IMPLEMENTASI PROGRAM D1 IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI) DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SISWA MEMBUAT MEDIA POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS XII JURUSAN KEAGAMAAN DI MAN 1 PASURUAN

SKRIPSI

Oleh:

NAVISAH AL AINIYAH

D91214097

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2018

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Navisah Al Ainiyah

NIM : D91214097

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi ini saya tulis benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 24 Januari 2018

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
TGL. 20
21383AEF087938062
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Navisah Al Ainiyah

D91214097

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Navisah Al Ainiyah ini telah dipertahankan didepan

Tim Penguji Skripsi

Surabaya,06 Februari 2018

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag

NIP. 196311161989031003

Penguji I,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd

NIP. 196707061994032001

Penguji II,

Al Qudus Noflandri Eko Sucipto Dwijo, Lc, MHI

NIP. 197311162007101001

Penguji III,

Dr. H. Abd. Kadir, MA

NIP.195308031989031001

Penguji IV,

Drs. H. Mustofa Huda, SH. M.Ag

NIP. 195702121986031004

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : NAVISAH AL AINIYAH

NIM : D91214097

Judul : IMPLEMENTASI PROGRAM D1 IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI) DALAM PENGEMBANGAN KETERMAPILAN SISWA MEMBUAT MEDIA POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS XII JURUSAN KEAGAMAAN DI MAN 1 PASURUAN

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 24 Januari 2018

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. H. Abd. Kadir, MA	**Dra. Hj. Fauti Subhan, M.Pd.I**
NIP. 195308031989031001	NIP. 195410101983122001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: NAVISAH AL AINIYAH
NIM	: D91214097
Fakultas/Jurusan	: TARBIYAH DAN KEGURUAN/PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
E-mail address	: navisahal@yahoo.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
IMPLEMENTASI PROGRAM D1 IT(INFORMASI DAN TEKNOLOGI) DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SISWA MEMBUAT MEDIA POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS XII JURUSAN KEAGAMAAN DI MAN 1 PASURUAN

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Februari 2018

Penulis

(Navisah Al Ainiyah)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Navisah Al Ainiyah, 2018. Implementasi Program Setara Diploma 1 IT dalam Pengembangan Keterampilan Siswa Membuat Media Powerpoint pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XII Jurusan Keagamaan di MAN 1 Pasuruan.

Kata kunci : Program IT, Keterampilan , Microsoft Powerpoint

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi program setara dipoma 1 IT di MAN 1 Pasuruan , yang sejauh ini menjadi keunggulan tersendiri karena berbeda dengan sekolah lain, siswa tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan umum dan agama saja, juga menjalankan perkuliahan dalam bidang IT. Dengan adanya program IT tersebut memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam penggunaan media powerpoint pada saat presentasi, karena materi ini diajarkan dalam kuliah PRODISTIK di MAN 1 Pasuruan. Dalam hal ini permasalahan selanjutnya adalah terkait efektifitas hasil pembuatan media powerpoint dalam pembelajaran fiqih di kelas XII keagamaaan di MAN 1 Pasuruan.

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan 3tiga tahapan yakni reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa, : (1) Program Setara Diploma 1 IT merupakan bentuk kerja sama yang tertulis dalam perjanjian MOU antara ITS dengan MAN 1 Pasuruan dalam bidang IT sejak tahun 2008 hingga sekarang.(2) Implementasi dari program ini berjalan dengan lancar dan terlaksana dengan baik. pada tahun 2008-2014 fokus pada program setara diploma 1 bidang TIK sebanyak 36 sks sebagai beban studi dan pada tahun 2015 terdapat pembaharuan kurikulum dan sistem sehingga fokus pada program terapan bidang TIK yakni adanya 6 bidang minat meliputi Perkantoran, Designe Grafis, Animasi, Robotika, Progamming dan Multimedia. Namun kurikulum ini baru terealisasikan pada tahun 2017 dan bidang minat terlaksana 3 bidang, yakni perkantoran, animasi dan designe grafis. .(3) Efektifitas hasil pembuatan media powerpoint dalam proses pembelajaran fiqih di kelas XII keagamaan hasilnya adalah efektif. Keterampilan siswa dalam membuat powerpoint bisa dikatakan bagus, isinya singkat namun padat, dalam hal mendisigne juga sudah bagus dan kreatif. Sehingga baik pemateri maupun *auidence* mendengarkan dengan baik karena media yang menarik dan materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman Judul ..... **i**

Pernyataan Keaslian Tulisan ..... **ii**

Persetujuan Pembimbing skripsi ..... **iii**

Pengesahan Tim Penguji ..... **iv**

Motto ..... **v**

Persembahan ..... **vii**

Abstrak ..... **ix**

Kata Pengantar ..... **xi**

Daftar isi ..... **xiv**

Daftar Tabel ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian 5

D. Definisi Istilah 6

E. Penelitian Terdahulu dan Relevan 8

F. Metode Penelitian 11

G. Sistematika Pembahasan 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Tinjauan tentang Program D1 IT (Informasi dan Teknologi) 12

1. Teknologi Informasi (IT) 12

2. Deskripsi Program D1 IT(Informasi dan Teknologi)diMan1 Pasuruan 22

B. Tinjauan tentang Pengembangan Keterampilan dalam Pembuatan Media Powerpoint Mata Pelajaran Fiqih 25

1. Microsoft Powerpoint 25

2. Mengaktifkan dan Menjalankan Powerpoint 28

3. Design Tampilan Pengembangan Media Powerpoint 30

4. Karakteristik Mata Pelajaran Fiqih..... 36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 38

B. Informan dan Subyek Penelitian 39

C. Tahap-tahap Peneitian 40

D. Teknik Pengumpulan Data 41

E. Pengecekan Keabsahan Data 44

F. Tempat dan Waktu Penelitian 45

G. Teknik Analisis Data 46

BAB IV PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian 50

1. Sejarah Berdirinya MAN 1 Pasuruan 50

2. Identitas Sekolah 54

3. Visi dan Misi MAN 1 Pasurua.....55

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Data Siswa 57
5. Data Guru 58
6. Sarana dan Prasarana Sekolah 59
B. Paparan Data dan Temuan Penelitian
1. Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) di MAN 1 Pasuruan 61
2. Implementasi Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) di MAN 1 Pasuruan.. 122
3. Efektifitas Hasil Pembuatan Media Powerpoint dalam Proses Pembelajaran Fiqih Kelas XII Jurusan Keagamaan di MAN 1 Pasuruan 126
C. Analisis Hasil Penelitian
1. Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) di MAN 1 Pasuruan 132
2. Implementasi Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) di MAN 1 Pasuruan..... 134
3. Analisis Kurikulum Prodistik di MAN 1 Pasuruan.....137
4. Efektifitas Hasil Pembuatan Media Powerpoint dalam Proses Pembelajaran Fiqih Kelas XII Jurusan Keagamaan di MAN 1 Pasuruan 138
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 144
B. Saran 145
DAFTAR PUSTAKA 146

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

LAMPIRAN – LAMPIRAN 147

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan pemahaman, dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan.[1] Menurut Lawance A Cremin yang dikutip oleh Masdudi dan Nasehudin, pendidikan adalah sebuah upaya yang cermat, sistematis, berkesinambungan untuk melahirkan, menularkan dan memperoleh pengetahuan, nilai-nilai ketrampilan, perasaan-perasaan dalam setiap kegiatan belajar yang dihasilkan dari kegiatan tersebut baik langsung maupun tidak langsung, baik disengaja maupun tidak. Melalui pendidikan diharapkan kegiatan belajar dimunculkan dan nilai, pengetahuan dan ketrampilan serta perasaan di lahirkan, diperoleh dan ditularkan.[2] Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut tentunya memerlukan proses, dan salah satu proses pendidikan tersebut yaitu melalui belajar. Dimana belajar merupakan kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.[3] Sebagaimana dalam al qur`an dijelaskan pada QS. Al Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

---

[1] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan:Suatu Pendekatan Baru* (Bandung:PT Remaja RosadaKarya), h.10.
[2] Masdudi dan Nasehudin, *Pengantar Ilmu Pendidikan*,(Cirebon: STAIN Press,2009), h. 2.
[3] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2008) , h. 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

اِقْرَاْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَ ۚ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ
اِقْرَاْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ ۙ الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۙ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ
مَا لَمْ يَعْلَمْ ۗ

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."

Dalam ayat ini Allah mengajar manusia dengan perantaraan tulis baca. Dengan kemampuan yang dimiliki ini manusia diperintahkan untuk selalu membaca, belajar dan mengasah kemampuannya agar menjadi manusia yang kamil(seutuhnya). Sekolah tidak hanya mengaharapkan siswa yang hanya faham pengetahuan umum dan agama, juga memiliki softskill dan hardskill yang harapannya menjadi manfaat bagi yang lain.

Terdapat sekolah yang memberikan ilmu tentang IT untuk menunjang softskill dan hardskill pada siswa dan tidak tertinggal oleh negara lain, karena sekarang tidak bisa terlepas dari teknologi. Dalam hal ini MAN 1 Pasuruan memiliki Program yang menarik yakni PRODISTIK (Program pendidikan terapan Bidang TIK) yang bekerja sama dengan ITS , jadi selain mengenyam pendidikan agama dan umum, para siswa juga mengikuti perkuliahan paket selama lima semester. Kerjasama itu bertujuan agar siswa MAN 1 Pasuruan memiliki ketrampilan dalam bidang IT (Teknologi Informasi) yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sertifikatnya setara Diploma satu (D1). Diharapkan sertifikat itu dapat memudahkan para siswa dalam mencari pekerjaan atau masuk ke perguruan tinggi. Dan sejauh ini dengan adanya PRODISTIK tersebut memberikan hasil yang bagus terhadap sekolah, prestasi yang diraih oleh siswa MAN 1 Pasuruan cukup banyak sehingga program ini masih tetap berjalan hingga sekarang. Kemudian selain itu dengan adanya PRODISTIK ini diharapkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran seperti pembuatan power point pada saat presentasi di kelas. Namun yang terjadi adanya program tersebut lebih focus pada kemampuan diluar pembelajaran, kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Agama. Seharusnya guru melibatkan IT dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan keterampilannya yang sudah diterima ketika menjalankan perkuliahan IT tersebut. Dalam hal ini dapat dilibatkan dalam proses pembelajaran yakni salah satunya dengan menggunakan media powerpoint ketika presentasi. Hamalik (1986) dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu.[4] Microsoft power point adalah program aplikasi untuk membuat atau mengelolah data presentase. Data presentase yang yang dibuat dapat

[4] Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* , (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada:2011) , h. 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berupa teks , tabel, grafik, gambar, bagan , organisasi, dan sebagainya.[5] Presentasi digunakan untuk menjelaskan ide, rencana, pelaksanaanan hasil dari suatu kegiatan secara lisan. Semakin menarik suatu presentasi, semakin mudah *audience* memahami penjelasan pemapar. Microsoft power point mempunyai beberapa fasilitas yang sangat membantu dalam membuat presentasi sehingga anda dapat melakukan secara mudah, cepat, efisien dan menarik.[6] Dengan adanya media power point dapat mempermudah pemateri dalam menyampaikan presentasi, dan *audience* merasa antusias untuk mengikuti jalannya diskusi dan tidak merasa bosan, dan dapat mengasah keterampilan siswa dalam pembuatannya. Keterampilan merupakan suatu kemampuan dan kapasitas yang diperoleh melalui usaha yang disengaja, sistematis dan berkelanjutan untuk secara lancer dan adaptif melaksanakan aktivitas-aktivitas yang kompleks atau fungsi pekerjaan yang melibatkan ide-ide (ketrampilan kognitif), hal-hal (keterampilan teknikal) dan orang-orang (keterampilan interpersonal).

Maka dari itu penulis akan melakukan sebuah penelitian dengan judul "Implementasi Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) dalam Pengembangan Keterampilan Siswa Membuat Media Powerpoint pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XII Jurusan Keagamaan di MAN 1 Pasuruan".

[5] Gumawan, *Belajar Otodidak word, excel, powerpoind XP*(Bandung:Informatika, 2006), h.126.
[6] Wahana komputer, *Panduan Praktis Microsoft Power Point 2010*(Bandung: 2011), h.2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan diatas, maka penulis dapat mengambil beberapa rumusan masalah dari penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Apa Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) di MAN 1 Pasuruan?
2. Bagaimana Implementasi Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) di MAN 1 Pasuruan?
3. Bagaimana Efektifitas Hasil Pembuatan Media Power Point dalam Proses Pembelajaran Fiqih Kelas XII Jurusan Keagamaan di MAN 1 Pasuruan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) di MAN 1 Pasuruan
2. Untuk mengetahui Implementasi Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) di MAN 1 Pasuruan
3. Untuk mengetahui Efektifitas Hasil Pembuatan Media Power Point dalam Proses Pembelajaran Fikih Kelas XII Jurusan Keagamaan di MAN 1 Pasuruan

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, profesionalisme, dan menambah percaya diri bagi guru.

b. Untuk memperbaiki kesalahan konsep yang telah diajarkan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan acuan bagi mahasiswa yang berminat mengadakan penelitian lebih lanjut dan sebagai data dasar bagi perkembangan sistem pendidikan guna terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas.

E. Definisi Istilah

Berkenaan dengan judul " Implementasi Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) Dalam Pengembangan Keterampilan Siswa Membuat Media Power Point Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XII Jurusan Keagamaan di MAN 1 Pasuruan" maka perlu dijelaskan istilah-istilah berikut :

1. Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Sedangkan menurut definisi ahli, Nurdin Usman (2010 : 70) berpendapat bahwa implementasi bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. [7]

2. Program D1 IT(Informasi dan Teknologi)

[7] Anonim. 2017.*10 Pengertian Implementasi Menurut Para Ahli.* Lihat di https://www.google.co.id/search?q=pengertian+implementasi+menurut+para+ahli diakses pada 24 Oktober 2017

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Program Setara Diploma 1 IT atau yang biasa disebut dengan PRODISTIK di MAN 1 Pasuruan ini program kerja sama antara ITS dengan MAN 1 Pasuruan dalam bidang IT, yang dimulai sejak dari tahun 2008 yang ketika lulus, sertifikatnya setara diploma 1 IT, sehingga mudah dalam mencari pekerjaan dan bermanfaat dalam melanjutkan ke perguruan tinggi.

3. Keterampilan

Suatu kemampuan dan kapasitas yang diperoleh melalui usaha yang disengaja, sistematis dan berkelanjutan untuk secara lancer dan adaptif melaksanakan aktivitas-aktivitas yang kompleks atau fungsi pekerjaan yang melibatkan ide-ide(ketrampilan kognitif), hal-hal (keterampilan teknikal) dan orang-orang (keterampilan interpersonal).

4. Media Power Point

Media power point adalah alat bantu presentasi, biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam slide.[8]Microsoft power point adalah program aplikasi untuk membuat atau mengelolah data presentase. Data presentase yang dibuat dapat berupa teks , tabel, grafik, gambar, bagan , organisasi, dan sebagainya.[9]

5. Mata Pelajaran Fikih

Fikih adalah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syari`at islam yang diambil dari dalil-dalilnya yang terperinci. Dan fiqih ini

[8] http//bahtraedu.wordpress.com/2015/05/02/media-pembelajaran-powerpoint/ diakses pada tanggal 21 oktober 2017 pukul 12.30 WIB
[9] Gumawan ,*Belajar Otodidak word, excel, powerpoind XP*(Bandung:Informatika, 2006), h.126

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di jurusan keagamaan dan di jadikan ujian nasional.[10]

F. Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini judul penelitian yang akan diteliti oleh penulis sebelumnya tidak ada yang meneliti, namun yang masih berhubungan dengan tema penlitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu meliputi:

1. Darmajid, 2015. Penggunaan Media PowerPoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa VI Darun Najah Kwangsan Sedati Sidoarjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Metode ini pada hakikatnya adalahnperangkat-perangkat atau untaian dengan setiap perangkat terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang dipandang sebagai suatu siklus. Hasil refleksi pada siklus tersebut akan digunakan sebagai bahan rujukan untuk pelaksanaan siklus berikutnya, sehingga proses dan hasil pelaksanaan siklus berikutnya akan lebih baik. Siklus akan dihentikan jika target kinerja yang ditentukan telah tercapai. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI MI Darun Najah Kwangsan Sedati Sidoarjo yang berjumlah 39 siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang dilakukan memberikan dampak terhadap meningkatnya motivasi belajar matematika siswa. Data hasil lembar

[10] http//pustaka.abatasa.co.id/pustaka/detail/fiqih/ilmufiqih/117/pengertian dan ruang lingkup fiqih.html diakses pada tanggal 21 oktober 2017 pukul 12.45 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

observasi motivasi belajar pada siklus I menunjukkan bahwa persentase jumlah siswa yang mempunyai motivasi belajar kategori sangat baik sebesar 38,46%. Sedangkan data hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa persentase jumlah siswa yang mempunyai motivasi belajar kategori sangat baik sebesar 43,59%. Data hasil lembar observasi motivasi belajar pada siklus II menunjukkan bahwa persentase jumlah siswa yang mempunyai motivasi belajar kategori sangat baik sebesar 60,53%, artinya meningkat 22,07% dibanding siklus I. Data hasil angket motivasi belajar pada siklus II menunjukkan bahwa persentase jumlah siswa yang mempunyai motivasi belajar kategori sangat baik sebesar 65,79%, artinya meningkat 22,2% dibanding siklus I. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika siswa kelas VI MI Darun Najah Kwangsan Sedati Sidoarjo meningkat setelah diterapkannya pembelajaran matematika dengan menggunakan media *power point*.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan saya lakukan di MAN 1 Pasuruan. Penelitian yang saya lakukan yaitu tentang bagaimana implementasi program setara diploma 1 IT dalam pengembangan keterampilan siswa dalam membuat media power point, metode yang dilakukan juga berbeda. Saya menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif . Metode observasi, wawancara dan dokumentasi sedangkan dipenelitian terdahulu ini menggunakan penelitian tindakan kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Auliya`ur Romdlani 2012, Pengaruh media Microsoft PowerPoint terhadap prestasi belajar siswa bidang study PAI di Madrasah Diniyah H.Achmad Benowo Surabaya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik yang digunakan adalah pada penelitian ini metode observasi, interview, angket, ujian tes dan dokumentasi sebagai cara untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Setelah semua data terkumpul, penulis menggunakan rumus prosentase untuk menjawab apakah media Microsoft PowerPoint cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tauhid dikelas. Sedangkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dalam penggunaan media Microsoft PowerPoint dalam pembelajaran tauhid, peneliti menggunakan rumus product moment, kemudian hasilnya dikonsultasikan pada tabel nilai "r" pada taraf sifnifikan 1% dan 5%. Besarnya r table dengan df 30 pada taraf signifikan 5%=0,304 dan pada taraf signifikan 1 %=0,393. Jadi karena pada taraf signifikan 5% maupun 1 % r xy > r table (0,624>0,393) maka berarti hipotesa alternative disetujui dan hepotesa nihil di tolak. Ini berarti pengaruh media Microsoft Power Point terhadap prestasi belajar siswa bidang study PAI di Madrasah Diniyah H. Achmad Ali Benowo Surabaya diterima atau disetujui.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan saya lakukan di MAN 1 Pasuruan.pada penelitian ini meneliti bagaimana pengaruh media power point terhadap prestasi siswa. Penelitian yang saya lakukan yaitu tentang bagaimana implementasi program setara diploma 1 IT dalam pengembangan keterampilan siswa dalam membuat media power point,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

metode yang dilakukan juga berbeda. Saya menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif . Metode observasi, wawancara dan dokumentasi sedangkan dipenelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, interview, angket, ujian tes dan dokumentasi.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam skripsi ini, sistematika pembahasan adalah sebagai berikut :

BAB Satu : Membahas tentang latar belakang penelitian , rumusaan masalah dalam penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, penelitihan terdahulu, dan sistematika pembahasan.

BAB Dua :Membahas tentang landasan teoritis yang meliputi tinjauan tentang program setara diploma 1 IT dan tinjauan tentang pengembangan keterampilan dalam pembuatan media Power Point mata pelajaran fiqih.

BAB Tiga:Membahas tentang Metodelogi Penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, informan dan subyek penelitian, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan data, tempat dan waktu penelitian, teknik analisis data.

BAB Empat: Membahas tentang laporan hasil penelitian yaitu meliputi data umum objek penelitian, paparan data penelitian dan temuan penelitian , serta analisis hasil penelitian.

BAB Lima : Membahas tentang penutup yaitu kesimpulan dan saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan tentang Program D1 IT(Informasi dan Teknologi)

1. Teknologi Informasi (IT)

a) Pengertian Teknologi Informasi (IT)

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *techne* yang berarti 'keahlian' dan *logia* yang berarti 'pengetahuan'. Dalam pengertian yang sempit, teknologi mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, atau perangkat keras.[1] Dalam pengertian yang lebih luas, teknologi dapat meliputi: pengertian sistem, organisasi, juga teknik. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman, pengertian teknologi menjadi semakin meluas, sehingga saat ini teknologi merupakan sebuah konsep yang berkaitan dengan jenis penggunaan dan pengetahuan tentang alat dan keahlian, dan bagaimana ia dapat memberi pengaruh pada kemampuan manusia untuk mengendalikan dan mengubah sesuatu yang ada di sekitarnya.

Menelusuri pandangan Al-Quran tentang teknologi, banyak ayat Al-Quran yang berbicara tentang alamraya. Menurut sebagian ulama' terdapat 750 ayat yang berbicara tentang alam materi dan fenomenanya, memerintahkan manusia untuk mengetahui dan

[1] Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* . (Jakarta : Grafindo persada, 2012), h.78.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memanfaatkan alam ini. Secara tegas dan berulang-ulang al-Qur'an menyatakan bahwa alam raya diciptakan dan ditundukkan Allah untuk manusia.

وَسَخَّرَ لَكُم مَّا فِي ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَمَا فِي ٱلْأَرْضِ جَمِيعًا مِّنْهُ ۚ إِنَّ فِي ذَٰلِكَ لَءَايَٰتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١٣﴾

Artinya : Dan dia Telah menundukkan untukmu apa yang di langit dan apa yang di bumi semuanya, (sebagai rahmat) daripada-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir. (QS. Al-Jatsiyah 45 : 13)

Jadi teknologi adalah semacam perpanjangan tangan manusia untuk dapat memanfaatkan alam dan sesuatu yang ada di sekelilingnya secara lebih maksimal. Dengan demikian, secara sederhana teknologi bertujuan untuk mempermudah pemenuhan kebutuhan manusia.

Informasi adalah suatu rekaman fenomena yang diamati, atau bisa juga berupa putusan-putusan yang dibuat.[2] Ciri-ciri informasi yang berkualitas (1) akurat, artinya informasi mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Pengujian biasaya dilakukan oleh beberaapa orang yang berbeda, dan apabila hasilnya sama, maka data tersebut dianggap akurat, (2)

[2] Pawit M. Yusup, *Pedoman Praktis Mencari Informasi*.(Bandung:PT Remaja Rosadakarya) h.9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tepat waktu, artinya informasi harus tersedia/ ada pada saat informasi diperlukan, (3) relevan artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan, (4) lengkap, artinya informasi harus diberikan secara utuh tidak setengah-setengah.[3]

Teknologi Teknologi Informasi menurut Richard Weiner dalam Websters New Word Dictinonary and Communication disebutkan bahwa Teknologi Informasi adalah pemprosesan, pengolahan, dan penyebaran data oleh kombinasi komputer dan telekomunikasi.[4] Informasi menurut Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu.[5] Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua yang teknologi berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pen golahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.[6] Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk yang berupa peralatan

[3] Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan* (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012), h 98.
[4] Udin Saefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: AlfaBeta, 2008), cet ke-1, h. 183. 10
[5] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), cet 1, h.157.
[6] Sutrisno, *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi dan Komunikasi,* (Jakarta : Gaung Persada) h. 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

elektronik dan bahan (software) yang disajikannya telah mempengaruhi seluruh sektor kehidupan termasuk pendidikan. Information and Communication Technology (ICT) dalam konteks bahasa Indonesia disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam waktu yang sangat singkat telah menjadi satu bahan bangunan penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat modern. Di banyak negara menganggap bahwa memahami TIK, menguasai keterampilan dasar TIK serta memiliki konsep TIK merupakan bagian dari inti pendidikan, sejajar dengan membaca, menulis dan numerasi. UNESCO menyatakan bahwa semua negara maju dan berkembang, perlu mendapatkan akses TIK dan menyediakan fasilitas pendidikan yang terbaik, sehingga diperoleh generasi muda yang siap berperan penuh dalam masyarakat modern dan mampu berperan dalam negara pengetahuan. Karena perkembangan dari TIK yang pesat, perubahan terus-menerus menjadi tantangan bagi pihak, dari kementrian pendidikan, pengajar sampai penerbit. Keterbatasan sumberdaya mengungkung sistem pendidikan. Namun TIK demikian pentingnya bagi sehatnya industri dan komersial di masa depan negara, sehingga investasi dalam peralatan, pendidikan guru,serta layanan pendukung untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kurukulum berdasar TIK seharusnya menjadi prioritas pemerintah.[7]

Menurut Puskur Kemendiknas ruang lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu[8]:

1. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu,manipulasi, dan pengelolaan informasi
2. Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan pengguanaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi adalah merupakan elektronika yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antarmedia. Peranan teknologi informasi dalam pembelajaran ini selain membantu peserta didik dalam belajar, juga cukup berpengaruh kepada guru terutama dalam pemanfaatan fasilitas untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajarnya. Jadi pada dasarnya, teknologi informasi ini harus terus dikembangkan agar pemanfaatannya dalam dunia pendidikan bisa lebih dioptimalkan.

[7] Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* ,(Jakarta : Grafindo persada, 2012), hal. 87.
[8] *ibid*, h.88.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem. Sehingga Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung secara optimal[9]. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar[10]. Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari "*medium*" yang secara harfiyah berarti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan[11]. Media merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar[12]. Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.[13] Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.[3] Media diartikan sebagai jenis-jenis metode atau

---

[9] Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta:Gava Media, 2010), h.7.

[10] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 117.

[11] Nur hamim, dkk, *Bahan Ajar PLPG/Pengawas dalam jabatan 2011*,(Surabaya :LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2011), h.84.

[12] Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* (Jakarta:Publisher, 2009), h.419.

[13] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 57

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cara membimbing anak dalam belajar dengan melibatkan sejumlah alat bantu pengajaran. Dalam suatu proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan oleh media dari sumber pesan ke penerima pesan itu adalah isi pelajaran.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatgunaan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras *(hardware)*, mutu teknis dan biaya. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain[14]:

a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
c. Kondisi audien (siswa) dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.
d. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.

[14] Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Ketersediaan media disekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.

f. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.

g. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan dari pada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.

b) Fungsi Teknologi Informasi

Beberapa fungsi teknologi informasi yang disebutkan dalam buku pengenalan teknologi komputer dan informasi adalah sebagai berikut:

1) Capture : Teknologi informasi berfungsi sebagai capture ialah untuk proses penyusunan rekord aktivitas yang terperinci.

2) Processing : Teknologi informasi berfungsi sebagai processing ialah untuk proses mengubah, menganalisis, menghitung, dan mengumpulkan semua bentuk data atau informasi. Diantaranya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah pengolahan data, pengolahan informasi, pengolahan kata, pengolahan gambar, dan pengolahan suara.

3) Generation : Teknologi informasi berfungsi sebagai generatio ialah untuk proses yang mengorganisir informasi kedalam bentuk yang bermanfaat baik berupa angka-angka, teks, bunyi, atau gambar visual.

4) Storage dan Retrieval : Fungsi storage ialah proses komputer penguat informasi untuk penggunaan masa depan. Fungsi Retrieval adalah proses dimana penempatan komputer dan menyimpan salinan data atau informasi untuk pengolahan lebih lanjut atau untuk ditransmisikan ke pengguna lain contohnya proses browsing pada internet.

5) Transmission : Fungsi ini adalah proses komputer mendistribusikan informasi melalui jaringan komunikasi. Contohnya penggunaan elektronik mail atau email, voice messaging atau voice mail.[15]

c) Teknologi Informasi dalam Kehidupan Masyarakat

1) Di rumah

Keberadaan komputer dirumah atau komputer pribadi memberikan manfaat cukup banyak, misalnya untuk membantu seseorang melakukan hobinya (main games), membantu pekerjaan kantor dirumah (bahkan dengan

[15] Janner Simarmata, *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*, (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2006),h. 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komputer, rumah bisa menjadi kantor untuk bekerja), membantukita melakukan proyek-proyek kecil bersama keluarga, membantuanak mengerjakan pekerjaan rumah dari sekolah, dan menghubungi saudara dan teman melalui email. Keberadaan komputer di rumah-rumah di Indonesia termasuk masih rendah jika dibandingkan masyarakat di negara-negara lain. Padahal ada banyak hal yang bisa dilakukan dengan komputer dirumah.[16]

2) Di dunia pendidikan

Di dunia pendidikan tidak lepas dari teknologi informasi, bahkan awal mula perkembangan komputer dan internet dewasa ini adalah fakta dari riset-riset yang dikerjakan oleh kalangan akademisi. Saat ini pendidikan juga membutuhkan teknologi informasi yang sama besarnya seperti kalangan dunia kerja. Pendidikan berkaitan erat dengan informasi dan pengetahuan. Oleh karena itu, akses yang mudah kepada informasi dan pengetahuan menjadi sangat penting. Saat ini juga telah banyak dikembangkan aplikasi-aplikasi yang berkenaan dengan pendidikan. Dengan demikian banyak bantuan yang diberikan teknologi informasi untuk memajukan pendidikan.

3) Pelayanan masyarakat

[16] *Ibid*, h.14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pelayanan masyarakat umum di Indonesia biasanya sering menjadi kendala karena sifatnya yang lambat dan berbelit-belit. Teknologi informasi membantu mempersingkat dan mempermudah pelayanan masyarakat. Misalnya, pelayanan antrean kasir di supermarket yang dapat diserahkan pada komputer untuk melakukan perhitungan harga barang yang dibeli konsumen.[17]

Jadi, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dinilai efektif dikarenakan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi yang selalu berkembang dan diperbarui. Dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, peserta didik dapat lebih tertarik untuk mengetahui dan memperdalam ilmu pendidikan agama Islam melalui berbagai alat teknologi informasi dan komunikasi.

2. Deskripsi Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) di MAN 1 Pasuruan

Di era sekarang, perkembangan teknologi pendidikan telah merajalela, bahkan frekuensi interaksi antar pengajar dengan murid lebih sedikit dilakukan karena kecanggihan teknologi pendidikan. Salah satu dari perkembangan Teknologi Informasi yang digunakan dalam dunia pendidikan yaitu komputer dan Internet. Di mana penggunaan teknologi informasi ini tidak bisa dipisahkan dan harus bersinergi

[17] *Ibid*, h 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

agar dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Apalagi kurikulum 2013 dibeberapa sekolah sudah diterapkan, yang didalamnya melibatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Dalam hal ini MAN 1 Pasuruan memiliki program setara diploma 1 IT yang bekerja sama dengan ITS , jadi selain mengenyam pendidikan agama dan umum, para siswa juga mengikuti perkuliahan paket selama lima semester. Dalam hal ini yang melatarbelakangi adanya kerja sama ini yakni antara MAN 1 Pasuruan dengan pihak ITS sam-sama membutuhkan dan menguntungkan, yakni dosen ITS melakukan pengabdian masyarakat dengan melalui bentuk kerja sama yang tertulis dalam perjanjian MOU dalam bidang IT sesuai kesepakatan didalamnya tugas masing-masing. Dalam hal ini yang menjadi sasarannya adalah remaja islam, dengan harapan mampu dalam bidang keterampilan IT. Dan hal ini menguntungkan sekolah karena dapat menunjang kualitas madrasah yang harapannya siswa menjadi lulusan yang tidak hanya mmapu dalam pengetahuan umum dan agama saja melainkan memiliki keterampilan dalam bidang IT guna untuk dalam urusan pekerjaan maupun di perguruan tinggi. Peresmian program ini terlaksana pada saat kepemimpinan Drs.H.M. Suudy Siddieq, M.Pdi sebagai kepala sekolah MAN 1 Pasuruan . Penandatanganan MOU antara MAN 1 Pasuruan – ITS, dan Microsoft Gold Certified Partner (E-BIZ) dilaksanakan di Aula Multifungsi Manba pukul 11.35, Sabtu (30/8). Tanda tangan dilakukan oleh Bapak Kepala Madrasah, Drs.H.M. Suudy Siddieq, M.Pdi dan Bapak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lumaksono, M.H. dari ITS, serta Mbak Aevy Erisona dari E-BIZ. Kerjasama itu bertujuan agar siswa MAN 1 Pasuruan memiliki ketrampilan dalam bidang IT (Teknologi Informasi) yang sertifikatnya setara Diploma satu (D1). Diharapkan sertifikat tersebut dapat memudahkan para siswa dalam mencari pekerjaan atau masuk ke perguruan tinggi. Acara itu di hadiri oleh Kabid Mapenda Kanwil Depag Provinsi Jawa Timur, Kasi Pergurag Dinas P dan K, Disnaker. Team FKK SDI ITS, EBIZ Microsoft Learning Solution, pejabat, tokoh masyarakat, dan semua wali murid kelas X.[18]

Deskripsi dari perjalanan program ini atau yang biasa disebut dengan PRODISTIK di MAN 1 Pasuruan ini dimulai sejak dari tahun 2008, yang waktu itu masih bernama FKK-SDI . Kerja sama antara DUDI, PT dan sekolah. Kerja sama hanya sebatas konsultasi bidang SDI, belum adanya kurikulum. Kemudian pada tahun 2010 disempurnakan menjadi PRODISTIK(Program Setara Diploma 1 IT) fokus pada program setara diploma 1 bidang TIK dengan 36 sks sebagai beban studi. Dan pada tahun 2017 PRODISTIK fokus pada program terapan bidang TIK dengan 25 sks sebagai beban studi. Beban rata-rata 1 smt= 25 SKS/5= 5 SKS. I jam tatap muka=45 Menit, 1 kali pertemuan PRODISTIK = 2jam tatap muka(45 x 2 Menit).

[18] https://rochmadnurdin.wordpress.com/2010/02/18/penandatanganan-mou-antara-manba diakses pada tanggal 3 januari 2018 pukul 12.35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Tinjauan tentang Pengembangan Keterampilan dalam Pembuatan Media Power Point Mata Pelajaran Fiqih

1. Microsoft Power Point

Microsoft power point merupakan program aplikasi untuk merancang slide presentasi. Dimana saat ini hasil perancangan tersebut dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk media komunikasi, seperti layar monitor, layar lebar melalui infocus, head proyektor, LCD, dan internet.[19] Menurut Dr. Erhans dan Vehrawati Yuda, Microsoft Power Point adalah suatu perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.[20] Microsoft PowerPoint merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh , Microsoft dan merupakan salahsatu program berbasis multi media. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorang , dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikanya sebagai media komunikasi yang menarik.

Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya.

1. Menu-menu Power Point

[19] Osdirwan Osman, *Microsoft PowerPoint Untuk Pemula* , (Jakarta : Kriya Pustaka,2009), h.1.
[20] Dr. Erhans, *Verawati Microsoft powerpoint 2007*(Jakarta:PT.Erecontara Rajawali, 2008) h. 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Micrsoft power point yang merupakan program aplikasi presentasi yang paling populer untuk membuat dan merancang presentasi yang menarik dan profesional. Berikut ini menu-menu yang terdapat pada microsoft power point:

1) Ribbon

   Ribbon merupakan tampilan user interface(UI) yang dirancang untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan presentasi, diataranya:

   a. Tab (jendela yang berisi tombol-tombol perintah tertentu) didesain untuk melakukan tugas-tugas tertentu.
   b. Grup yang berada pada masing-masing tab digunakan untuk sub-sub tugas tertentu.
   c. Tombol perintah(command button) pada setiap grup digunakan untuk sebuah perintah atau menampilkan menu dari perintah-perintah yang ada.

2) Office Button

   Ketika melakukan klik pada office button, maka akan muncul perintah-perintah dasar seperti New, Open, Save, Print, Prepare, Send, Publish dan Close.

3) Fasilitas Quick Acces Toolbar

   Quick Acces Toolbar berisi sekumpulan perintah yang berada di luar tampilan tab. Pengguna dapat menambah tombol-tombol perintah pada quick acces toolbar. Selain itu juga dapat memindahkan quick acces toolbar dari satu lokasi ya2ng ada(dipojok kiri atas atau bawah ribbon)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Theme dan Quick Style

pengguna Theme dapat diaplikasikan ke beberapa slide yang dipilih atau ke semua slide yang ada. Quick Style merupakan koleksi dari pilihan format yang digunakan untuk memudahkan pengguna dalam memformat objek.

5) Layout Slide

Dengan menggunakan microsoft power point pengguna lebih leluasa dalam mengatur layout slide. Pengguna dapat membuat kreasi dan mengembangkan layout yang mungkin berisi banyak placeholder, seperti kotak judul, sub judul, dan teks atau objek seperti grafik, tabel, dan gambar. Dapat pula berbentuk elemen, seperti SmartArt, audio, vidio, termasuk di dalamnya ukuran posisi, desain latar belakang dan skema warna

6) Grafik SmartArt

Dengan grafik, pengguna dapat membuat kreasi ilustrasi yang dapat diedit dengan mudah tanpa bantuan seorang desainer profesional. Pengguna juga dapat menambah daya tarik dengan faislitas efek visual ke dalam grafik SmartArt, Shape, WordArt dan grafik, termasuk di dalamnya efek tiga dimensi, shading, reflection, glow dan lainnya.

7) Efek

Dengan menggunakan microsoft power point, pengguna dapat menambahkan efek-efek seperti shadow, reflection, glow, soft edges, bevel, 3-D rotation to shape, grafik SmartArt, tabel, teks dan wordart

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam dokumen. Pengguna lebih leluasa membuat kreasi efek pada dokumen. Selain itu, dapat membuat dokumen dengan lebih profesional dan mudah untuk memodifikasinya secara langsung dalam power point.

8) Tampilan Teks

Pengguna dapat membuat kreasi presentasi secara profesional dengan banyaknya tampilan teks, termasuk teks wrapping, teks dalam banyak kolom, ataupun menjalankan slide secara vertikal ke bawah pilihan tampilan teks mempersilahkan kepada pengguna untuk memilih berbagai tampilan teks, juga dapat memilih semua huruf kapital atau huruf kecil, huruf bergaris tenga, ataupun huruf bergaris tengah ganda. Pengguna juga dapat menambahkan garis-garis, bayangan, maupun cahaya(glow).

9) Fasilitas Tabel dan Grafik

Dalam microsoft power point, tabel dan grafik sudah didesain ulang menjadi lebih mudah untuk diedit dan dikembangkan dengan ribbon. Selain itu, pengolahan tabel dan grafik presentasi pada power point sama dengan pengolahan tabel dan grafik pada microsoft excel.[21]

2. Mengaktifkan dan Menjalankan Power Point

Sebelum mengaktifkan power point, pastikan bahwa komputer/laptop sudah terinstal microsoft office yang memuat power point. Berikut ini cara mengaktifkan dan menjalankan microsoft power point.

1. Mengaktifkan Power Point

[21] Osdirwan Osman, op.cit., h.2-8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Klik tombol Start yang terdapat pada pojok kiri bawah layar monitor
b) Klik All Program-Microsoft Office- Microsoft Power Point
c) Akan tampil slide presentasi baru dengan nama Presentational sebagai nama defaultnya(nama standartnya). Selanjutnya power point siap untuk digunakan.

2. Membuat Dokumen Baru

Dengan mengaktifkan power point, maka secara otomatis pengguna telah membuat dokumen baru lagi, lakukan langkah-langkah berikut:

a) Klik Office Button yang terdapat pada pojok kiri atas, Klik menu New
b) Klik tombol Creat, maka akan muncul slide presentasi dengan nama presentation2.
c) Klik pada teks Click to add title dan ketik kalimat yang diinginkan
d) Untuk menulis di slide selanjutnya, klik tab Home, klik tombol New Slide

3. Menyimpan Dokumen

Langkah-langkah menyimpan dokumen yang baru dibuat adalah sebagai berikut:

a) Klik Office Button, klik Save As-Power Point Presentation

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Maka akan muncul dialog Save As , tentukan lokasi penyimpanan pada kotak pilihan Save in dan ketik nama file pada kotak file, lalu klik tolmbol save.

4. Membuka Dokumen

Berikut ini cara membuka kembali dokumen yang pernah dibuat sebelumnya:

a) Klik Office Button, lalu klik open
b) Muncul kotak dialog Open. Klik nama dokumen yang diinginkan dan klik tombol Open, akan muncul dokumen yang diinginkan .

5. Menutup Dokumen

Berikut ini langkah-langkah menutup dokumen yang sedang aktif:

a) Klik Office Button
b) Klik menu Close

6. Keluar dari Power Point

a) Klik Office Button
b) Klik tombol Exit Power Point.[22]

3. **Desain tampilan pengembangan media Power Point**

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi berbagai kriteria. Beberapa kriteria diantaranya adalah menarik dan benar-benar mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaranya.

Dalam media pembelajaran berbasis multimedia, visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa merupakan

[22] *Ibid*., h.11-17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagian yang sangat penting. Penataan elemen-elamen visual harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya. Dalam proses penataan ini harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain [23]:

a) Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan mengacu pada banyaknya elemen yang terkadung dalam suatu visual. Elemen yang lebih sedikit memudahkan bisa menagkap dan memahami pesan yang disajikan secara visual. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi kedalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami. Demikian pula banyaknya taks untuk menyertai bahan visual harus di batasi (misalnya antar 15 sampai 20 kata).

b) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elamen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan bentuk yang utuh, menyatu yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

c) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disjikan memerlukan penekanan terhadap salah satu

[23] http://rhayanti.blogspot.co.id/2014/10/media-pembelajaran-berbasis-power-point.html diakses pada tanggal 28 Desember 2017 pukul 13.35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

unsure yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsure terpenting.

d) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangn menskipun tidak seluruhnya sumetris.

Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan antaralain :

1. Bentuk

   Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karna itu, pemilihan bentuk sebagai unsure visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

2. Garis

   Garis digunakan untuk menghubungkan unsure-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

3. Warna

   Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan dan penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Disamping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realistic (nyata) obyek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan dan menciptakan respon emotional tertentu.

Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna yaitu :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Banyaknya warna yang dipergunakan untuk penyajian visual masimum 5corak

b. Warna yang terang dan kuat digunakan untuk menarik perhatian.

c. Warna-warna panas seperti merah, oranye dan kuning digunakan untuk mengenali aksi, seperti kebutuhan untuk memberikan respon.

d. Warma kalem (cool colors) seperti hijau, biru, dam violet digunakan untuk menunjukkan keadaan tetap (status quo) atau latar belakang informasi.

e. Perubahan warna (sebagaimana penambahan intesitas warna) digunakan untuk menunjukkan perubahan progresif dalam nilai atau tahapan-tahapan sekuen.

Table dibawah ini memparkan tentang pilihan warna kombinasi yang baik dan yang buruk untuk visual dalam kaitanya dengan latar belakang

Tabel 1

No	Best Color	Background	Wort colour
	Lines, texs, design areas		Lines, texs, design areas
1	Yellow, white black	Red	Magenta, cyan, blue, green
2	Red, blue, black	Orange	Yellow, white
3	Red, blue, red	Yellow	White, chan
4	Black, blue, red	Green	Cyan, magenta, yellow
5	White, yellow, chan	Blue	green,black

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6	Blue, black, red	Cyan	Green, yellow, white
7	White, yellow	Black	Blue, red, magenta
8	Blue, black, red	White	Yellow, cyan

Hal-hal yang perlu di optimalkan dalam pengembangan media *Power Point*

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan bahan presentasi dengan menggunakan *Microsoft Power Point* diantaranya:

a) Jangan terlalu banyak tulisan yang ditampilkan
b) Tulisan jangan terlalu kecil karena harus dilihat oleh banyak siswa.
c) Seimbangkan antara gambar dan animasi dengan bahan ajar yang ingin disampaikan.
d) Usahakan bentuk presentasi yang interaktif.

Dalam memanfaat *Microsoft Power Point* sebagai media belajar ada beberapa tips singkat yang dapat menjadi acuan sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan memberi kesan elegan dan professional bagi pendidik :

a. Pergunakan desain yang konsisten. Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan slide master, sehingga layout, font, bulleting, dan animasi pergantian slide menjadi konsisten hingga akhir presentasi.
b. Batasi jumlah baris dalam setiap slide. Jumlah baris dalam slide yang terlalu banyak menyebabkan silde tersebut menjadi terlalu penuh, sehingga teks menjadi kecil-kecil. Akibat yang lebih parah, siswa tidak akan dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencerna informasi dalam slide tersebut. Sampaikan poin-poin pokok dalam setiap slide, kemudian gurulah yang harus mengembangkan ketika melakukan presentasi.

c. Pergunakan warna teks dan latar belakang yang kontras sehingga dapat dibaca dengan baik oleh siswa.

d. Hindari penggunaan animasi dan sound effect yang berlebihan. Animasi dengan diiringi sound effect yang berlebihan justru menyebabkan siswa menjadi tidak dapat berkonsentrasi dengan pelajaran, tapi justru menjadi lebih tertarik dan terpaku dengan animasi yang dihadirkan atau sounds yang diperdengarkan.

e. Pertimbangkan untuk membuat tombol-tombol yang langsung menghantarkan pada slide tertentu, sehingga bisa melompat maju ataupun mundur tanpa harus melewati silde demi slide (manfaatkan hyperlink).

f. Satu gambar memberikan puluhan kali lipat informasi, oleh karena itu sedapat mungkin disajikan secara grafis, misalnya tabel, skema, dll.

g. Jika terlalu sering teks saja yang ditampilkan, berikan gambar-gambar ilustrasi yang sesuai untuk membumbui presentasi.

Penggunaan program ini pun memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
2. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
3. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
5. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-uang.
6. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD / Disket / Flashdisk), sehingga paraktis untuk di bawa ke mana-mana.

4. Karakteristik Mata Pelajaran Fiqih

Pendidikan Agama islam merupakan pendidikan yang memberikan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari baik sebagai pribadi, masyarakat, bangsa dan negara melalui materi keimanan , bimbingan akhlak, syariah/fiqih/muamalah dan tarikh(sejarah islam), yang bersumberkan kepada al qur`an dan hadist.[24] Sehingga ketika didalam madrasah, seluruh materi tersebut terangkum dalam beberapa mata pelajaran yang terdiri dari mata pelajaran Al Qur`an Hadist, Aqidah Akhlak, Fiqih dan Sejarag Kebudayaan Islam. Dan Fiqih merupakan pengetahuan tentang keagamaan yang mencakup seluruh ajaran agama, baik berupa akidah(ushuludin) maupun amaliah(furu`iyah). Ini berarti fiqih sama dengan pengertian syariah islamiyah.[25] Selain itu, mata pelajaran fiqih merupakan bagian dari pelajaran Agama di Madrasah yang mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan

[24] Darwyan syah, et al., *Pengembangan Evaluasi Sistem Pendidikan Agama Islam*,(Jakarta: Diadit Media,2009), h.28.
[25] Rachmat Syafe`i, *Ilmu Ushul Fiqih*,(Bandung: Pustaka Setia,2010), h.19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum islam yang berkaitan dengan ibadah dan mahdoh dan muamalah serta dapat mempraktekkannya dengan benar dalam kehidupan sehari-hari. Disamping mata pelajaran yang mempunyai ciri khusus juga materi yang idajarkannya mencakup ruang lingkup yang luas yang tidak hanya dikembangkan di kelas. Penerapan hukum islam yang ada di dalam mata pelajaran fiqih pun harus sesuai dengan yang berlaku dalam masyarakat sehingga guru harus dapat memilih dengan tepat yang digunakan dalam pembelajaran fiqih, agar dalam kehidupan bermasyarakat siswa sudah dapat melaksanakannya dengan baik.

Maka dari itu, ilmu yang dipelajari dalam mata pelajaran fiqih tujuannya harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, maka para guru harus mempunyai keterampilan menyampaikan isi pelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran dengn efektif dan efisien sehingga mampu menanamkan kesadaran siswa untuk mengplikasikan ilmu pengtahuan yang telah dipelajarinya. Untuk itulah guru perlu mengembangkan dan mengkaji setiap kegiatan pembelajaran supaya lebih bermakna.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian adalah upaya dalam ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh faktor-faktor dan prinsip-prinsip dengan sabar, hati-hati dan sistematis untuk mewujudkan suatu kebenaran.[1] Adapun jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif adalah pendekatan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang.[2]

Hal ini sesuai dengan tujuan dari penelitian deskriptif yakni untuk mendeskripsikan apa adanya suatu variabel, gejala, atau keadaan, bukan untuk menguji hipotesis.[3] Menurut Bogdan dalam Moleong mengemukakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deksriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.[4] Dalam menuangkan suatu tulisan, laporan penelitian kualitatif berisi kutipan-kutipan dari data/fakta yang diungkap di lapangan untuk memberikan illustrasi yang utuh dan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan. Penggunaan pendekatan deskriptif ini, dimaksudkan

[1] Mardalis, *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan*(Jakarta:Bumi Aksara,1999), h.24
[2] Nana Sujana Ibrahim, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), h. 64.
[3] Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* ,(Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), cet. Ke-1, jilid 1, h. 310.
[4] Moleong Lexy J, *Metode Penelitian Kualitatif*,(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h.3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggambarkan suatu gejala atau keadaan yang diteliti secara apa adanya serta diarahkan untuk memaparkan fakta-fakta, kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat. Jadi, melalui penelitian deskriptif ini agar peneliti mampu mendiskripsikan implementasi program setara diploma 1 IT dalam pengembangan keterampilan sisa membuat media power point mata pelajaran fiqih kelas XII jurusan keagamaan di MAN 1 Pasuruan.

2. Informan dan subyek penelitian

Informan adalah orang yang memberikan informasi tentang implementasi Prorgam D1 IT(Informasi dan Teknologi) yang berlangsung di MAN 1 Pasuruan, informan ini memiliki pengalaman tentang latar belakang penelitian. Menurut Sanafiah dalam Sugiyono, penentuan informan dalam penelitian kualitatif berfungsi untuk mendapatkan informasi maksimum.[5]

Penentuan informan dengan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu dari pihak peneliti sendiri. Yaitu orang yang dianggap mengetahui tentang apa yang peneliti harapkan, baik dari unsur pimpinan, guru maupun ari peserta didik sehingga akan memudahkan penulis untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam obyek atau situasi social yang diteliti. Dalam hal ini menurut Sugiyono yang menjadi subjek penelitian yaitu:

[5] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*,(Bandung: Alfabeta,2009),h. 218

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Kepala sekolah, yang menjadi informan untuk menggali data atau informasi yang dapat memberikan gambaran secara umum pada situasi sekolah yang dipimpinnya yaitu MAN 1 Pasuruan.
2. Ketua Bidang IT, yang menjadi informan untuk menggali data atau informasi terkait proses dan pelaksanaan Program Setara Diploma 1 IT di Man 1 Pasuruan.
3. Guru Mata Pelajaran Fikih, untuk menggali data atau informasi tentang pengembangan keterampilan siswa dalam membuat media power point dikelas XII Jurusan Keagamaan.
4. Pengajar IT di kelas XII jurusan keagamaan, untuk menggali informasi terkait proses perkuliahan prodistik dan mengetahui keterampilan siswa dalam membuat media powerpoint.
5. Siswa, untuk menggali data penguat tentang hasil yang diperoleh dari Program Setara Diploma 1 IT dalam pengembangan keterampilannya.

3. Tahap- tahap Penelitian

Peneliti akan merencanakan suatu penelitian dengan berbagai tahap-tahap yang harus dipenuhinya :

1. Pengajuan Proposal

   Proposal ini ditujukan sebagai awal dari tindakan peneliti untuk meneliti, dengan proposal yang diterima maka peneliti telah mendapatkan izin untuk melakukan sebuah penelitian.

2. Turun Lapangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah pengajuan proposal diterima pada pihak-pihak yang terkait, peneliti bisa mulai penelitian di lapangan dengan metode-metode serta langkah-langkah yang telah direncanakan sebelumnya.

3. Mengolah Serta Menganalis Data

Setelah peneliti melakukan semua tahap-tahap di atas, dan telah mendapatkan sumber-sumber data dari narasumber. Maka peneliti dapat mengolah data temuannya untuk bisa dijadikan suatu bentuk temuan atau kesimpulan yang nyata tanpa menambah mengurangi dari jawaban narasumber yang terkait.[6]

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain:

1. Wawancara

Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab, sambal bertatap muka antara penanya atau responden dengan menggunakan alat yang digunakan *Interview Guide* (Panduan Wawancara). Teknik wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara langsung(berkomunikasi langsung) dengan responden. Dalam wawancara terdapat proses interaksi antara pewawancara dengan responden.[7] Menurut Moleong, interview atau tehnik wawancara dilaksanakan dengan maksud untuk mengkonstruksikan mengenai

[6] Burhan Bungin, Metodelogi Penelitian Sosial:Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif(Surabaya: Airlangga Press, 2001), h. 129
[7] Soeratno, *Metodologi Penelitian*,(Yogyakarta: UPP AMPYPKN, 1995), h. 92.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan motivasi, tuntutan, kepedulian dan kebutuhan lain-lain.[8]

Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi atau data tentang bagaimana implememntasi Program Setara Diploma 1 IT, pengembangan keterampilan siswa dalam pembuatan media power point di kelas XII jurusan Keagamaan pada mata pelajaran fikih. Teknik ini digunakan dengan alsan bahwa informasi yang diperoleh dari wawancara nantinya dapat dijadikan sebagai acuan awal dalam melaksanakan tahap penelitian selanjutnya.

Instrument wawancara digunakan sebagai pedoman dalam melakukan wawancara dengan para informan. Pedoman wawancara diperlukan agar selama melakukan wawancara dapat terstruktur sehingga arah pembicaraan tidak melebar namun tetap bersifat terbuka. Adapun wawancara yang peneliti gunakan yaitu wawancara semi terstruktur (yang berpacu pada pedoman namun sifatnya masih terbuka).

2. Observasi

Metode observasi adalah cara pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan dengan sistematik tentang fenomena-fenomena yang diselidiki, baik secara langsung maupun tidak langsung.[9] Secara garis besar metode observasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan partisipan dan non partisipan. Maksud dari observasi dengan partisipan

[8] Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 04.
[9] Sutrisno Hadi, *Metodologi Research ll*, (yogjakarta: Andi Offset), h. 136.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu peneliti merupakan bagian dari kelompok yang diteliti, sedangkan observasi non partisipan adalah peneliti bukan merupakan bagian kelompok yang diteliti, kehadiran peneliti hanya sebagai pengamat kegiatan.[10] Dalam penilitian ini penulis menggunakan observasi non partisipan. Dengan metode observasi dapat membantu peneliti menambah informasi yang diperoleh dari wawancara dan memperkuat informasi sehingga hasil yang didapat semakin akurat. Instrument observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati secara langsung dilapangan bagaimana pelaksanaan dalam implementasi Program Setara Diploma 1 IT, bagaimana keterampilan siswa dalam membuat media power point, dan manfaat dari adanya program tersebut pada siswa.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.[11] Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan lain-lain.[12]

---

[10] Nasution, *Metode Research,* (Jakarta: Bumi Aksara,1996), h. 107-108.
[11] Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian,* (Bandung: Rosda Karya,2006), h. 206.
[12] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* (Jakarta, Rineka Cipta, 2006), h.213.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Instrumen dokumentasi digunakan sebagai pedoman dalam memperoleh data-data dokumentasi seperti profil sekolah, struktur kepengurusan sekolah maupun yayasan, pedoman dalam implementasi Program Setara Diploma 1 IT , maupun data-data lain yang terkait dengan penelitian ini.

4. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian, setiap hal temuan harus di cek keabsahannya agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dan dapat dibuktikan keabsahannya. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang didasari pola pikir fenomologis yang bersifat multi perspektif. Pola pikir fenomologis yang bersifat multi perspektif adalah menarik kesimpulan dengan memakai beberapa cara pandang. Dari cara pandang tersebut akan mempertimbangkan beragam fenomena yang muncul dan selanjutnya dapat ditarik kesimpulan lebih diterima kebenarannya.[13]

Triangulasi dalam pengujian kredibilas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.[14] Sebagai contoh, untuk menguji kredibilitas data tentang implementasi Program Setara Diploma 1 IT dalam pengembangan

[13] Lexy J. Moleong. Metodologi Penelitian Kualitatif…….,330
[14] *Ibid*, 127.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterampilan siswa membuat media power point, maka pengumpulan data dan pengujian data yang telah diperoleh dilakukan oleh kepala sekolah , ketua IT , guru mata pelajaran fikih dan siswa. Data dari ketiga sumber tersebut , tidak bisa dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis pleh penulis sehingga menghasilkan suatu kesimpulan, selanjutnya dimintakan kesepakatan dengan sumber data tersebut.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dengan wawancara , lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi. Bila dengan empat teknik pengujian kredibilats data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka penulis melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data(kepala sekolah, ketua IT, siswa dan guru fikih) untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau semuanya benar berdasarkan sudut pandangnya berbeda-beda.

5. Tempat dan Waktu

1. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi di MAN 1 Pasuruan di Jl. Balai Desa Glanggang No. 3 A Bangil- Pasuruan. Adapun alasan dipilihnya lokasi ini adalah karena sekolah yang sudah terakreditasi “A”,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan salah satu sekolah di jawa timur yang bekerja sama dengan ITS dalam bidang IT yaitu yang disebut dengan Program Setara Diploma 1 IT. Lalu, MAN 1 Pasuruan yang membuat menarik adalah selain belajar ilmu pengetahuan umum dan agama seperti siswa pada umumnya, mereka juga melaksanakan perkuliahan yang dilakukan setelah pulang sekolah yaitu dalam bidang IT. Sehingga siswa harus mampu mengatur waktu dengan baik agar seimbang keduanya.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya mengorganisasikan dan mengurutkan data secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain.[15] Analisa data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan.[16]Tujuan analisis data adalah untuk menyederhanakan, sehingga mudah dimengerti siapa saja yang membacanya. Untuk penelitian ini menggunakan teknik analisis nonstatistik, artinya analisis ini tidak dilakukan perhitungan statistik, kegiatan analisis ini dilakukan dengan membaca data yang telah diolah.

Di dalam penelitian ini pada hakekatnya berwujud penelitian deskriptif kualitatif. Maka teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa deskriptif. Penerapan teknik analisa deskriptif dilakukan melalui 3 alur kegiatan, yaitu:

[15] Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* (Yogyakarta: PT Bayu Indra Grafika,
[16] Masri Singarimbun dan Sofyan Efendi, *Metode Penelitian Survey*, (Jakarta: LP3ES, 1995), 263

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, tranformasi data kasar, yang muncul dari data catatan-catatan lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama penelitian berlangsung.[17] Reduksi adalah salah satu bentuk analisis yang menajamkan dan menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sedemikian sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan memepermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan dan selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.[18]

Jadi, penulis perlu merduksi data untuk memilih dan merangkum data-data yang masuk melalui wawancara dari beberapa narasumber maupun dengan metode lain seperti observasi dan dokumentasi. Penulis perlu memilah antara data-data yang focus mengenai implementasi Program Setara Diploma 1 IT , pengembangan keterampilan siswa dalam membuat media power point.

2. Penyajian Data

[17] Imam Suprayogo, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, (Bandung: PT Remaja Karya, 2001), h. 193.
[18] *Ibid*, Sugiyono, h.92

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles and Huberman(1984) menyatakan" *the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text".* Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.[19] Penyajian data adalah penyusunan informasi yang komplek ke dalam suatu bentuk yang sistematis, sehingga menjadi lebih selektif dan sederhana, serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan data dan pengambilan tindakan.

3. Kesimpulan atau Verifikasi

Kegiatan selanjutnya adalah menarik kesimpulan atau verifikasi. Dalam kegiatan ini peneliti berusaha mencari pola, model, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering muncul, hipotesis dan sebagainya. Jadi dari data yang diperoleh peneliti berusaha mengambil kesimpulan.[20]

Penulis akan menangani kesimpulan-kesimpulan itu dengan longgar tetap terbuka dan skeptic, tetapi kesimpulan sudah disediakan awal mula belum jelas kemudian menjadi lebih rinci dan mengakar dengan kokoh. Kesimpulan-kesimpulan "final" mungkin tidak muncul

[19] *Ibid*, Sugiyono, h.95
[20] Husaini Usman, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h. 87.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sampai pengumpulan data terakhir, tergantung besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan, pengkodeannya, penyimpanan dan metode pencarian ulang yang digunakan, kecakapan penulis dan tuntutan-tuntutan pemberian dana, tetapi sering kesimpulan itu telah dirumuskan sejak awal. Pada tahap akhir kesimpulan-kesimpulan ini harus diverifikasikan pada catatan-catatan yang dibuat oleh penulis selanjutnya disusun kesimpulan yang mantap.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MAN 1 Pasuruan

MAN 1 Pasuruan merupakan salah satu diantara Lembaga pendidikan Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Pasuruan Propinsi Jawa timur yang didirikan jauh lebih dahulu dari MAN yang lain. Berdirinya MAN 1 Pasuruan berawal ide dan harapan sejumlah orang yang berharap di bangil berdiri Madrasah Aliyah Negeri dengan tujuan luhur memenuhi kebutuhan dan keinginan akan perlunya ada madrasah di tingkat aliyah yang menjadi kelanjutan dari Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pasuruan yang telah ada demi kemajuan bangsa dan agama, serta membangun generasi Islam yang tangguh, menghayati dan mengamalkan ilmu agama, tahu kewajiban terhadap perkembangan generasi dari madrasah di tingkat menengah hingga tingkat atas.

Secara historis pada tahun 1982, pengurus yayasan Al-Hikmah Bangil (sebelum lembaga ini dinegerikan) mempunyai ide untuk mendirikan Madrasah Aliyah di Kecamatan Bangil yang berstatus negeri, dengan pertimbangan bahwa di kabupaten Pasuruan belum ada Madrasah Aliyah Negeri, sedang di Kabupaten Pasuruan sudah ada beberapa MTs Negeri yang memerlukan hadirnya sebuah lembaga pendidikan madrasah tingkat menengah atas untuk kelanjutan studi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

para siswa tamatan MTs di Madrasah Aliyah Negeri di wilayah Kab. Pasuruan.

Sehubungan dengan hal tersebut maka pengurus yayasan selaku pelopor berdirinya Madrasah Aliyah tersebut sangat berkeinginan untuk mewujudkan Madrasah Aliyah dengan alasan sebagai berikut :

1. Memenuhi harapan Masyarakat Bangil yang 95% beragama Islam, terhadap kebutuhan adanya suatu lembaga pendidikan Islam yang berstatus negeri secara berjenjang.
2. Belum dimimilikinya lembaga setingkat Madrasah Aliyah yang berstatus Negeri.
3. Perlu adanya lembaga madrasah terpadu dari tingkat MI, M Ts dan MA.
4. Dengan adanya Madrasah Aliyah Negeri, diharapkan akan membantu para siswa tamatan Tsanawiyah untuk melanjutkan studi lanjutan sehingga akan terwujud madrasah yang berbasis Islam dari jenjang MI, MTs, dan MA.

Kemudian pada tanggal 27 Rajab 1402 H, tepatnya pada tanggal 28 Mei 1982 terwujud ide berdirinya Madrasah Aliyah tersebut dibawah Yayasan Al-Hikmah yang pada waktu itu diberi nama Madrasah Aliyah Persiapan Negeri (MAPN).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah berdiri kurang lebih 1 (satu) tahun, timbul gejolak atau problema yang menghantam eksistensi Madrasah Aliyah tersebut, yaitu dengan adanya ketidakpuasan seseorang dari pihak luar yang tidak menginginkan dan tidak rela jika MAN Persiapan itu ada di Bangil. Mereka beralasan dan menuduh bahwa Madrasah Aliyah Persiapan Negeri (MAPN) mematikan Madrasah Aliyah (MA) yang telah ada serta masih berstatus swasta.

Pada tahun pelajaran 1983/1984 untuk menyesuaikan situasi dan kondisi pada saat itu, maka MAN dikembalikan kepada yayasan yang mengelola dan bertanggung jawab atas eksistensi Madrasah tersebut dengan mengganti nama Madrasah Aliyah Al-Hikmah . Sekitar tahun pelajaran 1984/1985 atas kegigihan dan keikhlasan pengelola Madrasah Aliyah Al-Hikmah, mereka berusaha untuk mempersiapkan kelanjutan masa depan Madrasah Aliyah Al-Hikmah Bangil diupayakan untuk menjadi Madrasah Aliyah Negeri, walaupun akhirnya hanya berstatus Filial dari Madrasah Aliyah Negeri Kota Pasuruan.

Kemudian pada tahun pelajaran 1993/1994 MAN Pasuruan Filial di Bangil dengan SK Depag. Nomor : 244 tanggal 25 Oktober 1993 MAN Pasuruan Filial di Bangil secara resmi dinyatakan sebagai MAN Bangil yang berlokasi di Keluruhan Glanggang, Kecamatan Beji , Kabupaten Pasuruan. Kini Keberadaan Madrasah Aliyah Negeri Bangil bukan sebagai satu-satunya Madrasah Aliyah Negeri di wilayah Kabupaten Pasuruan,karena padca tahun 2010 telah berdiri MAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kraton. Oleh karena itu tuntutan kebutuhan Negeri pun bukan sekedar eksistensinya melainkan juga tuntutan kualitas dan kemampuan bersaingnya dengan SMA diwilayah Bangil dan sekitarnya dan Madrasah Aliyah yang berstatus swasta.

Dalam perjalanannya yang cukup panjang Madrasah Aliyah Negeri Bangil Kab. Pasuruan dimulai dari :

1. MAS Al-Hikmah (28 Mei 1982) berstatus terdaftar
2. MAN Pasuruan Filial di Bangil (1982-1993) Filial Negeri
3. MAN 1 Pasuruan (berdiri sendiri sebagai madrasah negeri) di Bangil Kab. Pasuruan dengan SK Menteri Agama RI No. 224. tanggal 25 Oktober 1993.

Sebagai lembaga pendidikan islam setingkat SMA, MAN 1 Pasuruan harus mampu tampil menjadi institusi pendidikan madrasah modern yang bukan hanya sekedar tempat transformasi ilmu yang berlangsung secara formal dan bersifat mekanis. Lebih dari itu MAN 1 Pasuruan harus mampu menjadikan dirinya benar- benar sebagai rumah ilmu dan rumah pembinaan moral agama. Karena itu integrasi kuriukulum agama dan umum tidak saja terformulasikan ke dalam praktek pembelajaran formal di kelas namun juga harus tertransformasikan dalam kehidupan siswa di madrasah. Dengan demikian maka sebagai rumah ilmu para penghuninya yang selalu mengedepankan kecintaan terhadap ilmu, memiliki kompetensi pribadi ,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bertanggung jawab, serta kemampuan mengekspresikan diri dalam setiap tindakan dan perilakunya berdasarkan kekuatan nalar yang kokoh, dan keterbukaan dalam menerima segala informasi keilmuan yang diperlukan. Sehingga MAN Pasuruan mampu menjadikan para lulusannya tampil sebagai manusia masa depan yang memiliki integritas intelektual, kedalaman spiritual, moral yang tinggi, keterampilan yang handal, yang semua itu termanifestasikan dalam bentuk kesalehan teologis maupun kesalehan sosial serta memiliki visi yang jelas dan wawasan yang luas. Bahkan kedepan, MAN 1 Pasuruan diharapkan bisa menjadi lembaga madrasah bertaraf internasional dengan modal dasar sebagaimana tertuang dalam keadaan dan Gambaran keseluruhan MAN 1 Pasuruan.

2. Identitas Sekolah

1.	Nama Sekolah	: MAN 1 PASURUAN
2.	Nomor Statistik Madrasah	: 13113540001
3.	Tanggal dan Nomor Berdiri	:
4.	Status	: Negeri (Akreditasi A)
5.	Alamat	: Jl. Balai Desa Glanggang 3A
6.	Kelurahan	: Glanggang
7.	Kecamatan	: Beji
8.	Kabupaten	: Pasuruan
9.	Kode Pos	: 67153
10.	Telepon	: (0343) 742690

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11. Nama Kepala Madrasah : H. AGUS SUWITO, S.Ag, M.Pd.I
12. Nama Ketua Komite : Drs. H. A. Fatah Karnadi, M.Pd.I

3. Visi dan Misi

a. Visi

"Terwujudnya Lembaga Pendidikan Berkualitas Islami, Kompetitif, Berakhlakul Karimah, dan Berwawasan Lingkungan"

Visi Madrasah Aliyah Negeri bangil ini merupakan komitmen yang kuat warga madrasah untuk berupaya keras mewujudkan MAN Bangil sebagai madrasah masa depan yang diminati masyarakat penggunanya yang antara lain indikator sebagai madrasah yang berkualitas antara lain :

a. Memiliki keunggulan di bidang prestasi akademik/UN dan mampu masuk PTN/PTS dan lembaga pendidikan tinggi lain
b. Memiliki keunggulan dalam prestasi non akademik, olahraga seni, lomba olimpiade mata pelajaran dan karya ilmiah remaja.
c. Menanamkan akidah Islam yang kuat dan taat dalam melaksanakan ibadah serta memiliki akhlakul karimah dalam kehidupan keseharian dimadrasah dan diluar madrasah
d. Dapat memberi bekal tamatan dengan ketrampilan dasar berupa ICT Multimedia dan penguasaan bahasa untuk masuk didunia kerja yang berwawasan global.
e. Memiliki lingkungan yang kondusif dengan pola manajemen MBS dan bernuansa islami

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Mendapat kepercayaan masyarakat sebagai lembaga pendidikan yang diminati dengan peningkatan pelayanan prima kepada masyarakat dalam rekrutmen siswa baru dengan selektif

b. Misi

a. Mengutamakan pembelajaran yang berorientasi siswa serta memberikan bimbingan dan motivasi belajar kepada siswa untuk memperoleh prestasi UN/masuk PTN/PTS dengan penajaman mata pelajaran Mafikib dan Agama dengan melaksanakan bimbel intensif

b. Meningkatkan SDM madrasah dengan pelatihan profesiobalitas dan pelatihan kreatifitas guru/TU/Waka dan Kepala Madrasah

c. Melaksanakan program kegiatan ekstra kurikuler dengan menitikberatkan pada penguasaan bahasa asing (Inggris-Arab/Lembaga Pendidikan Bahasa Asing (LPBA) serta pembinaan team olah raga basket yang handal, klub seni yang islami serta kelompok KIR – serta *Internet Club*.

d. Mengembangkan program keagamaan dengan menekankan pada pengamatan nilai-nilai Islam dengan menerapkan standar kecakapan minimal (SKM) dan pelatihan-pelatihan praktis keagamaan (tartil Qur'an, penterjemahan Al-Qur'an sistem 4 jam, pelatihan muballigh – khitobah, pengetahuan perbankan, dll)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Membangun kerjasama lintas lembaga dibidang ketrampilan skill dengan sistem pelatihan, dan penambahan jam intra dengan ketrampilan tata komputer multimedia sebagai program *life skill*

f. Melaksanakan perubahan sistem manajemen madrasah dengan pendekatan manajemen partisipatif yang berorientasi pada MBS dengan pembenahan sistem pembelajaran, sistem pengembangan sarana yang memadai serta sistem penggalian sumberdana madrasah yang mandiri

g. Memberdayakan potensi masyarakat lewat badan yang dapat membantu penyelenggaraan pendidikan di madrasah / komite Madrasah

h. Menciptakan pendidikan yang berwawasan lingkungan, bersih, agamis, indah, rindang dan nyaman.

4. Data Siswa

1. Perkembangan siswa dan Rombongan belajar kelas.

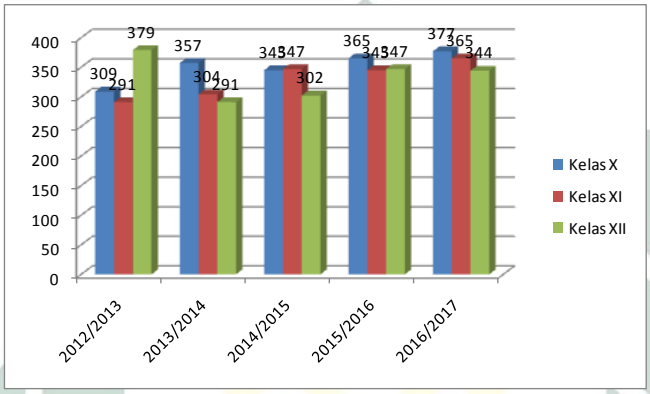
NO	**KELAS**	**PERKEMBANGAN SISWA**					**ROMBONGAN BELAJAR**
		2013/ 2014	**2014/ 2015**	**2015/ 2016**	**2016/ 2017**	**2017/ 2018**	
1	X	357	345	365	377	402	13
2	XI	304	347	345	365	377	10
3	XII	291	302	347	344	362	10

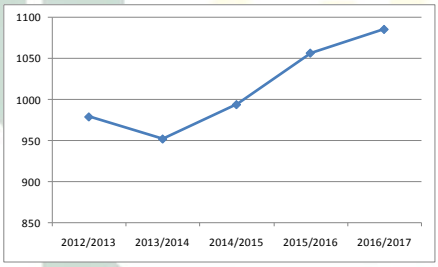
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

JUM LAH	952	994	1057	1086	1141	33

Tabel 1. Data Jumlah Perkembangan Siswa

2. Diagram Perkembangan siswa.





Grafik Jumlah siswa kelas X, XI dan XII serta jumlah total siswa lima tahun terakhir

5. Data Guru

No	Jabatan	Laki - laki	Perempuan	Jumlah
1	Kepala Madrasah	1	-	1
2	Wakil Ka.Mad.	3	1	4
3	Guru ASN	20	21	41

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4	Guru Non ASN	6	12	18
5	Guru Kontrak	-	-	0
6	Tenaga TU ASN	2	4	6
7	Tenaga TU Non ASN	12	1	13
	Jumlah	**44**	**39**	**83**

Tabel 2. Data Guru

6. Sarana dan Prasarana Sekolah

1. Kondisi Bangunan Sekolah

No	**Nama Bangunan**	**Jumlah**	**Kondisi Bangunan**		
			Baik	**Rusak Ringan**	**Rusak Berat**
1	Ruang / Belajar	33	V		
2	Ruang Perpustakaan	1	V		
3	Laboratorium Komputer	4	V		
4	Ruang kepala Madrasah	1	V		
5	Ruang Guru	1	V		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6	Gudang	1		V	
7	Mushollah	1	V		
8	Aula	1	V		
9	MCK	15	V		
10	Ruang UKS	1	V		

Tabel 3. Kondisi Bangunan Sekolah

2. Sarana Belajar

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi Bangunan		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Buku pelajaran siswa	2456	V		
2	Buku Pegangan Guru	215	V		
3	Buku bacaan/ Perpustakaan	2341	V		
4	Alat peraga	45	V		
5	Alat Peraga Kesenian	24	V		
6	Alat Peraktek	56	V		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7	Alat Olahraga	65	V		
8	Mesin Tik	1	V		
9	Mesin Hitung	1	V		
10	Komputer	65	V		
11	Lemari	30	V		
12	Rak Buku	30	V		
13	Telepon	1	V		

Tabel 4. Sarana Belajar Siswa

B. Paparan Data dan Temuan Penelitian

1) Program D1 IT (Informasi dan Teknologi) di MAN 1 Pasuruan

a. Sejarah

Dalam hal ini MAN 1 Pasuruan memiliki program menarik dan bermanfaat untuk siswa kedepannya, yakni Program Setara Diploma 1 IT (PRODISTIK). Berdasarkan wawancara kepada Bapak Agus Suwito, S.Ag, M.Pd.I

> "MAN 1 Pasuruan bekerja sama dengan ITS terkait program ini sejak tahun 2008. Dalam hal ini yang melatarbelakangi adalah dosen ITS melakukan pengabdian masyarakat tentang IT yang sasarannya adalah remaja islam, dengan harapan mampu dalam bidang keterampilan IT. Dan hal ini sebenarnya saling menguntungkan untuk kedua pihak, bagi sekolah dapat menunjang kualitas madrasah yang harapannya siswa menjadi lulusan yang tidak hanya mampu dalam pengetahuan umum dan agama saja melainkan memiliki keterampilan dalam bidang IT guna dalam urusan pekerjaan maupun yang melanjutkan ke perguruan tinggi".[1]

[1] Agus suwito, Kepala Madrasah, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 8 Januari 2018 pukul 08.57

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peresmian program ini terlaksana pada saat kepemimpinan Drs.H.M. Suudy Siddieq, M.Pdi sebagai kepala sekolah MAN 1 Pasuruan . Penandatanganan MOU antara MAN 1 Pasuruan – ITS, dan Microsoft Gold Certified Partner (E-BIZ) dilaksanakan di Aula Multifungsi Man 1 Pasuruan pukul 11.35, Sabtu (30/8). Tanda tangan dilakukan oleh Bapak Kepala Madrasah, Drs.H.M. Suudy Siddieq, M.Pdi dan Bapak Lumaksono, M.H. dari ITS, serta Aevy Erisona dari E-BIZ. Acara itu di hadiri oleh Kabid Mapenda Kanwil Depag Provinsi Jawa Timur, Kasi Pergurag Dinas P dan K, Disnaker. Team FKK SDI ITS, EBIZ Microsoft Learning Solution, pejabat, tokoh masyarakat, dan semua wali murid kelas X.[2]

Dalam hal ini awal perjanjian MOU antara pihak ITS dengan pihak MAN 1 Pasuruan yang dimulai pada tahun 2008, Kemudian diperpanjang hingga tahun 2014. Dan pada tahun 2015 untuk pembaruan MOU nya per tahun. Pada pasal 1 tentang ruang lingkupnya yakni, Lingkup perjanjian kerjasama antara para pihak adalah Pemberdayaan sumber daya pihak pertama melalui penyelenggaraan Program Terapan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi atau PRODISTIK. Kemudian dalam perjanjian MOU terdapat hak dan kewajiban antara kedua belah pihak yang berada pada pasal 2 dan pasal 3 yang berbunyi:

Isi perjanjian MOU tentang hak pada :

2 https://rochmadnurdin.wordpress.com/2010/02/18/penandatanganan-mou-antara-manba diakses pada tanggal 3 januari 2018 pukul 12.35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(1) Pihak Pertama berhak :

a. Mendapatkan Pelatihan bagi Calon Pengajar (Training of Trainer) sebelum pelaksanaan program dimulai

b. Mendapatkan sertifikat pelatihan bagi tenaga pengajar Program Terapan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi yang memenuhi syarat

c. Mendapatkan Kurikulum, Silabus dan Modul untuk Program Terapan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi

d. Merubah Kurikulum dan Silabus atas persetujuan pihak kedua

e. Mendapatkan kuliah tamu minimal 2 (dua) kali setiapangkatan

f. Mendapatkan layanan konsultasi dari pihak kedua

g. Mendapatkan bantuan pihak kedua dalam pengajaran, pengoperasian dan pengembangan program apabila diperlukan

(2) Pihak Kedua berhak :

a. Mendapatkan kontribusi biaya atau dana kerjasama dari pihak pertama

b. Mendapatkan fasilitas untuk menunjang pelaksanaan program kerjasama

c. Mendapatkan laporan pelaksanaan program minimal tiap semester dan informasi yang diperlukan dari pihak pertama

Isi perjanjian tentang kewajiban yang ada pada pasal 3 dalam MOU:

Pihak pertama berkewajiban :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Mengikutsertakan calon pengajar dalam pelatihan (Training of Trainer) sebelum pelaksanaan program pengajaran dimulai

b. Mempersiapkan calon pengajar yang kompeten pada bidangnya

c. Mempersiapkan siswa sebagai peserta Program Terapan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi

d. Menyelenggarakan dan melaksanakan Program Terapan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi

e. Mempersiapkan dan melaksanakan proses belajar - mengajar

f. Memberikan laporan pelaksanaan program minimal tiap semester kepada pihak kedua

(2) Pihak kedua berkewajiban :

a. Memberikan Pelatihan kepada Calon Pengajar (Training of Trainer) sebelum pelaksanaan program pengajaran dimulai.

b. Memberikan Sertifikat kepada peserta pelatihan tenaga pengajar Program Terapan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi yang memenuhi syarat;

c. Menyediakan Kurikulum, Silabus dan Modul untuk Program Terapan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi;

d. Melakukan Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan Program Terapan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi

e. Turut menandatangani sertifikat kelulusan Program Terapan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi;

f. Memberikan kuliah tamu minimal 2 (dua) kali setiap angkatan;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Melayani konsultasi pihak pertama

h. Membantu pihak pertama dalam pengajaran, pengoperasian dan pengembangan program apabila diperlukan.

Selain itu dalam urusan pembiayaan yakni terdapat pada pasal 4 yang berbunyi :

Pembiayaan dana kerjasama dalam Program Terapan Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi atau PRODISTIK , ditetapkan sebagai berikut :

(1) Biaya kerjasama yang harus ditanggung oleh pihak pertama untuk tahun 2017 dengan

a. kategori jumlah siswa per angkatan 350-374 orang ditetapkan oleh pihak kedua sebesar Rp. 69.432.000,- (Enam Puluh Sembilan Juta Empat Ratus Tiga Puluh Dua Ribu Rupiah) termasuk PPN 10 persen;

b. Biaya pada poin a) termasuk pelaksanaan 1 (satu) kali pelatihan bidang minat perkantoran, desain grafis, dan animasi.

(2) Mekanisme pembayaran akan dilakukan oleh pihak pertama kepada pihak kedua dalam 3 (tiga) termin;

(a) Termin pertama 36 persen dari biaya kerjasama dan dibayarkan selambat-lambatnya pada bulan April 2017;

(b) Termin kedua 53 persen dari biaya kerjasama dibayarkan pada termin kedua selambat-lambatnya bulan September 2017;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(c) Sisa biaya kerjasama dibayarkan pada termin ketiga selambat-lambatnya bulan Nopember 2017.

(3) Biaya sebagaimana disebut pada pasal 4 ayat (1), dibayarkan oleh pihak pertama dengan cara mentransfer dana kerjasama tersebut ke Rekening Rektor dengan nama RPL 031 ITS UTK OPERASIONAL BLU PENDD. PROF – Bank BNI KLN ITS dengan Nomor Virtual Account yang dicantumkan dalam invoice;

(4) Biaya kerjasama untuk tahun-tahun berikutnya akan ditetapkan kemudian oleh pihak kedua;

(5) Apabila terdapat kegiatan yang tidak termasuk dalam pendanaan ini, maka biaya yang timbul dibebankan kepada pihak per atau atas kesepakatan para pihak pertama

(6) Apabila salah satu pihak menghendaki perubahan biaya diluar kesepakatan, maka penetapan besarnya biaya program selanjutnya berdasarkan kesepakatan yang baru;

(7) Pemberlakuan perubahan biaya berlaku untuk angkatan yang baru;

b. Definisi

Para ahli teknologi berusaha terus untuk menemukan sumber-sumber energi yang baru, dengan mempergunakan hasil penemuan ilmiah yang telah digali oleh generasi-generasi terdahulu. Namun, tanpa dibekali kemampuan belajar, kemajuan dibidang teknologi ini tidak mungkin. Hal ini disebabkan masing-masing manusia mengalami banyak perkembangan di berbagai bidang kehidupan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perkembangan ini dimungkinkan karena adanya kemampuan untuk belajar, yakni mengalami perubahan-perubahan, mulai saat lahir sampai mencapai umur tua. Rangkaian perubahan paling nampak jelas pada anak sampai umur dewasa.[3] Maka dari itu perlu adanya pengarahan dan pembekalan untuk anak disekolah dalam mengasah keterampilannya khususnya dalam bidang IT agar menemukan passionya dan bermanfaat baik masih menempuh sekolah maupun mencari pekerjaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua bidang IT Bapak Ahmad Huda MPd di MAN 1 Pasuruan, beliau mengemukakan:

> ” Program Setara Diploma 1 IT atau yang biasa disebut dengan PRODISTIK di MAN 1 Pasuruan ini program kerja sama antara ITS dengan MAN 1 Pasuruan dalam bidang IT, yang dimulai sejak dari tahun 2008. Pada tahun 2008 masih bernama FKK-SDI (Forum Komunikasi dan Konsultasi Sumber Daya Islam) ITS. Kemudian pada tahun 2010 berubah menjadi PRODISTIK (Program Setara Diploma 1 IT) fokus pada program setara diploma 1 bidang TIK dengan 36 sks sebagai beban studi. Dan pada tahun 2015 terdapat pembaharuan kurikulum yakni fokus pada program terapan bidang TIK dengan 25 sks sebagai beban studi. Beban rata-rata 1 smt= 25 SKS/5= 5 SKS. I jam tatap muka=45 Menit, 1 kali pertemuan PRODISTIK = 2jam tatap muka(45 x 2 Menit)”.[4]

c. Tujuan

Kerjasama antara ITS dengan MAN 1 Pasuruan terkait bidang IT ini bertujuan agar siswa MAN 1 Pasuruan memiliki ketrampilan dalam bidang IT (Teknologi Informasi) yang sertifikatnya setara

[3] Wayan Nurkancana,dkk, *Evaluasi Pendidikan* (Surabaya:Usaha Nasional, 1982), h. 230.

[4] Ahmad Huda, Ketua Bidang IT, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 19 Desember 2017 pukul 11.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diploma satu (D1). Diharapkan sertifikat tersebut dapat memudahkan para siswa dalam mencari pekerjaan atau masuk ke perguruan tinggi.

Dengan memiliki program yang ada, pihak sekolah pastinya memiliki harapan yang baik kedepannya. Dalam hal ini kompetensi lulusan pada PRODISTIK yang ada di MAN 1 Pasuruan ini yakni:

a) Menghasilkan lulusan MA/SMA yang mempunyai nilai plus sesuai bidang minat siswa, yaitu:
   - Komputer Perkantoran
   - Design Grafis
   - Multimedia dan Broadcasting
   - Programming
   - Robotika
b) Menghasilkan lulusan yang siap untuk memasuki dunia kerja atau dunia kerja atau dunia perguruan tinggi
c) Menghasilkan lulusan yang tangguh, profesional, disiplin, berdedikasi tinggi dan berakhlakul karimah.

d. Manfaat

Dengan adanya program ini bermanfaat bagi semua pihak, baik sekolah, guru, siswa, orang tua. Sebagaimana wawancara yang dilakukan peneliti dengan ketua bidang IT Ahmad Huda, MPd bahwa :

> "Manfaat yang diperoleh oleh siswa dengan adanya program ini yakni siswa dapat mengembangkan keterampilannya dalam bidang IT, yang awalnya tidak bisa sama sekali akhirnya bisa, kemudian yang awalnya sudah memiliki basic IT dengan adanya program ini dapat mengasah kemmapuan nya dalam IT menjadi lebih baik. Manfaat yang diperoleh guru dalam hal ini dapat memanfaatkan media yang telah di buat oleh siswanya dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses pembelajaran , dan menjadi motivasi guru untuk belajar juga karena melihat siswanya yang berkompeten dalam bidang IT.“[5]

Selain itu, peneliti juga mewawancarai sebagian siswa menujukkan bahwa pendapatnya sama,

“ Dengan adanya program PRODISTIK ini orang tua menyambut dengan baik karena programnya positif dan menjadikan anaknya memiliki kemampuan bidang IT yang sangat berguna kedepannya. Yang semula tidak bisa menjadi bisa, yang sudah memiliki bakat menjadi lebih bagus lagi”.[6]

e. Kurikulum

Dalam hal ini untuk merumuskan materi yang akan diterima dalam proses pembelajarannya diperlukan adanya acuan atau kurikulum agar lebih fokus dan tidak melebar. Kurikulum yang digunakan dari tahun 2008 hingga 2014 sama. Kemudian pada tahun 2015 terdapat pembaharuan kurikulum yang mana fokus pada minat siswa. Namun karena dari pihak sekolah masih belum siap jika direalisasikan, jadi pembaharuan kurikulum baru terealisasikan pada tahun 2017. Berikut daftar materi perkuliahan dengan kurikulum 2008-2014 di MAN 1 Pasuruan:

NO	MATA KULIAH	SKS
SEMESTER 1		

[5] Ahmad Huda, Ketua Bidang IT, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 19 Desember 2017 pukul 11.00 wib
[6] Isnaini, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1	Sistem Operasi	2
2.	Microsoft Word	2
3.	Microsoft Excel	3
SEMESTER 2		
4.	Microsoft Powerpoint	2
5.	Microsoft Publisher + Outlook”	2
6.	Bahasa Inggris	2
SEMESTER 3		
7.	Internet	2
8.	Adobe Photoshop	2
9.	Corel Draw	2
SEMESTER 4		
10.	Web Design	3
11.	Multimedia	2
12.	Organi sasi dan Jaringan Komputer	2
SEMESTER 5		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

13.	Dunia Kerja	1
14.	Personality	2
15.	Tugas Akhir	4
	Jumlah SKS	36

Tabel 5. Daftar Materi Kurikulum 2008-2014

Berikut daftar materi perkuliahan dengan kurikulum tahun 2015 di MAN 1 Pasuruan:

NO	MATA KULIAH	SKS
SEMESTER 1		
1	Sistem Operasi	1
2.	Microsoft Word	2
3.	Microsoft Excell	3
SEMESTER 2		
4.	Internet	1
5.	Microsoft Powerpoint	2
6.	Dasar Design Grafis	2
SEMESTER 3		
7.	Pilihan 1	3
8.	Pilihan 2	2
SEMESTER 4		
9.	Pilihan 3	3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10.	Pilihan 4	2
SEMESTER 5		
14.	Personality and Career Development	1
15.	Tugas Akhir	4
Jumlah SKS		25

Tabel 6. Daftar Materi Kurikulum 2015

Berikut Pilihan Bidang Minat Kurikulum 2015:

KOMPUTER PERKANTORAN		
1.	Microsoft Acces	2
2.	Komputer Administrasi(Ms. Word advance)	3
3.	Microsoft Visio	2
4.	Komputer Akutansi(Ms. Excel Advance)	3

Tabel 7. Bidang Minat Perkantoran

DESIGN GRAFIS		
1.	Google SketchUp	2
2.	Adobe Photoshop	3
3.	Corel Draw	3
4.	Adobe Ilustrator	2

Tabel 8. Bidang Minat Designe Grafis

MULTIMEDIA		
1.	Adobe Photoshop	3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.	Adobe Primier	2
3.	Adobe After Effect	3
4.	3D Max	2

Tabel 9. Bidang Minat Multimedia

ANIMASI		
1.	Adobe Photosop	3
2.	Adobe Flash	2
3.	Blender 3D Modelling	3
4.	3D S Max	2

Tabel 10. Bidang Minat Animasi

PROGRAMMING		
1.	Microsoft Acces	2
2.	Visual Basic	3
3.	Web Programing	3
4.	Android Programing	2

Tabel 11. Bidang Minat Progamming

ROBOTIKA		
1.	Basic Pemprograman C++	2
2.	Basic Mikrokontroller	3
3.	Proyek Robotik	3
4.	Trouble Shooting Robotika	2

Tabel 12. Bidang Minat Robotika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut merupakan deskripsi materi bidang minat kurikulum 2015 sebagai berikut:

SEMESTER I

Materi	:	**Operating Systems**
SKS	:	1
Diskripsi Materi	:	Materi ini akan memberikan konsep dasar apa dan bagaimana sistem operasi sebagai pengelola sumber daya sistem komputer seperti cpu (proses), memori, berkas dan input/output.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Memahami dan terampil menggunakan perangkat computer dan software yang ada di computer serta fungsi-fungsi yang ada di control panel. ▪ Memahami beberapa macam system operasi (windows, linux, Macintosh, Android), manajemen file dan instalasi program aplikasi.
Skema Pembelajaran	:	1. Pengenalan komponen-komponen computer/laptop. 2. Pembahasan macam macam system operasi dan perbedaanya. 3. Instalasi system operasi Windows 7 4. Instalasi program aplikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		5. Manajemen file di windows 6. UTS 7. Instalasi system operasi lunux 8. Instalasi program aplikasi 9. Manajemen file di linux 10. Trouble shooting 11. Instalasi driver. 12. UAS
Sumber Bahan	:	1. Sistem Operasi untuk SMA/MA kelas 10, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2. Instalasi kilat system operasi, Andi offset. 3. Pengantar system operasi computer, Graha Ilmu

Tabel 13. Materi Operating Systems Semester 1

Materi	:	**Microsoft Word**
SKS	:	2
Diskripsi Materi	:	Materi ini akan mengajarkan tentang aplikasi pengolah data berupa huruf/kata yang bisa digunakan untuk membuat laporan, dokumen dan lain sebagainya. Tools yang digunakan dalam perkuliahan mulai dari versi 2007 keatas.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Terampil mengetik dengan 10 jari menggunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		keyboard dan mouse. ▪ Terampil menyimpan, memanggil file ysng sudah dibuat. ▪ Memahami format paragraph, format font, format drawing, format table, bentuk dan ukuran kertas, layout tulisan dan bullet numbering. ▪ Memahami cara penomeran, header dan footer, footnote, mail merger, mampu mencetak hasil pekerjaanya dengan benar. ▪ Menyelesaikan project (design sertifikat mail merger, surat resmi, absensi, cover, publikasi, kartu nama, kartu ucapan, undangan, dll).
Skema Pembelajaran	:	1. Memahami posisi jari di keyboard 2. Membuat dokumen. 3. Memformat paragraf 4. Memformat teks 5. Membuat dokumen bentuk Koran 6. Bekerja dengan grafis 7. Bekerja dengan chart 8. UTS 9. Bekerja dengan table 10. Mengatur tata letak pengetikan 11. Pencetakan (print)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		12. Membuat daftar isi otomatis 13. Perlindungan terhadap dokumen 14. Mail Merge 15. Mencetak hasil 16. UAS
Sumber Bahan	:	1. Pengolah kata Microsoft Word 2007 Untuk SMA/MA, Kemetrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2. Microsoft Word Untuk Buku Ajar, Elek Media Komputindo 3. Cara Mudah Menguasai Microsoft Word Dalam Seminggu, Media Kita

Tabel 14. Materi Microsoft Word Semester 1

Materi	:	**Microsoft Excel**
SKS	:	2
Diskripsi Materi	:	Materi ini akan mengajarkan tentang aplikasi pengolah angka (aritmatika)
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Terampil menggunakan aplikasi Microsoft excel; ▪ Memahami penggunaan aplikasi fungsi aritmatika, statistic, teks, date & time, logika.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		▪ Memahami cara memformat data, angka, sheet, grafik dan hyperlink. ▪ Mamahami cara penomeran, header dan footer, link ▪ Terampil cetak hasil pekerjaannya dengan benar ▪ Menyelesaikan project (aplikasi fungsi (matematik, staistik dan logika), membuat system neraca, membuat report laporan (nilai, keuangan, barang, dll).
Skema Pembelajaran	:	1. Pengenalan Excel. 2. Bekerja dengan fungsi dan formula. 3. Memfokuskan data yang spesifik. 4. Mengatur percetakan 5. UTS 6. Bekerja dengan grafik 7. Mengkombinasikan data dengan sumber yang banyak. 8. Bekerja dengn pivot tabel. 9. Bekerja dengan makro. 10. Bekerja dengan database. 11. Mengatur penggunaan file bersama. 12. Mencetak hasil 13. UAS
Sumber Bahan	:	1. Pengolah kata Microsoft Excel 2007 Untuk SMA/MA, Kemetrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		2. Cara mudah menguasai Microsoft excel 2007, Media Kita 3. Belajar Sendiri Microsoft Office Excell 2010, Elek Media Komputindo

Tabel 15. Materi Microsoft Excel Semester 1

SEMESTER II

Materi	:	**Internet**
SKS	:	1
Diskripsi Materi	:	Materi ini akan mengajarkan tentang penggunaan perangkat internet dan aplikasi internet untuk keperluan teknologi informasi & komunikasi.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Menjelaskan berbagai perangkat keras dan fungsinya untuk keperluan akses internet. ▪ Mendeskripsikan cara akses internet. ▪ Mempraktekkan Akses Internet. ▪ Menggunakan Web Browser untuk memperoleh, menyimpan dan mencetak informasi. ▪ Menggunakan e-mail untuk keperluan Informasi dan Komunikasi ▪ Menggunakan Medsos untuk keperluan Informasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		dan Komunikasi ▪ Membuat personal web di blog
Skema Pembelajaran	:	1. Pengenalan Internet & koneksi 2. Penelusuran dengan web broser 3. Mengakses suatu halaman web 4. Menggunakan mesin pencari (search engine) 5. Membuat dan menggunakan E-mail 6. UTS 7. Membuat dan mengaplikasikan Goole Drive 8. Membuat dan mengaplikasikan Youtube 9. Membuat dan mengaplikasikan Blog 10. Aplikasi Google Lainnya 11. UAS
Sumber Bahan	:	1. Buku Pinter menggunakan internet, Media Kita 2. Belajar sendiri menggunakan internet, Elek Media Komputindo 3. Internet Sehat,

Tabel 16. Materi Internet Semester 2

Materi	:	**Microsoft Power Point**
SKS	:	2
Diskripsi Materi	:	Materi ini akan mengajarkan tentang penggunaan perangkat lunak untuk presentasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Menjelaskan fungsi dan manfaat dari aplikasi powerpoint ▪ Memahami dan menguasai pembuatan slide presentasi yang baik dan menarik. ▪ Terampil untuk mengaplikasikan template yang disediakan dan mampu membuat template slide sendiri dengan memanfaatkan slide master. ▪ Mendesain tulisan, obyek, audio dan video untuk kepentingan presentasi.
Skema Pembelajaran	:	1. Pengenalan Microsoft Powerpoint. 2. Bekerja dengan obyek dan teks. 3. Bekerja dengan master presentasi dan teks. 4. Memahami obyek lingking dan embedding. 5. Mampu mengaplikasikan chart organization dan grafik. 6. UTS 7. Membuat dan mengaplikasikan slide master. 8. Membuat animasi dan hyperlink. 9. Menginsert audio dan video untuk keperluan presentasi. 10. Menlakukan hyperlink dan makro.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		11. Mencetak slide untuk presentasi. 12. UAS
Sumber Bahan	:	1. Panduan Belajar Otodidak Microsoft Powerpoint 2010. Media Kita 2. Belajar Sendiri Microsoft Powerpoint 2013. Elek Media Komputindo 3. Trik dan Efek Animasi Pada Powerpoint. Elek Media Komputindo

Tabel 17. Materi Microsoft Powerpoint Semester 2

Materi	:	**Basic Design Grafis**
SKS	:	2
Diskripsi Materi	:	Materi ini akan memberikan konsep dasar mengenai definisi desain grafis serta dasar-dasar ilmu desain aplikasi desain yang dikerjakan dalam komputer.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Memahami definisi desain grafis, sejarah desain grafis, dan unsur-unsur yang memengaruhi perkembangan desain grafis. ▪ Mengetah ui alat-alat yang digunakan dalam dunia desain grafis serta *software* yang dipakai selama Materi berlansung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		▪ Memahami penggunaan dasar *software* desain seperti: *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dan *CorelDraw*. ▪ Mampu membuka *software* desain dan memahami fitur-fitur pada *software* tersebut. ▪ Mampu membuat rancang desain dasar dengan menggunakan *software* desain. ▪ Terampil menyimpan, membukan, dan mengedit file ysng sudah dibuat.
Skema Pembelajaran	:	1. Pengenalan Desain Grafis 2. Pengenalan sejarah dan faktor-faktor pembentuk desain grafis. 3. Pengenalan alat-alat dalam desain grafis 4. Pengenalan *CorelDraw* 5. Pengenalan *Adobe Illustrator* 6. UTS 7. Pengenalan *Adobe Photoshop* 8. Membuat vektor wajah 9. Membuat desain poster 10. Membuat kolase foto 11. Membuat imagining design 12. UAS

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sumber Bahan	:	1. Dasar-dasar Desain Grafis 2. Layout, Design (Basic), 2012 3. Otodidak Desain Grafis, Asep Efendy

Tabel 18 Materi Basic Designe Grafis Semester 2

SEMESTER V

Materi	:	**Personality and Career Development**
SKS	:	1
Diskripsi Materi	:	Materi ini akan mengajarkan tentang kepribadian dan motivasi berprestasi sehingga mereka mampu bersikap baik dan beretika dalam setiap tingkah lakunya.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri. ▪ Berkomunikasi dan berbicara lebih efektif ▪ Meningkatkan ketrampilan dalam hubungan antar manusia ▪ Meningkatkan ketrampilan memimpin ▪ Mengembangkan kemampuan bersikap dan berpikir positif ▪ Meningkatkan ketrampilan menjual ide ▪ Meningkatkan ketajaman daya ingat dan kemampuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		berkonsentrasi ▪ Mendayagunakan dan mengelola stres, kekhawatiran dan kecemasan ▪ Membangun rasa antusiasme ▪ Memperluas wawasan
Skema Pembelajaran	:	1. Berkenalan 2. Cara mudah mengingat 3. Membina hubungan baik 4. Dasar-dasar keberhasilan 5. Menentukan visi ke depan 6. Meningkatkan Keberanian Dan Rasa Percaya Diri 7. UTS 8. Memilih Perusahaan atau Perguruan Tinggi Negeri 9. Menulis surat lamaran kerja 10. Menyusun CV 11. Wawancara Kerja 12. Teknik Wawancara Kerja 13. Faktor-faktor Negatif yang harus dihindari 14. Hal-Hal yang perlu disiapkan 15. UAS
Sumber Bahan	:	1. Persiapan memasuki dunia kerja, *Heru Lumaksono* 2. Strategi sukses tembus PTN 3. Buku Panduan SPMTN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 19. Materi Personality and Career Development Semester 5

Materi	:	**Final Project**
SKS	:	4
Diskripsi Materi	:	Materi ini adalah project akhir yang diciptakan untuk siswa yang belum lulus sebagai syarat kelulusan wisuda 2016/2005.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: 1. Menerapakan ilmu bidang studi yang mereka pilih untuk diwujudkan kedalam produk TIK. 2. Membuat laporan ilmiah berdasarkan peraturan yang ditetapkan. 3. Mengurus rumah dan lain sebagainya.
Skema Pembelajaran	:	1. Menentukan judul TA 2. Menyusun Bab 1 Pendahuluan 3. Menyusun Bab 2 Landasan Teori 4. Menyusun Bab 3 Perancangan Sistem 5. Merancang dan mendesain produk TA 6. Memproduksi produk TA dan menguji hasilnya 7. Menyusun tahapan pelaksanaan desain produk TA 8. Menyusun Bab 4 Hasil dan Pembahasan 9. Menyusun Bab 5 Kesimpulan dan saran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		10. Menyiapkan presentasi TA dalam bentuk power point
Sumber Bahan	:	[1]. Buku Pandua TA [2]. Cara menulis karya ilmiah

Tabel 20. Materi Final Project Sememster 5

DISKRIPSI MATERI BIDANG MINAT

BIDANG KEAHLIAN PERKANTORAN

SEMESTER III

Materi	:	**Microsoft Access**
SKS	:	2
Diskripsi Materi	:	Materi ini mempelajari tentang pembuatan dan pengolahan database menggunakan Microsoft Acces.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Mengoperasikan software aplikasi basis data ▪ Bekerja dengan Microsoft Acces ▪ Membuat aplikasi system informasi dengan aplikasi wizard di Microsoft Acces ▪ Mendesain dan membuat tabel di database ▪ Melakukan entry data ▪ Melakukan delete, edit, update data

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skema Pembelajaran	:	1. Membuat Database 2. Membuat Tabel 3. Membuat Query 4. Membuat Form 5. Membuat Repot 6. Memanipulasi data (insert, delete, edit dan search) 7. Membuat project Sistem Informasi 8. UTS 9. Merancang system informasi pendaftaran siswa baru 10. Merancang system informasi kepegawaian 11. UAS
Sumber Bahan	:	[1]. Aplikasi Microsoft Acces 2007. Graha Ilmu [2]. Membangun Aplikasi Penjualan Dengan Microsoft Acces. Elek Media Komputindo [3]. Aplikasi Toko, Akuntansi, dan Penggajian dengan Microsoft Acces 2010. Elek Media Komputindo

Tabel 21 . Materi Microsoft Access Semester 3

Materi	:	**Komputer Administrasi (MS Word Advance)**
SKS	:	3
Diskripsi Materi	:	Materi ini diberikan untuk orang-orang yangsudah menguasai dasar-dasar Microsoft Word, materi ini adalah pengembangan untuk kebutuhan dokumen administrasi di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		perkantoran secara otomatis
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Mengoptimalkan layout dokumen dan referensi ▪ Membuat dan mengubah Template ▪ Mengoptimalkan format dokumen yang komplek ▪ Menggunakan Mail Merge ▪ Membuat formulir pendaftaran secara otomatis ▪ Mengotomatiskan dokumen dan template dengan makro
Skema Pembelajaran	:	1. Working with fields 2. Longer document features 3. Managing sections 4. Advanced headers and footers 5. Advanced styles & Templates 6. Importing and linking 7. Electronic forms & Record and write macros 8. Inserting SmartArt and Mail merge
Sumber Bahan	:	[1]. Microsoft Training Education [2]. Applied Education

Tabel 22. Materi Komputer Administrasi (MS Word Advance) Semester 3

SEMESTER IV

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Materi	:	**Komputer Visio**
SKS	:	2
Diskripsi Materi	:	Materi ini diberikan untuk orang-orang bekerja untuk desain gambar dan diagram untuk keperluan di perkantoran.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Memahami fungsi shape tool di Visio ▪ Mengaplikasikan Visio untuk keperluan design gambar maupun diagram sederhana ▪ Membuat gambar mobil sederhana ▪ Membuat Jadwal sederhana ▪ Membuat denah rumah ▪ Membuat konsep web ▪ Membuat peta 3D
Skema Pembelajaran	:	1. Mengenal fitur terbaru Visio 2007 2. Menggambar dengan AutoConnect 3. Membuat Koneksi Antara 2-D Shape 4. Membuat Watermark 5. Membuat Linked Data 6. Label Shapes dengan Data Graphic 7. Setting warna pada Shape Data Value 8. Membuat Organizational Chart dari Excel

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		9. Koneksi Otomatis: Dynamic Glue, Static Glue 10. Membaca dan Mengupdate Koneksi 11. Menambah Hyperlink pada Connector 12. Menelusuri penggunaan PivotDiagrams 13. Meningkatkan kualitas PivotDiagrams 14. Link dan Update tabel database dari Visio 15. Membuat Linked Master dan Linked Drawing
Sumber Bahan	:	[1]. Mengenal Microsoft Office Visio Professional 2007. Andi Offset [2]. Belajar Microsoft Visio 2007. Elek Media Komputindo

Tabel 23 . Materi Komputer Visio Semester 4

Materi	:	**Komputer Akutansi (MS Excel Advance)**
SKS	:	2
Diskripsi Materi	:	Materi ini diberikan untuk orang-orang bekerja untuk computer akuntansi untuk mendukung pekerjaan di perkantoran.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Membuat form aplikasi akuntansi ▪ Membuat laporan keuangan, neraca, laba rugi, jurnal, buku besar, siklus akuntansi, neraca percobaan lajur

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		dan jurnal penutup.
Skema Pembelajaran	:	1. Pengertian Laporan keuangan 2. Neraca 3. Laporan Laba Rugi 4. Rekening Aktiva 5. Rekening Pasiva 6. Kodifikasi 7. Siklus Akuntansi 8. Jurnal Penyesuaian 9. Jurnal Transaksi 10. Jurnal Penyesuaian 11. Posting 12. Buku Besar 13. Neraca Percobaan dan Neraca Jalur 14. Laba Rugi dan Neraca 15. Jurnal Penutup 16. UTS 17. Fungsi Fungsi Excel 18. Nomor Perkiraan 19. Menyusun Neraca Awal 20. Menyusun Jurnal 21. Menyusun Buku Besar 22. Menyusun Neraca Percobaan jalur

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		23. Menyusun Laba Rugi Neraca 24. Uji Coba Form Akuntansi 25. Akun Baru 26. Cetak Ulang Laporan Laba Rugi dan Neraca 27. Form Penyusunan Aktiva Tetap 28. Review Neraca Percobaan 29. Pemakaian Prive 30. Gabung data 31. UAS
Sumber Bahan	:	Excel Akuntansi. Elek Media Komputindo

Tabel 24. Materi Komputer Akutansi (MS Excel Advance) Semester 4

DISKRIPSI MATERI BIDANG MINAT

BIDANG KEAHLIAN DESAIN GRAFIS

SEMESTER III

Materi	:	**Google SketchUp**
SKS	:	2
Diskripsi Materi	:	Materi ini merupakan sebuah perangkat lunak desain grafis yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi ini digunakan untuk membuat berbagai jenis model, desain rumah dan interior. Aplikasi ini sangat mudah di gunakandan model yang dibuat dapat diletakkan di Google

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Earth atau dipamerkan di Google 3D Warehouse.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Memahami tools yang disediakan oleh Google SketchUp ▪ Membuat Modelling beberapa obyek dengan alat bantu di Google SketchUp ▪ Bekerja pada tampilan 3D dengan vray for Google SketchUp
Skema Pembelajaran	:	1. Pengenalan Tools Sketchup 2. Menggambar Floor Plan 3. Membuat Pintu dan Jendela 4. Meletakan Object Pintu dan jendela 5. Membuat Atap 6. Membuat Animasi 7. Rendering 8. UTS 9. Project membuat perabotan rumah 10. Project membuat rumah dengan 2 lantai 11. UAS
Sumber Bahan	:	e-book belajar Google SketchUp. www.jaka-pramana.blogspot.com 7 Jam Belajar Google SketchUp. Maxicom

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 25. Materi Google SketchUp Semester 3

Materi	:	**Adobe Photoshop Advance**
SKS	:	3
Diskripsi Materi	:	Materi ini merupakan pendalaman dari *software* desain *Adobe Photoshop*. Dalam Materi ini akan dibahas secara tuntas mengenai fitur dan cara kerja *Adobe Photoshop*.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Memahami definisi desain menggunakan *Adobe Photoshop* ▪ Mengetahui fitur dalam *Adobe Photoshop* ▪ Mampu membuat rancang desain Photoshop dan Aplikasinya ▪ Terampil menyimpan, membukan, dan mengedit file ysng sudah dibuat.
Skema Pembelajaran	:	1. Photoshop & Aplikasinya (Selection & Photo Retouch) 2. Photoshop & Aplikasinya (Compositing & Text Efect) 3. Photoshop & Aplikasinya (Illustration & Fashion) 4. Photoshop & Aplikasinya (Web Design & Customize) 5. UTS 6. Project Membuat album foto digital 7. Membuat poster digital

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		8. Project Text Efect 9. Project Illustration & Fashion 10. Project Web Design 11. UAS
Sumber Bahan	:	1. Dasar-dasar Desain Grafis 2. The Magic Photoshop. Informatika

Tabel 26. Materi Adobe Photoshop Advance Semester 3

SEMESTER IV

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Materi	:	**Corel Draw Advance**
SKS	:	3
Diskripsi Materi	:	Materi ini merupakan pendalaman dari *software* desain *CorelDraw*. Dalam Materi ini akan dibahas secara tuntas mengenai fitur dan cara kerja *CorelDraw*.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Memahami definisi desain menggunakan *CorelDraw* ▪ Mengetahui fitur dalam *CorelDraw* ▪ Mampu membuat rancang desain *CorelDraw* dan Aplikasinya ▪ Terampil menyimpan, membukan, dan mengedit file ysng sudah dibuat
Skema Pembelajaran	:	1. Terampil menggunakan Tools *CorelDraw* 2. CorelDraw & Aplikasinya (Name Card & Letterhead) 3. CorelDraw & Aplikasinya (3D Party Logo, Now is The Time & Javatea) 4. CorelDraw & Aplikasinya (Saturn Return, Spidermania & Power of Love) 5. CorelDraw & Aplikasinya (Metal Gear, Magic Scrool & Say it with flower) 6. CorelDraw & Aplikasinya (Walpaper, Kwitansi, grind peace & External Calender)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		7. CorelDraw & Aplikasinya (Crack Efect, Road Map & Road to Nowhere) 8. UTS 9. CorelDraw & Aplikasinya (Stamp in Time, Booklet & Homeplan) 10. CorelDraw & Aplikasinya (Face Icon, Piranha & Bomb Text) 11. CorelDraw & Aplikasinya (Web Design, T-Shirt & Corel trace) 12. CorelDraw & Aplikasinya (Medusa, Packaging & Trace Sparation) 13. CorelDraw & Aplikasinya (Blend Boy, Daftar Isi & Tips Trik) 14. 12. UAS
Sumber Bahan	:	1. Dasar-dasar Desain Grafis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 27. Materi Corel Draw Advance Semester 4

Materi	:	**Adobe Ilustrator**
SKS	:	2
Diskripsi Materi	:	Materi ini merupakan pendalaman dari *software* desain *Adobe Illustrator*. Dalam Materi ini akan dibahas secara tuntas mengenai fitur dan cara kerja *Adobe Illustrator*.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Memahami definisi desain menggunakan *Adobe*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Illustrator ▪ Mengetahui fitur dalam *Adobe Illustrator* ▪ Memahami penggunaan dasar seperti: membuat dokumen, mengatur ukuran bidang, melakukan *tracing* ▪ Mampu membuat rancang desain dasar dengan menggunakan *Adobe Illustrator* ▪ Terampil menyimpan, membukan, dan mengedit file ysng sudah dibuat
Skema Pembelajaran	:	1. Pengenalan *Adobe Illustrator* 2. Membuat file baru pada *Adobe Illustrator,* mengenal halaman, dan fitur-fiturnya 3. Mengenal *action button* pada *Adobe Illustrator* 4. Membuat vektor 5. Mengenal *Masking* 6. UTS 7. Mengenal palet warna 8. Mengenal *Typeface* 9. Mengenal *export file* 10. Membuat pewarnaan digital 11. Membuat logo 12. 12. UAS

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sumber Bahan	:	1. Dasar-dasar Desain Grafis

Tabel 28 Materi Adobe Ilustrator Semester 4

DISKRIPSI MATERI BIDANG MINAT

BIDANG KEAHLIAN MULTIMEDIA

SEMESTER III

Materi	:	**Adobe Photoshop Advance**
SKS	:	3
Diskripsi Materi	:	Materi ini merupakan pendalaman dari *software* desain *Adobe Photoshop*. Dalam Materi ini akan dibahas secara tuntas mengenai fitur dan cara kerja *Adobe Photoshop*.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Memahami definisi desain menggunakan *Adobe Photoshop* ▪ Mengetahui fitur dalam *Adobe Photoshop* ▪ Mampu membuat rancang desain Photoshop dan Aplikasinya ▪ Terampil menyimpan, membukan, dan mengedit file ysng sudah dibuat.
Skema Pembelajaran	:	1. Photoshop & Aplikasinya (Selection & Photo Retouch)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		2. Photoshop & Aplikasinya (Compositing & Text Efect) 3. Photoshop & Aplikasinya (Illustration & Fashion) 4. Photoshop & Aplikasinya (Web Design & Customize) 5. UTS 6. Project Membuat album foto digital 7. Membuat poster digital 8. Project Text Efect 9. Project Illustration & Fashion 10. Project Web Design 11. UAS
Sumber Bahan	:	3. Dasar-dasar Desain Grafis 4. The Magic Photoshop. Informatika

Tabel 29. Adobe Photoshop Advance Semester 3

Materi	:	**Adobe Premier Pro**
SKS	:	3
Diskripsi Materi	:	Materi ini akan mempelajari tools Adobe Premier (AP). Aplikasi AP lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, video dan audio, bukan untuk animasi.
Standard	:	Peserta diharapkan mampu memanfaatkan aplikasi adobe premier Pro anda mampu menyusun video event seperti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kompetensi		pernikahan, video klip music, film cerita, video profil, showreel dll.
Skema Pembelajaran	:	1. Fundamental (Aplikasi Adobe Premier Pro) ▪ Welcome to the jungle ▪ Need for speed ▪ Multi Motion ▪ The Word is not enough ▪ Credits Titles 2. Effect (Aplikasi Adobe Premier Pro) ▪ Now here to hide ▪ Multiplicity ▪ Kungfoo ▪ Crime News ▪ Classic Oldies ▪ Lighting Strikes ▪ Cartoon Heroes ▪ Mortal Combat ▪ Video Wall ▪ Dace Floor ▪ Fire House ▪ Falling Rain ▪ Touch Screen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		▪ Matrix ▪ Sponsport 3. Audio (Aplikasi Adobe Premier Pro) ▪ Karaoke ▪ Lipsync ▪ Take Voice ▪ Medley 4. UTS 5. Media (Aplikasi Adobe Premier Pro) ▪ Video CD Authoring ▪ Encore DVD ▪ Mpeg DVD Authoring ▪ Video Capture ▪ Particle illusion ▪ DVD Cutting 6. Knowledge (Aplikasi Adobe Premier Pro) ▪ Video Production Process ▪ Video editing fundamental ▪ Optimization Video Quality 7. UAS
Sumber Bahan	:	The Magic of Adobe Premier Pro. Informatika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 30. Materi Adobe Premier Pro Semester 3

SEMESTER IV

Materi	:	**Adobe After Effect**
SKS	:	3
Diskripsi Materi	:	Materi ini akan mempelajari tools ***Adobe After Effect*** (AAE), aplikasi AAE adalah aplikasi animasi yang professional dalam dunia perfilman, sinetron, iklan, perkantoran bahkan pribadi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Aplikasi ini memiliki fitur utama nimasi teks/title, video effect, motion tracking, 3 Dimensi, audio dan multimedia.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Memahami tool dan cara kerja software Adobe After Effect. ▪ Membuat beberapa animasi sederhana baik 2 Dimensi maupun 3 Dimensi. ▪ Mampu mengaplikasikan text effect, 3 Dimensi, Video Effect dan motion graphics.
Skema Pembelajaran	:	1. Fundamental (Aplikasi Adobe After Effect) ▪ First Kick ▪ Welcome ▪ Viva Videa ▪ Hit Hat ▪ Hello 2. Title (Aplikasi Adobe After Effect) ▪ Roller Coastext ▪ Retrotv ▪ Brutus ▪ Coutdown to zero ▪ I Know ▪ The end of the dead

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		▪ Writer ▪ Lift Sign ▪ Prison Break ▪ OBH ▪ River Deep 3. 3D (Aplikasi Adobe After Effect) ▪ Card Dance ▪ Builder ▪ Covers ▪ New channel ▪ Home Theatre ▪ Corridor ▪ Escape ▪ Trapcore Particular 4. UTS 5. Video Efect (Aplikasi Adobe After Effect) ▪ Old and New ▪ Solo Colors ▪ Cloud Media ▪ Eart quake ▪ Defender of the earth ▪ Hollowman ▪ Hot Dance

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		▪ The President ▪ Crash Site 6. Animation (Aplikasi Adobe After Effect) ▪ Fog & Smooke ▪ Axe Attack ▪ Motor Matic ▪ Route Map ▪ Ants ▪ Master Of Puppet ▪ Bee Happy ▪ Morphead ▪ Baby Don’t Cry ▪ Polar Light 7. UAS
Sumber Bahan	:	The Magic Of Adobe After Effect. Informatika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 31. Materi Adobe After Effect Semester 4

Materi	:	**3DS Max**
SKS	:	2
Diskripsi Materi	:	Materi ini merupakan salah satu pengembangan software 3D untuk membantu para designer modeling 3 dimensi membuat karyanya dengan mengembangkan ide dan imajinasi kedalam bentuk visual.

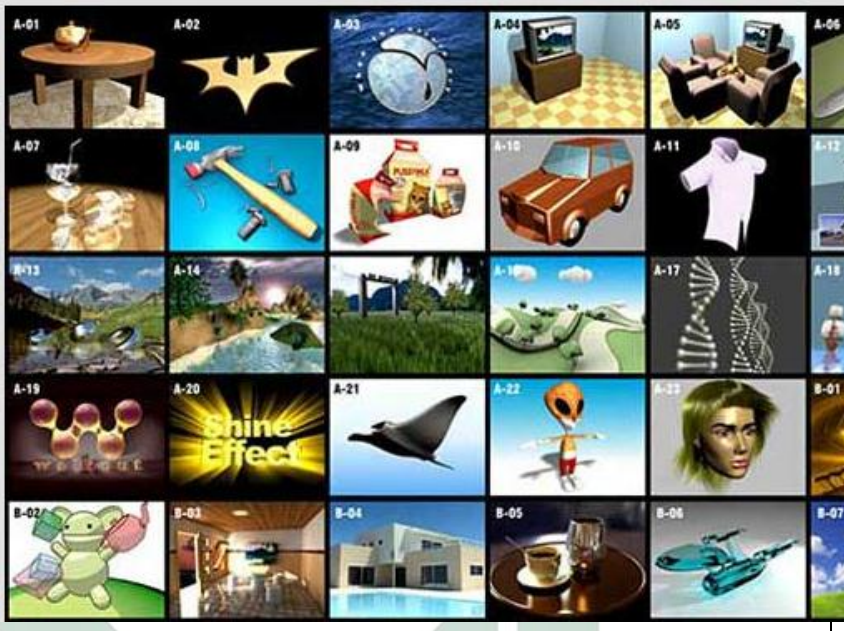
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Mengedal 3DS Max ▪ Membuat Obyek Geometri ▪ Melakukan Transformasi Obyek ▪ Membuat Obyek 2 Dimensi ▪ Membuat Obyek 3 Dimensi
Skema Pembelajaran	:	1. Modelling (Aplikasi 3DS Max) ▪ Dekstop ▪ Batman Begins ▪ Mtv (Meshtv) ▪ Soft Sofa ▪ Silver Spoon ▪ Nice Glass And Ice ▪ Hammer to Fall ▪ Pussy Milk ▪ Basicar ▪ Dressed For Succes ▪ Architecturia ▪ Teatanic ▪ Back To Nature ▪ Green Day ▪ Silent Hill

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		▪ Dina ▪ Pirates of Carribean ▪ Blobject ▪ Shine Effects ▪ Manta Ray ▪ Illegal Allien ▪ Hair Style 2. Rendering (Aplikasi 3DS Max) ▪ Mental ray ▪ Illustrate ▪ Vray for interior ▪ Vraf for exterior ▪ Vray HDRI ▪ Vray Caustic ▪ Vray Fur 3. Animasi (Aplikasi 3DS Max) ▪ Bad News ▪ Film Rool ▪ Flag ▪ Charfly ▪ Text Bomb ▪ Chase The Ace ▪ Funtastic Fountain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		▪ Dath Vanders Death ▪ Varticle Chronicle
Sumber Bahan	:	▪ The Magic 3Ds Max ▪ 3D Modelling Professional 3Ds Max 2012
		

Tabel 32. Materi 3DS Max Semester 4

DISKRIPSI MATERI BIDANG MINAT

BIDANG KEAHLIAN ANIMASI

SEMESTER III

Materi	:	**Adobe Photoshop Advance**
SKS	:	3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diskripsi Materi	:	Materi ini merupakan pendalaman dari *software* desain *Adobe Photoshop*. Dalam Materi ini akan dibahas secara tuntas mengenai fitur dan cara kerja *Adobe Photoshop*.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Memahami definisi desain menggunakan *Adobe Photoshop* ▪ Mengetahui fitur dalam *Adobe Photoshop* ▪ Mampu membuat rancang desain Photoshop dan Aplikasinya ▪ Terampil menyimpan, membukan, dan mengedit file ysng sudah dibuat.
Skema Pembelajaran	:	1. Photoshop & Aplikasinya (Selection & Photo Retouch) 2. Photoshop & Aplikasinya (Compositing & Text Efect) 3. Photoshop & Aplikasinya (Illustration & Fashion) 4. Photoshop & Aplikasinya (Web Design & Customize) 5. UTS 6. Project Membuat album foto digital 7. Membuat poster digital 8. Project Text Efect

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		9. Project Illustration & Fashion 10. Project Web Design 11. UAS
Sumber Bahan	:	▪ Dasar-dasar Desain Grafis ▪ The Magic Of Photoshop. Informatika

Tabel 33. Materi Adobe Photoshop Advance Semester 3

Materi	:	**Adobe Flash**
SKS	:	3
Diskripsi Materi	:	Materi ini fokus belajar tentang software adobe flash untuk membuat beberapa gambar vector dan animasi.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Membuat animasi 2D dan 3D ▪ Membuat Media Pembelajaran ▪ Membuat Film Kartun sederhana
Skema Pembelajaran	:	1. Pengenalan Adobe Flash 2. Mendesain Objek 3. Memahami Animasi 4. Aplikasi Action Script 5. Presentasi Multimedia 6. Membuat Iklan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		7. Membuat Game Sederhana
Sumber Bahan	:	▪ Kreasi Animasi Interaktif dengan Adobe Flash. Andi Publisher ▪ Mudah membuat media pembelajarang dengan adobe flash. ▪ Cara mudah membuat media pembelajaran dan Game kuis. Widya Graha Media

Tabel 34. Materi Adobe Flash Semester 3

SEMESTER IV

Materi	:	**3DS Max**
SKS	:	2
Diskripsi Materi	:	Materi ini merupakan salah satu pengembangan software 3D untuk membantu para designer modeling 3 dimensi membuat karyanya dengan mengembangkan ide dan imajinasi kedalam bentuk visual.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Mengedal 3DS Max ▪ Membuat Obyek Geometri ▪ Melakukan Transformasi Obyek ▪ Membuat animasi opening perusahaan/acara pernikahan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		▪ Membuat Animasi iklan televise, animasi logo 3D, animasi karakter manusia ▪ Membuat simulasi fisika, desain produk dan furniture
Skema Pembelajaran	:	Materi ini berisi 55 studi kasus yang dibagi menjadi 3 bagian: Modelling, Rendering dan Animasi. Detail studi kasus tersebut seperti dibawah ini. 1. Modelling (Aplikasi 3DS Max) ▪ Dekstop ▪ Batman Begins ▪ Mtv (Meshtv) ▪ Soft Sofa ▪ Silver Spoon ▪ Nice Glass And Ice ▪ Hammer to Fall ▪ Pussy Milk ▪ Basicar ▪ Dressed For Succes ▪ Architecturia ▪ Teatanic ▪ Back To Nature ▪ Green Day ▪ Silent Hill

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		▪ Dina ▪ Pirates of Carribean ▪ Blobject ▪ Shine Effects ▪ Manta Ray ▪ Illegal Allien ▪ Hair Style 2. Rendering (Aplikasi 3DS Max) ▪ Mental ray ▪ Illustrate ▪ Vray for interior ▪ Vraf for exterior ▪ Vray HDRI ▪ Vray Caustic ▪ Vray Fur 3. Animasi (Aplikasi 3DS Max) ▪ Bad News ▪ Film Rool ▪ Flag ▪ Charfly ▪ Text Bomb ▪ Chase The Ace ▪ Funtastic Fountain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		▪ Dath Vanders Death ▪ Varticle Chronicle
Sumber Bahan	:	▪ The Magic of 3Ds Max ▪ 3D Modelling Professional 3Ds Max 2012

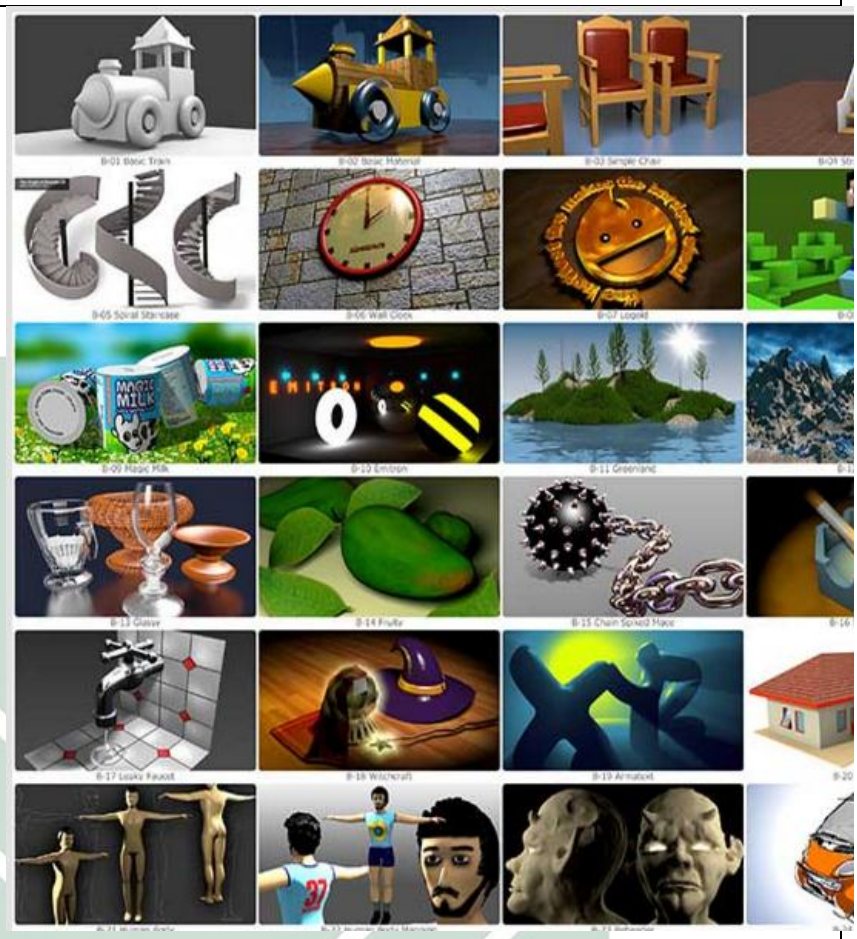
Tabel 35. Materi 3DS Max Semester 4

Materi	:	**Blender 3D Modelling**
SKS	:	2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diskripsi Materi	:	Materi ini akan mempelajari software Blender yang berfungsi untuk 3D Modelling, Animasi, Video Edit, Composting bahkan Game. Fokus Materi ini lebih ke 3D Modelling dan Animasi.
Standard Kompetensi	:	Peserta diharapkan mampu: ▪ Membuat objek 3D ▪ Vektor 2D ▪ Material Texturing ▪ Render Realistis ▪ Render Kartun ▪ Filter dan Efek kamera
Skema Pembelajaran	:	Materi berisi 37 Kasus 3D Modelling, Yaitu: 1. Fundamental 2. Studi Kasus 3. Tips & Triks 4. Logo 3D 5. Kartun 6. Cycler Rendering 7. Membuat Tubuh Manusia 8. Wajah Particle 9. Simulasi Physic Air 10. Asap
Sumber	:	The Magic of Blender 3D Modelling

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahan		
		

Tabel 36. Materi Blender 3D Modelling Semester 4

Berdasarkan hasil wawancara kepada ketua IT bapak Ahmad Huda MPd, untuk kurikulum 2015 yang fokus pada bidang minat ini ada 6 pilihan jurusan, yakni perkantoran, design grafis, animasi, robotika, progamming, multimedia. Namun yang terealisasikan saat ini adalah 3 saja yakni perkantoran, designe grafis dan animasi. Hal ini terjadi karena dari pihak sekolah masih belum siap karena tenaga pengajarnya yang belum ada yang berkompenten dalam bidang tersebut,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan dari siswa jarang ada yang minat. Jadi dalam pemilihan jurusan tergantung dari minat siswa“ ujarnya.[7]

f. Evaluasi

Dalam proses pelaksanaan program PRODISTIK ini perlu adanya evaluasi, hal ini sebagaimana disampaikan oleh ketua bidang IT diantaranya:

> ”terdapat beberapa staf pengajar yang kurang berkompeten di dalam bidang IT, beberapa siswa yang kurang minat dalam program ini, fasilitas labnya kurang, idealnya ada 5 namun yang ada saat ini hanya 4 saja. Dalam hal ini solusi yang dapat diberikan oleh ketua IT di MAN 1 Pasuruan adalah TOT, Penambahan guru IT yang memang berkompeten didalam bidangnya, memotivasi siswa agar lebih semangat dan antusias dalam mengikuti kuliah PRODISTIK, terkait penambahan lab menunggu anggaran dari sekolah.” Hal ini senada dengan yang disampikan oleh bapak kepala sekolah Agus Suwito, yakni “menjadi lebih baik, fasilitas harus memadai baik tenaga pengajar maupun prasarana.”

Selain itu, sebagaimana yang dikemukakan oleh bapak kepala sekolah terkait harapan program ini kedepannya yakni :

> “siswa yang selama ini sudah dibekali ilmu tentang IT diharapkan mampu berkiprah diluar baik yang melanjutkan ke perguruan tinggi maupun bekerja, kemudian semoga prestasinya semakin meningkat.”[8]

Hal ini juga senada dengan pendapat ketua bidang IT Ahmad Huda MP.d, di MAN 1 Pasuruan terkait program ini kedepannya adalah:

> “selama 4 tahun MAN 1 Pasuruan mengalami kemunduran, alhamdulillah dengan adanya program PRODISTIK MAN 1 Pasuruan menjadi unggul dan menjadi salah satu sekolah favorit di Bangil. Kedepannya semoga PRODISTIK MAN 1 Pasuruan

[7] Ahmad Huda, Kepala Madrasah, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 8 Januari 2018 pukul 08.57

[8] Agus suwito, Kepala Madrasah, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 8 Januari 2018 pukul 08.57

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi contoh atau panutan di Jawa Timur dan juga prestasinya harus lebih baik lagi."[9]

Dengan ini siswa juga memiliki harapan untuk PRODISTIK di MAN 1 Pasuruan ini yakni dari Nikmatul Izzah dari kelas XII keagaamaan

"semoga program ini bisa menjadikan banyak inspirasi bagi semua siswa yang ingin mengembangkan ide-ide kreatifitasnya dan semoga banyak yang menikmati program ini".

Ditambahkan oleh Zidan Rizki Al Mubarok bahwa

" harapan saya ya fasilitas dan guru harus didukung lagi. Dulu tidak ada penjurusan sekarang sudah ada alhamdulillah. Sekarang anak-anak bisa fokus ke 1 materi yang akan di pelajari."

Ditambah lagi dengan komentar dari pengajar IT yakni Widi Wijaya

"Kendalanya menurut saya di fasilitas, memang sudah lumayan bagus namun perlu ditambah lab dan komputernya juga."

Dalam hal ini yang perlu di evaluasi yakni fasilitas yang harus ditingkatkan lagi yakni baik lab di tambah dan komputer. Selain itu terkait metode yang digunakan dalam proses perkuliahan PRODISTIK guru harus lebih menguasai lagi agar siswa lebih semangat dan mudah faham. Dan untuk kedisiplinan guru harus lebih ditingkatkan lagi, karena berdasarkan komentar siswa guru kadang tidak masuk.

2) Implementasi Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) di MAN 1 Pasuruan

[9] Ahmad Huda, Ketua Bidang IT, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 19 Desember 2017 pukul 11.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam pelaksanaan perjanjian MOU menunjukkan bahwa pihak ITS tidak terjun langsung dalam hal mengajar, hal ini sepenuhnya diserahkan pada pihak MAN 1 Pasuruan namun tidak terlepas dari bimbingan pihak ITS. Dalam pemilihan guru atau dosen dalam pelaksaaan perkuliahan PRODISTIK ini tidak sembarangan, harus ada seleksi dalam pemilihan guru IT, yakni dengan mencari guru yang berkompeten dalam bidang IT. Dan bisa juga diambil dari guru yang bukan dari jurusan IT namun ahli dibidang IT. Jumlah guru IT di MAN 1 Pasuruan sebanyak 12 orang. Dalam hal ini berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan pengajar IT di MAN 1 Pasuruan terkait pengalaman selama mengajar yakni Mohammad Ali berkomentar

> "ya senang, sebenarnya saya bukan yang berasal dari kuliah jurusan IT, tapi memang saya bisa tentang IT. Kalau menurut saya keterampilannya bagus ya, apalagi sekarang ada perubahan kurikulum, difokuskan pada minat jadi mereka juga melakukannya dengan sepenuh hati dan sesuai dengan bakat mereka." [10]

Kemudian didukung oleh pengajar lainnya yakni Ayun Indrawasti, pengalaman yang saya dapatkan selama mengajar IT di MAN 1 Pasuruan yakni

> "luar biasa, memang kadang saya melihat mereka bosan dan terlihat lelah karena kan seharian sudah sekolah jadi ya wajar. Tapi pintar-pintar kita membangkitkan semangat mereka. Sejauh ini daya tangkap materi nya lumayan bagus, kreatifitasnya bisa dikatakan bagus, karena juga dilakukan dengan senang hati jadi hasilnya juga bagus".[11]

---

[10] Mohammad Ali, pengajar IT kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 20 januari 2018 pukul 11.00 wib

[11] Ayu Indrawasti, Pengajar IT kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 20 januari 2018 pukul 09.45 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dan didukung dengan pendapat lainnya adalah Widi wijaya,

> "pengalaman saya disini seneng, melihat siswa siswi penuh semangat mencari ilmu, mereka juga tidak mengeluh meskpun sibuk sekolah ditambah kuliah prodistik. Karena juga sudah pilihan mereka memilih sekolah disini. Dan selama proses pembelajaran saya, mereka antusias karena memang saya kalau mengajarnya model santai tapi serius jadi mereka enjoy."[12]

Dalam pelaksanaan PRODISTIK di MAN 1 Pasuruan ini "diberlakukan kepada seluruh siswa mengikuti program PRODISTIK yang ada di MAN 1 Pasuruan yang di tempuh dalam 2 kali pertemuan dalam satu minggu dengan waktu 45 menit per sks selama 3 tahun dengan rincian kelas X materi yang diberikan masih umum, kelas XI penjurusan atau peminatan dan kelas XII penyelesaian TA(Tugas Akhir) sesuai jurusannya . Hal ini harus ditempuh sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan sertifikat setara Diploma 1 IT. Terkait administrasi pembayaran SPP dikenakan RP.250.000,00 per bulan untuk seluruh siswa." Ujar Ketua bidang IT.

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa di MAN 1 Pasuruan dari jurusan keagamaan tentang pengalaman siswa dalam melaksanakan kuliah PRODISTIK menujukkan respon positif dan memiliki manfaat bagi dirinya.

[12] Widi wijaya, pengajar IT kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 20 januari 2018 pukul 13.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Wawancara kepada siswa yang bernama Isnaini Agustin :

> "gurunya jarang masuk, materinya susah dan sedikit membosankan lalu dengan adanya tugas akhir menjadikan saya sungguh-sungguh dan bisa."[13]

Kemudian pendapat dari Amelia Riski,

> "menjadikan saya bisa adobe flash, dulu gurunya jarang masuk, sekarang alhamdulillah istiqomah."[14]

Lalu komentar dari Khusnur Rosyidah yakni:

> "tahu dunia teknologi, gurunya kompeten, menarik karena di MAN 1 Pasuruan beda dari sekolah lain , ada bidang IT nya."[15]

Kemudian pengalaman berikutnya Dzurro yakni :

> "awalnya sama sekali tidak bisa IT, kemudian menjadi bisa. apalagi mempelajari adobe flas, itu favorite saya."[16]

Dan menurut Lupitasari, yakni :

> "menarik, enjoy, dan menjadikan saya lebih semangat belajar menjadi lebih baik kedepannya."[17]

Kemudian dari Zidan Rizki Al Mubarok menceritakan pengalamannya bahwa :

> "pertama saya mengenal komputer hanya sebatas microsoft word saja. Setelah saya mengikuti prodistik banyak hal yang baru saya temukan. Saya rasa selama ini materi yang diberikan sudah bagus, kekurangannya terletak di komputer dan gurunya. Komputer

---

[13] Isnaini Agustina , Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.00 wib

[14] Amelia riski, Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.10 wib

[15] Khusnur rosyidah, Siswa kelas XII Keagamaan , MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.30 wib

[16] Dzurro, Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.40 wib

[17] Dzurro, Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 11.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang kurang atau rusak, guru juga ada yang masuk,ada yang tidak."[18]

3) Efektifitas Hasil Pembuatan Media Power Point dalam Proses Pembelajaran Fikih Kelas XII Jurusan Keagamaan di MAN 1 Pasuruan

Dengan adanya program PRODISTIK diMAN 1 Pasuruan dapat dilibatkan dalam proses pembelajaran dikelas, sebagaimana guru mata pelajarn fiqih kelas XII di jurusan keagamaan ini yang dalam proses pembelajarannya melibatkan media powerpoint sebagai media dalam presentasi. Karena mengacu pada kurikulum 2013 yang didalamnya menjadikan siswa aktif dan guru sebagai fasilitator. Dalam hal ini berdasarkan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 06 Desember 2017 yakni :

> "Pada mata pelajaran fiqih metode yang digunakan adalah kelompok, presentasi dan diskusi dan hasil dari diskusi tersebut dipresentasikan dengan menggunakan power point menjadikan siswa lebih mempersiapkan sebelum dan sesudahnya. Kemudian alasan menggunakan media power point karena "mudah dan simpel, lalu dengan membuat powerpoint siswa dapat membuat konsep, mengkomunikasikan dengan presentasi dan tanya jawab, dan menciptakan interaksi edukatif dan juga inovativ pengaplikasiannya." Ujarnya

a. Respon Siswa

Dalam hal ini peneliti juga mewawancarai salah satu siswi yang bernama Isnaini Agustin dari kelas XII jurusan keagamaan terkait respon diberikannya tugas membuat Powerpoint merasa tidak terbebani, menyenangkan dan simpel.

[18] Zidan,, Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 11.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"suka karena dapat melatih keterampilan juga, jadi tidak berhenti pada perkuliahan prodistik saja, tapi terus dipakai dalam pembelajaran." Ujarnya.[19]

Kemudian menurut siswa lainnya yaitu Amelia Riski mengatakan :

"suka, karena bisa mengasah bakat yang sudah ada dan juga mudah pengerjaannya, namun kadang merasa bosan karena sering membuat powerpoint."[20]

Lalu menurut khusnur Rosyidah yaitu :

"Memudahkan presentasi dan membuat saya belajar seblumnya karena powerpoint isinya harus poin-point penting saja sehingga harus difahami dulu kesleuruhan materinya".[21]

Dan menurut Dzurratun Nikmah mengatakan bahwa :

"biasa saja tidak merasa terbebani, karena juga membuat tidak lupa dengan ilmu yang diberikan selama di prodistik."[22]

Dan menurut Lupitasari berpendapat bahwa :

"suka sekali, membuat kita terampil kreatif dalam proses pembuatan dan penyampaiannya serta semangat penuh karena saya *basic*-nya memang di IT"[23]

---

[19] Isnaini agustin, Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.00 wib

[20] Amelia riski, Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.10 wib

[21] Khusnur rosyidah, Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.30 wib

[22] Dzurro, Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.40 wib

[23] Lupitasari, Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam hal ini dapat menunjukkan tugas powerpoint yang diberikan kepada siswa dilakukan dengan baik tanpa ada unsur terpaksa.

b. Keterampilan Siswa dalam Membuat Media Powerpoint

Sebagaimana yang diketahui guru mata pelajaran fiqih kelas XII menjadi pengamat dan penilai para siswa sehari-hari dalam pembuatan media power point yang dilibatkan dalam presentasi yang dilakukan dikelas. Beliau mengatakan bahwa

> "Penerapan media powerpoint diberlakukan pada seluruh materi pada mata pelajaran fiqih. Terkait keterampilan siswa dalam membuat media powerpoint ini bagus dan luar biasa, karena didukung dengan adanya program PRODISTIK sehingga yang awalnya tidak bisa menjaasardi bisa, yang awalnya sudah memiliki bakat menjadi lebih baik lagi."

Dalam hal ini berdasarkan wawancara kepada pengajar IT khususnya pada materi microsoft powerpoint tentang keterampilan siswa dalam membuat powerpoint yakni di kelas XII jurusan keagamaan yakni:

> "saya kira anak-anak ini sudah kreatif, power point nya sudah bagus, simpel dan paling utama mereka tidak terpaksa membuatnya, itu yang menjadi poin penting bagi saya sebagai pengajarnya."selain power point mereka sudah bisa membuat macro media flas, biasanya anak-anak ketika ujian TA cukup banyak yang ambil itu."ujarnya.[24]

[24] Widi wijaya, pengajar IT kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 20 januari 2018 pukul 13.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dan berdasarkan komentar dari siswa tentang ketermapilan teman-temannya dalam pembuatan media powerpoint menurut Isnaini Agustin dalam satu kelas media power point yang bagus 60 % saja. Kemudian dari pendapat Amalia Riski berkomentar yang bagus sekitar 50 % yang setengahnya biasa saja. Kemudian didukung dengan pendapat Diyas yakni 65% yang bagus, lainnya biasa saja, tapi tidak jelek. Lalu menurut pendapat dari Nikmatul Izzah, yang bagus ada 75%, yang lain tergolong cukup.

c. Efektifitas Hasil Pembuatan Powerpoint dalam Pembelajaran

Terkait efektif tidaknya hasil pembuatan media power point dalam proses pembelajaran bisa dikatakan efektif karena siswa lebih antusias dan respon bagus dari pada tidak menggunakan powerpoint.

> "Dan untuk respon siswa dengan pemberian tugas Powerpoint dan bagi audience saat presentasi responnya bagus "lebih besar dari pada tidak ada powerpoint, karena dengan itu siswa tergelitik untuk belajar sebelumnya mempersiapkan materi dan menanamkan sikap demokrtais juga. Lalu teman-temannya yang lain jauh lebih memperhatikan yang didepan, karena lebih singkat dan jelas. Apalagi diakhir ada sesi sanggahan baik dalam penyampaian presentasi maupun tampilan powerpointnya" Ujar Bu Alwiyah sebagai guru mata pelajaran fiqih.[25]

Dalam hal ini menurut pandangan dari siswa yakni dari Isnaini Agustin mengatakan bahwa :

[25] Alwiyah, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 06 Desember 2017 pukul 09.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"efektif sekali, teman-teman jadi memperhatikan semua. Dan juga kita bisa menghasilkan karya yang bermanfaat untuk mereka semua."[26]

Kemudian ditambah dari pandangan Amalia Riski :

"lebih semangat menyampaikannpya karena karya kita sendiri dan memudahkan teman untuk cepat faham." [27]

Kemudian menurut Nikmatul Izzah :

"memudahkan pemahaman siswa,karena pada era zaman sekarang banyak siswa yang bosan belajar dengan media cetak. Lebih suka pada media elektronik yang lebih praktis dan menarik".[28]

Dan berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada hari jumat tanggal, 19 Januari 2018 di kelas XII jurusan keagamaan pada mata pelajaran fiqih dengan materi perbandingan madzhab. Bu alwiyah selaku guru fiqih menggunakan metode diskusi dan presentasi. Siswa dibagi berdasarkan kelompoknya, setiap kelompok beranggota 6 orang. Pada saat presentasi berlangsung semua siswa memperhatikan dengan baik, walaupun ada beberapa yang tidak memperhatikan karena sibuk dengan dirinya sendiri, ada yang bermain HP , tidur. Dan bu alwiyah sebagai guru yang memang dikenal lincah dan tegas selalu mengawasi anak didiknya, sesekali menegur siswa yang kurang memperhatikan presentasi didepan. Sehingga proses pembelajaran dapat efektif dan berjalan dengan

[26] Isnaini agustin,Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.00 wib

[27] Isnaini agustin,Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.00 wib

[28] Nikmatul izzah, Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 12.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lancar tanpa ada suara gaduh. Media powerpoint yang digunakan siswa pada saat presentasi menurut peneliti sudah bagus, kreatif dan singkat. Sehingga dapat menjadikan audience antusias mendengarkan. Dan materi ini cocok jika di gunakan dalam metode presentasi, disukusi dengan menggunakan powerpoint sebagai media nya.

d. Kendala dan Solusi dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran berlangsung pasti memiliki kendala dan solusi yakni diantaranya:

> "yang pertama, sikap malasnya anak dalam hal ini tugas guru harus lebih memperhatikan dan memotivasi siswanya untuk lebih giat belajar, kedua yakni persoalan dalam keluarga yang menjadikan siswa tidak respon dalam pembelajaran hal ini harus ada pendekatan antar guru dengan murid agar mengetahui latar belakang kehidupan dan selalu memotivasinya , memberikan solusi dalam masalah yang di alami selama bisa djangkau. Ketiga, pergaulan dominan yang terjadi jika siswa berpacaran rata-rata menjadikan siswa prestasinya menurun karena sering melamun dalam kelas, yang difikirkan hanya yang disukai , kemudian waktu yang seharusnya dilakukan untuk belajar, menyelesaian tugas jadi kurang karena dibuat main. Dan yang ke empat adalah alat teknologi, selain memberikan manfaat yang besar n yakni mendongkrak pengetahuan yang tinggi, namun juga memiliki bahaya yang luar biasa. Misalnya yaitu ketika pembelajaran berlangsung siswa cenderung menggunakan HP dalam kelas sehingga kurang memperhatikan yang didepan, kemudian penyalahgunaan internet dengan main game berlebihan, melihat video porno sehingga merusak moral dirinya. Dalam hal ini harus pengawasan dari seluruh pihak yang bersangkutan lebih di perketat lagi agar bangsa indonesia ini tidak rusak moralnya dikarena perubahan zaman yang semakin maju."[29]

[29] Alwiyah, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 06 Januari 2018 pukul 09.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Semua guru pasti memiliki harapan yang positif terdadap anak didiknya. Sama hal nya dengan bu alwiyah sebagai guru mata pelajarn fiqih ini memiliki harapan yang besar untuk siswanya

> "semoga semua bisa melanjutkan ke perguruan tinggi, dapat merealisasikan ilmu yang sudah didapatkan selama disekolah dang berakhlakul karimah, bermanfaat bagi masyarakat, memberi kemajuan bagi orang tua, bangsa dan negara, mampu bersaing di masyarakat dalam hal kebaikan."[30]

C. Analisis Hasil Penelitian

1. Prodistik (Program Setara Diploma 1 IT) di MAN 1 Pasuruan

Teknologi pendidikan mempunyai karakteristik tertentu yang sangat relevan bagi kepentingan pendidikan yang memungkinkan adanya penyebaran informasi secara luas, merata, cepat, seragam dan terintegrasi, sehingga dengan demikian pesan dapat disampaikan sesuai dengan isi yang dimaksud. Dalam hal ini sayang sekali jika tidak dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, apalagi memang tidak bisa dihindari dengan canggihnya teknologi yang ada saat ini. Kita hidup harus mengikuti zamannnya, tidak bisa disamakan kehidupan dulu dengan sekarang. Harapan untuk bangsa indonesia khususnya orang islam yakni melahirkan generasi muda yang kamil, yakni menajdi manusia seutuhnya. Melahirkan cendekiawan muslim yang berilmu dan berakhlak mulia. Maka dari itu kita tidak boleh tertinggal oleh negara lain, asalakan tetap tidka meninggalkan nilai-nilai keislaman dan selama tidak menyalahi syariat

[30] Alwiyah, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 06 Januari 2018 pukul 09.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

islam. dalam hal ini peneliti menemukan sekolah yang tidak meninggalkan nilai-nilai keislamannya namun diimbangi dengan pengetahuan tentang IT , yang menjadi unik adalah siswa tidak hanya sekolah mencari ilmu pengetahuan agama dan umum saja melainkan juga melaksanakan perkuliahan saat pulang sekolah yang dilaksanakan 2 kali dalam seminggu. Program yang sudah ada sejak tahun ajaran 2008 ini bernama PRODISTIK (Program Setara Diploma 1 IT) . Dan dalam prosesnya mereka menerima materi tentang IT sebagaimana telah ditetapkan dalam kurikulum yang ada. Seluruh siswa diwajibkan mengikuti program ini sebagai syarat kelulusan dari MAN 1 Pasuruan. Sebagaimana telah dilakukan wawancara kepada Bapak Agus Suwito, M.Pd selaku kepala sekolah beliau mengatakan :

> "yang melatarbelakangi adanya program ini adalah dosen ITS melakukan pengabdian masyarakat tentang IT yang tertulis dalam perjanjian MOU antara ITS dengan MAN 1 Pasuruan yang sasarannya adalah remaja islam, dengan harapan mampu dalam bidang keterampilan IT. Dan hal ini sebenarnya saling menguntungkan untuk kedua pihak, bagi sekolah dapat menunjang kualitas madrasah yang harapannya siswa menjadi lulusan yang tidak hanya mampu dalam pengetahuan umum dan agama saja melainkan memiliki keterampilan dalam bidang IT guna dalam urusan pekerjaan maupun yang melanjutkan ke perguruan tinggi" .

Dalam pelaksanaan perjanjian MOU antara pihak ITS dengan MAN 1 Pasuruan, pihak ITS memang tidak ikut terjun langsung dalam hal mengajar dalam kuliah prodistik. Melainkan sebatas memonitoring dan evaluasi pelaksanaan Program Terapan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi dan mengadakan kuliah tamu untuk seluruh angkatan. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh pihak ITS dari segi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kurikulum yang semula tidak ada penjurusan atau bersifat umum yang telah terlaksana pada tahun 2008 hingga 2014 kemudian pada tahun 2015 diperbarui dengan difokuskan pada bidang minat sehingga terdapat enam jurusan di dalamnya meliputi : animasi, designe grafis, multimedia, robotika, programming dan perkantoran. Dan yang terealisasikan hanya tiga jurusan saja yakni animasi, perkantoran dan design grafis. Hal ini disebabkan karena kurang minatnya siswa dengan jurusan yang lain dan tidak adanya tenaga pengajar pada bidang tersebut. Dan kurikulum 2015 ini baru terealisasikan pada tahun 2017 karena dari pihak sekolah baru siap untuk keseluruhan baik materi, tenaga pengajar pada tahun 2017. Selain itu, terkait TOT, dilaksanakan secara mandiri di MAN 1 Pasuruan dan di ITS. Untuk pelaksanaan TOT di ITS untuk seluruh pembiyaan ditanggung penuh oleh pihak ITS, dan yang mandiri ditanggung oleh pihak MAN 1 Pasuruan yang dilaksanakan selama 3 hari, dan ini dilaksanakan sudah 2 kali. Maka dari itu, dapat diketahui bahwa program ini sangat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya siswa , guru dan sekolah. Selain untuk menunjang kualitas sekolah, juga bermanfaat bagi siswa baik dalam proses pembelajaran dikelas maupun ketika sudah lulus untuk melanjutkan ke perguruan tinggi, dan untuk mencari pekerjaan lebih mudah karena sertifikat yang diberikan setara Diploma 1. Selain bermanfaat ketika menjadi alumni, dalam proses menempuh pendidikan di sekolah juga terasa, siswa mampu mengembangkan bakat yang sudah ada dalam bidang IT menjadi lebih baik lagi, kemudian berdasarkan wawancara ke beberapa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa rata-rata berkomentar bahwa dengan adanya program PRODISTIK ini menjadikan siswa yang awalnya tidak bisa dalam bidang IT menjadi bisa, mereka banyak mengenal hal baru dalam IT yang sebelumnya belum diketahui, dan dapat mengasah keterampilan dalam bidang IT khususnya.

2. Implementasi Program Setara Diploma 1 IT di MAN 1 Pasuruan

Information and Communication Technology (ICT) dalam konteks bahasa Indonesia disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam waktu yang sangat singkat telah menjadi satu bahan bangunan penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat modern. Di banyak negara menganggap bahwa memahami TIK, menguasai keterampilan dasar TIK serta memiliki konsep TIK merupakan bagian dari inti pendidikan, sejajar dengan membaca, menulis dan numerasi. UNESCO menyatakan bahwa semua negara maju dan berkembang, perlu mendapatkan akses TIK dan menyediakan fasilitas pendidikan yang terbaik, sehingga diperoleh generasi muda yang siap berperan penuh dalam masyarakat modern dan mampu berperan dalam negara pengetahuan.[31] Informasi menurut Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu

[31] Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* ,(Jakarta : Grafindo persada, 2012), hal. 87

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu.[32] Pendidikan berkaitan erat dengan informasi dan pengetahuan. Oleh karena itu, akses yang mudah kepada informasi dan pengetahuan menjadi sangat penting. Saat ini juga telah banyak dikembangkan aplikasi-aplikasi yang berkenaan dengan pendidikan. Dengan demikian banyak bantuan yang diberikan teknologi informasi untuk memajukan pendidikan.

Dalam proses pelaksanaan program PRODISTIK ini telah berjalan dengan lancar, mulai dari antusias siswa mengikuti perkuliahannya, biaya administrasi SPP nya yang mampu dijangkau oleh orang tua, dan ilmu yang begitu besar dan bermanfaat untuk diri siswa. Namun tidak bisa dipungkiri, terdapat kendala-kendala yang terjadi, yakni berdasarkan wawancara kepada ketua IT bapak Ahmad Huda MP.d, beliau mengatakan bahwa :

> "terdapat beberapa staf pengajar yang kurang berkompeten di dalam bidang IT, beberapa siswa yang kurang minat dalam program ini, fasilitas Labnya kurang, idealnya ada 5 namun yang ada saat ini hanya 4 saja."

Sedangkan seperti yang kita ketahui, guru sangat berpengaruh dalam berhasilnya dalam proses pembelajaran. Meskipun metode dan sarana mendukung, namun jika gurunya kurang berkompeten maka kurang maksimal hasilnya. Jumlah guru IT di MAN 1 Pasuruan sebanyak 12 orang. Dalam pemilihan guru IT juga selain merekrut dari luar sekolah juga dari dalam sekolah yang memang dilihat guru tersebut memiliki

[32] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), cet 1, h.157.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan dalam bidang IT. Kemudian terkait sarana/fasilitas , ini juga berpengaruh untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Dan kurangnya minat siswa, ini harus menjadi tugas semua pihak yang bersangkutan saling bekerja sama mencari faktor mengapa siswa ada yang kurang berminat, padahal programnya sudah bagus. Dengan ini terdapat solusi yang bisa dilakukan menurut bapak Ahmad Huda MPd, sebagai ketua bidang IT :

> "TOT, Penambahan guru IT yang memang berkompeten didalam bidangnya, memotivasi siswa agar lebih semangat dan antusias dalam mengikuti kuliah PRODISTIK, terkait penambahan lab menunggu anggaran dari sekolah".

Dalam pelaksanaan program ini, yang terlibat dalam proses pembelajaran dikelas tentang IT yakni hanya pada media powerpoint saja. Dan untuk materi microsoft power point ini ada pada kurikulum yang lama dan pada kurikulum 2015, yakni yang ditempuh pada semester 2. Dengan adanya pembelajaran tentang media power point ini dapat bermanfaat pada proses pembelajaran dikelas, dan yang membuat power point adalah siswa karena setiap melakukan presentasi harus disertakan power point sebagai medianya dan ini juga merupakan bentuk praktik dari ilmu yang didapatkan siswa saat melaksanakan perkuliahan IT di MAN 1 Pasuruan.

Kemudian dilihat dari sudut pandang siswa setelah diwawancarai mayoritas berkomentar bahwa gurunya sering tidak masuk, materinya sulit, komputernya ada beberapa yang rusak. Dalam hal ini perlu ada ketegasan terkait kedisiplinan waktu baik guru maupun siswa. Dan perlu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ada peningkatan sarana dan prasarananya, terkait materi yang sulit dalam hal ini bisa lebih dikemas simpel dan pemilihan metode strategi yang bagus dan menyenangkan sehingga mampu memahamkan siswa. Karena memang jika di rasakan beban mereka cukup berat, mereka harus memikirkan tugas sekolahnya dan juga memikirkan perkuliahannya yang nanti terdapat tugas akhir yang harus di tempuh. Perlu adanya motivasi penuh, bimbingan yang efektif sehingga siswa mampu menjalankan semua dengan semangat.

3. Analisis Kurikulum PRODISTIK(Program Setara Diploma 1 IT) di MAN 1 Pasuruan

Dalam hal ini untuk merumuskan materi yang akan diterima dalam proses pembelajarannya diperlukan adanya acuan atau kurikulum agar lebih fokus dan tidak melebar. Kurikulum PRODISTIK yang ada pada tahun 2008-2014 fokus lulusan pada semua bidang keahlian yakni pada semester 1-2 komputer perkantoran, semester 3-4 design grafis dan multimedia dan pada semester 5 dunia kerja dan TA(Tugas Akhir). Dalam hal ini dapat dianalisis bahwasannya kurikulum masih bersifat umum dan generasi belum fokus pada bidang tertentu. Penerapan kurikulum 2013 akan menyita waktu belajar siswa lebih dibandingkan sebelumnya. Sedangkan beban rata-rata siswa dalam seminggu adalah 3 pertemuan(6 jam). Dan dalam terapannya, perlu fokus pada bidang sesuai minat siswa agar lebih maksimal dan semangat dalam menjalaninya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian pada tahun 2015 terdapat perubahan kurikulum prodistik , namun dari pihak sekolah masih belum siap menerapkannya, sehingga pada tahun 2017 baru terealisasikan. Dalam kurikulum 2015 fokus pada bidang minat, yakni pada semester 1 dan 2 fokus pada dasar TIK, kemudian pada semester 3 dan 4 siswa menentukan bidang minat sesuai keahlian TIK sesuai pilihan yang disiapkan sekolah. Dan pada semester 5 siswa menerima materi yang sama tentang strategi sukses masuk PT dan mereka diwajibkan menyelesaikan TA(Tugas Akir). Jumlah beban 25 SKS, perkuliahan dilakukan dalam 2 x pertemuan/Minggu. Selama perkuliahan difokuskan pada bidang minat siswa dan terkait tugas akhir tergantung bidang minat pilihan. Dengan begini siswa lebih fokus pada bakatnya dan tidak melakukan dengan terpaksa karena sesuai dengan minatnya. Dalam proses pembelajaran juga lebih efektif karena semangat dengan kemampuan yang dimiliki. Pada kurikulum 2015 ini terdapat 6 bidang minat yakni diantaranya perkantoran, design grafis, animasi, progamming, multimedia dan robotika. Namun terealisasi dari 6 bidang minat masih 3 saja, yakni perkantoran, design grafis dan animasi. Dalam hal ini wajar masih belum diterapkan semuanya, karena semuanya perlu adanya tahapan dan yang ditempuh dan juga perlu pertimbangan banyak hal. Apalagi sudah diketahui baru tahun 2017 kurikulum ini diterapkan, jadi harapan kedepan bisa terealisasikan 3 bidang minat lainnya.

4. Efektifitas Hasil Pembuatan Media Power Point dalam Proses Pembelajaran Fikih Kelas XII Jurusan Keagamaan di MAN 1 Pasuruan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teknologi pendidikan dapat menyajikan materi secara logis, ilmiah dan sistematis serta mampu melengkapi, menunjang, memperjelas konsep-konsep materi pelajaran. Teknologi pendidikan menjadi patner guru dalam rangka mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif, efisien dan produktif sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan anak didik, selain itu juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dengan menyajikan materi secara lebih menarik.[33] Peranan teknologi informasi dalam pembelajaran ini selain membantu peserta didik dalam belajar, juga cukup berpengaruh kepada guru terutama dalam pemanfaatan fasilitas untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajarnya. Jadi pada dasarnya, teknologi informasi ini harus terus dikembangkan agar pemanfaatannya dalam dunia pendidikan bisa lebih dioptimalkan.

Dengan adanya program PRODISTIK di MAN 1 Pasuruan memberi manfaat yang besar jika dilibatkan dalam proses pembelajaran dikelas. Dengan berdasarkan materi yang ada, disesuaikan dengan metode dan media yang sudah tersedia merupakan bagian dari rencana pelaksanaan dan pembelajaran guru. Dengan ini selain siswa, guru juga ikut termotivasi belajar tentang IT karena tidak mau kalah dengan siswanya. Dalam hal ini yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran adalah media powerpoint. Microsoft PowerPoint merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh , Microsoft dan merupakan

[33] Muhaimin, dkk, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), h. 184-185.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

salah satu program berbasis multimedia. Microsfot power point merupakan program aplikasi untuk merancang slide presentasi. Dimana saat ini hasil perancangan tersebut dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk media komunikasi, seperti layar monitor, layar lebar melalui infocus, head proyektor, LCD, dan internet.[34] Menurut Dr. Erhans dan Vehrawati Yuda, Microsoft Power Point adalah suatu perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.[35] Berdasarkan teori yang sudah ada, dapat kita sepakati bahwa power point merupakan salah satu media pembelajaran yang paling mudah,singkat dan jelas jika diterapkan dalam presentasi. Proses pembuatannya juga tidak menyita waktu yang lama, seseorang dengan belajar secara otodidak saja bisa dengan mudah mengoperasikan microsoft powerpoint, dan ketika presentasi dengan menggunakan powerpoint ini dapat memdudahkan pemahaman audience.

Di MAN 1 Pasuruan khususnya pada mata pelajaran fiqih kelas XII jurusan keagamaan dengan guru yang bernama Bu Alwiyah ini ketika presentasi mewajibkan siswa untuk menggunakan powerpoint sebagai media pembelajarannya. Alasannya karena :

> "powerpoint itu mudah dan simpel, lalu dengan membuat powerpoint siswa dapat membuat konsep, mengkomunikasikan dengan presentasi dan tanya jawab, dan menciptakan interaksi edukatif dan juga inovativ pengaplikasiannya."ujarnya.

[34] Osdirwan Osman, *Microsoft PowerPoint Untuk Pemula* , (Jakarta : Kriya Pustaka,2009), h.1.
[35] Dr. Erhans, *Verawati Microsoft powerpoint 2007*(Jakarta:PT.Erecontara Rajawali, 2008) h. 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal ini dapat menjadikan siswa untuk mempersiapkan materi sebelum presentasi, karena dalam powerpoint yang tertulis adalah point penting saja.

Dan berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada hari jumat tanggal, 19 januari 2018 di kelas XII jurusan keagamaan pada mata pelajaran fiqih dengan materi perbandingan madzhab. Pada saat presentasi berlangsung semua siswa memperhatikan dengan baik, walaupun ada beberapa yang tidak memperhatikan karena sibuk dengan dirinya sendiri, ada yang bermain HP , tidur. Dan Bu Alwiyah sebagai guru yang memang dikenal lincah dan tegas selalu mengawasi anak didiknya,sesekali menegur siswa yang kurang memperhatikan presentasi didepan. Sehingga proses pembelajaran dapat efektif dan berjalan dengan lancar tanpa ada suara gaduh. Media powerpoint yang digunakan siswa pada saat presentasi menurut peneliti sudah bagus, kreatif dan singkat. Sehingga dapat menjadikan audience antusias mendengarkan. Kemudian materi ini juga cocok jika diterapkan dalam metode diskusi dan presentasi mennggunakan powerpoint sebagai medianya. Hal ini dengan hasil wawancara kepada beberapa siswa terkait respon dengan adanya tugas membuat media powerpoint mayoritas mengatakan bahwa tidak merasa terbebani, karena untuk melatih keterampilannya dalam mendisigne power point, kemudian menjadikan agar tidak lupa dengan materi yang diajarkan selama kuliah prodistik. Memang dengan pembiasaan-pembiasaan yang positif yang rutin dilakukan, lama-lama akan membentuk karakter siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, dan yang kurang minat menjadi minat.

Dalam proses pembelajaran berlangsung pasti memiliki kendala yang membuat proses pembelajaran kurang maksimal. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bu Alwiyah sebagai guru fiqih dikelas XII keagamaan yakni sikap malasnya anak , persoalan dalam keluarga yang menjadikan siswa tidak respon dalam pembelajaran, pergaulan, alat teknologi. Dengan ini solusi yang bisa diterapkan yaitu harus ada pendekatan antar guru dengan murid agar mengetahui latar belakang kehidupan dan selalu memotivasinya , memberikan solusi dalam masalah yang di alami selama bisa djangkau. Kemudian terkait alat teknologi, selain memberikan manfaat yang besar yakni mendongkrak pengetahuan yang tinggi, namun juga memiliki bahaya yang luar biasa. Misalnya yaitu ketika pembelajaran berlangsung siswa enderung menggunakan HP dalam kelas sehingga kurang memperhatikan yang didepan, kemudian penyalahgunaan internet dengan main game berlebihan, melihat vedeo porno sehingga merusak moral dirinya. Dalam hal ini harus pengawasan dari seluruh pihak yang bersangkutan lebih di perketat lagi agar bangsa indonesia ini tidak rusak moralnya dikarena perubahan zaman yang semkain maju.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Program D1 IT (Informasi dan Teknologi) di Man 1 Pasuruan

   Pada tahun 2008-2014 kurikulum yang digunakan sama, kemudian pada tahun 2015 terdapat pembaharuan kurikulum yakni fokus pada bidang minat, namun pelaksanaanya pada tahun 2017. Hal ini dikarenakan kesiapan dari pihak sekolah baik tenaga pengajar, fasilitas dan anggaran terlaksana pada tahun 2017.

2. Implementasi Program D1 IT(Informasi dan Teknologi) di MAN 1 Pasuruan

   Pelaksanaan program D1 IT(Informasi dan Teknologi) sejak tahun 2008 hingga 2018 berjalan dengan baik. Penjurusan pada bidang minat baru terealisasikan tiga saja, yakni animasi, design grafis dan perkantoran. Dalam pelaksanaan program ini terdapat kendala pada sarana yakni kurangnya lab komputer dan perlu adanya tambahan komputer serta perlu adanya motivasi dari seluruh pihak kepada siswa yang kurang minat pada program ini. Lalu terdapat beberapa guru yang absen saat mengajar. Kemudian yang terlibat dalam proses pembelajaran dikelas tentang IT yakni hanya pada media powerpoint saja. Dan untuk materi microsoft power point ini ada pada kurikulum yang lama dan pada kurikulum 2015, yakni yang ditempuh siswa pada semester 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Efektifitas Hasil Pembuatan Media Power Point dalam Proses Pembelajaran Fikih Kelas XII Jurusan Keagamaan di MAN 1 Pasuruan

   Dalam hal ini kualitas pembuatan media power point kelas XII Keagamaan mata pelajaran fikih 75 % sudah bagus, kreatif, singkat dan memahamkan audience terkait materi. Lalu terkait respon dari audience mayoritas memperhatikan dengan baik, ada beberapa yang sibuk sendiri namun dari pihak guru sudah melakukan pengawasan selama berlangsungnya pembelajaran. Sehingga dapat mengkondisikan kelas dengan maksimal dan pembelajaran menjadi efektif..

B. Saran

1. Kepada kepala sekolah, supaya tetap bisa mempertahankan program setara diploma 1 IT atau PRODISTIK ini.
2. Kepada pihak ITS semoga tetap bekerja sama dengan pihak MAN 1 Pasuruan tentang program PRODISTIK yang bagus ini. Agar mencetak generasi-generasi yang islami namun tidak buta akan teknologi.
3. Kepada guru yang ada di MAN 1 Pasuruan agar selalu memotivasi siswanya untuk giat mencari ilmu dan memperbaiki kualitas diri.
4. Diharapkan melengkapi sarana yakni penambahan lab komputer dan komputer agar proses perkuliahan IT berjalan efektif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Masdudi dan Nasehudin, 2009, *Pengantar Ilmu Pendidikan*,(Cirebon: STAIN Press)

Djamarah, Syaiful Bahri, 2008 *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta

Arsyad, Azhar 2011 *Media Pengajaran* , (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada) Gumawan,2006 *Belajar Otodidak word, excel, powerpoind XP*(Bandung:Informatika)

Wahana komputer, *Panduan Praktis Microsoft Power Point 2010* (Bandung: 2011)

Gumawan ,2006*Belajar Otodidak word, excel, powerpoind XP* (Bandung:Informatika)

http//pustaka.abatasa.co.id/pustaka/detail/fiqih/ilmufiqih/117/pengertiandan ruang lingkup fiqih.html diakses pada tanggal 21 oktober 2017 pukul 12.45 WIB

Rusman dkk, 2012 *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* . (Jakarta : Grafindo persada)

Yusup, Pawit M. *Pedoman Praktis Mencari Informasi*.(Bandung:PT Remaja Rosadakarya)

Sutopo, Hadi, 2012 *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan* (Yogyakarta : Graha Ilmu)

Sa'ud, Udin Saefudin 2008 *Inovasi Pendidikan* (Bandung: AlfaBeta)

Mudjiono, dan Dimyati 1999 *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta)

Sutrisno, *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi dan Komunikasi*, (Jakarta : Gaung Persada)

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan,2002 *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka)

Hamim, Nur dkk, 2011 *Bahan Ajar PLPG/Pengawas dalam jabatan 2011*,(Surabaya :LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel)

Daryanto, 2009 *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* (Jakarta:Publisher,)

Hamalik, Oemar 2003 *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara)

Simarmata, Janner , 2006 *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*, (Yogyakarta: Andi Yogyakarta)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Syah,Darwyan, 2009 *Pengembangan Evaluasi Sistem Pendidikan Agama Islam*,(Jakarta: Diadit Media)

Syafe`i, Rachmat, 2010 *Ilmu Ushul Fiqih*,(Bandung: Pustaka Setia)

Mardalis, 1999 *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan*(Jakarta:Bumi Aksara),

Ibrahim, Nana Sujana , 1989 *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru,)

Arikunto, Suharsimi 2003 *Manajemen Penelitian* ,(Jakarta: PT Rineka Cipta),

Lexy J, Moleong 2002 *Metode Penelitian Kualitatif*,(Bandung: Remaja Rosdakarya,).

Arikunto, Suharsini 2006 *Prosedur Penelitian*, (Bandung: Rosda Karya)

Muhadjir, Noeng *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: PT Bayu Indra Grafika)

Singarimbun, Masri dan Sofyan Efendi, 1995 *Metode Penelitian Survey*, (Jakarta: LP3ES)

Agus suwito, Kepala Madrasah, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 8 Januari 2018 pukul 08.57

Ahmad Huda, Ketua Bidang IT, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 19 Desember 2017 pukul 11.00 wib

Isnaini, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.00 wib

Mohammad Ali, pengajar IT kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 20 januari 2018 pukul 11.00 wib

Amelia riski, Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.10 wib

Khusnur rosyidah, Siswa kelas XII Keagamaan , MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.30 wib

Dzurro, Siswa kelas XII Keagamaan ,MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 12 januari 2018 pukul 10.40 wib

Alwiyah, MAN 1 Pasuruan, wawancara pribadi, Bangil, 06 Januari 2018 pukul 09.00 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id