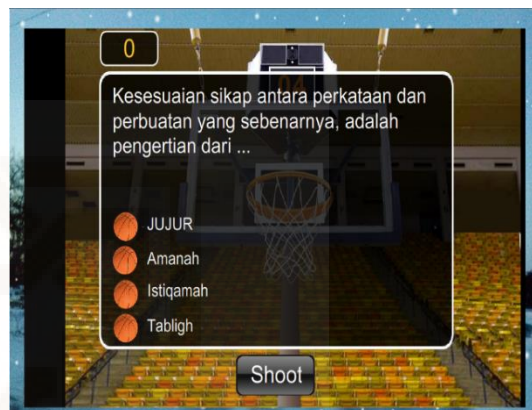
Pada penelitian praktik pembelajaran yang keenam, dosen pembimbing pada kelompok ini, Dr. Usman, SS, M.Ag meminta peneliti

⁸³ Hasil observasi *micro teaching* ke-6 kelompok 10 pada hari Senin, 18 April 2016.

untuk ikut aktif dalam praktik tersebut dari awal sampai selesai selama 20 menit. Peneliti mengamati mahasiswa yang sedang praktik, mengamati media *Lectora Inspire* yang digunakan, dan melakukan dokumentasi.



Gambar 9. Slide materi dgn fitur *button*



Gambar 10. Game *basket ball*

Setelah selesai praktik pembelajaran, mahasiswa yang praktik mendapat komentar positif terkait media yang digunakan. Dr. Usman, SS, M.Ag selaku dosen pembimbing dalam kelompok ini beliau menjelaskan:

“Multimedia dapat membawa perubahan radikal dalam proses pembelajaran, yaitu dari model pembelajaran siswa pasif menjadi model pembelajaran siswa aktif. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang memimpin siswa mengikuti proses pembelajaran bukan sebagai penyedia informasi dan pembelajaran yang utama. Media *Lectora* ini dapat digunakan untuk mewujudkan hal itu”.⁸⁴

Di akhir praktik pembelajaran mahasiswa yang bersangkutan juga memberikan alasan, mengapa memilih media *Lectora Inspire* sebagai alat bantu dalam praktik kali ini. Berikut penjelasannya:

“Hasil dari pelatihan media di Laboratorium Multimedia Pembelajaran memberikan saya inspirasi untuk kreatif dalam mengajar, karena faktanya anak-anak sekarang lebih sering

⁸⁴ Hasil wawancara dengan Bapak Dr. Usman, SS, M.Ag dosen pembimbing Magang II kelompok 10, pada tanggal 18 April 2016.

bermain *game* daripada belajar. Dari situ saya ingin membuat bagaimana belajar sambil bermain, *Lectora Inspire* merupakan salah satu media yang memiliki kelebihan tersebut, dengan adanya fitur soal-soal evaluasi dan beberapa *game*".⁸⁵

7. Hasil Observasi *Micro Teaching* 7

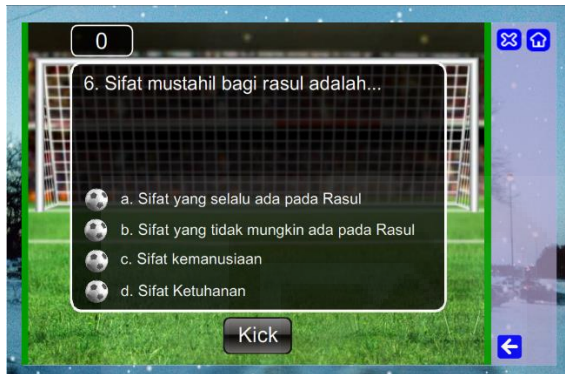
Penelitian ketujuh dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *micro teaching*. Penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, 20 April 2016 pukul 09.00 WIB. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Eka Ilmi Utami (13410053) yang telah mengikuti pelatihan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang "Iman Kepada Rasul Allah". Sebelum melakukan observasi langsung, peneliti telah melihat dan bekerja sama dengan mahasiswa tersebut dalam persiapan media *Lectora Inspire* yang akan digunakan.⁸⁶

Pada penelitian praktik pembelajaran kali ini, peneliti mengikuti proses dari awal sampai selesai selama 20 menit. Peneliti mengamati mahasiswa yang sedang praktik dan mengamati media *Lectora Inspire* yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan sudah memanfaatkan kelebihan yang ada pada *Lectora Inspire*, seperti pada praktik sebelumnya, model desain menarik, di dalamnya terdapat fitur

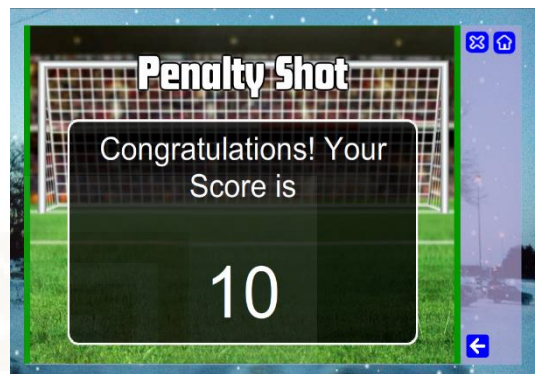
⁸⁵ Hasil wawancara dengan Tinton Dwi Santoso mahasiswa Magang II kelompok 10, pada tanggal 18 April 2016.

⁸⁶ Hasil observasi *micro teaching* ke-7 pada hari Rabu, 20 April 2016.

animasi dan ditambahkan game seru tipe *Penalty Shot*, seperti pada gambar:⁸⁷



Gambar 11. Game *penalty shot*



Gambar 12. Skor akhir yang muncul

Dari penelitian *micro teaching* 1 sampai 7, hampir semua menggunakan fitur *game* dengan berbagai tipe, karena memang terkesan lebih menarik dari pada hanya memberikan soal-soal pada lembar kertas. *Game* yang dibuat dapat disesuaikan dengan materi yang disampaikan, contohnya mahasiswa praktikan pada kelompok ini menggunakan *game* tipe *Penalty Shot* dengan isi soal di dalamnya berkaitan dengan sifat-sifat mustahil sesuai dengan materi. Hal ini diperkuat oleh pendapat Eka Ilmi Utami sebagai mahasiswa yang bersangkutan.

“Sebelumnya saya bingung mau menggunakan strategi apa untuk *micro teaching* pada kesempatan ini, kemudian saya teringat oleh *game* yang ada di *Lecora Inspire*, kemudian saya membuat *game* tipe *Penalty Shot*. Ketika digunakan dalam praktik ini, teman-teman cukup antusias, mungkin untuk Magang III yang akan dilaksanakan di sekolah saya akan mencoba menggunakannya lagi.”⁸⁸

⁸⁷ Hasil observasi dan pengamatan langsung rancangan media mahasiswa praktikan pada hari Rabu, 20 April 2016.

⁸⁸ Hasil wawancara dengan Mahasiswa Magang II Eka Ilmu Utami pada hari Sabtu, 20 April 2016.

8. Hasil Observasi *Micro Teaching* 8

Penelitian kedelapan dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *micro teaching*. Penelitian dilaksanakan pada hari Jumat, 22 April 2016 pukul 09.00 WIB. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Nur Hasanah (13410210) yang telah mengikuti pelatihan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Lebih Dekat kepada Allah dengan Shalat Sunnah”. Sebelum melakukan observasi langsung, peneliti telah melihat dan bekerja sama dengan mahasiswa tersebut dalam persiapan media *Lectora Inspire* yang akan digunakan.⁸⁹

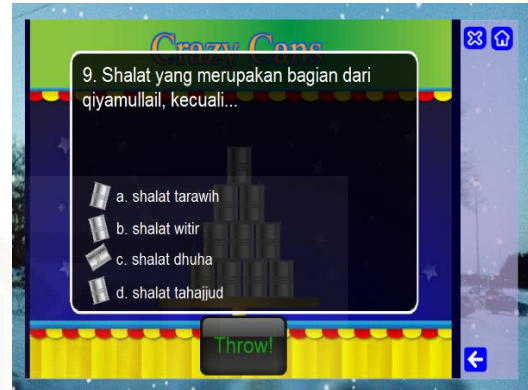
Pada penelitian praktik pembelajaran kali ini, peneliti mengikuti proses dari awal sampai selesai selama 20 menit. Peneliti mengamati mahasiswa yang sedang praktik dan mengamati media *Lectora Inspire* yang digunakan. Dosen pembimbing pada kelompok ini, Ibu Dra. Sri Sumarni, M.Pd meminta peneliti untuk ikut aktif dalam praktik pembelajaran ini. Dengan mengikuti langsung proses *micro teaching*, penelitian yang dilakukan lebih leluasa dan dapat mengamati hasil rancangan media secara maksimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan sudah memanfaatkan kelebihan yang ada pada *Lectora Inspire*, seperti pada praktik sebelumnya, model desain menarik, di dalamnya terdapat fitur

⁸⁹ Hasil observasi *micro teaching* ke-8 pada hari Jumat, 22 April 2016.

animasi dan ditambahkan game seru tipe *Slot Machine*, *Hole in One* dan *Crazy Cans* seperti pada gambar di bawah ini.⁹⁰



Gambar 13. Game slot macine



Gambar 14. Game crazy cans

Pada slide materi didesain dengan memanfaatkan *flowchart* atau dalam media *Lectora Inspire* disebut *button*. Mahasiswa praktikan merasa terbantu dengan adanya *button* tersebut, karena memang materinya terdiri dari banyak slide dan banyak submateri sehingga membutuhkan semacam tombol untuk menampilkan kembali submateri jika ada siswa yang bertanya atau membutuhkan penjelasan ulang. Mahasiswa tersebut memberikan penjelasan langsung/hasil wawancara peneliti mengenai hal tersebut.

“Saya mengambil materi tentang shalat sunnah, yang saya paparkan mulai dari niat tarawih, witr, dhuha, dan tahajjud, serta hikmah shalat berjama’ah dan munfarid, saya buat simple dalam slide *Lectora Inspire* dan saya buat submateri menggunakan *button*.”⁹¹

9. Hasil Observasi *Micro Teaching* 9

Penelitian kesembilan dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *micro teaching*. Penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu 23, April

⁹⁰ Hasil observasi dan pengamatan langsung terhadap media rancangan mahasiswa praktikan pada hari Jumat, 22 April 2016.

⁹¹ Hasil wawancara mahasiswa Magang II *micro teaching* ke-8 pada hari Jumat, 22 April 2016.

2016 pukul 09.00 WIB. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Indah Ro'fatul Aini (13410061) yang telah mengikuti pelatihan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan telah memiliki sertifikat kelulusan dengan nilai yang baik. Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang "Toleransi Merupakan Alat Pemersatu Bangsa" untuk kelas XI. Sebelum melakukan observasi langsung, peneliti telah melihat dan bekerja sama dengan mahasiswa tersebut dalam persiapan media *Lectora Inspire* yang akan digunakan.⁹²

Pada penelitian praktik pembelajaran kali ini, peneliti mengikuti proses dari awal sampai selesai selama 20 menit. Peneliti mengamati mahasiswa yang sedang praktik dan mengamati media *Lectora Inspire* yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan sudah memanfaatkan kelebihan yang ada pada *Lectora Inspire*, seperti pada praktik sebelumnya, model desain menarik, di dalamnya terdapat fitur animasi dan ditambahkan game seru tipe *Mountain Climb*, *Dunking Booth*, *Crazy Cans*, dan *Bowling*. Peneliti melakukan wawancara dengan mahasiswa mengenai *game* yang dibuat dalam media *Lectora Inspire* mengapa membuat banyak tipe *game*, yaitu 4 tipe *Mountain Climb*, *Dunking Booth*, *Crazy Cans*, dan *Bowling*. *Game* tersebut untuk evaluasi di akhir pembelajaran, *game* tersebut berisikan soal-soal yang berkaitan dengan

⁹² Hasil observasi *micro teaching* ke-9 pada hari Sabtu, 23 April 2016.

materi yang sudah disampaikan atau sebagai alat bantu siswa untuk mengulang kembali apa yang sudah dijelaskan oleh guru di awal pembelajaran, agar mudah mengingat digunakan *game* dalam bentuk soal-soal.⁹³ Hal tersebut disampaikan secara langsung oleh mahasiswa yang bersangkutan.

“Banyak tipe *game* yang mudah dibuat, dan saya memilih 4 tipe yaitu *Mountain Climb*, *Dunking Booth*, *Crazy Cans*, dan *Bowling*. Kemudian saya buat soal-soal dalam *game* tersebut untuk evaluasi di akhir pembelajaran, karena mengerjakan soal biasanya membosankan dan malas mengingat materi yang sebelumnya disampaikan, maka saya alternatif membuat *game* dalam media *Lectora Inspire* yang juga saya gunakan untuk menyajikan materi.”⁹⁴

10. Hasil Observasi *Microteaching* 10

Penelitian kesepuluh dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *microteaching* pada kelompok 1. Penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 April 2016 pukul 08.00 WIB. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Dyah Putri Musyarofah (13410004) yang telah mengikuti pelatihan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* di Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan telah memiliki sertifikat kelulusan dengan nilai yang baik. Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Iman Kepada Hari Akhir”. Sebelum melakukan observasi

⁹³ Hasil observasi dan pengamatan langsung pada proses *micro teaching* dan pembuatan media pada hari Sabtu, 23 April 2016.

⁹⁴ Hasil wawancara mahasiswa Magang II Indah Ro'fatul Aini pada hari Sabtu, 23 April 2016.

langsung, peneliti telah melihat dan bekerja sama dengan mahasiswa tersebut dalam persiapan media *Lectora Inspire* yang akan digunakan.⁹⁵

Pada penelitian praktik pembelajaran kali ini, peneliti mengikuti proses dari awal sampai selesai selama 20 menit. Peneliti mengamati mahasiswa yang sedang praktik dan mengamati media *Lectora Inspire* yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan sudah memanfaatkan kelebihan yang ada pada *Lectora Inspire*, seperti pada praktik sebelumnya, model desain menarik, di dalamnya terdapat fitur animasi dan ditambahkan game seru tipe *Penalty Shot* dan *Million Dollar*.⁹⁶

Dari penelitian yang telah dilakukan sebagian besar mahasiswa praktikan lebih memilih *game* untuk digunakan sebagai evaluasi dalam bentuk menjawab pertanyaan, akan tetapi ada beberapa juga yang membuat soal-soal evaluasi dengan berbagai tipe dalam media *Lectora Inspire*. Yang membuat keduanya juga ada, di proses pembelajaran memanfaatkan soal-soal evaluasi dengan tipe *multiple choice*, *multiple respons*, dll dan di akhir memanfaatkan *game*. Karena *micro teaching* adalah pengajaran yang serba mikro dari waktu, peserta dan materi yang dipersempit, sehingga pembuatan *game* dalam media *Lectora Inspire* lebih terkesan simple.⁹⁷

⁹⁵ Hasil observasi *micro teaching* terakhir pada kelompok 1 pada hari Sabtu, 30 April 2016.

⁹⁶ Hasil observasi dan pengamatan langsung rancangan media mahasiswa praktikan pada hari Sabtu, 30 April 2016.

⁹⁷ Hasil pengamatan rancangan media *Lectora Inspire* pada *micro teaching* pertama sampai akhir.

B. Hasil yang Dicapai dalam Penggunaan Media *Lectora Inspire* pada Pelaksanaan Magang II

Upaya meningkatkan kreativitas mahasiswa dilakukan dengan menggunakan media *Lectora Inspire* dalam pelaksanaan Magang II. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas mahasiswa dalam memanfaatkan media pembelajaran, dilakukan penelitian mulai dari perencanaan, pengamatan, pengumpulan data, dan wawancara dari dosen dan mahasiswa yang bersangkutan. Keterampilan dalam menyajikan materi merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Dalam pelaksanaan *micro teaching*, mahasiswa Magang II mampu menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu. Penguasaan materi cukup baik, terlihat ketika menjelaskan di depan kelas, mahasiswa praktikan mampu menjelaskan materi secara jelas dan runtut. Penyajian materi yang tertuang dalam *Lectora Inspire* dibuat secara rinci dan sesuai dengan tujuan materi.⁹⁸

Penelitian ini lebih menekankan pada hasil kreativitas perancangan media pembelajaran *Lectora Inspire*, yang mana kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh seorang guru dapat dikembangkan dengan pembuatan media pembelajaran. Pengembangan keprofesionalan yang dilakukan

⁹⁸ Hasil observasi *micro teaching* mahasiswa PAI pada Magang II selama sepuluh kali, dari tanggal 21 Maret – 30 April 2016.

mahasiswa Magang II dalam merancang media *Lectora Inspire* dapat dilihat pada beberapa hal, diantaranya:⁹⁹

1. *Utility system* yang dirancang disajikan secara disipali menu yang mudah untuk dipilih dan diedit sesuai kebutuhan. Dalam hal ini tentunya *Lectora Inspire* dapat dirancang sesuai kebutuhan mahasiswa yang akan melaksanakan praktik pembelajaran. Seperti yang telah peneliti amati, sebagian mahasiswa yang menggunakan *Lectora Inspire* mengkonsep secara *simple* (kesederhanaan operasi) namun tetap terkesan kreatif.
2. Dibandingkan dengan software yang sejenis, *Lectora* memiliki banyak contoh model desain dengan tampilan grafik yang memukau sehingga pengguna tidak bosan dengan pilihan yang terbatas dan dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Dari penelitian yang dilakukan, ketika mahasiswa akan merancang media *Lectora* maka akan menyesuaikan dengan tema materi dan ada juga yang kreatif membuat desain sendiri ditambah dengan animasi agar lebih menarik.
3. Untuk pembuatan konten pembelajaran berupa gambar, video, audio, dan animasi yang unik, dapat diedit dengan fitur tambahan berupa *Camtasia Studio*, *Snagit* dan *Flypaper* yang telah *built in* dalam *Lectora Inspire*. Pada praktik pembelajaran dalam Magang II,

⁹⁹ Hasil observasi *micro teaching* mahasiswa PAI pada Magang II selama sepuluh kali, dari tanggal 21 Maret – 30 April 2016 dan wawancara dengan Tutor Laboratorium TIK sebagai pakar dalam perancangan media *Lectora Inspire*.

mahasiswa ingin menampilkan video sebagai pembuka dan sebagai salah satu strateginya dalam mengajar, namun video yang didownload terlalalu panjang dan ada peran yang ingin dihilangkan, kemudian diedit, dipotong dan digabungkan menggunakan *Camtasia Studio*. Begitu pula dengan konten lain, gambar dan animasi yang diedit menggunakan *Snagit* dan *Flypaper*.

4. Fitur soal-soal evaluasi yang terdiri dari berbagai model seperti *True Or False*, *Multiple Choice*, *Multiple Response*, *Number Entry*, *Rank/Sequence*, *Essay*, *Short Answer*, *Fill In The Blank*, *Matching*, *Drag And Drop*, *Likert* dan *Hot Spot* yang dengan mudah untuk dibuat tanpa harus melakukan pengaturan yang rumit. Tipe soal-soal tersebut dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam praktiknya untuk melakukan evaluasi di akhir sehingga soal-soal evaluasi yang dibuat tidak monoton dalam bentuk pilihan ganda yang dikerjakan dalam selembar kertas.
5. Dengan model desain yang menarik, terdapat banyak konten pembelajaran, dan banyak pilihan tipe soal-soal evaluasi, tentunya proses belajar mengajar akan berlangsung menyenangkan dan lebih bersemangat.

Hasil yang yang dicapai dalam penggunaan media *Lectora Inspire* pada pelaksanaan Magang II dapat dinyatakan mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pelaksanaan praktik pembelajaran dengan pembuatan media. Dapat dilihat pada nilai yang

diperoleh Mahasiswa Magang II pada poin “praktik pembelajaran” di bawah ini.¹⁰⁰

**REKAPITULASI PENILAIAN AKHIR MAGANG II SEMESTER
GENAP TAHUN AKADEMIK 2015/2016**

No	Nama	DPL	Persiapan Pembelajaran	Praktik Pembelajaran	Komp. Person & sosial	Teman Sejawat	Nilai Total Angka	Nilai Total Huruf
1	Wibisono Yudhi K.	Drs. H. Rofik. M.Ag	96	97	97	93	96,70	A
2	Abdul Wahab Khasbullah		94	94	98	93	95,00	A
3	Amalia Chusnas Sa'adah		95	95	100	92	95,70	A
4	Miftakhurrokhmah		92	91	98	92	92,90	A-
5	Tsalis Nurul Azizah		98	99	100	93	98,40	A
6	Kartika Juliana		96	96	100	93	96,50	A
7	Fachri Sugiharto H		92	90	100	92	92,60	A-
8	Fetty Farhany		95	95	100	92	95,70	A
9	Ahmad Abdullah		90	90	98	92	92,00	A-
10	Nafisah Pradipta R.		96	95	100	93	96,00	A
1	Eka Ilmi Utami	Dr. H. Karwadi, M.Ag.	90	90	95	97	92,20	A-
2	Widy Astuti		95	95	95	95	95,50	A
3	Siska Yuliyani		95	97	98	98	97,10	A
4	Sri Hardiyanti		95	95	95	95	95,50	A
5	Yuli Putri Juwita		90	89	95	95	91,50	A-
6	Irlina Dwi Majidah		95	95	95	95	95,50	A
7	Subli Salam		93	89	95	95	92,10	A-
8	Septy Rizana		90	90	98	96	92,40	A-
9	Lazain Julham		90	89	96	96	91,70	A-
1	Ulfa Qomariyah	Dr. Usman, M.Ag	95	95	95	95	95,50	A
2	Harirun Nafi'ah		88	90	90	88	90,40	A-
3	Tinton Dwi Santoso		96	97	96	97	97,00	A
4	Risky Aviv Nugroho		88	90	90	88	90,40	A-
5	Endah Syamsiyati Nur J.		95	95	92	94	95,10	A
6	Muhamatun		88	90	88	90	90,40	A-
7	Atih Fatmiani		88	90	88	88	90,20	A-
8	Fatihatul Mubarakah		95	95	92	95	95,20	A
9	Islahul Mawaddah		95	95	92	94	95,10	A
10	Yudefrizal		95	95	92	94	95,10	A
1	Muhammad Amirrudin	Drs. Nur Hamidi, MA	86,86	90	90	90	90,37	A-
2	Syta Rizki Nur S		87,12	90	90	95	90,92	A-
3	Rina Rohma Wati		87,2	90	94	91	90,94	A-
4	Nur Aini Latifah		87,14	90	93	94	91,13	A-
5	Jeni Istiarini		87,22	90	93	93	91,04	A-
6	Rahmawati K D		87,18	90	92	95	91,14	A-
7	Muhammad Abdul Rofi		86,86	90	92	94	90,97	A-
8	Ahmad Dwi Nur Khalim		90	95	99	96	95,00	A

¹⁰⁰ Nilai Mahasiswa Magang II pada pelaksanaan *micro teaching* yang diperoleh dari panitia Magang II di Lantai 4 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, pada hari Rabu, 15 Juni 2016.

9	Muhammad Irfandi R		90,02	95	99	98	95,20	A
10	Mulat Wahyanti		86,9	90	94	95	91,28	A-
1	Irfan Firmansyah	Munawwar Khalil, M.Ag	94	95	96	98	95,70	A
2	Zeka Gehanusa Ibnu		94	95	98	98	95,90	A
3	Nova Aulia Azizah		90	88	96	98	91,40	A-
4	Ulin Ni'mah		92	90	97	98	92,90	A-
5	Muhammad Sholeh H.		94	95	98	98	95,90	A
6	Vemila Afon Sonia		92	92	97	98	93,90	A-
7	Indah Ro'fatul Aini		90	89	96	98	91,90	A-
8	Eva Setyawati		90	89	96	98	91,90	A-
9	Anis Choiru Nisa		90	90	97	98	92,50	A-
10	Siti Rofiatun		92	94	96	98	94,80	A-
1	Nanda Nursyah Alam	Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd	95	95	96	94	95,50	A
2	Muhammad Yasid		92	92	92	93	92,90	A-
3	Nur Hasanah		95	95	96	95	95,60	A
4	Nurfani Ulfiti Widyasari		97	97	97	95	97,10	A
5	Anisa Caturini		96	96	96	95	96,30	A
6	Nofi Retnosari		96	96	96	95	96,30	A
7	Puji Lestari		95	96	96	95	96,10	A
8	Karima Nabila Fajri		95	96	96	95	96,10	A
9	Dzihan Farkhiyah		95	96	96	95	96,10	A
1	Zahrotul Faizah	Dr. Eva Latipah, M.Si	92,7	86,36	95	95	90,72	A-
2	Saiful Anwarudin		95,1	95,81	100	100	96,93	A
3	Faroh Kholidah		81,73	87,27	88	88	87,58	A/B
4	Dyah Putri Musyarofah		92,2	90,18	95	95	92,53	A-
5	Wahid Tuftazani Rizqi		92,76	90,18	95	95	92,64	A-
6	Nur Rizqiyyah Alkarimah		89,83	87,27	93	93	90,20	A-
7	Lutfi Ratna Utami		92,23	88	95	95	91,45	A-

Tabel 2.3. Rekapitulasi penilaian akhir Magang II semester genap Tahun Akademik 2015/2016

Meskipun nilai-nilai mahasiswa Magang II yang menjadi sample dalam penelitian ini tidak semuanya mendapat nilai tertinggi dibanding teman-teman sekelompoknya pada proses praktik pembelajaran, akan tetapi tetap mendapat nilai yang baik sesuai dengan kemampuan masing-masing mahasiswa dalam melaksanakan praktik pembelajaran tersebut.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas mahasiswa PAI pada pelaksanaan Magang II dengan menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* cukup baik, karena sudah memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang ada pada media tersebut, dari model desain rancangan sendiri, pemanfaatan fitur *button*, soal-soal evaluasi seperti tipe *Multiple Choice* dan *True Or False* dan *game* interaktif seperti tipe *Penalty Shot*, *Bowling*, *Dunking Both*, dsb.
2. Hasil yang yang dicapai dalam penggunaan media *Lectora Inspire* pada pelaksanaan Magang II dapat dinyatakan mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa PAI dalam pembuatan media. Dapat dilihat hasil nilai pada Tabel 2.3. rekapitulasi penilaian akhir Magang II, dan pada wawancara dosen dan mahasiswa Magang II yang menyatakan bahwa pembuatan media pembelajaran merupakan strategi pengembangan profesionalitas guru melalui dukungan sistem.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tindakan dan analisis yang telah dilakukan, media *Lectora Inspire* telah mampu menjadi sarana untuk kreativitas mahasiswa PAI pada program Magang II. Akan tetapi dalam perencanaan maupun pelaksanaan tindakan peneliti menyadari masih banyak kekurangan

sehingga memerlukan perbaikan dan saran untuk pelaksanaan selanjutnya.

Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kepada mahasiswa calon guru PAI

Untuk mempersiapkan kerja nyata sebagai guru, mahasiswa PAI hendaknya mulai dari sekarang belajar berkarya inovatif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media. Produk berupa media pembelajaran PAI berbasis *Lectora Inspire* ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran PAI yang dilakukan oleh peserta didik secara mandiri maupun untuk guru dalam mengajar.

2. Kepada dosen pengampu

Sebagai bentuk dukungan kepada mahasiswa calon guru PAI, diharapkan dosen memberikan respon yang baik terhadap karya mahasiswa.

C. Kata Penutup

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah mencukupi kebutuhan kita dan melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini baik secara pemilihan bahasa maupun bobot keilmuannya masih terdapat banyak kekurangan. Besar harapan kami atas saran, masukan, serta kritikan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini mampu memberikan manfaat bagi peneliti, pembaca, maupun dunia pendidikan pada umumnya. Amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohamad, *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*, Bandung: Angkasa, 1985.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.
- Aziz, Fuad, *Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer sebagai Upaya untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas IX D SMPN 2 Temon Kulon Progo*, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2009.
- Azwar, Saifudin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Dananjaya, Utomo, *Media Pembelajaran Aktif*, Bandung: Nuansa Cendekia, 2013.
- Danim, Sudarwan, *Profesionalisasi dan Etika Profesi Guru*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Darmawan, Deni, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Daryanto, *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Degeng, I Nyoman Sudana, *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Intruksional Universitas Terbuka*, Jakarta: Depdikbud RI, Dirjen Dikti, 1993.
- E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Hamalik, Oemar, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- Hamruni, *Panduan Akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Yogyakarta: Sekertariat Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013.
- Hawadi, Reni Akbar, dkk., *Kreativitas*, Jakarta: Grasindo, 2001.
- Jayusman, Anisa, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Pokok Bahasan Dinamika Partikel sebagai Sarana Berpikir Kritis Peserta Didik*, Skripsi, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga, 2014.

- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011.
- Marisa, dkk., *Komputer dan Media Pembelajaran*, Banten: Universitas Terbuka, 2012.
- Mas'ud, Muhammad, *Membuat Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire*, Yogyakarta: PT Skripta Media Creative, 2012.
- Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2007.
- Mubarok, Muhammad Helmi, *Penggunaan Media Lectora Inspire sebagai Pendukung Pendekatan Sainifik Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Fikih kelas X di MAN Wonokromo Bantul*, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2015.
- Mukhrin dan Abdulkadir Munsyi, *Pedoman Mengajar (bimbingan praktis untuk calon guru)*, Surabaya: Al-Ikhlas, 1981.
- Munandar, S.C. Utami *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Grasindo, 1999.
- Nurfuadi, *Profesionalisme Guru*, Purwokerto: Stain Press, 2012.
- Nursisto, *Menggali Kreativitas*, Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 1999.
- Oktaria, Auline, *Implementasi Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Agama di MAN Godean*, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013.
- Sanjaya, Wina, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Saroni, Mohammad, *Personal Branding Guru*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2011.
- Satiadarma, Monty P. & Fidelis E. Waruwu, *Mendidik Kecerdasan: Pedoman bagi Orang Tua dan Guru dalam Mendidik Anak Cerdas*, Jakarta: Pustaka Populer Obor, 2003.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sutopo, Ariesto Hadi, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012).

Tim Penyusun, *Profil Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2013.

Tanzeh, Ahmad, *Metodologi Penelitian Praktis*, Yogyakarta: Teras, 2011.

Uno, Hamzah B., *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: MTs N 1 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Kelas/ Smester	: VIII / 1
Materi Pokok	: Ibadah Puasa Membentuk Pribadi yang Bertakwa
Alokasi Waktu	: 1 x 20 Menit (1x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI-3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata

KI-4 Mencoba, mengolah, dan menyajikan, dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang dalam sudut pandang/teori)

B. Kompetensi Dasar

1.6 Menunaikan puasa Ramadhan dan puasa sunnah sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam.

3.8 Memahami hikmah puasa wajib dan puasa sunnah.

4.8 Melaksanakan puasa wajib dan puasa sunnah sebagai implementasi dari pemahaman hikmah puasa wajib dan puasa sunnah.

C. Tujuan Pembelajaran

Peserta Didik mampu:

1. Menjelaskan pengertian puasa dengan benar.
2. Menunjukkan dalil naqli tentang puasa dengan benar.
3. Menjelaskan ketentuan puasa wajib dengan benar.
4. Menjelaskan macam-macam puasa wajib dengan benar.
5. Menjelaskan ketentuan puasa sunnah dengan benar.

6. Menjelaskan macam-macam puasa sunnah dengan benar.
7. Menjelaskan hikmah puasa dengan benar.
8. Membiasakan melaksanakan puasa dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

D. Langkah-langkah kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama:

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu (Menit)
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan memulai pelajaran dengan berdoa bersama. • Menanyakan kabar dan memberikan apersepsi tentang materi pelajaran sebelumnya. • Menjelaskan secara singkat materi yang akan diajarkan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator serta tujuan yang akan dicapai. 	5
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati <ul style="list-style-type: none"> - Mencermati gambar yang berhubungan dengan materi 'Puasa' pada slide <i>Lectora Inspire</i> yang telah disediakan. • Menanya <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan tentang contoh orang berpuasa dan hikmah keteladanan dari berpuasa. • Mengumpulkan data / eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok - Mendiskusikan materi tentang puasa, baik puasa wajib maupun puasa sunnah yang ada pada buku PAI kelas VII dan buku penunjangnya. • Mengasosiasi Setiap kelompok membuat inti dari materi puasa dan hikmahnya. 	15

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan - Perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan apa yang didapat dari diskusi yang telah dijalankan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan soal-soal evaluasi dalam media <i>Lectora Inspire</i> • Merangkum beberapa kesimpulan • Memberikan informasi tentang pembahasan di pertemuan yang akan datang • Menutup pelajaran tersebut dengan membaca hamdalah / doa • Mengucapkan salam 	5

E. Penilaian

1. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

- Penilaian Kinerja

b. Penilaian Hasil Belajar

- Kognitif
- Psikomotorik

F. Penilaian

Lembar Penilaian

1. Tes (Kognitif)

- Soal-soal dalam media *Lectora Inspire*

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat !

1. Perintah untuk melaksanakan puasa wajib bagi umat Islam di bulan Ramadan terdapat dalam Q.S. al-Baqārah ayat a. 173 b. 183 c. 187 d. 188

2. Perhatikan pernyataan berikut: 1) Puasa nazar 2) Puasa kifarāt 3) Puasa Senin Kamis 4) Puasa Ramadan 5) Puasa Syawal

Yang termasuk macam-macam puasa wajib adalah a. 1, 2 dan 3 b. 2, 3 dan 4 c. 1, 2 dan 4, d. 3, 4 dan 5

3. Puasa sunnah yang dilaksanakan enam hari setelah hari raya Idul Fitri adalah puasa.... a. Sya'ban b. Arafah c. Assyura d. Syawal

4. Bila seseorang bernazar bahwa ia akan berpuasa apabila disembuhkan dari penyakit yang dideritanya, maka hukum puasa yang akan dilaksanakan menjadi

a. wajib b. Sunnah c. makruh d. haram

5. Perhatikan pernyataan berikut :

1) hari raya Idul Fitri 2) hari Tasyrik 3) hari Senin dan Kamis 4) hari Jum'at 5) hari raya Idul Adha

Yang merupakan hari diharamkan untuk melaksanakan puasa adalah....

- a. 1, 2 dan 3 b. 2, 3 dan 4 c. 1, 2 dan 5 d. 1, 3 dan 5

6. Penentuan puasa awal Ramadan ditentukan melalui....

- a. keputusan tokoh masyarakat setempat b. penelitian ahli astronomi c. sidang isbat pemerintah d. keputusan pengadilan agama

7. Hikmah dilaksanakannya puasa Arafah antara adalah dapat menghapuskan dosa

- a. selama dua tahun yang akan datang b. selama satu tahun yang lalu
c. satu tahun yang akan datang d. satu tahun yang lalu dan satu tahun yang akan datang

8. Orang tua yang sudah renta dan pikun boleh meninggalkan puasa tetapi wajib baginya untuk....

- a. mengqada puasanya b. membayar zakat c. membayar fidyah
d. mengqada puasa dan membayar fidyah

9. Puasa Ramadan dilaksanakan oleh umat Islam selama....

- a. 29 hari b. 30 hari c. 1 bulan penuh d. 31 hari

10. Puasa kifarat harus dilakukan apabila suami....

- a. tidak menafkahi istrinya b. zihar kepada istrinya
c. pergi tidak pamit pada istrinya d. melakukan kekerasan fisik

Kunci jawaban

1b, 2c, 3d, 4a, 5c, 6c, 7d, 8c, 9c, 10b

1. Afektif

No	Nama Siswa	Aktivitas															
		Kerjasama				Keaktifan				Partisipasi				Inisiatif			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Yazid																
2	Nur																
3	Nabila																
4	Anisa																
5	Puji																
6	Dzihan																
7	Novi																

Rubrik penilaian:

1. Apabila peserta didik belum memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator. (50 – 59 = D)

2. Apabila sudah memperlihatkan perilaku tetapi belum konsisten yang dinyatakan dalam indikator. (60 – 69 = C)
3. Apabila sudah memperlihatkan perilaku dan sudah konsisten yang dinyatakan dalam indikator. (70 – 79 = B)
4. Apabila sudah memperlihatkan perilaku kebiasaan yang dinyatakan dalam indikator. (80 – 90 = A)

- Psikomotorik

Lisan (mempresantasikan hasil diskusi)

No	Nama Peserta didik	Kemampuan Mempresentasikan				
		1	2	3	4	5
	YAZID					
	NUR					
	PUJI					
	ULFI					
Dst	Dst.....					

Keterangan :

- Mempresentasikan sangat baik
- Mempresentasikan baik
- Mempresentasikan kurang baik
- Mempresentasikan tidak lancar
- Tidak dapat mempresentasikan

Skor Tes lisan :

- = 80 – 90 = A
- = 70 – 79 = B
- = 60 – 69 = C
- = 50 – 59 = D
- = kurang dari 50 = E

G. Media Pembelajaran:

1. Media: *Lectora Inspire*
2. Alat: Komputer, LCD Projector
3. Sumber Belajar:
 - Al-Qur'anul Karim dan terjemahnya, Depag RI
 - Buku Siswa kelas 8 untuk SMP/Mts

Yogyakarta, 1 April 2016

Mengetahui,
Kepala Sekolah
Pendidik Bidang Studi

Dr. Mustakimah, M.Pd.I
NIP/ NIK: 1995 1123 1122

Nanda Nursyah Alam, M.Pd.I
NIP/NIK: 1995 1004 2211

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP As-Sa'adah
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/ Semester : VIII/ I
Alokasi Waktu : 1 x 1 x 20 menit

A. Kompetensi Inti

- (KI-1) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- (KI-2) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dan jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- (KI-3) Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- (KI-4) Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/ teori.

B. Kompetensi Dasar

- 1.4 Menunaikan shalat sunnah
- 3.6 Memahami hikmah shalat sunnah berjamaah dan munfarid
- 4.6.2 Mempraktikkan shalat sunnah berjamaah dan munfarid

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.6.1 Menunaikan shalat sunnah
- 3.6.2 Menjelaskan hikmah shalat sunnah berjamaah dan munfarid
- 3.6.2 Menghafalkan niat shalat tarawih
- 3.6.3 Menghafalkan niat shalat witir
- 3.6.4 Menghafalkan niat shalat dhuha
- 3.6.5 Menghafalkan niat shalat tahajud

4.6.2.1 Membiasakan shalat sunnah dalam kehidupan sehari-hari

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian dan niat shalat tarawih
2. Keutamaan shalat tarawih
3. Pengertian dan niat shalat witir
4. Keutamaan shalat witir
5. Pengertian dan niat shalat dhuha
6. Keutamaan shalat dhuha
7. Pengertian dan niat shalat tahajud
8. Keutamaan shalat tahajud
9. Hikmah mengerjakan shalat sunnah

E. Kegiatan Pembelajaran

Indikator:

- 1.4.1 Menunaikan shalat sunnah
- 3.6.1 Menjelaskan hikmah shalat sunnah berjamaah dan munfarid
- 3.6.2 Menghafalkan niat shalat tarawih
- 3.6.3 Menghafalkan niat shalat witir
- 3.6.4 Menghafalkan niat shalat dhuha
- 3.6.5 Menghafalkan niat shalat tahajud
- 4.6.2.1 Membiasakan shalat sunnah dalam kehidupan sehari-hari

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdo'a bersama▪ Guru menanyakan kabar peserta didik dan juga menanyakan siapa peserta didik yang tidak hadir▪ Guru menanyakan materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya▪ Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dibahas▪ Guru menyampaikan indikator yang akan dicapai▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.	2 menit

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati gambar yang berkaitan dengan shalat tarawih, shalat witir dan shalat tahajud • Peserta didik mendengar penjelasan tentang gambar yang ditayangkan • Perwakilan dari peserta didik membacakan dialog islami • Peserta didik memperhatikan penjelasan materi tentang shalat tarawih, shalat witir, shalat dhuha dan shalat tahajud • Peserta didik mencatat penjelasan dari guru <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami • Peserta didik diberi apresiasi atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan • Peserta didik yang lain diberi kesempatan untuk mencoba menjawab pertanyaan yang diajukan • Peserta didik mendengarkan penguatan atas jawaban/respon dari pertanyaan yang telah diajukan <p>Mengeksperimen/Mengekplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing peserta didik mempunyai catatan dari penjelasan yang dipaparkan oleh guru • Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok • Peserta didik disajikan beberapa soal di dalam slide <i>Lectora Inspire</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok, peserta didik mendiskusikan jawaban dari soal yang telah disajikan • Masing-masing kelompok berlomba untuk mencari jawaban yang tepat <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagi kelompok yang sudah selesai mendiskusikan jawaban, boleh langsung angkat tangan • Kelompok yang lebih dulu mengangkat tangan ditunjuk oleh guru untuk menyampaikan jawabannya • Kelompok yang berhasil menjawab soal dengan benar mendapatkan poin 	15 menit

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan klarifikasi tentang jawaban yang telah disampaikan 	
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none"> ▪ Secara bersama, guru dan peserta didik menyusun kesimpulan pembelajaran ▪ Guru menyampaikan tema yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya ▪ Guru bersama peserta didik menutup pelajaran dengan membaca hamdalah dan guru menyampaikan salam penutup 	2 menit

F. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1) Penilaian

- Penilaian Kognitif

Jenis penilaian : Observasi

Bentuk instrumen : Lembar Observasi terhadap Tanya Jawab dan Percakapan.

Nama Siswa	Pernyataan							
	Pengungkapan gagasan yang orisinal		Kebenaran konsep		Ketepatan penggunaan istilah		dan lain sebagainya	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1. Yasid								
2. Nabila								
3. Dzihan								
4. Anisa								

Keterangan : diisi dengan ceklis (√)

- Penilaian Afektif

Jenis penilaian : Observasi

Bentuk instrumen : Lembar Observasi terhadap Cerdas Cermat Aktif

No	Nama Siswa	Aspek perilaku yang dinilai				Keterangan
		Kerjasama	Mengkomunikasikan pendapat	Perhatian	Keaktifan	
1.	Yasid					
2.	Nabila					
3.	Dzihan					
4.	Anisa					

Catatan:

Kolom aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

4 = sangat baik

3 = baik

1 = cukup

1 = kurang

2) Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Peserta didik yang belum menguasai materi akan dijelaskan kembali oleh guru tentang shalat sunnah. (Guru akan melakukan penilaian kembali dengan memberikan soal tes tulis berbentuk uraian sebanyak 5 point pertanyaan sesuai dengan tema shalat sunnah).

b. Pengayaan

Peserta didik yang sudah menguasai materi mengerjakan soal pengayaan yang telah disiapkan oleh guru berupa pertanyaan-pertanyaan tentang shalat sunnah. (Guru mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan).

G. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Media/Alat: *White board*, Spidol dan alat tulis, Laptop, LCD, media *Lectora Inspire*
2. Bahan: *Slide Lectora Inspire*, Materi yang ada di dalam buku
3. Sumber belajar

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Yogyakarta, 20 April 2016

Mengetahui
Kepala Sekolah

Praktikan

Sumarti M.Pd.I
NIP. 19650812 199603 1 002

Nur Hasanah
NIM. 13410210

RENCANA PELAKSANAAN PENDIDIKAN

Satuan Pendidikan : MTs Negeri 1 Gondowulung Yogyakarta

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Kelas / Semester : VII / Ganjil

Materi Pokok : Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah, dan Istiqamah

Alokasi Waktu : 20 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong, royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
2. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.
3. Mencoba, mengolah, dan menyaji, dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

- 2.1. Menghargai perilaku jujur sebagai implementasi dari pemahaman surah *al-Baqarah* ayat 42 dan *hadis* terkait.
- 2.5. Menghargai perilaku *amanah* sebagai implementasi dari surah *al-Anfal/8: 27* dan *hadis* terkait
- 2.6. Menghargai perilaku *istiqamah* sebagai implementasi dari pemahaman surah *al-Ahqaf/46:13* dan *hadis* terkait
- 3.6. Memahami makna *amanah* sesuai kandungan surah *al-Anfal/8:27* dan *hadis* terkait
- 3.7. Memahami makna *istiqamah* sesuai kandungan surah *al-Ahqaf/46:13* dan *hadis* terkait
- 3.15. Memahami makna perilaku jujur sesuai dengan surah *al-Baqarah/42* dan *hadis* terkait

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan metode ceramah dan tanya jawab (Interactive Lecturing) peserta didik dapat menjelaskan pengertian amanah, istiqamah, dan jujur beserta dalilnya.
2. Dengan metode penugasan, Collaborative Learning dan Reading Aloud, peserta didik dapat menjelaskan contoh perilaku amanah, istiqamah, dan jujur.
3. Dengan metode soal-soal evaluasi dan game interaktif media *Lectora Inspire*, peserta didik dapat menyebutkan contoh dari perilaku taat, ikhlas, khauf, dan taubat.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian, dalil, dan hikmah dari perilaku Amanah.
2. Pengertian, dalil, dan hikmah dari perilaku Istiqamah.
3. Pengertian, dalil, dan hikmah dari perilaku Jujur.

E. Metode Pembelajaran

1. Ceramah dan tanya jawab (Interactive Lecturing), Collaborative Learning, Reading Aloud, mengerjakan soal-soal evaluasi dan game interaktif dalam media *Lectora Inspire*.

F. Media Pembelajaran

4. Media: *Lectora Inspire*
5. Alat: Komputer, LCD Projector
6. Whiteboard, spidol

G. Sumber Belajar

1. Kementerian Agama, Buku Siswa, Akidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VII, (Jakarta : Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014).

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan (2 menit)
<ul style="list-style-type: none">➤ Siswa menjawab salam dari guru➤ Siswa bersama-sama membaca doa sebelum belajar

- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran kali ini.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait materi yang akan dipelajari beserta kegiatan yang akan dilakukan.

Kegiatan Inti (15 menit)

Mengamati

- Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait pengertian dan hikmah dari perilaku jujur, amanah, dan istiqamah.
- Siswa mengamati video terkait materi yang sedang dipelajari.

Menanya

- Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami dari video yang diputar sebelumnya.

Mencoba

- Siswa dibagi menjadi tiga kelompok kecil.
- Masing-masing kelompok mendiskusikan contoh perilaku terkait materi jujur, amanah, dan istiqamah.
- Batasi waktu mengerjakan.

Mengkomunikasikan

- Siswa diminta mengirimkan perwakilan dari setiap kelompok untuk maju ke depan, kemudian menjelaskan hasil diskusi mereka kepada kelompok lain.
- Siswa mendengarkan pelurusan dari guru terhadap hasil diskusi yang kurang sesuai.
- Untuk mengetahui apakah siswa telah paham terhadap materi yang telah dipelajari, dengan mengerjakan soal-soal evaluasi dalam media *Lectora Inspire*.
- Mintalah setiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban yang tepat untuk menjawab soal-soal tersebut.
- Batasi waktu mengerjakan.

- Secara bersama-sama siswa dan guru membahas jawaban dari soal-soal evaluasi yang telah dikerjakan sebelumnya.
- Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang paling banyak menjawab teka-teki dengan benar.

Kegiatan Akhir (3 menit)

- Siswa dan guru bersama-sama membuat kesimpulan.
- Siswa mendengarkan umpan balik yang diberikan oleh guru atas proses pembelajaran.
- Siswa mendengarkan uraian guru terkait tema materi yang akan dilaksanakan pada pertemuan yang akan datang.
- Siswa menjawab salam penutup dari guru.

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Teknik : Tes dan Non Tes
2. Bentuk :
 - a. Refleksi
 - b. Pre-Test mengerjakan soal-soal dalam media *Lectora Inspire*
 - c. Pengamatan (Proses Pembelajaran)
3. Instrumen
 - a. Refleksi :
 - 1) Mengapa kita harus meimiliki sifat jujur? Sebutkan ciri-ciri orang yang jujur!
 - 2) Kepada siapakah kita harus amanah? Sebutkan manfaat dari perilaku amanah!
 - 3) Sebutkan hikmah dari perilaku istiqamah dan buatlah contoh perilaku Istiqamah dalam kehidupan sehari-hari!
 - b. Pre-Test Soal-soal evaluasi dalam media *Lectora Inspire*

c. Pengamatan Diskusi.

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Skor Maks	Nilai	Ketuntasan		Tindak Lanjut	
		1	2	3			T	TT	R	P

Skor penilaiannya:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Keterangan :

T : Tuntas (d disesuaikan dengan nilai KKM)

TT : Tidak Tuntas jika nilai yang diperoleh kurang dari nilai KKM

R : Remedial

P : Pengayaan

Aspek dan rubrik penilaian :

1. Kejelasan dan kedalaman informasi
 - a. Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi lengkap dan sempurna, skor 30.
 - b. Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi lengkap dan kurang sempurna, skor 20.
 - c. Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi kurang lengkap, skor 10.
2. Keaktifan dalam diskusi
 - a. Jika kelompok tersebut berperan sangat aktif dalam diskusi, skor 30.
 - b. Jika kelompok tersebut berperan aktif dalam diskusi, skor 20.
 - c. Jika kelompok tersebut kurang aktif dalam diskusi, skor 10.
3. Kejelasan dan kerapian presentasi

- a. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan sangat jelas dan rapi, skor 40.
- b. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan jelas dan rapi, skor 30.
- c. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan sangat jelas dan kurang rapi, skor 20.
- d. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan kurang jelas dan tidak rapi, skor 10.

Yogyakarta, 15 April 2016

Mengetahui

Kepala Sekolah
Pelajaran

Guru Mata

Dr. Usman, SS, M.Ag
NIP. 19610304 199203 1 001

Tinton Dwi Santoso
NIM. 13410077

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MTs N Gondowulung Bantul
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/ Semester	: VII/I
Materi Pokok	: Khulafaurrasyidin Cermin Akhlak Rasulullah
Alokasi Waktu	: 20 Menit

I. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori)

II. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1.1. Menghargai perilaku Khulafaurrasyidin cerminan dari akhlak Rasulullah SAW.
- 2.2. Merespon gaya kepemimpinan Khulafaurrasyidin
 - 4.1. Meniru model kepemimpinan Khulafaurrasyidin.
 - 4.1.1. Menjelaskan gaya kepemimpinan Khulafaurrasyidin.
 - 4.1.2. Mengidentifikasi gaya kepemimpinan Khulafaurrasyidin.
 - 4.1.3. Mengklasifikasi gaya kepemimpinan Khulafaurrasyidin.
 - 4.2. Menyajikan kisah ketegasan Abu Bakar As-Shiddiq dalam menghadapi kekacauan umat Islam saat wafatnya Nabi Muhammad SAW.
 - 4.2.1. Menjelaskan kisah ketegasan Abu Bakar As-Shiddiq dalam menghadapi kekacauan umat Islam saat wafatnya Nabi Muhammad SAW.

III. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan metode ceramah dan tanya jawab peserta didik dapat menyajikan kisah ketegasan Abu Bakar As-Shiddiq dalam menghadapi kekacauan umat Islam saat wafatnya Nabi Muhammad SAW.
2. Dengan metode diskusi dan *information search* peserta didik dapat menghargai perilaku Khulafaurrasyidin cerminan dari akhlak Rasulullah SAW.
3. Dengan metode *Everyone is a teacher here* peserta didik dapat merespon dan meniru model kepemimpinan Khulafaurrasyidin.

IV. Materi Pembelajaran

1. Sejarah Khulafaurrasyidin
2. Model Kepemimpinan Khulafaurrasyidin

V. Metode Pembelajaran

1. Ceramah, *Everyone is a teacher here*, dan evaluasi dengan tipe soal dalam media *Lectora Inspire*.

VI. Media Pembelajaran

1. Media: *Lectora Inspire*
2. Alat: Laptop, LCD, kartu indeks.

VII. Sumber Belajar

1. Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam pendekatan saintifik kurikulum 2013 Madrasah Tsanawiyah kelas VII terbitan Kementerian Agama Republik Indonesia, Jakarta tahun 2014.

VIII. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1	Pendahuluan: <ul style="list-style-type: none">• Siswa menjawab salam dari guru• Siswa secara bersama membaca basmalah• Siswa menjawab kabar hari ini• Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi pada pertemuan sebelumnya “Dakwah Rasulullah di Madinah”• Siswa menjawab pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari “Khulafaurrasyidin Cermin Akhlak Rasulullah”	2 menit

	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengar penjelasan guru tentang kompetensi dasar yang akan dicapai pada pembelajaran kali ini 	
2	<p>Kegiatan Inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati cerita waktu wafatnya Nabi Muhammad SAW (Mengamati) Siswa berdiskusi dengan teman sebangku tentang cerita waktu wafatnya Nabi Muhammad SAW (Mengkomunikasikan) Siswa dan guru tanya jawab terkait tanggapan siswa tentang cerita waktu wafatnya Nabi Muhammad SAW (Menanya, mengkomunikasikan) Guru memberikan penguatan dan apresiasi kepada siswa yang menyampaikan tanggapannya (mengkomunikasikan) Siswa mencermati uraian guru tentang sejarah khulafaurrasyidin, profil dan model kepemimpinan keempat khalifah (mengamati) Siswa mendengarkan uraian guru tentang arahan <i>every one is teacher here</i> pada pembelajaran kali ini, siswa diberi kartu indeks berisi tulisan nama khalifah yang akan dijelaskan model kepemimpinannya dan akhlak khalifah yang sesuai dengan Rasulullah didepan kelas (Mengamati) Siswa menjelaskan model kepemimpinan khulafaurrasyidin dan akhlaknya (mengeksplor, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan) Siswa menanggapi temannya yang menjelaskan model kepemimpinan dan akhlak khulafaurrasyidin (mengkomunikasikan) Guru memberikan tanggapan dan apresiasi terhadap hasil presentasi siswa Siswa mendengarkan uraian guru tentang sistem peralihan kepemimpinan dan kaitan model kepemimpinan khulafaurrasyidin dengan model kepemimpinan di Indonesia dan Inggris yang ada pada pelajaran PKN (mengeksplor) Siswa bersama-sama dengan guru mengerjakan post test dalam media <i>Lectora Inspire</i> yang diberikan oleh guru Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum dipahami (mengkomunikasikan) 	15 menit
3	<p>Kegiatan Akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa bersama guru menyusun kesimpulan pembelajaran 	3 menit

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. | |
|--|--|--|

IX. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik : Tes dan Non Tes
2. Bentuk :
 - a. Tes Lisan
 - b. Pengamatan (Proses Pembelajaran)
 - c. Penugasan (Mengidentifikasi kepemimpinan kepala desa daerah masing-masing)
3. Instrumen
 - a. Tes Lisan
 - 1) Apa pengertian khulafaurasyidin?
 - a) Para pengganti yang riya
 - b) Para pemimpin yang adil
 - c) Para pengganti yang mendapat petunjuk
 - d) Para pengganti yang rajin
 - 2) Dibawah ini, mana yang termasuk akhlak Khalifah Abu Bakar?
 - a) baik dan terpuji
 - b) sosok yang ulet dan jujur
 - c) dermawan
 - d) semua jawaban benar
 - 3) Model kepemimpinan Umar bin Khattab adalah....
 - a) Memiliki jiwa yang besar dalam menerima kritikan dari rakyat yang dipimpinnya
 - b) Rakus terhadap harta
 - c) Sombong terhadap rakyatnya
 - d) Tidak menerima aspirasi rakyat
 - 4) Apa makna Dzul Nur'ain?
 - a) Pemilik dua tangan
 - b) pemilik dua cahaya
 - c) pemilik dua hati
 - d) pemilik dua mata
 - 5) Bagaimana sistem peralihan kepemimpinan dari khalifah Umar ke khalifah Utsman?
 - a) membentuk suatu tim majelis syura beranggotakan tiga orang
 - b) membentuk suatu tim majelis syura beranggotakan empat orang
 - c) membentuk suatu tim majelis syura beranggotakan lima orang
 - d) membentuk suatu tim majelis syura beranggotakan enam orang

b. Pengamatan
Proses Pembelajaran

NO	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Rata-Rata
		Perhatian	Keaktifan	Tanggung Jawab	
1	Adi	80	80	80	80
2	Nuna				
3	Alif				
4	Mia				
5	Lia				
6	Zahroh				

c. Penugasan

Coba amatilah kondisi disekitarmu, bagaimanakah akhlak kepala desa didaerahmu? apakah kepala desa didaerahmu memiliki akhlak yang sesuai dengan akhlak khulafaurrasyidin yang mencerminkan akhlak Rasulullah SAW? Coba deskripsikan akhlak dan indikatornya!

Yogyakarta, 11 April 2016

Mengetahui
Dosen Pembimbing,

Praktikan,

Dr. Usman, SS, M.Ag
NIP. 19610304 199203 1 001

Ulfa Qomariyah
NIM.13410080

DOKUMEN GAMBAR





Daftar Pedoman Wawancara

A. Untuk dosen pembimbing PPL 1

1. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang guru kreatif yang berwawasan ICT ?
2. Bagaimana apresiasi Bapak/Ibu dengan seorang guru yang bisa menciptakan media pembelajaran yang berbasis teknologi ?
3. Apa pendapat Bapak/Ibu mengenai perbedaan proses pembelajaran yang menggunakan dan tanpa menggunakan media pembelajaran ?
4. Apakah penggunaan/pemanfaatan media pembelajaran seperti *Lectora Inspire* sudah menunjukkan karya guru yang kreatif dan inovatif ?
5. Segala sesuatu tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, lalu bagaimana penilaian Bapak/Ibu dengan media pembelajaran *Lectora Inspire* yang telah digunakan oleh mahasiswa PPL 1 ?

B. Untuk mahasiswa PPL 1

1. Bagaimana pendapat Anda tentang guru kreatif yang berwawasan ICT?
2. Ingin menjadi guru seperti apakah Anda ?
3. Apa upaya yang Anda lakukan sebagai calon guru dalam menghadapi siswa yang sudah mengikuti perkembangan zaman teknologi ?
4. Bagaimana pendapat Anda mengenai integrasi interkoneksi PAI dengan perkembangan teknologi ?
5. Mengapa Anda menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* dari sekian banyak media yang ada ? Sejauh manakah Anda dalam memanfaatkan media ini ?

Catatan Lapangan I

Metode Pengumpulan Data: Observasi dan Wawancara

Hari/Tanggal : Senin, 21 Maret 2016
Jam : 11.00 - 12.30 WIB
Lokasi : Ruang 313 FITK
Sumber data : Bapak Drs. Nur Hamidi, M.A. dan Muhammad Amirrudin

Deskripsi data:

Observasi pertama dilakukan pada kelompok 11, yang terdiri dari 10 mahasiswa, dan 5 mahasiswa yang akan melaksanakan praktik pembelajaran (*microteaching*). Dengan dosen pembimbing Bapak Drs. Nur Hamidi, M.A.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti telah bertanya siapa mahasiswa yang akan menggunakan media *Lectora Inspire*, yaitu atas nama Muhammad Amirrudin (13410110). Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Berbusana Muslim dan Muslimah Merupakan Cermin Kepribadian dan Keindahan diri” untuk kelas X SMA. Meskipun hanya Muhammad Amirrudin yang menggunakan media *Lectora Inspire*, namun peneliti tetap mengamati kelima mahasiswa yang praktik untuk bahan perbandingan hasil sejauh mana mahasiswa dalam memanfaatkan fasilitas yang ada. Di awal praktik, siswa (teman sebaya) tampak antusias dengan *welcome page* dari media *Lectora* yang telah ditampilkan oleh Amir. Kemudian penyampaian materi juga terbantu oleh media ini dan di akhir praktik disajikan *game Dunking Both* yang merupakan salah satu fitur dari *Lectora*.

Interpretasi:

Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan, Muhammad Amirrudin sudah cukup kreatif dalam menggunakan media *Lectora Inspire*. Observasi kali ini mendapat respon yang baik oleh dosen pembimbing, sehingga pada praktik selanjutnya penelitiizinkan kembali untuk melaksanakan observasi di kelompok ini. Dari hasil wawancara oleh Bapak Drs. Nur Hamidi, M.A.:

“Media yang digunakan berbeda dari biasanya, lebih kreatif dan tentunya akan membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Dalam slide materi terdapat tombol navigasi sehingga memudahkan dalam penyampaian”.

Catatan Lapangan II

Metode Pengumpulan Data: Observasi dan Wawancara

Hari/Tanggal : Selasa, 12 April 2016

Jam : 09.00 – 11.00 WIB

Lokasi : Ruang *Microteaching* FITK

Sumber data : Bapak Dr. Usman, SS, M.Ag dan Ulfa Qomariyah

Deskripsi data:

Penelitian kedua dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *microteaching* yang ada di kelompok 10. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Ulfa Qomariyah (13410080). Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Khulafaurrasyidin Cermin Akhlak Rasulullah” untuk kelas VII MTs. Ulfa Qomariyah juga memberikan alasannya mengapa ia memilih media *Lectora Inspire* untuk praktiknya kali ini:

“*Lectora Inspire* merupakan media yang mudah dan menarik, dan jiwa kreatif guru bisa tersalurkan dengan menggunakan media ini. Jadi, ketika gurunya kreatif tentunya akan merangsang murid untuk kreatif juga. Kemudian alasan saya yang kedua, sebagai latihan saya untuk persiapan PPL 2 yang langsung terjun ke sekolah, karena saya juga akan memanfaatkan media *Lectora Inspire* ini untuk praktik di sekolah pada PPL 2”.

Interpretasi:

Dari pengamatan di atas dapat diinterpretasikan bahwa karya inovatif guru dapat diwujudkan dengan merancang produk media dan jiwa kreatif guru dapat tersalurkan pula melalui media. Seperti tanggapan Bapak Dr. Usman, SS, M.Ag:

“Penggunaan media ini bisa menjadi karya inovatif guru, karena kualitas pendidikan ditentukan oleh sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Jadi seorang guru yang profesional tidak berhenti pada pengelolaan peserta didik saja, namun lebih dari itu, misalnya menjadi motivator untuk anak didiknya, dengan cara menciptakan pembelajaran yang inovatif, agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan”.

Catatan Lapangan III

Metode Pengumpulan Data: Observasi dan Wawancara

Hari/Tanggal : Sabtu, 16 April 2016

Jam : 09.00 – 11.00 WIB

Lokasi : Ruang 107 FITK

Sumber data : Bapak Drs. Rofik, M.Ag dan Tsalis Nurul Azizah

Deskripsi data:

Penelitian ketiga dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *microteaching* yang ada di kelompok 21. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Tsalis Nurul Azizah (13410078). Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Akhhlak Tercela” untuk kelas X MA. Di akhir peneliti mewawancarai Tsalis terkait alasannya mengapa menggunakan media ini. Menurutnya *Lectora Inspire* bukan hanya sebatas kumpulan slide materi, tetapi ada fitur-fitur yang mendukung, seperti soal-soal evaluasi dan game seru. Dengan menggunakan media ini tidak perlu membuat evaluasi lagi karena sudah ada dalam *Lectora Inspire*.

Interpretasi:

Rancangan media *lectora inspire* pada *microteaching* yg ketiga ini terkesan lebih menarik dan kreatif, dalam model desain maupun pembuatan fitur-fitur yang lain. Karena tidak hanya peneliti saja yang menanggapi, tetapi dosen pembimbing dalam kelompok ini, Drs. Rofik, M.Ag juga ikut menanggapi media tersebut:

“Saya pernah melihat media ini sebelumnya, cukup kreatif konsep di dalam *Lectora Inspire* yang telah didesain, namun akan lebih menarik lagi jika *feedback* pada soal-soal evaluasi itu ditambahkan fitur animasi lagi”.

Catatan Lapangan IV
Metode Pengumpulan Data: Observasi

Hari/Tanggal : Sabtu, 16 April 2016
Jam : 11.00 – 12.00 WIB
Lokasi : Ruang 313 FITK
Sumber data : Ahmad Dwi Nur Khalim

Deskripsi data:

Penelitian keempat dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *microteaching* pada kelompok 11. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Ahmad Dwi Nur Khalim (13410115). Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Kepedulian Umat Islam terhadap Jenazah” untuk kelas XI SMA. Dikarenakan materi yang lebih fokus pada praktik, yaitu shalat jenazah, maka penggunaan media kali ini kurang maksimal.

Interpretasi:

Karena waktu yang terbatas dan memang mahasiswa yang bersangkutan lebih memfokuskan pada praktik shalat jenazah maka penggunaan media *Lectora Inspire* hanya sebagai alat bantu dalam penyampaian materi saja.

Catatan Lapangan V

Metode Pengumpulan Data: Observasi dan Wawancara

Hari/Tanggal : Sabtu, 16 April 2016

Jam : 15.00 – 16.00 WIB

Lokasi : Ruang Teatrikal FITK

Sumber data : Dra. Sri Sumarni, M.Pd dan Nanda Nursyah Alam

Deskripsi data:

Penelitian kelima dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *microteaching*. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Nanda Nursyah Alam (13410204). Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Ibadah Puasa Membentuk Pribadi yang Bertakwa” untuk kelas VIII MTs. Pada penelitian praktik pembelajaran yang kelima, dosen pembimbing pada kelompok ini, Dra. Sri Sumarni, M.Pd meminta peneliti untuk ikut aktif dalam praktik tersebut dari awal sampai selesai selama 20 menit. Peneliti mengamati mahasiswa yang sedang praktik, mengamati media *Lectora Inspire* yang digunakan, dan melakukan dokumentasi.

Di bagian evaluasi, mahasiswa yang praktik menggunakan soal-soal evaluasi tipe *Multiple Choice* yang direspon baik oleh dosen pembimbing Dra. Sri Sumarni, M.Pd. Kemudian beliau bertanya tentang media *Lectora Inspire* dan memberikan komentar positif:

“Karya inovatif guru dapat diwujudkan dengan pemanfaatan teknologi. Seberapa besar kepedulian guru terhadap pemahaman peserta didik ditunjukkan dengan cara mengajarnya, metode pembelajaran yang digunakan, cara penyampaian materi, dan penggunaan media pembelajaran. Media ini baik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, guna mewujudkan karya inovatif guru”.

Interpretasi:

Dari hasil penelitian di atas dapat diinterpretasikan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah merancang media *Lectora Inspire* secara kreatif dan inovatif sehingga mendapat respon positif dari dosen pembimbing.

Catatan Lapangan VI

Metode Pengumpulan Data: Observasi dan Wawancara

Hari/Tanggal : Senin, 18 April 2016
Jam : 09.00 – 10.00 WIB
Lokasi : Ruang *Microteaching* FITK
Sumber data : Tinton Dwi Santoso

Deskripsi data:

Penelitian keenam dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *microteaching* pada kelompok 10. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Tinton Dwi Santoso (13410077). Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah, dan Istiqamah” untuk kelas VII MTs. Di awal praktik siswa (teman sebaya) merasa bosan dengan materi yang disampaikan dengan ceramah, namun kemudian menampilkan *game Basket Ball* dari *Lectora Inspire* sehingga menjadi semangat dalam belajar. Di akhir praktik peneliti bertanya mengenai alasan mahasiswa yang bersangkutan menggunakan media ini:

“Hasil dari pelatihan media di Laboratorium Multimedia Pembelajaran memberikan saya inspirasi untuk kreatif dalam mengajar, karena faktanya anak-anak sekarang lebih sering bermain *game* daripada belajar. Dari situ saya ingin membuat bagaimana belajar sambil bermain, *Lectora Inspire* merupakan salah satu media yang memiliki kelebihan tersebut, dengan adanya fitur soal-soal evaluasi dan beberapa *game*”.

Interpretasi:

Metode ceramah dalam setiap pembelajaran pasti digunakan, namun tidak efektif jika dari awal hingga akhir pembelajaran menggunakan metode tersebut. Dari penelitian di atas mahasiswa yang praktik menggunakan metode ceramah namun tidak dalam waktu keseluruhan, mahasiswa tersebut memanfaatkan fitur *game* dari *Lectora Inspire*.

Catatan Lapangan VII

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Hari/Tanggal : Rabu, 20 April 2016
Jam : 09.00 – 10.00 WIB
Lokasi : Ruang Pertemuan FITK
Sumber data : Eka Ilmi Utami

Deskripsi data:

Penelitian ketujuh dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *microteaching*. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Eka Ilmi Utami (13410053). Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Iman Kepada Rasul Allah”. Eka merancang media dengan model desain yang menarik, sehingga ketika menyampaikan materi tidak membosankan dan di dalamnya terdapat fitur animasi dan ditambahkan game seru tipe *Penalty Shot*.

Interpretasi:

Hasil menunjukkan media yang dirancang mampu memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Catatan Lapangan VIII

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Hari/Tanggal : Jumat, 22 April 2016
Jam : 09.00 – 10.00 WIB
Lokasi : Ruang Teatrikal FITK
Sumber data : Nur Hasanah

Deskripsi data:

Penelitian kedelapan dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *microteaching*. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Nur Hasanah (13410210). Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Lebih Dekat kepada Allah dengan Shalat Sunnah”. Nur Hasanah memanfaatkan kelebihan yang ada pada *Lectora Inspire*, model desain menarik, di dalamnya terdapat fitur animasi dan ditambahkan game seru tipe *Slot Machine*, *Hole in One* dan *Crazy Cans* sehingga proses pembelajaran berlangsung semangat dan menyenangkan.

Interpretasi:

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat diinterpretasikan bahwa proses pembelajaran berlangsung menyenangkan karena maksimal dalam menggunakan media *Lectora Inspire*.

Catatan Lapangan IX

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Hari/Tanggal : Sabtu, 23 April 2016

Jam : 09.00 – 10.00 WIB

Lokasi : Ruang 313 FITK

Sumber data : Indah Ro'fatul Aini

Deskripsi data:

Penelitian kesembilan dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *microteaching*. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Indah Ro'fatul Aini (13410061). Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Toleransi Merupakan Alat Pemersatu Bangsa” untuk kelas XI. Pada penelitian praktik pembelajaran kali ini, peneliti mengikuti proses dari awal sampai selesai selama 20 menit. Peneliti mengamati mahasiswa yang sedang praktik dan mengamati media *Lectora Inspire* yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan sudah memanfaatkan kelebihan yang ada pada *Lectora Inspire*, seperti pada praktik sebelumnya, model desain menarik, di dalamnya terdapat fitur animasi dan ditambahkan game seru tipe *Mountain Climb*, *Dunking Booth*, *Crazy Cans*, dan *Bowling*.

Interpretasi:

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat diinterpretasikan bahwa proses pembelajaran berlangsung menyenangkan karena maksimal dalam menggunakan media *Lectora Inspire*.

Catatan Lapangan X
Metode Pengumpulan Data: Observasi

Hari/Tanggal : Sabtu, 30 April 2016
Jam : 08.00 – 09.00 WIB
Lokasi : Ruang 107 FITK
Sumber data : Dyah Putri Musyarofah

Deskripsi data:

Penelitian kesepuluh dilaksanakan dengan mengikuti langsung proses *microteaching* pada kelompok 1. Mahasiswa yang menggunakan media *Lectora Inspire* merupakan mahasiswa semester 6 atas nama Dyah Putri Musyarofah (13410004). Materi yang diambil untuk praktik kali ini tentang “Iman Kepada Hari Akhir”. Dyah merancang media dengan model desain yang menarik, di dalamnya terdapat fitur animasi dan ditambahkan game seru tipe *Penalty Shot* dan *Million Dollar*.

Interpretasi:

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat diinterpretasikan bahwa proses pembelajaran berlangsung menyenangkan karena maksimal dalam menggunakan media *Lectora Inspire*.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
YOGYAKARTA

Jln. Laksda Adisucipto, Telp. 513056, Yogyakarta; E-mail : Tarbiyah@uin-suka.ac.id

Nomor : UIN.2/KJ.PAI/PP.00.9/ 48 /2016
Lampiran : 1 (Satu) jilid proposal
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Yogyakarta, 24 Februari 2016

Kepada Yth. :

Bapak Drs. Moch. Fuad, M.Pd.

Dosen Jurusan PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil rapat pimpinan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 23 Februari 2016 perihal pengajuan Proposal Skripsi Mahasiswa Program Sarjana (S-1) Tahun Akademik 2014/2015 setelah proposal tersebut dapat disetujui Fakultas, maka Bapak/Ibu telah ditetapkan sebagai pembimbing Skripsi Saudara:

Nama : Lathifah Vajarini
NIM : 12410251
Jurusan : PAI
Judul :

**PENGARUH PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN LECTORA
INSPIRE TERHADAP CREATIVE INTELLIGENCE MAHASISWA PAI
DALAM PENYAJIAN MATERI PAI DI LABOARATORIUM
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH
DAN KEGURUAN UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

Demikian agar menjadi maklum dan dapat dilaksanakan sebaik-baiknya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan
Ketua Jurusan PAI

Dr. H. Suwadi, M.Ag., M.Pd.
NIP. 19701015 199603 1 001

Tembusan dikirim kepada yth :
1. Arsip ybs.

BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Lathifah Vajarini
Nomor Induk : 12410251
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Semester : VIII
Tahun Akademik : 2015/2016
Judul Skripsi : PENGARUH PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN LECTORA
INSPIRE TERHADAP CREATIVE INTELLIGENCE MAHASISWA
PAI DALAM PENYAJIAN MATERI PAI DI LABOARATORIUM
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH
DAN KEGURUAN UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Telah mengikuti seminar riset tanggal : 10 Maret 2016

Selanjutnya, kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbing berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih lanjut.

Yogyakarta, 10 Maret 2016

Moderator



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

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Lathifah Vajarini V. A. R. R.
NIM : 12410251
Pembimbing : Drs. Moch. Fuad, M.Pd
Judul : Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Lectora Inspire* terhadap Kreativitas Mahasiswa PPL 1 Program Studi PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam

No	Hari	Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	Selasa	29 Maret 2016	Bab I tentang penambahan landasan Teori kompetensi guru	
2.	Selasa	17 April 2016	Bab II tentang hubungan Laboratorim TIK dengan penelitian mahasiswa PPL 1	
3.	Kamis	28 April 2016	Perbaikan Bab III	
4.	Selasa	3 Mei 2016	Perbaikan hasil kreativitas media <i>Lectora Inspire</i> mahasiswa PPL 1	
5.	Kamis	12 Mei 2016	Perbaikan hasil penelitian	
6.	Senin	16 Mei 2016	Laporan hasil penelitian (bab 3)	
7.	Selasa	24 Mei 2016	Perbaikan tata tulis dan isi bab1 – bab 4	
8.	Kamis	26 Mei 2016	Perbaikan lampiran	

Yogyakarta, 30 Mei 2016

Pembimbing

Drs. Moch. Fuad, M.Pd

NIP. 19570626 198803 1 003



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/498/3/2016

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN BIDANG AKADEMIK** Nomor : **UIN.02/DT.1/PN.01/1202/2016**
FAK. ILMU TARBIYAH DAN
KEGURUAN

Tanggal : **21 MARET 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **LATHIFAH VAJARINI** NIP/NIM : **12410251**
Alamat : **FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN, PENDIDIKAN AGAMA ISLAM , UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**
Judul : **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS LECTORA INSPIRE TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA PPL 1 PROGRAM STUDI PAI FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**
Lokasi : **UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**
Waktu : **22 MARET 2016 s/d 22 JUNI 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprovo.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprovo.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **22 MARET 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Drs. Tri Mulyono, MM
NIP. 19620830 198903 1 006

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
3. WAKIL DEKAN BIDANG AKADEMIK FAK. ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
4. YANG BERSANGKUTAN

Nomor: UIN.02/R.3/PP.00.9/2753.C/2012



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA

Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : LATHIFAH VAJARINI VASIHATI AINUL RIRIS R
NIM : 12410251
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Sebagai Peserta

atas keberhasilannya menyelesaikan semua tugas dan kegiatan
SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI
Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2012/2013
Tanggal 10 s.d. 12 September 2012 (20 jam pelajaran)

Yogyakarta, 19 September 2012

a.n. Rektor

Pembantu Rektor Bidang Kemahasiswaan

Dr. H. Akhmad Rifai, M.Phil.
NIP. 19600905 198603 1006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
YOGYAKARTA



Sertifikat

Nomor: UIN/02/DI.1/PP.00/9/24889/2015

diberikan kepada:

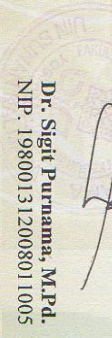
Nama : LATHIFAH VAJARINI VASHATI AINUL RISIS R
NIM : 12410251
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Nama DPL : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan I (PPL I) pada tanggal 14 Februari s.d. 30 April 2015 dengan nilai 94,01 (A-). Sertifikat ini diberikan sebagai bukti lulus PPL I sekaligus sebagai syarat untuk mengikuti PPL-KKN Integratif.

Yogyakarta, 8 Juni 2015

a.n. Wakil Dekan Bidang Akademik
Ketua Panitia.

Dr. Sigit Purmana, M.Pd.
NIP. 198001312008011005





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 519734
Website: <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id> YOGYAKARTA 55281

SERTIFIKAT

Nomor : UIN.02/DT/PP.00.9/4313.a/2015

Diberikan kepada

Nama : LATHIFAH VAJARINI V A R R

NIM : 12410251

Jurusan/Program studi : Pendidikan Guru Agama Islam

yang telah melaksanakan kegiatan PPL-KKN Integratif tanggal 15 Juni sampai dengan 5 September 2015 di MTs N Lab. UIN Suka Bantul dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Dr. H. Maksudin, M.Ag. dan dinyatakan **lulus** dengan nilai **95.95 (A)**.

Yogyakarta, 16 September 2015

a.n. Dekan

Ketua Panitia PPL-KKN Integratif



Dr. Sigit Purnama, M.Pd.
NIP. 19800131 200801 1 005



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.41.10.1507/2016

Herewith the undersigned certifies that:

Name : LATHIFAH VAJARINI VASIHATI
AINUL RIRIS R
Date of Birth : January 22, 1993
Sex : Female

took TOEC (Test of English Competence) held on **January 15, 2016** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga and got the following result:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	34
Structure & Written Expression	46
Reading Comprehension	49
Total Score	430

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, January 15, 2016
Director,



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005



شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.41.4.20951/2016

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Lathifah Vajarini Vasihati Ainul Riris R :

تاريخ الميلاد : ٢٢ يناير ١٩٩٣

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ١٢ مايو ٢٠١٦، وحصلت
على درجة :

٥٤	فهم المسموع
٦٦	التراكيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٤٤	فهم المقروء
٥٤٧	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكجاكرتا، ١٢ مايو ٢٠١٦

المدير



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

رقم التوظيف : ١٩٦٨.٠٩١٥١٩٩٨.٠٣١.٠٠٥





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data

SERTIFIKAT
Nomor: UIN-02/L3/PP.00.9/2.41.21.85/2016

UJIAN SERTIFIKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada

Nama : Latifah Vajarini Vashati Ainul Rihis R
NIM : 12410251
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	95	A
2.	Microsoft Excel	75	B
3.	Microsoft Power Point	85	B
4.	Internet	85	B
5.	Total Nilai	85	B
Predikat Kelulusan		Memuaskan	

Standar Nilai:

Angka	Huruf	Predikat
86 - 100	A	Sangat Memuaskan
71 - 85	B	Memuaskan
56 - 70	C	Cukup
41 - 55	D	Kurang
0 - 40	E	Sangat Kurang



Agus Fatwanto, Ph.D.
NIP. 19770103 200501 1 003

Kepala PTIPD
Kediyakarta, 23 Maret 2016





Kementerian Agama
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Laboratorium Multimedia Pembelajaran

Sertifikat

No : UIN.02/D1.III/PP.00.9/0390/2015

Diberikan kepada : Dyah Putri Musyarofah
NIM : 13410004

telah mengikuti dan menyelesaikan pendidikan komputer program pengembangan multimedia pembelajaran berbasis ICT dengan *software authoring tool Lectora Inspire* yang diselenggarakan pada tanggal: 7 September – 24 Oktober 2015
Dengan predikat : **SANGAT MEMUASKAN**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Angka	Nilai Huruf
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	81	B+
2	Aspek Komunikasi Visual	75	B
3	Aspek Runtusan Desain Pembelajaran	78	B
Nilai Rata-rata		78,00	B

Yogyakarta, 26 Januari 2016

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Dr. Karwadi, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19710315 199803 1 004



Mulhammad Mustofa
NIM: 12410208

Koordinator Pelaksana Program
Laboratorium Multimedia Pembelajaran
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Kementerian Agama
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Laboratorium Multimedia Pembelajaran

Sertifikat

No : UIN.02/DT.HH/PP-00-9/1857/2014

Diberikan kepada : Uifa Qomariyah
NIM : 13410080
telah mengikuti dan menyelesaikan pendidikan komputer program pengembangan multimedia pembelajaran berbasis ICT dengan *software authoring tool Lectora Inspire* yang diselenggarakan pada tanggal: 10 Februari – 28 Maret 2014
Dengan predikat : **SANGAT MEMUASKAN**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Angka	Nilai Huruf
1	Aspek Rekyasa Perangkat Lunak	81	B+
2	Aspek Komunikasi Visual	80	B+
3	Aspek Rumusan Desain Pembelajaran	85	A/B
Nilai Rata-rata		82	B+

Yogyakarta, 05 April 2014

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Dr. Sabardin, M.Si
NIP-19680405 199403 1 003



Koordinator Pelaksana Program DPP
Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Arif Yusrwanto
NIM: 11481001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Lathifah Vajarini V. A. R. R.
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Magelang, 22 Januari 1993
Alamat Asal : Ngepanrejo RT/RW 03/01, Bandongan, Magelang
Alamat Tinggal : Jalan Wahid Hasyim, Gatén, Condongcatur, Depok,
Sleman, Yogyakarta
Alamat e-mail : lathifahvajarini.vvarr@gmail.com
Nomor Hp : 0896-2011-5257
Riwayat Pendidikan :

1. TKIT Ruhul Islam Mertoyudan, Magelang, 2001
2. SDIT Al-Firdaus Mertoyudan, Magelang, 2007
3. SMP Takhassus Al-Qur'an, Wonosobo, 2009
4. SMA N 1 Bandongan, Magelang, 2012
5. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2012 - sekarang

