



**PENGEMBANGAN PROFIL SEKOLAH
BERBASIS KATALOG DIGITAL
DI SMPN 16 SEMARANG**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Universitas Negeri Semarang

oleh

Henricus Setyawan

1102411006

KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

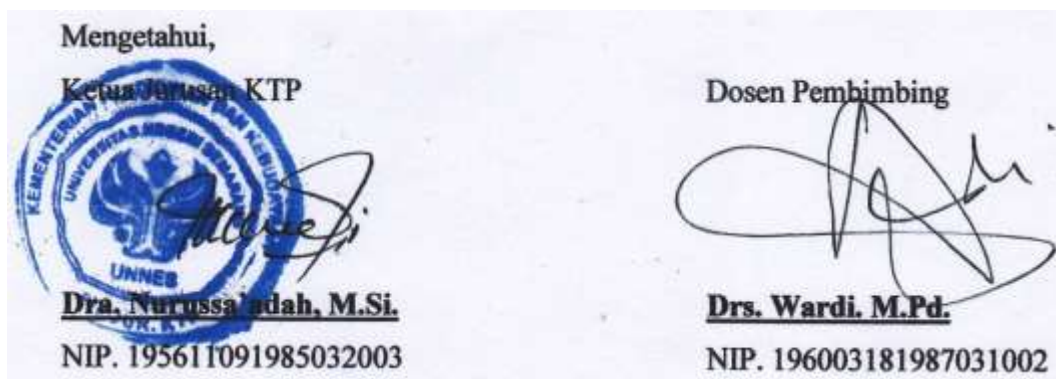
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Henricus Setyawan, NIM 1102411006, dengan judul “Pengembangan Profil Sekolah Berbasis Katalog Digital di SMPN 16 Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 27 Agustus 2015

Semarang, 27 Agustus 2015



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada:

Hari : Senin

Tanggal : 14 Agustus 2015

Panitia Ujian



Sekretaris,



Drs. Haryanto

NIP. 195505151984031002

Penguji I,



Dr. Titi Prihatin, M.Pd

NIP. 196302121999032001

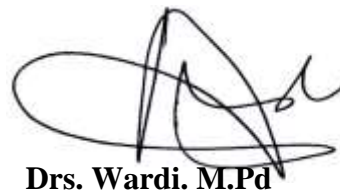
Penguji II,



Drs. Haryanto

NIP. 195505151984031002

Penguji III,



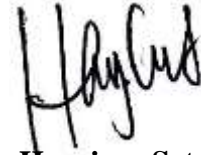
Drs. Wardi, M.Pd

NIP. 196003181987031002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini hasil penelitian saya sendiri, bukan buatan orang lain dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain baik sebagian maupun secara keseluruhan. Pendapat ataupun temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2015



Henricus Setyawan

NIM. 11024110006

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- “Tidak ada hal yang tidak mungkin, selama kita percaya bahwa kita bisa meraihnya dengan berusaha dan berdoa”. (Henricus Setyawan)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Kedua orang tuaku, kakakku dan pacarku yang selalu sabar membimbing, memberi motivasi dan doa dengan penuh kasih sampai selesai tersusunnya skripsi ini
- Rekan Jurusan Teknologi Pendidikan'11 yang telah memberikan dukungan dan bantuan
- Kepala Sekolah SMPN 16 Semarang yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian
- Almamaterku

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan rahmat dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Profil Sekolah Berbasis Katalog Digital Di SMPN 16 Semarang”.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi.
2. Prof. Dr. Fakhruddin M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan rekomendasi penelitian.
3. Dra. Nurussa’adah, M. Si, Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kepercayaan kepada penyusun untuk melakukan penelitian.
4. Drs. Wardi, M. Pd, Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan ibu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
6. Dr. Kustiono, M.Pd selaku ahli media yang telah memberikan penialain kelayakan media.
7. Dra. Yuli Heriani, M.M selaku kepala sekolah SMP Negeri 16 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian dan sebagai ahli materi
8. Segenap guru SMP Negeri 16 Semarang.

9. Sahabatku M Zamroni, Irkham Mufrodin, M Rizky Wahidin dan Tri Adityo S yang telah membantu dalam penulisan skripsi.
10. Pacarku Rizki Dwiyantri yang selalu mendukung dan memberi semangat dalam penulisan skripsi
11. Teman-teman seperjuangan KTP UNNES angkatan 2011.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini memberi manfaat bagi peneliti, pembaca, maupun dunia pendidikan pada umumnya.

Semarang, Agustus 2015

Henricus Setyawan

ABSTRAK

Setyawan, Henricus. 2015 *Pengembangan Profil Sekolah Berbasis Katalog Digital Di SMPN 16 Semarang*. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Wardi, M.Pd

Kata Kunci : Profil Sekolah, Katalog Digital, Profil Sekolah Digital, Pengembangan

Kesulitan sekolah untuk menyampaikan informasi terbaru tentang sekolah dan agenda kegiatan sekolah. Hal ini di dukung juga dengan belum adanya media penghubung informasi profil sekolah dengan masyarakat. Selain itu sekolah juga mengalami kesulitan membuat media informasi dan komunikasi. Mengantisipasi permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah media informasi dan komunikasi baru yang menarik dan mudah digunakan serta dapat menumbuhkan minat masyarakat untuk menggali informasi dan kegiatan terbaru dari sekolah, salah satunya adalah profil sekolah berbasis katalog digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan profil sekolah digital, proses produksi profil sekolah digital dan seberapa efektif penggunaan profil sekolah digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* model ADDIE. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan menganalisis kebutuhan, merancang, membuat produk profil sekolah digital, setelah itu diterapkan kemudian dilakukan evaluasi keefektifan profil sekolah digital melalui angket pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media penyampai informasi profil sekolah. Hal ini dilihat dari hasil validasi aspek pendidikan dan ketepatan materi produk oleh ahli materi sebesar 90,3 % dinyatakan sangat baik, aspek media, tampilan, kualitas dan keefektifan produk oleh ahli media sebesar 95,5 % dinyatakan sangat baik dan hasil produk profil sekolah digital dan keefektifan oleh masyarakat sebesar 91,2% dinyatakan sangat baik.

Produk profil sekolah digital ini efektif digunakan dalam masyarakat sebagai media informasi dari hasil pengolahan data yang dilakukan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Rumusan Masalah	7
1. 3 Tujuan Penelitian	7
1. 4 Manfaat Penelitian	7
1. 5 Sistematika Penulisan Skripsi	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2. 1 Definisi Teknologi Pendidikan	10
2.1.1 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994)	11
2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2014).....	14
2.1.3 Perbedaan Definisi TP 1994 dan Definisi TP 2004	16
2. 2 Manajemen Sekolah	18
2.2.1 Tujuan Manajemen Sekolah.....	19
2.2.2 Proses Manajemen	22
2.2.3 Komponen-komponen Manajemen Sekolah.....	30
2.2.4 Manajemen Kurikulum dan Program Pengajaran.....	30
2.2.5 Manajemen Tenaga Kependidikan	31

2.2.6	Manajemen Kesiswaan	32
2.2.7	Manajemen Keuangan dan Pembiayaan	33
2.2.8	Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan	34
2.2.9	Manajemen Hubungan Sekolah dengan Masyarakat.....	34
2.2.10	Manajemen Layanan Khusus.....	36
2.2.11	Manajemen Waktu.....	36
2. 3	Manajemen Hubungan Sekolah dengan Masyarakat	37
2.3.1	Tujuan Hubungan Sekolah dengan Masyarakat (Husemas)	37
2.3.1	Prinsip-prinsip Hubungan Sekolah dengan Masyarakat	39
2.3.3	Teknik Hubungan Sekolah dengan Masyarakat (Husemas)	40
2.3.4	Organisasi Hubungan Sekolah dengan Masyarakat (Husemas).....	44
2.3.5	Komunikasi Pendidikan	46
2.3.5.1	Macam-macam Komunikasi Pendidikan	47
2. 4	Profil Sekolah.....	48
2.4.1	Pencitraan Sekolah	52
2.4.2	Komponen Pencitraan Sekolah	53
2. 5	Konsep Dasar Animasi	54
2.5.1	Jenis-Jenis Animasi.....	56
2.5.2	Teknik Pembuatan Animasi	57
2. 6	Pengertian Pengembangan	60
2.6.1	Pengertian Katalog	60
2.6.2	Pengertian Digital	61
2. 7	Pengertian Katalog Digital Profil Sekolah.....	62
2. 8	Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan (<i>Software</i>)	63
2.8.1	<i>Adobe Flash CS5</i>	63
2.8.2	<i>Adobe Photoshop CS5</i>	64
2.8.3	<i>Camtasia Studio</i>	64
2. 9	Pengertian Multimedia Interaktif.....	64
2.9.1	Komponen Multimedia Interaktif	66
2. 10	Kerangka Berpikir	69

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian	70
3.1.1	Tahap Penulisan GBIM.....	75
3.1.2	Tahap Penyusunan Naskah.....	75
3.1.3	Pengembangan Profil Sekolah Digital.....	76
3.1.3.1	Penerapan Profil Sekolah Digital.....	77
3.1.3.2	Penilaian Uji Coba Profil Sekolah Digital.....	77
3.1.4	Prosedur Pengembangan Profil Sekolah Digital.....	78
3.2	Populasi	79
3.3	Sampel	79
3.4	Variabel Penelitian.....	79
3.5	Metode Pengumpulan Data.....	82
3.5.1	Metode Kuosioner (Angket).....	82
3.5.2	Metode Observasi.....	83
3.5.3	Metode Dokumentasi.....	84
3.6	Teknik Analisis Data.....	84
3.6.1	Deskriptif-Persentase.....	84

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Pengembangan Profil Sekolah Digital	87
4.1.1	Analisis Pengembangan Profil Sekolah Digital.....	87
4.1.1.1	Profil Sekolah SMPN 16 Semarang.....	88
4.1.1.2	Analisis Pengguna.....	88
4.1.1.3	Materi.....	89
4.1.1.4	Media.....	89
4.1.1.5	Sarana Prasarana Sekolah.....	90
4.1.1.6	Program Profil Sekolah Digital.....	90
4.1.2	Perencanaan (<i>Design</i>) Profil Sekolah Digital.....	91
4.1.2.1	Desain Alur Profil Sekolah.....	91
4.1.2.2	Desain GBIM (Garis Besar Isi Materi).....	92
4.1.2.3	Penyusunan Naskah.....	92

4.1.2.4	Desain Tampilan.....	92
4.1.2.5	Desain Implementasi.....	93
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	93
4.1.3.1	Pra Produksi	93
4.1.3.2	Produksi	94
4.1.3.3	Pasca Produksi	95
4.1.3.4	Validasi Media	95
4.1.4	<i>Implementation</i> (Penerapan)	95
4.1.4.1	Uji Coba Produk.....	95
4.1.4.2	Penerapan dalam Masyarakat.....	96
4.1.5	<i>Evaluation</i> (Penilaian).....	96
4.2	Hasil Produk Profil Sekolah Digital	97
4.3	Hasil Keefektifan Profil Sekolah Digital	106
4.3.1	Hasil Keefektifan Uji Coba Profil Sekolah Digital.....	106
4.3.1.1	Hasil Ahli Materi.....	106
4.3.1.2	Hasil Ahli Media	107
4.3.1.3	Hasil Angket Pengguna.....	108
4.3.2	Uji Keefektifan Berdasarkan Penggunaan Profil Sekolah Digital	109
4.4	Pembahasan.....	111
4.4.1	Validasi Produk Profil Sekolah Digital.....	111
4.4.2	Keefektifan Produk Profil Sekolah Digital Berdasarkan Pengamatan	113
4.5	Kendala dan Solusi.....	114
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	116
5.2	Saran	119
DAFTAR PUSTAKA		120
LAMPIRAN.....		123

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.3	Perbedaan Definisi TP 1994 dan Definisi TP 2004	17
3.3	Variabel, Sub Variabel dan Indikator.....	82
3.4	Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Produk.....	86
4.1	Validasi Ahli Materi	106
4.2	Validasi Ahli Media	107
4.3	Validasi Angket Pengguna (<i>User</i>)	108
4.4	Pengamatan Observasi Pengguna	110

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
2.1	Hubungan antar kawasan dalam bidang teknologi pendidikan.....	13
2.2	Elemen/Kawasan Teknologi Pendidikan 2004	14
2.3	Alur Berpikir Penelitian dan Pengembangan Produk	69
3.1	Tahap Pengembangan Model ADDIE	77
3.2	Tahap Penulisan GBIM.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
4.1	Tampilan <i>Adobe Flash CS5</i>	91
4.2	Tampilan Awal Profil Sekolah Digital	98
4.3	Tampilan Halaman Depan Profil Sekolah Digital	98
4.4	Tampilan Sub Menu Profil Sekolah.....	99
4.5	Tampilan Sambutan KepalaSekolah	100
4.6	Tampilan Galeri Foto Sekolah	100
4.7	Tampilan Galeri <i>Zoom</i> Foto.....	101
4.8	Tampilan Visi Misi Sekolah	101
4.9	Tampilan Prestasi Sekolah.....	102
4.10	Tampilan Sub Menu Akademik Sekolah	102
4.11	Tampilan Kurikulum Sekolah.....	103
4.12	Tampilan Kalender Pendidikan Sekolah.....	103
4.13	Tampilan Daftar Nama Siswa	104
4.14	Tampilan Daftar Nama Siswa per Kelas.....	104
4.15	Tampilan Sub Menu Kegiatan Sekolah	105
4.16	Tampilan Kegiatan Ekstrakurikuler	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Angket Ahli Media	123
Lampiran 2 Angket untuk Ahli Media	125
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	127
Lampiran 4 Angket untuk Ahli Materi.....	128
Lampiran 5 Kisi-kisi angket Pengguna	130
Lampiran 6 Angket untuk Pengguna.....	132
Lampiran 7 Validasi Ahli Media.....	134
Lampiran 8 Validasi Ahli Materi	135
Lampiran 9 Uji Keefektifan Produk oleh Pengguna	136
Lampiran 10 Daftar Responden	137
Lampiran 11 Peta Kompetensi	138
Lampiran 12 Peta Konsep	139
Lampiran 13 GBIM.....	140
Lampiran 14 Naskah	142
Lampiran 15 Dokumentasi	166
Lampiran 16 Surat Penetapan Dosen Pembimbing.....	168
Lampiran 17 Surat Ijin Penelitian	169
Lampiran 18 Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian	170

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan era modernisasi yang berkembang dan menjamur disekitar kita membawa berbagai macam dampak baik, yang mana kemajuan ini berkembang diberbagai bidang, mulai dari bidang informasi, sosial hingga pendidikan. Dalam bidang pendidikan, kemajuan ini dapat dirasakan dengan hadirnya berbagai macam media dan sarana belajar yang mendukung proses belajar mengajar.

Seiring kemajuan era modernisasi tersebut, masyarakat mulai merasakan manfaat dari teknologi dan menggunakannya untuk melakukan kegiatan sehari-hari dan sebagai media penolong yang dapat meringankan pekerjaan. Masyarakat juga mulai mengembangkan teknologi yang sudah ada agar manfaatnya lebih maksimal, sehingga teknologi tersebut selalu berkembang dengan berjalannya waktu dan keberadaannya memiliki peran yang penting.

Perkembangan teknologi yang memiliki peran baik ini mulai berkembang diberbagai bidang, dari bidang industri, perkantoran, toko hingga pendidikan. Penerapan teknologi ini di rasakan lebih tepat dalam membantu pekerjaan manusia, selain itu juga lebih hemat, praktis dan dapat dirasakan langsung dampak positifnya.

Perkembangan teknologi juga dimanfaatkan di dunia pendidikan, penerapan teknologi ini dapat membantu proses mengajar, penilaian dan juga dapat dimanfaatkan untuk mengelola dan mengatur sistem administrasi sekolah. Dengan media yang ada pelaksanaan pendidikan akan menjadi lebih ringan dan cepat.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dalam bidang belajar mengajar, yaitu proses penyampaian materi oleh guru kepada siswa dimana dengan penerapan teknologi ini guru memanfaatkan media interaktif seperti gambar, animasi, video dan suara yang dikemas dalam sebuah program yang ringkas sehingga siswa dapat lebih mudah untuk menangkap materi yang disampaikan.

Selain dimanfaatkan dalam media pembelajaran, teknologi di bidang pendidikan ini juga hadir dalam bentuk *game* edukasi, buku digital, program edukasi di *smartphone* dan masih banyak lagi.

Teknologi dalam dunia pendidikan selain sebagai sumber media belajar juga dijadikan sebagai sumber informasi, baik informasi untuk siswa atau informasi kepada masyarakat umum. Dengan teknologi ini informasi yang ada dapat tersampaikan dengan cepat dan mudah, sehingga apa yang sedang terjadi atau pengumuman terkini dapat tersampaikan.

Sumber informasi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi dari sekolah kepada siswa, orang tua siswa dan kepada masyarakat. Penyampaian informasi ini dimaksudkan untuk memberikan kondisi terkini mengenai agenda sekolah atau kegiatan yang akan dilaksanakan.

Masyarakat adalah sekelompok manusia yang tinggal bersama dalam cakupan wilayah, terdiri dari berbagai macam kategori dari usia, pendidikan dan strata sosial. Masyarakat ini yang menjadi pencipta hubungan atau interaksi dari beberapa pihak, didalam masyarakat akan muncul sebuah kebudayaan atau suatu perilaku yang sering dilakukan yang menjadi ciri khas.

Selain sebagai sumber informasi, teknologi ini juga sebagai alat komunikasi untuk menjalin hubungan antara sekolah dengan masyarakat, guna menjalin hubungan yang baik dalam kerjasama atau penerimaan peserta didik. Oleh karena itu hubungan antara sekolah dan masyarakat harus terjalin dengan baik.

Hubungan sekolah dan masyarakat adalah suatu proses komunikasi antara sekolah dan masyarakat dengan tujuan meningkatkan pengertian masyarakat tentang kebutuhan pendidikan serta mendorong minat dan kerjasama para anggota masyarakat dalam rangka memperbaiki sekolah (Purwanto, 1995). Hubungan sekolah dengan masyarakat pada hakekatnya merupakan suatu sarana yang sangat berperan dalam membina dan mengembangkan pertumbuhan pribadi peserta didik di sekolah (Mulyasa, 2011:50).

Keterjalinan hubungan sekolah dengan masyarakat ini membawa dampak positif bagi sekolah yaitu untuk meningkatkan mutu pendidikan, memperlancar proses kegiatan belajar mengajar dan memperoleh dukungan dari masyarakat dalam bidang pembangunan dan pelaksanaan program sekolah. Sedangkan dampak positif bagi masyarakat adalah memajukan dan meningkatkan aspek

pendidikan, menjalin hubungan baik dengan sekolah dan memperoleh bantuan dari sekolah berupa beasiswa dan santunan.

Masyarakat akan memberikan dukungan, kerjasama dan bantuan ketika masyarakat bisa memahami dan mengetahui kegiatan yang ada di sekolah, saat komunikasi antara sekolah dengan masyarakat berjalan baik maka peran masyarakat dalam membantu dan memajukan pendidikan akan lebih baik.

Hubungan sekolah dan masyarakat adalah hubungan timbal balik antara sekolah dengan masyarakat atau lingkungan yang terkait. Hubungan sekolah dan masyarakat didefinisikan sebagai proses komunikasi antara sekolah masyarakat untuk berusaha menanamkan pengertian warga masyarakat tentang kebutuhan dan karya pendidikan serta pendorong minat dan tanggung jawab masyarakat dalam usaha memajukan sekolah.

Lembaga pendidikan dan masyarakat merupakan dua jenis lingkungan yang berbeda namun keduanya tidak dapat dipisahkan, bahkan saling membutuhkan dalam pertumbuhan serta perkembangannya. Hubungan sekolah dan masyarakat diharapkan mampu menumbuhkan kreativitas dan kerjasama demi membawa perubahan yang inovatif sehingga berdampak pada peningkatan mutu kelembagaan secara total.

Sehingga hubungan sekolah dengan masyarakat ini sangat penting dalam menjalin sebuah kerjasama, berbagi informasi dan mengembangkan mutu pendidikan. Namun dalam kenyataan yang ada dilapangan masih kurang terjalinnya hubungan sekolah dengan masyarakat, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang informasi atau kegiatan yang ada didalam sekolah,

sehingga masyarakat tidak bisa melakukan kerjasama atau ikut berpartisipasi dalam mendukung keberlangsungan kegiatan tersebut.

Namun tidak hanya masyarakat yang kurang mendapat informasi dari sekolah, tetapi juga kurang aktifnya sekolah dalam menyampaikan informasi dan komunikasi kepada masyarakat umum sehingga apa yang dilakukan didalam sekolah tidak diketahui oleh masyarakat.

Permasalahan ini merupakan masalah yang kompleks antara masyarakat yang kurang menanggapi informasi sekolah atau sekolah yang kurang aktif dalam memberikan sosialisasi kepada masyarakat. Untuk menanggapi permasalahan tersebut maka harus diciptakan sebuah media penghubung untuk menghilangkan kesenjangan antara sekolah dan masyarakat, dengan cara meningkatkan volume komunikasi antara kedua belah pihak dan menciptakan sebuah media atau sarana yang bersifat masal untuk dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi.

Media komunikasi ini berisi tentang profil sekolah, informasi sekolah dan segala sesuatu yang aktual terjadi dilingkungan sekolah, disusun secara sistematis dan mudah dipahami untuk diberikan kepada masyarakat. Diciptakan agar masyarakat juga memberikan respon yang baik dan pengetahuan mengenai kondisi terkini di lingkungan sekolah.

Media ini akan diciptakan dalam bentuk katalog digital profil sekolah, yang nantinya diharapkan dapat mengatasi permasalahan dan kesenjangan yang terjadi dalam hubungan antara masyarakat dan sekolah.

Katalog digital adalah sebuah dokumen digital yang dibuat untuk memudahkan calon pelanggan mempelajari sebuah produk atau layanan secara

interaktif. Katalog digital juga merupakan media promosi untuk suatu produk yang berbasis multimedia, sehingga informasi suatu produk lebih interaktif, menarik, lebih lengkap dan lebih akurat.

SMP Negeri 16 Semarang adalah salah satu sekolah favorit di daerah Semarang khususnya di wilayah ngaliyan, SMPN 16 Semarang ini memiliki banyak sekali potensi dan keunggulan di beberapa bidang seperti akademik, ketrampilan dan kebersihan sekolah.

Namun dalam kenyataannya, sosialisasi mengenai potensi dan keunggulan yang dimiliki SMPN 16 Semarang belum dapat terlaksanakan dengan baik guna memberikan pengetahuan dan informasi kepada masyarakat umum, sehingga masyarakat belum mengerti secara utuh bagaimana potensi, keunggulan dan prestasi sekolah yang termuat didalam profil sekolah.

Kesulitan Orang tua untuk mengarahkan, memilih, dan menentukan anaknya ke sekolah SMP yang berkualitas dengan melihat dengan profil sekolah, dan prestasi yang dicapai sekolah serta sumbar daya pengajar disamping juga dengan memperhatikan nilai hasil belajar anaknya di Sekolah Dasar (SD). Sedangkan informasi yang orang tua ketahui terbatas sebab informasi-informasi tersebut didapat dari cerita-cerita wali murid lain yang dirasa kurang akurat.

Guna melancarkan proses sosialisasi antara sekolah dengan masyarakat maka harus diciptakan sebuah penghubung dimana sekolah dan masyarakat bisa saling berbagi informasi dan bisa berkomunikasi secara baik.

Berdasarkan latar belakang di muka, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut **“PENGEMBANGAN PROFIL SEKOLAH BERBASIS KATALOG DIGITAL DI SMPN 16 SEMARANG”**

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana desain profil sekolah berbasis katalog digital di SMPN 16 Semarang.?
- 1.2.2 Bagaimana memproduksi profil sekolah berbasis katalog digital di SMPN 16 Semarang.?
- 1.2.3 Bagaimana keefektifan profil sekolah berbasis katalog digital di SMPN 16 Semarang.?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penulisan skripsi ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mengembangkan GBIM profil sekolah berbasis katalog digital di SMPN 16 Semarang.
- 1.3.2 Untuk mengetahui proses produksi profil sekolah berbasis katalog digital di SMPN 16 Semarang
- 1.3.3 Untuk mengetahui keefektifan profil sekolah berbasis katalog digital di SMPN 16 Semarang

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari permasalahan yang dikemukakan diatas adalah

- 1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan baru mengenai pengembangan media informasi profil sekolah yang bermanfaat sebagai sarana komunikasi antara sekolah dengan lingkungan dan warga sekitar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam membangun hubungan baik antara sekolah dengan masyarakat untuk menciptakan kerjasama, meningkatkan citra sekolah dimata masyarakat umum dan meningkatkan komunikasi guna menjalin hubungan yang erat.

b) Bagi Jurusan

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran dan dapat diterapkan dalam ilmu pengetahuan dan di bidang teknologi pendidikan dan dapat digunakan dengan baik.

c) Bagi pihak lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai tambahan pedoman atau rujukan untuk mengatasi masalah serupa dan dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian dengan permasalahan yang sama.

1.5 Sistematika Penulisan

Secara sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu :

Bagian pendahuluan ,bagian isi, dan bagian akhir.

1.5.1 Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan ini meliputi : halaman judul, abstrak, halaman pengesahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

1.5.2 Bagian Isi Skripsi

a) Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang, permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

b) Bab II : Landasan Teori Penelitian

Bagian ini memaparkan tentang teori yang terkait dengan katalog digital, profil sekolah, promosi dan manajemen hubungan sekolah dengan masyarakat.

c) Bab III : Metode Penelitian

Bagian ini menguraikan tentang metode penelitian, variabel penelitian, metode pengumpulan data dan metode analisis data.

d) Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menguraikan tentang gambaran umum SMP Negeri 16 Semarang dan hasil-hasil penelitian serta pembahasan penelitian

e) Bab V : Simpulan dan Saran

Bagian ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan dan saran bagi pihak tertentu yang terkait dengan penelitian ini

1.5.3 Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan konsep yang kompleks. Ia dapat dikaji dari berbagai segi dan kepentingan, selain itu teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya (Miarso, 2009:544).

Berdasarkan definisi 1994, menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (AECT 1994). Sedangkan definisi 2004 adalah studi dan praktik etis yang berkenaan dengan pemberian fasilitas belajar dan pengkajian kinerja melalui tiga kawasan (*domain*) yaitu penciptaan, penggunaan dan pengelolaan proses, dan sumber daya teknologis secara tepat guna (Suparman, 2012:334).

Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus (spesialisasi) ilmu pendidikan dengan objek formal “belajar” pada manusia secara pribadi atau yang tergabung dalam suatu organisasi. Bidang kajian ini pada mulanya digarap dengan mensintesiskan berbagai teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu, atau disebut dengan pendekatan isomeristik, yaitu penggabungan berbagai sumber yang berkaitan dalam satu kesatuan yang lebih bermakna. Perkembangan bidang kajian ini selanjutnya mensyaratkan pendekatan

tambahan, yaitu sistematis dan sistemik. Sistematis artinya dilakukan secara runtut (teratur dengan langkah tertentu), sedangkan sistemik artinya menyeluruh atau disebut pula holistik atau komprehensif (Miarso, 2009:199).

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan di muka dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu kajian yang membantu jalannya pembelajaran, mengingat bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

2.1.1 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994)

Definisi tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan. Kawasan tersebut yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, serta kawasan penilaian. Kelima kawasan Teknologi Pendidikan tersebut mempunyai hubungan yang sangat erat, saling melengkapi, dan bersifat sinergistik (Seels dan Richey, 1994:25).

Kawasan desain merupakan proses menspesifikasikan kondisi belajar. Kawasan desain mencakup studi tentang desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajaran. Desain sistem pembelajaran merupakan prosedur yang terorganisir mencakup langkah-langkah antara lain menganalisis, mendesain, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. Desain pesan melibatkan perencanaan untuk mengatur bentuk fisik pesan tersebut. Strategi pembelajaran merupakan spesifikasi untuk menyeleksi

dan mengurutkan peristiwa kegiatan dalam sebuah pelajaran. Jadi desain pembelajaran merupakan sebuah proses merancang, menganalisis segala kebutuhan pembelajaran meliputi desain sistem pembelajaran, strategi pembelajaran, desain pesan dan karakteristik pebelajar sehingga tercipta proses pembelajaran yang sistematis dan berkualitas.

Kawasan pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Kawasan pengembangan diorganisasikan dalam empat kategori yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berdasarkan komputer dan teknologi terpadu. Kawasan pengembangan ini berakar pada produksi media (Warsita,2008:26). Bentuk fisik ini berupa sebuah media penunjang pembelajaran, baik media cetak, audio visual, dll.

Kawasan pemanfaatan atau pemakaian merupakan tindakan untuk menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Kawasan ini bertanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan materi dan kegiatan spesifik, mempersiapkan pembelajar untuk berinteraksi dengan materi dan kegiatan yang dipilih, memberikan bimbingan selama keterlibatan tersebut, memberikan penilaian hasil dan memadukan pemakaian ini ke dalam keberlanjutan prosedur organisasi. Dalam kawasan pemakaian terdapat empat kategori yaitu pemakaian media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi dan kebijakan dan aturan.

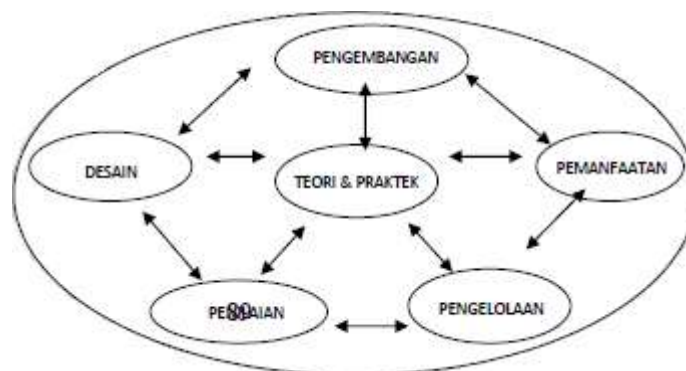
Kawasan pengelolaan melibatkan pengontrolan teknologi pembelajaran melalui perencanaan, organisasi, koordinasi dan supervisi. Terdapat empat kategori kawasan yaitu pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan

sistem penyampaian dan yang terakhir adalah pengelolaan informasi (Sells dan Richey,1994: 54).

Kawasan penilaian adalah proses penentuan kesesuaian pembelajar dan belajar. Penilaian dimulai dengan analisis masalah. Analisis masalah merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan dan evaluasi pembelajaran. Dalam kawasan penilaian terdapat empat kategori yaitu analisis masalah, pengukuran beracuan kriteria, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Hubungan antar kawasan tidak linier tetapi saling melengkapi, terbukti dengan ditunjukkannya lingkup penelitian dan teori dalam setiap kawasan. Hubungan antar kawasan juga bersifat sinergetik.

Seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan desain menggunakan teori mengenai karakteristik media dari kawasan pengembangan dan kawasan pemanfaatan dan teori mengenai analisi masalah dan pengukuran dari kawasan penilaian. Sifat saling melengkapi dari hubungan antar kawasan dalam bidang dapat dilihat dalam gambar berikut:



Bagan 2.1 Hubungan antar kawasan dalam bidang teknologi pendidikan

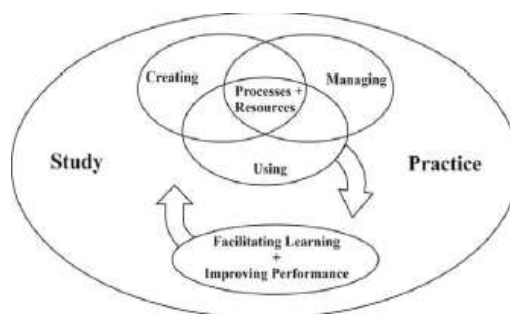
(Seels dan Richey,1994:29)

Dari gambar di muka dapat terlihat bahwa setiap kawasan memberikan kontribusi terhadap kawasan yang lain dan kepada penelitian maupun teori yang digunakan bersama oleh semua kawasan. Sebagai contoh, teori yang digunakan bersama ialah teori mengenai umpan balik yang dalam beberapa hal digunakan oleh setiap kawasan. Umpan balik dapat masuk dalam strategi pembelajaran maupun dalam desain pesan. Putaran umpan balik digunakan dalam sistem pengelolaan, dan penilaian juga memberikan umpan balik (Seel, and Richey 1994:28).

2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004)

Definisi teknologi pendidikan oleh AECT 2004 (*The Association for Educational Communication and Technology*) menyatakan bahwa “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”.

Definisi ini mengandung beberapa elemen kunci seperti pada bagan seperti di bawah ini:



Bagan 2.2 Elemen/kawasan Teknologi Pendidikan 2004

(Molenda and Alan, 2010: 5)

Studi, merupakan pemahaman teoritis, sebagaimana dalam praktek teknologi pendidikan memerlukan konstruksi dan perbaikan pengetahuan yang berkelanjutan melalui penelitian dan refleksi praktek, yang tercakup dalam istilah studi. Dalam hal ini, studi diartikan sebagai pengumpulan informasi dan analisis diluar konsepsi penelitian tradisional, termasuk didalamnya penelitian kuantitatif dan kualitatif serta berbagai macam bentuk disiplin penelitian seperti pengungkapan teori, analisis filosofis, penyelidikan historis, proyek perkembangan, analisis kesalahan, analisis sistem dan evaluasi.

Penelitian telah menjadi generator ide-ide baru serta merupakan sebuah proses evaluatif untuk membantu memperbaiki praktik. Penelitian dapat dilaksanakan dengan berdasarkan pada berbagai gagasan metodologi maupun perbandingan teori.

Penelitian dalam teknologi pendidikan telah berkembang dari usaha penyelidikan untuk membuktikan bahwa media dan teknologi merupakan perangkat efektif untuk pengajaran, penyelidikan dilakukan untuk memeriksa aplikasi yang sesuai digunakan baik dalam proses maupun teknologi untuk meningkatkan pembelajaran.

Elemen yang kedua yaitu etika praktek, mengacu kepada standar etika praktis sebagaimana didefinisikan oleh AECT secara aktif mendefinisikan bahasan standar etis dan menyajikan contoh kasus didalamnya untuk didiskusikan dan dipahami serta penerapan urusan etis dalam praktik. Perhatian terbaru dalam masyarakat dalam hal penggunaan media secara etis berkenaan dengan properti

intelektual telah disampaikan oleh komite AECT dalam bidang teknologi pendidikan. Etika praktik sesuatu yang esensial untuk kesuksesan profesional dimana tanpa adanya perhatian terhadap etika, sukses tidak akan mungkin tercapai.

Elemen yang ketiga yaitu fasilitasi. Pergeseran paradigma ke arah kepemilikan dan tanggung jawab pembelajar yang lebih besar telah merubah peran teknologi dari pengontrol menjadi pemfasilitasi. Fasilitasi mencakup pula desain lingkungan, pengorganisasian sumber, dan penyediaan peralatan. Kegiatan belajar dapat dilaksanakan secara tatap muka maupun lingkungan virtual seperti pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran merupakan elemen yang ke empat, dimana pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. Terdapat kesadaran yang memuncak mengenai perbedaan antara penyimpanan informasi yang umum dalam tujuan pengujian dan pemerolehan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimunculkan diluar lingkup kelas.

Elemen yang kelima peningkatan. Peningkatan berkenaan dengan perbaikan produk, yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas, yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata, Kinerja menjadi elemen yang keenam. Kinerja berkenaan dengan kesanggupan pembelajar untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didupakannya.

2.1.3 Perbedaan Definisi TP 1994 dan Definisi TP 2004

Berdasarkan definisi 1994, menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (AECT 1994). Perbedaan antara kedua definisi ini adalah :

DEFINISI 1994	DEFINISI 2004
Menekankan pada teori dan praktek	Menekankan pada Studi dan etika praktek
Pokok kegiatan adalah desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian	Penciptaan, pengaturan, dan penggunaan
Tujuan untuk keperluan belajar	Tujuan memfasilitasi pembelajaran
Utilisasi proses & sumber belajar	Utilisasi proses & sumber daya teknologi

Tabel 2.3 Perbedaan Definisi TP 1994 dan Definisi TP 2004

<http://rufmania.multiply.com/journal/item/2>

Untuk poin 1, definisi 2004 sudah lebih spesifik karena menekankan pada studi dan etika praktek. Poin 2, definisi 2004 memiliki kekurangan karena tidak mencakup untuk penilaian. Poin 3 sudah berkenaan dengan perubahan paradigma, dimana teknologi pembelajaran hanya memfasilitasi pembelajaran yang artinya faktor-faktor lain dianggap sudah ada. Poin 4, definisi 2004 sudah lebih luas karena yang dikelola bukan hanya semata proses dan sumber belajar, tetapi lebih

jauh sudah mencakup proses dan sumber daya teknologi. Secara singkat dapat dikatakan bahwa definisi 2004 sudah mencakup aspek etika dalam profesi, peran sebagai fasilitator, dan pemanfaatan proses dan sumber daya teknologi.

Teknologi pendidikan yaitu suatu disiplin ilmu yang berkenaan dengan seluruh aspek pendidikan dalam hal ini menyelesaikan segala permasalahan pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan yang dilakukan dengan profesional dan kredibel.

Berdasarkan uraian di atas, menurut definisi teknologi pendidikan 1994 maka penelitian ini termasuk dalam kawasan pengembangan. Pengembangan Profil Sekolah Berbasis Katalog Digital di SMPN 16 Semarang sebagai media alternatif untuk menyampaikan informasi dan media komunikasi antara sekolah dengan masyarakat. Proses pengembangan media merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Sementara berdasarkan definisi kawasan TP 2004 penelitian ini termasuk dalam penciptaan (*creating*) dan penggunaan (*using*). Makna penciptaan di dalam penelitian ini adalah menciptakan program Profil Sekolah Berbasis Katalog Digital di SMPN 16 Semarang, sedangkan makna penggunaan yaitu menggunakan dan memanfaatkan produk Profil Sekolah Berbasis Katalog Digital di SMPN 16 Semarang.

2.2 Manajemen Sekolah

Dalam perkembangannya istilah manajemen disamakan secara substansial dengan istilah administrasi. Perbedaan keduanya terletak pada ruang lingkungannya

saja. Administrasi lebih luas ruang lingkungannya dibanding dengan manajemen. Keduanya menekankan pada tercapainya efisiensi dan efektivitas kerja untuk keuntungan yang lebih besar.

Pengertian manajemen sekolah sebenarnya merupakan aplikasi ilmu manajemen dalam bidang persekolahan. Administrasi sekolah atau manajemen sekolah. Penggunaan istilah administrasi dan manajemen dalam bidang persekolahan secara substansial sebenarnya tidak jauh berbeda. Keduanya dapat dipandang secara esensial dari tiga sudut pandang yakni sebagai ilmu, sebagai seni dan sebagai suatu proses kegiatan.

Administrasi maupun manajemen dipandang sebagai suatu proses kegiatan, didalamnya terdiri dari kegiatan yang bersifat manajerial dan kegiatan yang bersifat operatif. Kegiatan manajerial adalah kegiatan yang seyogyanya dilakukan oleh orang-orang yang memiliki status dan kewenangan sebagai manajer.

2.2.1 Tujuan Manajemen Sekolah

Tujuan akhir dari manajemen sekolah adalah membantu memperlancar pencapaian tujuan sekolah agar tercapai secara efektif dan efisien. Kehadiran manajemen dalam proses persekolahan sebagai salah satu alat untuk membantu memperlancar pencapaian tujuan.

Secara lebih terinci tujuan khusus dilaksanakannya manajemen sekolah yang baik agar; pertama, pada setiap jenis dan jenjang pendidikan terjadi adanya efektivitas produksi. Kedua, tercapainya efisiensi penggunaan sumber daya dan

dana, tidak terjadi pemborosan baik waktu, tenaga maupun uang dan yang lainnya.

1. Fungsi-fungsi Manajemen Sekolah

Fungsi manajemen sekolah berkaitan dengan pekerjaan-pekerjaan manajemen sekolah, fungsi manajemen sekolah dilihat dari wujud problemanya terdiri dari bidang- bidang garapan dari manajemen sekolah. Problema-problema yang merupakan bidang garapan dari manajemen sekolah terdiri dari:

- a. Bidang pengajaran atau lebih luas disebut kurikulum;
- b. Bidang kesiswaan;
- c. Bidang personalia;
- d. Bidang keuangan;
- e. Bidang sarana;
- f. Bidang prasarana;
- g. Bidang hubungan sekolah dengan masyarakat (humas)

2. Fungsi manajemen sekolah dilihat dari aktivitas atau kegiatan manajerial meliputi:

- a. Kegiatan manajerial yang dilakukan oleh para pimpinan. Kegiatan manajerial meliputi
 1. Perencanaan;
 2. Pengorganisasian;

3. Pengarahan;
 4. Pengkoordinasian;
 5. Pengawasan;
 6. Penilaian;
 7. Pelaporan; dan
 8. Penentuan anggaran
- b. Kegiatan yang bersifat operatif, yakni kegiatan yang dilakukan oleh para pelaksana. Fungsi operatif ini meliputi pekerjaan-pekerjaan;
1. Ketatausahaan;
 2. Perbekalan;
 3. Kepegawaian;
 4. Keuangan; dan
 5. Humas
3. Prinsip-prinsip Manajemen sekolah dalam pengelolaan sekolah agar dapat mencapai tujuan sekolah dengan baik, maka perlu mendasarkan pada prinsip-prinsip manajemen sebagai berikut:
- a. Prinsip efisiensi;
 - b. Prinsip efektivitas;
 - c. Prinsip pengelolaan;
 - d. Prinsip pengutamakan tugas pengelolaan;
 - e. Prinsip kerjasama;
 - f. Prinsip kepemimpinan yang efektif;
4. Ruang Lingkup Manajemen Sekolah

- a. Bidang kurikulum (pengajaran);
- b. Bidang kesiswaan;
- c. Bidang personalia yang mencakup tenaga edukatif dan tenaga administrasi;
- d. Bidang sarana yang mencakup segala hal yang menunjang secara langsung pada pencapaian tujuan;
- e. Bidang prasarana, mencakup segala hal yang menunjang secara tidak langsung pada pencapaian tujuan;
- f. Bidang hubungan dengan masyarakat, berkaitan langsung dengan bagaimanasekolah dapat menjalin hubungan dengan masyarakat sekitar.

2.2.2 Proses Manajemen

M. Bartol dan David C. Martin yang dikutip oleh A.M. Kadarman SJ dan Jusuf Udaya(1995) memberikan rumusan bahwa “Manajemen adalah proses untuk mencapai tujuan–tujuan organisasi dengan melakukan kegiatan dari empat fungsi utama yaitu merencanakan (*planning*), mengorganisasi (*organizing*), memimpin (*leading*), dan mengendalikan (*controlling*). Dengan demikian, manajemen adalah sebuah kegiatan yang berkesinambungan”.

G.R. Terry, meliputi : (1) perencanaan (*planning*); (2) pengorganisasian (*organizing*); (3) pelaksanaan (*actuating*) dan (4) pengawasan (*controlling*).

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan tidak lain merupakan kegiatan untuk menetapkan tujuan yang akandicapai beserta cara-cara untuk mencapai tujuan tersebut. T. Hani Handoko mengemukakan sembilan manfaat perencanaan bahwa perencanaan: (a)

membantu manajemen untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan lingkungan; (b) membantu dalam kristalisasi persesuaian pada masalah-masalah utama; (c) memungkinkan manajer memahami keseluruhan gambaran; (d) membantu penempatan tanggung jawab lebih tepat; (e) memberikan cara pemberian perintah untuk beroperasi; (f) memudahkan dalam melakukan koordinasi di antara berbagai bagian organisasi; (g) membuat tujuan lebih khusus, terperinci dan lebih mudah dipahami; (h) meminimumkan pekerjaan yang tidak pasti; dan (i) menghemat waktu, usaha dan dana. Indriyo Gito Sudarmo dan Agus Mulyono (1996) mengemukakan langkah-langkah pokok dalam perencanaan, yaitu :

1. Penentuan tujuan dengan memenuhi persyaratan sebagai berikut :
 - (a) menggunakan kata-kata yang sederhana;
 - (b) mempunyai sifat fleksibel;
 - (c) mempunyai sifat stabilitas;
 - (d) ada dalam perimbangan sumber daya;
 - (e) meliputi semua tindakan yang diperlukan.
2. Pendefinisian gabungan situasi secara baik, yang meliputi unsur sumber daya manusia, sumber daya alam, dan sumber daya modal.
3. Merumuskan kegiatan yang akan dilaksanakan secara jelas dan tegas. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, model perencanaan pendidikan yang digunakan adalah mengadopsi model PPBS (*planning, programming, budgeting system*) yang disebut SP4 (sistem perencanaan penyusunan program dan penganggaran). Esensi dari kegiatan perencanaan dengan model ini adalah sebagai berikut :

- a. Memerinci secara cermat dan menganalisis secara sistematis terhadap tujuan yang hendak dicapai;
- b. Mencari alternatif yang relevan, cara yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan;
- c. Menggambarkan biaya total dari setiap alternatif, baik biaya langsung ataupun tidak langsung, biaya telah lewat atau biaya yang akan datang, baik biaya yang berupa uang maupun biaya yang tidak berupa uang.
- d. Memberikan gambaran tentang efektifitas setiap alternatif dan bagaimana alternatif itu mencapai tujuan
- e. Membandingkan dan menganalisis alternatif tersebut, yaitu mencari kombinasi yang memberikan efektivitas yang paling besar dari sumber yang ada dalam pencapaian tujuan (suriasumantri, 1980:28)

2. Pengorganisasian (*organizing*)

George R. Terry (1986) mengemukakan bahwa : “Pengorganisasian adalah tindakan mengusahakan hubungan-hubungan kelakuan yang efektif antara orang-orang, sehingga mereka dapat bekerja sama secara efisien, dan memperoleh kepuasan pribadi dalam melaksanakan tugas-tugas tertentu, dalam kondisi lingkungan tertentu guna mencapai tujuan atau sasaran tertentu”.

Ernest Dale seperti dikutip oleh T. Hani Handoko mengemukakan tiga langkah dalam proses pengorganisasian, yaitu :

- a. Pemerincian seluruh pekerjaan yang harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan organisasi;

- b. Pembagian beban pekerjaan total menjadi kegiatan-kegiatan yang logis dapat dilaksanakan oleh satu orang;
- c. Pengadaan dan pengembangan suatu mekanisme untuk mengkoordinasikan pekerjaan para anggota menjadi kesatuan yang terpadu dan harmonis.

Stoner (1986:62) menyatakan bahwa pengorganisasian merupakan proses yang berlandaskan jamak, yang terdiri dari lima tahap.

Pertama, memerinci pekerjaan, yaitu menentukan tugas-tugas apa yang harus dilakukan untuk mencapai organisasi. Kedua, membagi seluruh beban kerja menjadi kegiatan-kegiatan yang dapat dilaksanakan oleh perorangan atau kelompok. Dalam tahap ini perlu diperhatikan bahwa orang-orang yang akan disertai tugas harus didasarkan pada kualifikasi, tidak dibebani terlalu berat dan terlalu ringan. Ketiga, menggabungkan pekerjaan para anggota dengan cara yang rasional dan efisien. Keempat, menetapkan mekanisme kerja untuk mengkoordinasikan pekerjaan dalam suatu kesatuan yang harmonis. Kelima, melakukan *monitoring* dan melakukan langkah-langkah penyesuaian untuk mempertahankan dan meningkatkan efektivitas.

3. Penggerakan (*actuating*)

Penggerakan dapat didefinisikan sebagai keseluruhan usaha, cara, teknik dan metode untuk mendorong para anggota organisasi agar mau dan ikhlas bekerja dengan sebaik mungkin demi tercapainya tujuan organisasi secara efisien, efektif dan ekonomis (Siagian, 1992:128).

Isu yang selalu mengemuka dalam pembahasan fungsi pergerakan adalah berkenaan dengan pentingnya fungsi ini dalam keseluruhan kegiatan manajemen, karena secara langsung ia berkaitan dengan manusia beserta segala jenis kepentingan dan kebutuhannya. Sekaitan dengan perkembangan teori manajemen yang dikenal dengan “*Gerakan Human Relations*”, diajukan konsep yang dikenal dengan istilah *the ten commandments of human relations*, yang dapat dijadikan acuan dalam melaksanakan fungsi pergerakan. Isi dari prinsip tersebut adalah sebagai berikut :

- a. sinkronisasi antara tujuan organisasi dengan tujuan anggota organisasi;
- b. suasana kerja yang menyenangkan;
- c. hubungan kerja yang serasi;
- d. tidak memperlakukan bawahan sebagai mesin;
- e. pengembangan kemampuan bawahan sampai tingkat maksimal;
- f. pekerjaan yang menarik dan penuh tantangan;
- g. pengakuan dan penghargaan atas prestasi kerja yang tinggi;
- h. tersedianya sarana dan prasarana yang memadai;
- i. penempatan personil secara tepat;
- j. imbalan yang sesuai dengan jasa yang diberikan;

Hal yang penting untuk diperhatikan dalam pelaksanaan (*actuating*) ini adalah bahwa seorang karyawan akan termotivasi untuk mengerjakan sesuatu jika : (a) merasa yakin akan mampu mengerjakan; (b) yakin bahwa pekerjaan tersebut memberikan manfaat bagi dirinya; (c) tidak sedang dibebani oleh permasalahan pribadi atau tugas lain yang lebih penting, atau mendesak; (d) tugas tersebut

merupakan kepercayaan bagi yang bersangkutan; dan (e) hubungan antar teman dalam organisasi tersebut harmonis.

4. pengawasan (*controlling*)

Pengawasan merupakan “proses pengamatan dari seluruh kegiatan organisasi guna lebih menjamin bahwa semua pekerjaan yang sedang dilakukan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya”.

Selanjutnya dikemukakan pula oleh T. Hani Handoko bahwa proses pengawasan memiliki lima tahapan, yaitu : (a) penetapan standar pelaksanaan; (b) penentuan pengukuran pelaksanaan kegiatan; (c) pengukuran pelaksanaan kegiatan nyata; (d) perbandingan pelaksanaan kegiatan dengan standar dan penganalisaan penyimpangan-penyimpangan; dan (e) pengambilan tindakan koreksi, bila diperlukan. Proses dasar pengawasan terdiri atas tiga tahap, yaitu :

a. Penentuan standar hasil kerja

Standar hasil pekerjaan merupakan hal yang amat penting ditentukan karena terhadap standar itulah hasil pekerjaan dihadapkan dan diuji. Standar hasil itu dapat bersifat fisik, misalnya dalam arti kuantitas barang yang dihasilkan oleh suatu perusahaan, jumlah jam kerja yang digunakan, kecepatan penyelesaian tugas, jumlah atau tingkat penolakan terhadap barang yang dihasilkan dan sebagainya. Dalam melakukan pengawasan, hal-hal yang bersifat keprilakuan pun harus diukur seperti kesetiaan, semangat kerja, disiplin dan sebagainya.

b. Pengukuran prestasi kerja

Pengukuran prestasi kerja terdiri dari dua jenis, yaitu yang relatif mudah dan sukar. Ada berbagai prestasi kerja yang relatif mudah diukur karena standar yang harus dipenuhi pun bersifat konkrit. Pengukuran yang relatif mudah itu biasanya berlaku bagi prestasi kerja yang hasilnya konkrit dan pekerjaan yang dilakukannya biasanya bersifat teknis. Yang kedua adalah pengukuran yang relatif sukar karena standar yang harus dipenuhi tidak selalu dapat dinyatakan secara konkrit. Misalnya, jumlah keputusan yang diambil seorang pengambil keputusan tidak identik dengan efektivitas kepemimpinan seseorang.

c. Koreksi terhadap penyimpangan yang mungkin terjadi

Meskipun bersifat sementara, tindakan korektif terhadap gejala penyimpangan, penyelewengan, dan pemborosan harus dapat diambil. Misalnya, apabila menurut pengamatan selesainya proses produksi lebih lama dibandingkan dengan jangka waktu yang telah ditetapkan dalam rencana, manager penanggungjawab kegiatan tersebut harus dapat mengambil tindakan segera, umpamanya dengan menambah orang, memperbaiki mekanisme kerja dan tindakan lain yang sejenis.

d. Pengawasan yang efektif

Pengawasan yang efektif harus melibatkan semua tingkat manajer dari tingkatatas sampai tingkat bawah, dan kelompok-kelompok kerja.

Beberapa kondisi yang harus diperhatikan untuk mewujudkan pengawasan yang efektif yaitu sebagai berikut :

- a) Pengawasan harus dikaitkan dengan tujuan dan criteria yang dipergunakan dalam system pendidikan, yaitu relevansi, efektivitas, efisiensi, dan produktivitas;
- b) Sekalipun sulit tetapi standar yang masih dapat dicapai harus ditentukan;
- c) Pengawasan hendaknya disesuaikan dengan sifat dan kebutuhan organisasi;
- d) Frekuensi pengawasan harus dibatasi;
- e) System pengawasan harus dikemudi (*steering control*).

Pengawasan hendaknya mengacu pada prosedur pemecahan masalah, yaitu: menemukan masalah, menemukan penyebab, membuat rancangan penanggulangan, melakukan perbaikan, mengecek hasil perbaikan, dan mencegah timbulnya masalah yang serupa.

Manajemen sekolah pada dasarnya merupakan aplikasi dari ilmu manajemen dalam kegiatan persekolahan. Perbedaan administrasi dan manajemen terletak pada ruang lingkupnya saja. Administrasi lebih luas ruang lingkupnya dibanding dengan manajemen. Tujuan akhir dari manajemen sekolah adalah membantu memperlancar pencapaian tujuan sekolah agar tercapai secara efektif dan efisien.

Fungsi manajemen sekolah berkaitan dengan pekerjaan-pekerjaan manajemen sekolah. Dalam pengelolaan sekolah agar dapat mencapai tujuan sekolah dengan baik, maka perlu mendasarkan pada prinsip-prinsip manajemen. Ruang lingkup Manajemen Sekolah yaitu bidang kurikulum (pengajaran), bidang kesiswaan, bidang personalia, bidang sarana, bidang prasarana, dan bidang hubungan dengan masyarakat.

Manajemen adalah proses untuk mencapai tujuan-tujuan organisasi dengan melakukan kegiatan dari empat fungsi utama yaitu merencanakan (*planning*), mengorganisasi (*organizing*), memimpin (*leading*), dan mengendalikan (*controlling*).

2.2.3 Komponen-komponen Manajemen Sekolah

Setiap satuan pendidikan perlu memperhatikan komponen-komponen Manajemen Sekolah. Dalam penerapan Manajemen Berbasis Sekolah beberapa komponen sekolah yang perlu dikelola yaitu kurikulum dan program pengajaran, tenaga kependidikan, kemuridan, sarana dan prasarana pendidikan, dan pengelolaan hubungan sekolah dan orang tua atau wali murid (Mulyasa ,2002: 40).

Secara garis besar komponen pendidikan bisa diambil dari pengertian Mulyasa, (2002; 40), namun dapat juga diambil dari Suharno, (2002, 23) yaitu antara lain terdiri dari delapan komponen:

- a) Manajemen Kurikulum dan program Pengajaran;
- b) Manajemen Tenaga Pendidikan;
- c) Manajemen Kesiswaan;
- d) Manajemen Keuangan dan Pembiayaan;
- e) Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan;
- f) Manajemen Hubungan Sekolah dengan Masyarakat;

- g) Manajemen Layanan Khusus;
- h) Manajemen Waktu

2.2.4 Manajemen Kurikulum dan Program Pengajaran

Kurikulum dan program pengajaran merupakan pijakan dalam proses pendidikan yang diselenggarakan pada sebuah lembaga pendidikan, Perencanaan dan pengembangan kurikulum nasional telah dilakukan Departemen Pendidikan Nasional pada tingkat pusat. Akan tetapi sekolah juga bertugas dan berwenang mengembangkan kurikulum muatan lokal sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masyarakat setempat.

Dalam manajemen berbasis sekolah di Indonesia untuk muatan lokal mengharuskan setiap satuan pendidikan diharapkan dapat mengembangkan dan memunculkan keunggulan program pendidikan tertentu sesuai dengan latar belakang tuntutan lingkungan sosial masyarakat.

Dengan otonomi sekolah dalam arti luas mempunyai fungsi untuk menghubungkan program-program sekolah dengan seluruh kehidupan peserta didik dan kebutuhan lingkungan sehingga setelah siswa menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan mereka siap pakai sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

2.2.5 Manajemen Tenaga Kependidikan

Peningkatan produktivitas dan prestasi kerja dapat dilakukan dengan meningkatkan sumber daya manusia, Kepala Sekolah, Guru dan Karyawan dengan cara mengikut sertakan pada kegiatan-kegiatan yang menunjang pada

kinerja seluruh unsur sekolah. Manajemen tenaga kependidikan (guru dan personil) mencakup beberapa hal yaitu:

- a) perencanaan pegawai;
- b) pengadaan pegawai;
- c) pembinaan dan pengembangan pegawai;
- d) promosi dan mutasi;
- e) pemberhentian pegawai;
- f) kompensasi; dan
- g) penilaian pegawai.

Hal ini menunjukkan, bahwa keberhasilan pengelolaan pendidikan pada sebuah sekolah apabila Kepala Sekolah memiliki kemampuan untuk menciptakan kondisi yang melibatkan pada semua unsur pengelola sekolah.

2.2.6 Manajemen Kesiswaan

Salah satu tugas sekolah diawal tahun pelajaran baru adalah menata siswa. Manajemen kemuridan adalah penataan dan pengaturan kegiatan yang berhubungan dengan peserta didik (murid), awal pendaftaran sampai mereka lulus, tetapi bukan sekedar pencatatan data peserta didik, melainkan meliputi aspek lebih luas yang secara operasional dapat membantu upaya pertumbuhan murid melalui proses pendidikan di sekolah.

Meskipun Pencatatan sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan manajemen kemuridan, buku presensi murid, buku raport, daftar kenaikan kelas, buku mutasi murid, dan sebagainya. Manajemen dimaksudkan untuk mengatur berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah berjalan dengan kondusif.

Menurut Sutisna dalam Mulyasa (2002) ada tiga yaitu:

- a) penerimaan murid baru;
- b) kegiatan pelaporan kemajuan belajar murid; dan
- c) bimbingan dan pembinaan disiplin murid.

Sedangkan tanggung jawab Kepala sekolah dalam mengelola bidang kemuridan adalah:

- a) Kehadiran murid di sekolah dan masalah-masalah bidang kemuridan yang berhubungan dengan hal studi;
- b) Penerimaan, orientasi, klasifikasi, dan pembagian kelas murid dan pembagian program studi;
- c) Evaluasi dan pelaporan kemajuan belajar murid;
- d) Program supervisi bagi murid yang mempunyai kelainan, seperti mengulang pengajaran, perbaikan, dan pengajaran luar biasa;
- e) Pengendalian kedisiplinan murid belajar di sekolah;
- f) Program bimbingan dan penyuluhan bagi seluruh murid;
- g) Program kesehatan dan keamanan murid belajar, terutama ketenangan belajar murid di kelas; dan
- h) Penyesuaian pribadi, sosial, dan emosional murid.

2.2.7 Manajemen Keuangan dan Pembiayaan

Keuangan merupakan sumber daya yang secara langsung dapat berpengaruh pada keefektifan dan efisiensi pengelolaan pendidikan yang diseleggarakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Manajerial kepala sekolah pada keuangan sangat dibutuhkan dalam penerapan Manajemen Berbasis Sekolah.

Pelaksanaan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) menuntut kemampuan sekolah dalam merencanakan melaksanakan, dan mengevaluasi serta memepertanggungjawabkan penggunaan anggaran, pengelolaan dana secara transparan kepada masyarakat dan pemerintah (Mulyasa, 2002:47).

Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) memberi kewenangan pada sekolah untuk menggali dan menggunakan sumber dana sesuai keperluan sekolah. Sumber dana dalam proses pendidikan dapat dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu:

- a) pemerintah pusat dan atau pemerintah daerah;
- b) orang tua/wali atau peserta didik; dan
- c) masyarakat, baik mengikat maupun tidak mengikat.

2.2.8 Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan

Setiap satuan pendidikan tidak dapat melepaskan faktor sarana dan prasarana yang dapat dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, proses belajar dan mengajar. Manajemen sarana dan prasarana bertujuan dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan baik guru maupun murid untuk berada di sekolah.

Demikian pula tersedianya media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan materi pelajaran sangat diperlukan manjerial pengelolaan pendidikan di satuan pendidikan.

2.2.9 Manajemen Hubungan Sekolah dengan Masyarakat

Hubungan antara sekolah dengan orang tua/wali murid serta masyarakat pada hakekatnya merupakan suatu sarana sangat berperan dalam membina dan

mengembangkan pertumbuhan pribadi murid di sekolah. Sekolah dan orang tua/wali murid memiliki hubungan yang sangat erat dalam mencapai tujuan sekolah atau pendidikan secara efektif dan efisien. Gaffar dalam Mulyasa menyatakan, bahwa hubungan sekolah dengan orang tua/wali murid bertujuan antara lain:

- a) memajukan kualitas pembelajaran dan pertumbuhan murid;
- b) memperkokoh tujuan serta meningkatkan kualitas hidup dan penghidupan masyarakat; dan
- c) menggairahkan masyarakat untuk menjalin hubungan dengan sekolah
(Mulyasa, 2002:50).

Pada konsep Manajemen Berbasis Sekolah (MBS), manajemen hubungan sekolah dengan orang tua wali murid diharapkan berjalan dengan baik. Hubungan yang harmonis membuat masyarakat memiliki tanggung jawab untuk memajukan sekolah. Penciptaan hubungan dan kerja sama yang harmonis, apabila masyarakat mengetahui dan memiliki gambaran yang jelas tentang sekolah.

Gambaran yang jelas dapat diinformasikan kepada masyarakat melalui laporan kepada orang tua wali murid, kunjungan ke sekolah, kunjungan ke rumah murid, penjelasan dari staf sekolah, dan laporan tahunan sekolah.

Melalui hubungan yang harmonis diharapkan tercapai tujuan hubungan sekolah dengan masyarakat, yaitu proses pendidikan terlaksana secara produktif, efektif, dan efisien sehingga menghasilkan lulusan yang produktif dan berkualitas. Lulusan yang berkualitas akan terlihat dari penguasaan/kompetensi murid tentang

ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat dijadikan bekal ketika terjun di tengah-tengah masyarakat (*out come*).

2.2.10 Manajemen Layanan Khusus

Manajemen layanan khusus itu meliputi perpustakaan, kesehatan, dan keamanan sekolah.

a) Perpustakaan

Perpustakaan yang dikelola dengan baik memungkinkan peserta didik untuk lebih mengembangkan dan mendalami pengetahuan yang diajarkan oleh gurunya didalam kelas secara mandiri, dan juga dapat mengajar dengan metode bervariasi, misalnya belajar individual.

b) Kesehatan

Menyediakan UKS (Usaha Kesehatan Sekolah) yang mana badan kesehatan ini akan membantu untuk membangun mewujudkan sumberdaya manusia yg berpengetahuan dan sehat baik itu sehat jasmani dan rohani para peserta didik.

c) Keamanan

Jelas harus adanya keamanan karena ini akan menciptakan rasa aman dan nyaman untuk para peserta didik dan para substansi-substansi sekolah lainnya.

2.2.11 Manajemen Waktu

Jelas dengan semboyan waktu adalah sesuatu yang berharga tanpa mengetahui berapa harga waktu itu dijual. Oleh sebab itu disiplin waktu sangat

dibutuhkan di dalam sekolah. Baik itu penerapan pada substansi-substansi agar para peserta didik dapat menerima contoh baik dalam pemanfaatan waktu.

2.3 Manajemen Hubungan Sekolah dan Masyarakat

Secara etimologis, hubungan sekolah dan masyarakat diterjemahkan dari bahasa Inggris “*Public School Relation*” yang berarti hubungan sekolah dan masyarakat adalah sebagai hubungan timbal balik antara organisasi (sekolah) dengan masyarakat/lingkungan yang terkait.

Hubungan sekolah dan masyarakat didefinisikan sebagai proses komunikasi antara sekolah masyarakat untuk berusaha menanamkan pengertian warga masyarakat tentang kebutuhan dan karya pendidikan serta pendorong minat dan tanggung jawab masyarakat dalam usaha memajukan sekolah.

2.3.1 Tujuan Hubungan Sekolah dengan Masyarakat (Husemas)

Tujuan husemas dimaksudkan untuk menciptakan hubungan sekolah secara harmonis, meningkatkan kemajuan pendidikan disekolah dan memberi manfaat masyarakat akan kemajuan sekolah.

Menurut Elsbree seperti yang dikutip Tim jurusan Administrasi Pendidikan (2003:52) mengemukakan tujuan-tujuan husemas yaitu sebagai berikut, yaitu :

1. Meningkatkan kualitas belajar dan pertumbuhan anak

Makin maju konsep-konsep pendidikan menunjukkan kepada para pendidik, terutama guru-guru disekolah, agar pendidikan dan pengajaran tidak lagi *subject matter centered*, tetapi hendaknya *community life centered*, tidak lagi

berpusat pada buku tetapi berorientasi pada kebutuhan kehidupan dimasyarakat. Konsep pendidikan yang demikian mengandung implikasi yang berhubungan dengan masyarakat, seperti :

- a) Personel sekolah, terutama guru , perlu mengetahui benar-benar masyarakat lingkungan hidup anak-anak sangat penting bagi program pendidikan;
 - b) Kepala sekolah dan guru hendaknya selalu berusaha untuk bekerjasama dan memanfaatkan sumber-sumber di masyarakat yang diperlukan untuk memperkaya program sekolah;
 - c) Sekolah hendaknya dapat bekerjasama dengan instansi-instansi lain dimasyarakat yang mempunyai tugas dan kepentingan yang sama terhadap pendidikan;
 - d) Guru-guru hendaknya selalu mengikuti perkembangan masyarakat dan selalu siap memahami dan mengkaji sumber-sumber masyarakat yang dapat dimasukkan kedalam rencana pengembangan pendidikan.
2. Meningkatkan pemahaman masyarakat akan pentingnya pendidikan dan meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat. Didalam masyarakat yang demokratis, seyogyanya dapat menjadikan dirinya sebagai pelopor dan pusat perkembangan bagi perubahan masyarakat disemua bidang kehidupan masyarakat
 3. Mengembangkan antusiasme/semangat saling bantu antara sekolah dengan masyarakat demi kemajuan keduabelah pihak.
 4. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan pertumbuhan peserta didik.

5. Berperan dalam memahami kebutuhan-kebutuhan masyarakat.
6. Mengembangkan program-program sekolah ke arah yang lebih maju.
7. Mampu menumbuhkan kreatifitas serta dinamika kedua belah pihak, sehingga hubungan dapat bersifat aktif dan dinamis.

2.3.2 Prinsip-prinsip Hubungan Sekolah dan Masyarakat

Ada sejumlah prinsip yang perlu diperhatikan dalam rangka mengembangkan program hubungan sekolah dan masyarakat yaitu :

- a) Keterpaduan (*intergrating*), yaitu keterkaitan antara kepala sekolah, masyarakat dan keluarga yang merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan dengan yang lain;
- b) Berkesinambungan (*continuiting*), yaitu suatu proses yang berkembang terus-menerus. Sekolah seharusnya memberi informasi terus-menerus, dan sebaliknya, masyarakat ikut membantu sekolah melalui pembentukan *public-opinion* agar *image* masyarakat tetap baik terhadap sekolah;
- c) Menyeluruh (*coverage*), yaitu bahwa penyajian fakta-fakta kepada masyarakat itu menyeluruh seluruh aspek. Jadi, semua aspek hidup sekolah diperhatikan mulai dari kehidupan keagamaan sampai pada kehidupan ekonomi. Untuk itu, setiap kegiatan sekolah dapat dijelaskan melalui media massa, surat kabar sekolah, laporan berkala dan sebagainya;
- d) Sederhana (*symplicity*), yaitu bahwa informasi yang diberikan secara sederhana. Informasi itu dengan kata-kata yang mudah dimengerti dan dengan rasa persahabatan. Jadi, yang penting ialah jelas, menimbulkan rasa suka, mudah dimengerti;

- e) Konstruktif (*constructiveness*), yaitu bahwa informasi itu dapat membentuk pendapat umum yang positif terhadap sekolah;
- f) Kesesuaian (*adaptability*), yaitu hendaknya program sekolah itu memperhatikan dan menyesuaikan dengan masyarakat sekitarnya; dan
- g) Luwes (*flexibility*), yaitu program yang sewaktu-waktu mampu menerima perubahan yang terjadi. (Sahertian, 1994: 237-238).

2.3.3 Teknik Hubungan Sekolah dengan Masyarakat

Fachrudi menjelaskan teknik hubungan sekolah dengan masyarakat yaitu :

1. Laporan kepada orang tua.

Teknik ini maksudnya adalah pihak sekolah memberikan laporan pada orang tua murid tentang kemajuan-kemajuan, prestasi dan kelemahan anak didik pada orangtuanya. Dengan teknik ini orangtua akan memperoleh penilaian terhadap hasil pekerjaan anaknya, juga terhadap pekerjaan guru-guru di sekolah.

2. Majalah sekolah.

Majalah sekolah ini diusahakan oleh orang tua dan guru-guru di sekolah yang diterbitkan setiap bulan sekali. Majalah ini dipimpin oleh, orang tua dan murid-murid bahkan alumni termasuk pula dewan redaksi. Isi majalah ini menjelaskan tentang kegiatan-kegiatan sekolah, karangan guru-guru, orangtua dan murid-murid, pengumuman-pengumuman dan sebgainya.

3. Surat kabar sekolah.

Kalau sekolah itu mampu dapat menerbitkan surat kabar sekolah, maka ini berarti bahwa sekolah dapat memberikan informasi yang lebih luas kepada orang tua atau masyarakat daerah sekitarnya.

4. Pameran sekolah.

Suatu teknik yang efektif untuk memberi informasi tentang hasil kegiatan dan keadaan sekolah pada masyarakat, ialah penyelenggaraan pameran sekolah. Ada bermacam-macam cara untuk mengadakan pameran sekolah itu. Sekolah mengadakan pameran dengan membuat atau mengatur hasil pekerjaan murid-murid itu di luar sekolah atau di sekolah. Pameran sekolah akan menjadi lebih efektif lagi, kalau kegiatan-kegiatan itu disiarkan melalui siaran-siaran pers dan radio di tempat itu sehingga dapat menarik banyak orang dalam masyarakat.

5. “*Open house*”

“*Open house*” adalah teknik untuk mempersilahkan masyarakat yang berminat untuk meninjau sekolah serta mengobservasi kegiatan-kegiatan dan hasil-hasil pekerjaan murid di sekolah, yang diadakan pada waktu-waktu tertentu, misalnya sekali setahun pada penutupan tahun pengajaran. Ada tiga langkah dalam pelaksanaan “*open house*” ini:

- a) Pengunjung dibawa ke dalam kelas atau auditorium sekolah untuk diberi penjelasan tentang *open house* itu;
- b) Pengunjung diantar ke tempat-tempat yang telah disediakan akan hal-hal yang perlu dilihat; dan

c) Pengunjung diajak kembali ke kelas atau auditorium untuk berdiskusi dan menilai *open house*.

6. Kunjungan ke sekolah oleh orang tua murid yang dilakukan pada pelajaran di berikan.

Kepada orang tua itu diberi kesempatan untuk melihat anak-anak mereka yang belajar di dalam kelas, juga untuk melihat kegiatan-kegiatan di laboratorium, perlengkapan-perengkapan, gambar-gambar dan sebagainya, sehingga mereka memperoleh gambaran yang jelas tentang kehidupan di sekolah itu. Setelah selesai melihat-lihat, orang tua diajak berdiskusi dan mengadakan penilaian.

7. Kunjungan ke rumah murid.

Kunjungan ke rumah orangtua murid ini merupakan teknik yang sangat efektif dalam mengadakan hubungan dengan orang tua di rumah agar supaya dapat mengetahui latar belakang hidup anak-anak. Banyak masalah yang dapat dipecahkan dengan teknik ini antara lain, masalah kesehatan murid, ketidakhadiran murid, pekerjaan rumah, masalah kurangnya pengertian orang tua tentang sekolah dan sebagainya.

8. Melalui penjelasan yang di berikan oleh personel sekolah.

Kepala sekolah hendaknya berusaha agar, semua personil sekolah mempunyai pengertian yang jelas tentang kebijakan sekolah, organisasi sekolah dan semua kegiatan pendidikan dan pengajaran serta usaha-usaha lainnya. Pada mereka harus ditanamkan sikap loyalitasnya, rasa kekeluargaan.

9. Gambaran sekolah melalui murid-murid.

Informasi tentang keadaan sekolah dengan perantaraan murid-murid itu diberikan melalui perencanaan sesuatu kegiatan yang wajar, antara lain kalau sekolah itu terdapat di kota besar, maka gambaran itu diberikan melalui program siaran pemancar radio untuk menyiarkan sesuatu percakapan antara murid-murid atau antara murid dan guru, misalnya tentang cara makan dan makanan sehat.

10. Laporan tahunan

Laporan tahunan ini dibuat oleh kepala sekolah dan laporan ini diberikan kepada aparat pendidikan yang lebih atas. Laporan ini berisi masalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh sekolah termasuk kurikulum, personalia, anggaran, biaya dan sebagainya. Selanjutnya aparat tersebut memberikan laporan pada masyarakat.

11. Organisasi perkumpulan alumni sekolah.

Organisasi perkumpulan alumni sekolah adalah suatu alat yang sangat baik untuk dimanfaatkan dalam memelihara serta meningkatkan hubungan antara sekolah dan masyarakat. Murid-murid yang sudah tamat sekolah biasanya mempunyai kenangan-kenangan dari sekolahnya dan mereka merasa berkewajiban moral untuk membantu sekolahnya baik berupa materiil maupun secara moril.

12. Melalui kegiatan ekstra kurikuler.

Apabila ada beberapa kegiatan ekstra kurikuler yang sudah dianggap matang untuk dipertunjukkan kepada orang tua murid dan masyarakat, seperti sepak bola, drama dan lain-lain, maka sangat tepat sekali kegiatan itu ditampilkan

ke dalam masyarakat. Karena itu program ekstra kurikuler hendaknya di rencanakan dan diatur, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan hubungan sekolah dengan masyarakat.

13. Pendekatan secara akrab

Yaitu pendekatan antara murid dengan guru pengajar.

2.3.4 Organisasi Hubungan Sekolah dan Masyarakat (Komite Sekolah)

Menurut Djam'an Satori (2001) diperlukan adanya wadah untuk menampung dan menyalurkan aspirasi, harapan dan *stakeholder* sekolah. Wadah tersebut berfungsi sebagai forum dimana representasi para *stakeholder* sekolah terwakili secara proposional. Dalam berbagai dokumen yang ada dan konsensus yang telah muncul dalam berbagai forum, wadah ini diberi nama Komite Sekolah. Badan sejenis ini di Australia disebut "*School Council*".

Dalam pengertian lain, Djam'an Satori menyebutkan bahwa komite sekolah merupakan suatu badan yang berfungsi sebagai forum resmi untuk mengakomodasikan dan membahas hal-hal yang menyangkut kepentingan kelembagaan sekolah. Hal-hal tersebut meliputi :

1. Penyusunan perencanaan strategi sekolah, yaitu strategi pengembangan sekolah dalam perspektif 3-4 tahun mendatang. Dalam dokumen ini juga dibahas visi dan misi sekolah, analisis posisi untuk mengkaji kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan yang dihadapi, kajian isu-isu strategi sekolah, perumusan program-program, perumusan strategi pelaksanaan program, cara pengendalian dan evaluasinya.

2. Penyusunan perencanaan tahunan sekolah, yang merupakan elaborasi dari perencanaan strategi sekolah. Dalam perencanaan tahunan ini yang dibahas adalah program-program operasional yang merupakan implementasi program prioritas yang dirumuskan dalam perencanaan strategi sekolah yang disertai perencanaan anggarannya.
3. Mengadakan pertemuan untuk menampung dan membahas berbagai kebutuhan, masalah, aspirasi serta ide-ide yang disampaikan oleh anggota komite sekolah. Hal-hal tersebut merupakan refleksi kepedulian para *stakeholder* sekolah terhadap berbagai aspek kehidupan sekolah yang ditunjukkan pada upaya-upaya perbaikan, kemajuan dan pengembangan sekolah.
4. Memikirkan upaya-upaya untuk memajukan sekolah, terutama yang menyangkut kelengkapan fasilitas sekolah, fasilitas pendidikan, pengadaan biaya pendidikan bagi pengembangan keunggulan kompetitif dan komparatif sekolah sesuai dengan aspirasi *stakeholder* sekolah. Perhatian terhadap masalah ini dimaksudkan agar sekolah setidaknya memenuhi standar pelayanan minimum.
5. Mendorong sekolah untuk melakukan *internal monitoring (school self-assessment)* dan melaporkan hasilnya untuk dibahas dalam forum komite sekolah.
6. Membahas hasil-hasil tes standar yang dilakukan oleh lembaga atau institusi eksternal dalam menjaga jaminan mutu (*quality assurance*) serta memelihara kondisi pembelajaran sekolah sesuai dengan tuntutan standar minimum

kompetensi siswa (*basic minimum competency*) seperti yang diatur dalam PP No.25 tahun 2000.

7. Membahas laporan tahunan sekolah sehingga memperoleh penerimaan komite sekolah. Laporan tahunan sekolah tersebut selanjutnya disampaikan kepada Kantor Dinas Pendidikan Nasional Kota/Kabupaten.

Review sekolah merupakan kegiatan penting untuk mengetahui keunggulan suatu sekolah disertai analisis kondisi-kondisi pendukungnya, atau sebaliknya untuk mengetahui kelemahan-kelemahan sekolah disertai analisis faktor-faktor penyebabnya. *Review* sekolah merupakan media untuk saling mengisi pengalaman sekaligus saling belajar antars sekolah dalam upaya meningkatkan kinerjanya masing-masing.

8. Memantau kinerja sekolah, yang meliputi manajemen sekolah, kepemimpinan kepala sekolah, mutu belajar mengajar termasuk kinerja para guru, hasil belajar para siswa, disiplin dan tata tertib sekolah, baik dalam aspek intra maupun ekstrakurikuler.

2.3.5 Komunikasi Pendidikan

Komunikasi pendidikan adalah suatu bentuk interaksi yang dalam ruang lingkup sekolah maupun hubungan dengan masyarakat bertujuan untuk pembicaraan yang berhubungan dengan masalah-masalah pendidikan. Dalam konsep dasar komunikasi pendidikan terdapat macam-macam komunikasi pendidikan, bentuk-bentuk hubungan sekolah dengan masyarakat, peranan media komunikasi dalam hubungan sekolah dengan masyarakat yang sangat penting dan mempunyai perannya tersendiri.

2.3.5.1 Macam-macam Komunikasi Pendidikan

Dalam lingkungan pendidikan terdapat komunikasi yang dibedakan menjadi:

1. Komunikasi Internal adalah yang terjadi didalam sekolah yakni

a) Antara Kepala Sekolah dengan Guru

Disekolah guru membantu kepala sekolah dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu komunikasi antara Kepala Sekolah dengan guru-guru harus dijalin dengan baik sehingga hubungan menjadi hubungan dinas dan akrab;

b) Antara Kepala Sekolah dengan Siswa

Komunikasi yang berlangsung antara Kepala Sekolah dan siswa dapat dilakukan dengan tertulis (pengumuman, edaran, teguran, sanksi dan lain sebagainya) maupun secara lisan (pengumuman, teguran, dan peringatan);

c) Antara Kepala Sekolah dengan Tata Usaha

Pegawai tata usaha mempunyai fungsi yang sama dengan guru tetapi tata usaha membantu siswa dalam bidang administrasi;

d) Antara Guru dengan Guru

Hubungan antara guru dengan guru adalah hubungan yang menyangkut dengan hubungan kerja sama dalam melaksanakan tugas sekolah. Hubungan kedinasan dapat berupa pertemuan dalam rapat sekolah, bekerja sama dalam membimbing kelompok, menyelesaikan tugas kelompok; e) Antara Guru dengan Tata Usaha

Komunikasi antar guru dan tata usaha hampir tidak ada yang bersifat formal, karena guru dan tata usaha berkedudukan sederajat tetapi berbeda dalam jenis tugas. Jenis komunikasi yang dijalin banyak hal yang tidak bersifat formal, seperti dalam bentuk pertemuan dan kunjungan. Dalam kedinasan komunikasi diarahka pada usaha kerja sama dalam mencapai tujuan bersama yaitu membina dan mengembangkan sekolah;

f) Antara Siswa dengan Usaha

Ada beberapa urusan yang dapat diselesaikan oleh siswa pada pegawai tata usaha, misalnya surat-surat keterangan, pembayaran SPP, pengambilan buku presensi, buku kelas dn sebagainya;

g) Komunikasi antar Siswa dengan Siswa

Komunikasi antara siswa dengan siswa merupakan komunikasi yang bersifat formal dan non formal. Formal (tetapi bukan dinas) yaitu komunikasi yang terjadi dalam kelas dalam situasi belajar(dalam kerja kelompok atau diskusi) ,tetapi juga banyak yang bersifat non formal. Komunikasi antar siswa harus ditumbuhkan dengan baik agar bermanfaat untuk kepentingan suksesnya kegiatan belajar;

2. Komunikasi Eksternal, yaitu komunikasi yang terjadi antara sekolah dengan masyarakat yakni orang tua atau wali siswa dan masyarakat pada umumnya.

2.4 Profil Sekolah

Profil Sekolah adalah gambaran yang jelas dan lengkap tentang situasi sekolah saat ini, serta perbandingannya dengan tahun-tahun sebelumnya. Oleh

sebab itu, profil sekolah harus disusun dengan seksama dan seobjektif mungkin. Informasi yang ada di dalam profil sekolah berguna untuk membantu para pemangku kepentingan dalam menyusun Rencana Kerja Sekolah (RKS). Dengan profil sekolah, para pemangku kepentingan dapat membuat rencana kerja yang didasarkan pada kondisi nyata sekolah.

Profil Sekolah akan menunjukkan kinerja sekolah misalnya, bagian yang mengalami perbaikan atau peningkatan, bagian yang masih tetap, dan bagian yang mengalami penurunan. Profil Sekolah perlu dibandingkan dengan profil atau kinerja rata-rata sekolah di kecamatan atau kabupaten/kota di tempat sekolah tersebut berada.

RKS memuat 8 (delapan) komponen standar nasional pendidikan disesuaikan komponen akreditasi sekolah, sebagai berikut:

a) Standar Isi;

1. Ketersediaan dokumen kurikulum sekolah
2. Sekolah mengembangkan kurikulum sekolah
3. Mekanisme pengembangan kurikulum sekolah
4. Pembentukan tim pengembang kurikulum
5. Kurikulum sekolah disusun setiap tahun dan disahkan oleh pejabat yang berwenang
6. Dokumen kurikulum sekolah dilengkapi silabus dan RPP sebagai lampiran
7. Sekolah mengembangkan silabus sesuai pedoman dari BSNP

8. Sekolah melaksanakan kurikulum sesuai dengan rencana
9. Program pengembangan diri
10. Sekolah memiliki Daftar KKM untuk setiap mata pelajaran atau tema
11. Sekolah memiliki kalender pendidikan (Kaldik) yang berlaku dan disesuaikan kebutuhan sekolah

b) Standar Proses;

1. Perencanaan proses pembelajaran
2. Pelaksanaan proses pembelajaran
3. Pemantauan proses pembelajaran
4. Supervisi proses pembelajaran
5. Evaluasi proses pembelajaran
6. Prestasi akademik peserta didik

c) Standar Kompetensi Lulusan;

1. Sekolah mempunyai program untuk memberi pengalaman belajar kepada peserta didik dalam berbagai aspek (misalnya berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif)
2. Sekolah melaksanakan program untuk para peserta didik yang berbakat atau sangat cerdas
3. prestasi peserta didik baik di bidang akademik dan non akademik (misalnya hasil UASBN, lomba bidangstudi, olahraga, seni dan keterampilan)

d) Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan;

1. Kondisi dan kompetensi Guru
2. Kondisi dan kompetensi Kepala Sekolah
3. Kondisi dan kompetensi Tenaga Kependidikan

e) Standar Sarana dan Prasarana;

1. Kondisi lahan dan bangunan sekolah
2. Kondisi perabot di sekolah
3. Rasio jumlah buku dan jumlah peserta didik;
4. Kondisi laboratorium
5. Kondisi peralatan pembelajaran;
6. Kondisi sarana penunjang;
7. Kondisi prasarana sekolah
8. Kondisi sarana sanitasi dan air bersih.

f) Standar Pengelolaan;

1. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah
2. Perencanaan program
3. Pelaksanaan rencana kerja
4. Pedoman pengelolaan kegiatan
5. Pengawasan dan evaluasi
6. Kepemimpinan sekolah/ madrasah
7. Sistem informasi manajemen

g) Standar Pembiayaan; dan

1. Sumber dan jumlah dana;
2. Alokasi anggaran belanja sekolah
3. Laporan penggunaan dana sekolah

h) Standar Penilaian.

1. Program penilaian
2. Pedoman penilaian
3. Instrumen penilaian
4. Pengolahan hasil penilaian
5. Pemanfaatan hasil penilaian
6. Penentuan kriteria ketuntasan minimal (KKM)
7. Laporan hasil belajar
8. Penentuan kriteria kelulusan dan kenaikan kelas

2.4.1 Pencitraan Sekolah

Pencitraan adalah tujuan utama, dan sekaligus merupakan reputasi dan prestasi yang hendak dicapai bagi dunia hubungan masyarakat (kehumasan). Pengertian pencitraan itu sendiri abstrak (*intangibile*) dan tidak dapat diukur secara matematis, tetapi wujudnya bisa dirasakan dari hasil penilaian baik atau buruk. Seperti penerimaan dan tanggapan baik positif maupun negatif yang khususnya datang dari masyarakat.

Pencitraan adalah impresi perasaan atau konsepsi yang ada pada publik mengenai organisasi, mengenai suatu obyek, orang atau mengenai lembaga. Pencitraan adalah kesan yang diperoleh sesuai dengan pengetahuan, pemahaman seseorang terhadap sesuatu.

Proses pencitraan adalah kesan yang diperoleh seseorang berdasarkan pengetahuan dan pengertiannya tentang fakta-fakta atau kenyataan.

2.4.2 Komponen Pencitraan

Empat komponen pembentukan citra yaitu, persepsi, kognisi, motivasi dan sikap yang diartikan sebagai citra individu terhadap rangsang.

- a) Persepsi diartikan sebagai hasil pengamatan terhadap unsur lingkungan yang dikaitkan dengan suatu proses pemaknaan;
- b) Kognisi yaitu suatu keyakinan diri dari individu terhadap stimulus. Keyakinan ini akan timbul apabila individu telah mengerti rangsang tersebut, sehingga individu harus diberikan informasi-informasi yang cukup yang dapat mempengaruhi perkembangan kognisinya;
- c) Motivasi akan menggerakkan respon seperti yang di inginkan oleh pemberi rangsang;
- d) Sikap adalah kecenderungan bertindak, berpersepsi, berfikir, dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi, atau nilai.. Proses pencitraan pada akhirnya akan menghasilkan sikap, pendapat, tanggapan atau perilaku.

2.5 Konsep Dasar Animasi

Animasi berasal dari bahasa Yunani "*anima*" yang berarti hidup, makna harafiah dari animasi adalah memberikan kehidupan atau sifat makhluk hidup pada benda mati. Kata "animasi" juga merupakan penyesuaian dari kata "*animation*", yang berasal dari kata dasar "*animate*" yang dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan (Wojowasito, 1997). Animasi merupakan suatu

seni untuk membuat dan menggerakkan sebuah obyek agar terlihat dan tampak lebih dinamis, baik berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

Animasi adalah rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian dan berurutan. Setiap gambar yang bergerak dikenal dengan *frame*, satu *frame* terdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan secara bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak, satuan yang dipakai adalah *frame per second (fps)*.

Secara umum, animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Sebuah benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup.

Animasi adalah “sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri (Ibiz Fernandez, 2002).

Pada perkembangannya animasi berarti suatu *sequence* atau rangkaian gambar yang di ekspos pada tenggang waktu tertentu yang menunjukkan perubahan pada posisi dari subjek yang ditunjukkan dengan rangkaian gambar bergerak, sehingga memberikan sebuah ilusi pergerakan.

Di era modern animasi semakin berkembang, animasi sebenarnya tidak akan terwujud tanpa didasari pemahaman mengenai prinsip fundamental kerja mata manusia atau dikenal dengan nama *the persistance of vision*. Seperti yang

ditunjukkan pada karya seorang Paul Roget penemu *Thaumatrope*. Sebuah alat berbentuk kepingan yang dikaitkan dengan tali pegas diantara kedua sisinya.

Kepingan itu memiliki dua gambar pada sisinya, satu sisi bergambar burung dan satu sisi lainnya bergambar sangkar burung. Ketika kepingan berputar maka burung seolah masuk kedalam sangkarnya. Proses ini ditangkap oleh mata manusia dalam satu waktu, sehingga beranggapan bahwa gambar tersebut bergerak.

Animasi memiliki berbagai kelebihan, diantaranya adalah dapat menampilkan produk atau pesan informasi dengan desain yang bervariasi dan interaktif, sehingga dengan kelebihan tersebut animasi sangat digemari oleh para Animator dunia. Animasi yang sering dibuat dan digunakan dalam berbagai kebutuhan, diantaranya adalah animasi kartun, animasi interaktif, animasi *game*, animasi *company profile*, presentasi, animasi *video clip*, animasi *web* dan animasi-animasi lainnya. Pembuatan animasi yang sangat banyak dimanfaatkan dalam berbagai penunjang aktivitas pekerjaan dan kebutuhan diantaranya adalah animasi untuk media periklanan, media hiburan, media pendidikan, dan lain sebagainya.

Dalam dunia periklanan, animasi sangat dibutuhkan dan digunakan dalam mempromosikan dan mempublikasikan suatu pesan informasi penting kepada seluruh masyarakat. Informasi yang disajikan dapat berupa animasi *company profile* atau *school profile* yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang gambaran umum profil suatu perusahaan, instansi dan perguruan tinggi. Informasi yang disajikan dalam bentuk animasi dapat memudahkan masyarakat dalam memahami dan mengetahui perkembangan suatu perguruan tinggi, sehingga dapat

meningkatkan daya jual dan daya saing yang tinggi terhadap perkembangan dan kemajuan teknologi informasi.

2.5.1 Jenis-Jenis Animasi

Dalam keadaan standar animasi terbagi menjadi tiga bagian yaitu animasi gerak, animasi skala dan animasi putar. Animasi gerak adalah animasi yang menggerakkan objek dari satu posisi ke posisi lainnya. Animasi skala adalah animasi yang menunjukkan perubahan ukuran atau skala sebuah objek. Animasi putar atau rotasi adalah animasi dimana sebuah objek mempunyai gerakan berputar pada titik poros yang ditentukan. Ketiga animasi dasar tersebut bisa berdiri sendiri atau digabungkan sehingga menjadi animasi yang menarik dan indah. Selain ketiga animasi tersebut juga ada animasi *Alpha* dan animasi *Masking* sebagai perintah dalam menggerakkan objek animasi. Animasi *Alpha* adalah animasi yang mengatur transparansi warna objek, dari nampak menjadi tidak nampak atau sebaliknya.

Sedangkan animasi *Masking* adalah animasi yang menampilkan bidang yang tertutup dan menyembunyikan bidang yang terbuka (Devisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS, 2012).

2.5.2 Teknik Pembuatan Animasi

Ada tiga teknik dasar dalam pembuatan animasi yaitu animasi *Frame by Frame*, animasi *Tween* dan animasi *Bone*. Berikut pengertian masing-masing teknik dasar dalam pembuatan animasi.

1. Animasi *Frame by Frame*

Animasi *frame by frame* adalah animasi yang berubah berdasarkan *frame per frame*, mulai dari perubahan gerak, bentuk, posisi atau warna objek. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detil gerakan objek, maka akan semakin halus animasi yang dihasilkan.

2. Animasi *Tween*

Animasi *tween* merupakan animasi yang efektif untuk membuat suatu gerakan dengan ukuran *file* yang lebih kecil. Dalam animasi *tween* terdapat tiga jenis animasi yang dapat digunakan dalam membuat animasi yaitu : *Motion Tween*, *Shape Tween*, dan *Classic Tween*. Animasi *Motion Tween* biasanya digunakan untuk membuat animasi objek bergerak, berputar dan perubahan skala objek dua dimensi dan tiga dimensi. *Motion Tween* dapat diterapkan pada objek *instance* atau simbol, grup dan teks. Animasi *Shape Tween* merupakan animasi perubahan bentuk objek, misalnya dari bentuk oval berubah menjadi bentuk kotak, bentuk kotak berubah menjadi bintang dan lain-lain. *Classic Tween* sama dengan *Motion Tween* tetapi hanya untuk gerakan dua dimensi.

3. Animasi *Bone*

Animasi *bone* merupakan animasi dengan mengadopsi dari struktur persendian tulang. Perintah *Bone Tool* digunakan untuk membuat animasi dengan gerakan yang mengacu pada titik persendian. Semakin banyak persendian yang dibuat menggunakan *Bone Tool*, maka gerakan animasi akan semakin halus dan menarik.

2.5.2.1 *Symbol Movie Clip*

Symbol movie clip adalah sebuah simbol yang berisi objek gambar, teks, *sound*, tombol dan *Movie clip* yang tersimpan dengan nama tertentu di dalam panel *library*. Sebuah simbol *movie clip* dapat digunakan berkali-kali dan tidak akan memperbesar ukuran *file*, karena simbol hanya disimpan sekali walaupun digunakan berulang kali.

2.5.2.2 *Symbol Button*

Symbol button adalah sebuah tombol yang dapat digunakan untuk membuat animasi interaktif. Dengan menambahkan perintah *action script* pada tombol, maka sebuah tombol akan berfungsi sebagai navigasi antara animasi dan *user*. Dalam sebuah tombol terdapat empat perintah yaitu sebagai berikut.

- a) *Up*, berguna untuk mengatur tampilan tombol saat tidak disentuh oleh *pointer mouse*;
- b) *Over*, berguna untuk mengatur tampilan saat *pointer mouse* berada diatas tombol;
- c) *Down*, berguna untuk mengatur tampilan saat tombol di-klik dengan *mouse*;
- d) *Hit*, berguna untuk mengatur area klik pada tombol.

2.5.2.3 *ActionScript*

ActionScript adalah suatu perintah yang terdapat dalam program *Adobe Flash*. Perintah *ActionScript* biasanya digunakan untuk membuat animasi yang kompleks dan interaktif dengan penggunaannya. Berikut adalah beberapa perintah penggunaan *ActionScript*.

1. Perintah *GotoAndStop* dan *GotoAndPlay*

Perintah *GotoAndStop* dapat digunakan untuk menuju ke sebuah *keyframe* dan animasi tersebut langsung berhenti, sedangkan *GotoAndPlay* adalah perintah yang digunakan untuk menuju ke sebuah *keyframe* dan animasi tersebut memainkan dan melanjutkan kembali gerakan animasinya.

2. Perintah *NextFrame* dan *PrevFrame*

Perintah *NextFrame* dapat digunakan untuk menuju ke *frame* berikutnya, sedangkan *PrevFrame* adalah perintah yang digunakan untuk menuju ke *frame* sebelumnya.

2.5.2.4 *Storyboard*

Storyboard secara sederhana dapat diartikan sebagai uraian yang berisi penjelasan visual dan audio dari masing-masing alur dalam skenario yang dirinci untuk setiap *frame/slide*. Pada umumnya *storyboard* berupa tabel (baris-kolom), setiap kolom di dalamnya mewakili satu tampilan di layar monitor.

Storyboard merupakan bagian dari program yang berhubungan langsung dengan pengguna yaitu segala sesuatu yang tampil di layar monitor. *Storyboard* bertujuan agar perancang dapat dengan mudah menentukan letak elemen-elemen yang akan menyusun sebuah rancangan program animasi yang kemudian akan di sketsa dalam sebuah *storyboard*. *Storyboard* adalah rancangan awal dari suatu program animasi tersebut berjalan.

2.5.2.5 *Timeline*

Timeline merupakan bagian dari program *Adobe Flash* yang berfungsi sebagai pengatur urutan tampilan yang berdasarkan *layer* dan *frame*. *Timeline* dapat digunakan untuk menentukan durasi animasi, jumlah *layer*, *frame*, menempatkan *action script* dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang dibuat akan diatur dan ditempatkan pada *layer* dalam *timeline*.

Timeline dapat mengatur dan menggabungkan animasi berbagai teks atau gambar. *Timeline* berisi *layer* dan *frame* yang berfungsi untuk mengontrol objek yang akan dianimasikan.

2.6 Pengertian Pengembangan

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar “kembang” yakni proses, cara, perbuatan menjadikan maju (baik, sempurna dan sebagainya). Pengembangan merupakan sebuah tindakan untuk mengubah sesuatu menjadi lebih baik (Departemen Pendidikan Nasional, 2002)

2.6.1 Pengertian Katalog

Katalog menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah carik kartu, daftar, atau buku yang memuat nama benda atau informasi tertentu yang ingin disampaikan, disusun secara berurutan, teratur dan alfabetis (Departemen Pendidikan Nasional, 2002)

Katalog berasal dari bahasa Latin “*catalogusa*” yang berarti daftar barang atau benda yang disusun untuk tujuan tertentu (Hassan, 2007). Beberapa definisi katalog menurut ilmu perpustakaan dapat disebutkan sebagai berikut:

- a) Katalog berarti daftar berbagai jenis koleksi perpustakaan yang disusun menurut sistem tertentu (Fathmi, 2004);
- b) Sebuah Katalog adalah daftar, indeks, koleksi buku atau benda lainnya. Katalog memungkinkan pengguna untuk mengetahui objek apa saja yang ditampilkan dalam suatu koleksi, dimana objek tersebut mungkin ditemukan (Hunter, 1990)

2.6.2 Pengertian Digital

Digital adalah berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu, berhubungan dengan pnomeran (Departemen Pendidikan Nasional, 2002)

Elektronika digital adalah sebuah sistem yang menggunakan bilangan biner 0 dan 1, decimal, oktaf dan heksadesimal. Perubahannya secara diskrit. Logika yang umumnya digunakan gerbang logika seperti gerbang AND, OR dan lain-lainya (Malvino, 1994).

Sinyal digital adalah sebuah kuantitas variabel fisik atau listrik secara diskrit dengan bentuk sinyal seperti gelombang kotak (Malvino & Leanch, 1994).

Katalog Digital adalah cara penelusuran informasi dari sebuah perpustakaan atau lembaga lainnya dengan menggunakan sarana komputer (Tarto, 2008)

2.7 Pengertian Katalog Digital Profil Sekolah

Katalog Digital merupakan penjelasan mengenai informasi dan latar belakang dari suatu instansi pendidikan atau sekolah untuk diketahui oleh masyarakat luas. Sebuah sekolah yang maju dan berkembang selalu di dukung

dengan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih. Setiap sekolah yang ingin maju dan dapat terus bersaing dalam era globalisasi harus mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan semua teknologi dengan sebaik-baiknya. Salah satunya adalah pembuatan profil sekolah katalog digital yang berbasis animasi multimedia interaktif.

Katalog digital profil sekolah merupakan rangkaian seluruh informasi dan gambaran umum mengenai profil sekolah yang disajikan dalam bentuk media animasi. Animasi yang ada didalamnya mendukung dan memberikan kemudahan dalam menyampaikan pesan serta informasi kepada masyarakat luas mengenai latar belakang, visi dan misi, dasar hukum, tujuan pendirian, kedudukan, tugas, fungsi dan struktur organisasi serta sarana dan prasarana yang tersedia di lingkungan sekolah tersebut.

Profil sekolah yang disajikan dalam bentuk media animasi komputer berbasis multimedia interaktif yang didesain dengan tampilan yang menarik dan sistematis dapat meningkatkan daya tarik pembaca dalam mempublikasikan dan mempromosikan serta menginformasikan perkembangan dan kemajuan sekolah kepada seluruh lapisan masyarakat.

2.8 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan (*Software*)

2.8.1 *Adobe Flash CS5*

Adobe Flash CS5 adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash CS5* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan *Flash* terdiri atas teks, gambar, animasi, *sound*, *video* serta efek-efek khusus lainnya. *Adobe Flash CS5* sering digunakan untuk membuat gambar vektor yang didesain khusus untuk pembuatan animasi. Berkas yang dihasilkan dari hasil pembuatan animasi dengan menggunakan *Adobe Flash CS5* mempunyai *file extension* *.swf* dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasang *Adobe Flash Player*.

Adobe Flash CS5 merupakan aplikasi interaktif dengan berbagai kelebihan. *Adobe Flash CS5* di desain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi berbasis vektor yang canggih dan paling populer, sehingga *flash* banyak digunakan oleh para Animator dunia untuk membuat suatu tampilan animasi interaktif. Beberapa faktor yang mendukung kepopuleran *Flash* sebagai suatu aplikasi untuk keperluan desain dan pembuatan animasi antara lain adalah memiliki format grafis berbasis vektor, kapasitas *file* hasil yang kecil, memiliki kemampuan tinggi dalam mengatur interaktivitas program, memiliki kelengkapan fasilitas dalam melakukan desain dan lain sebagainya.

2.8.2 Adobe Photoshop CS5

Adobe Photoshop CS5 adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Hingga saat ini *Photoshop* masih merupakan *software* pengolah foto digital yang paling populer. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah dan memanipulasi objek foto, menjadikan software ini banyak dipakai oleh para digital *artist*, karena terbukti keberadaannya dapat membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan berbagai jenis pekerjaan olah digital (*digital imaging*)

2.8.3 Camtasia Studio

Camtasia studio merupakan *software* pengolah *video* yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah dan mengkomposisikan *video* menjadikan *software* ini banyak dipakai oleh para *editor*, *designer*, dan animator karena keberadaannya dapat membantu dan memudahkan pemakai dalam mengedit *sound* dan *video*.

2.9 Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia terdiri dari 2 (dua) kata, yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu, sedangkan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, *video* dan animasi.

Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media

input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, *video*, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002).

Definisi yang dikemukakan oleh Hofstetter (2001) Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (*video* dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Multimedia dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa teks, gambar, suara, animasi, dan *video* (McCormick, 1996). Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan *video* disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linear maupun interaktif (Sutopo, 2003).

Multimedia dapat dikategorikan menjadi 2 macam, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan atau lurus), contohnya adalah Televisi dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol (atau alat bantu berupa komputer, *mouse*, *keyboard* dan lainlain) yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Contohnya seperti aplikasi *game*.

Multimedia interaktif menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, gambar, *audio*, *video* dan animasi ke dalam tampilan yang lebih menarik dan sistematis (Suyanto, 2003).

2.9.1 Komponen Multimedia Interaktif

Komponen multimedia interaktif terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, dan *video*. Berikut pengertian masing-masing komponen tersebut.

a) Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks berfungsi sebagai narasi yang menjelaskan tentang isi aplikasi. Teks juga merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi yang berbasis multimedia.

b) Gambar

Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna, sehingga gambar atau grafik merupakan bagian yang penting dalam multimedia. Pada umumnya sebuah format gambar dapat dipresentasikan ke dalam dua tipe yaitu bitmap dan vektor.

c) Suara

Suara merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah informasi. Suara adalah satu-satunya media yang unik dibandingkan dengan media yang lain yang menjadi komponen multimedia. Komponen suara memberikan informasi dan memanjakan pengguna dengan menggunakan indera pendengaran. Dalam multimedia suara diubah dalam bentuk digital.

d) Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian sehingga akan terlihat bergerak. Animasi dibuat khusus untuk mendukung konsep ilustrasi yang mengharuskan adegan gambar yang bergerak. Proses animasi adalah menampilkan gambar demi gambar dalam satuan waktu.

e) *Video*

Video yang dimaksud adalah *video* yang menampilkan gambar hidup yang biasa terlihat di televisi. Gambar hidup yang direkam dalam bentuk *video* dapat ditambahkan ke dalam suatu aplikasi multimedia sehingga dapat menampilkan suatu informasi yang lebih aktual dan menarik.

2.10 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 16 Semarang yang terletak di Jl. Prof. Hamka ngalihan, diperoleh informasi bahwa ada beberapa permasalahan dalam proses penyampaian informasi dan komunikasi antara sekolah dengan masyarakat tentang profil sekolah. Permasalahan tersebut diantaranya informasi yang ada tidak tersampaikan, banyaknya informasi dan konten profil sekolah yang harus diketahui oleh masyarakat. Namun dalam kenyataan masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang profil sekolah dan adanya rasa malas untuk menggali dan memperoleh informasi tentang profil sekolah karena belum adanya media yang menjembatani antara sekolah dengan masyarakat.

SMPN 16 Semarang sudah mendukung sarana dan prasarana yang tentunya akan memberikan peluang untuk memanfaatkan media dan penyampaian informasi yang lebih maksimal. Namun, kemampuan sekolah sendiri belum

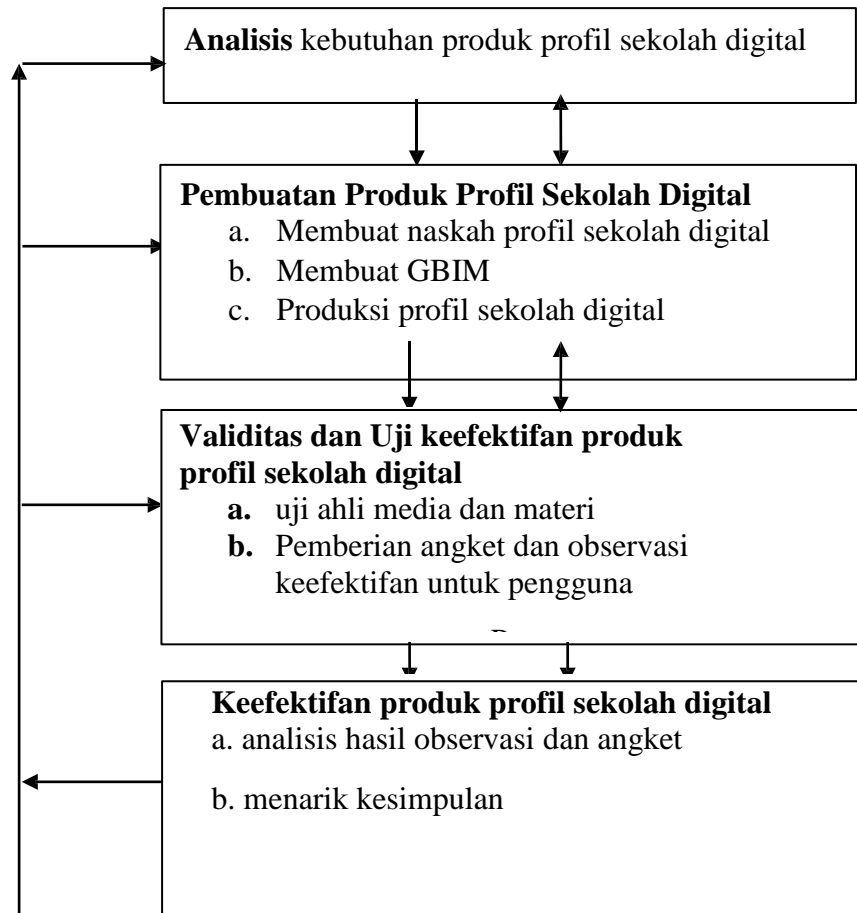
menguasai media. Sehingga diperlukan media penghubung yang mampu menghubungkan sekolah dengan masyarakat untuk menyampaikan informasi dan mudah digunakan oleh masyarakat, dengan media ini akan membantu sekolah dalam menyampaikan segala informasi baik yang bersifat profil sekolah maupun agenda kegiatan yang ada.

Dalam penelitian ini dikembangkan dan diimplementasikan penyampaian informasi dengan profil sekolah digital yang dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu pengembangan produk, produksi produk implementasi produk dan menguji keefektifan produk dalam penyampaian informasi kepada masyarakat.

Tahap pengembangan produk mencakup beberapa tahap yaitu membuat naskah produk dan garis besar isi media (GBIM). Produk yang dihasilkan kemudian diuji kelayakan oleh ahli materi untuk menuju ke tahap berikutnya.

Tahap kedua adalah proses produksi, yaitu proses dimana peneliti mengubah naskah menjadi sebuah produk digital melalui *software Adobe Flash CS5*. Setelah produk jadi kemudian divalidasi oleh ahli materi untuk menguji kelayakannya dan melakukan beberapa perbaikan.

Tahap ketiga adalah proses uji keefektifan produk profil sekolah digital, ini diuji dengan dua metode yaitu metode observasi dan metode angket. Produk yang dihasilkan diterapkan langsung kedalam masyarakat untuk mendapatkan respon atau tanggapan dari masyarakat sebagai *user*. Berdasarkan hasil observasi dan angket yang dilaksanakan akan diketahui kesimpulan mengenai keefektifan atau ketidakefektifan produk profil sekolah digital dalam menyampaikan informasi.



Bagan 2.4 Alur berpikir penelitian dan pengembangan produk profil sekolah digital

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengamati, mengkaji, menganalisa dan mendeskripsikan data tentang bagaimana penyusunan profil sekolah digital di SMP NEGERI 16 Semarang, produksi profil sekolah digital dan efektifitas profil sekolah digital dalam proses manajemen sekolah. Untuk dapat mendeskripsikan data yang ditemukan peneliti dari lapangan maka dari aspek pendekatan metodologi, penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD) atau penelitian dan pengembangan.

Research and Development dapat diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk tersebut tidak harus berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran, tetapi bisa juga seperangkat lunak (*software*) seperti program komputer (Syaodih, 2010:164).

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan bersifat *longitudinal* atau *multy years*.

Sesuai dengan namanya, *Research and Development* difahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*), sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan produk yaitu profil sekolah digital.

Tujuan akhir dari *Research and Development* dibidang pendidikan adalah lahirnya produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan kinerja pendidikan, ini berarti bahwa melalui hasil *Research dan Development* di harapkan proses pendidikan menjadi lebih efektif dan lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Model-model *Research and Development* yang sering dipakai oleh peneliti ada 4 model pengembangan yaitu

1. *Research and Development* model Dick and Carey

Model Dick-Carey adalah model desain Instruksional yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey dan James O Carey. Model ini adalah salah satu dari model prosedural, yaitu model yang menyarankan agar penerapan prinsip desain Instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus di tempuh secara berurutan. Perancangan Instruksional menurut sistem pendekatan model Dick & Carey terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perencanaan tersebut. Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain. Kesepuluh langkah pada model Dick and Carey menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah

yang satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, system yang terdapat pada Dick and Carey sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya.

Model ini termasuk ke dalam model prosedural. Langkah–langkah Desain Pembelajaran menurut Dick and Carey adalah, mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, melaksanakan analisi pembelajaran, mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, merumuskan tujuan performansi, mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, merevisi bahan pembelajaran, dan mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

2. *Research and Development* model Borg and Gall

Model *Research and Development* versi Borg and Gall dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah, yaitu Studi Pendahuluan, Merencanakan Penelitian, Pengembangan Desain, *Preliminary Field Test*, Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas, *Main Field Test*, Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas, Uji Kelayakan, Revisi Final Hasil Uji Kelayakan dan Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir.

3. *Research and Development* model Versi 4D

Metode pengembangan dengan menggunakan pendekatan pengembangan model 4D (*four-D model*). Adapun tahapan model pengembangan meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan

(*develop*) dan tahap ujicoba (*disseminate*). Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini baru sampai pada tahap pengembangan (*develop*).

4. *Research and Development Model ADDIE*

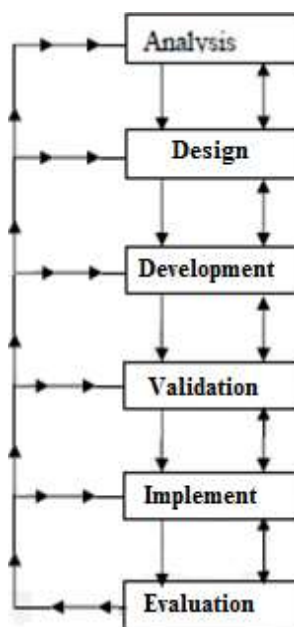
Ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADIDE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena lebih fokus pada aspek pengembangan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang berusaha membuat sebuah produk program profil sekolah digital yang dapat menunjang hubungan sekolah dengan pihak luar. Model pengembangan yang menjadi acuan yaitu model ADDIE.

Model pengembangan produk model ini lebih rasional dan lengkap di bandingkan dengan model yang lain. ADDIE yang mencakup aspek *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian).

Alasan peneliti menggunakan model pengembangan, dikarenakan memiliki keunggulan yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efektif. Berikut bagan

model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan profil sekolah digital.



Bagan 3.1 Tahap pengembangan model ADDIE di adaptasi dari

Alan Januszewski and Michael Molenda, 2008:108

Berdasarkan bagan diatas, hasil dari tahap analisis deskripsi pembelajaran, tugas yang harus di pelajari dan tujuan instruksional disajikan sebagai input (masukan) pada tahap desain. Selanjutnya, spesifik desain tersebut disajikan sebagai tahap input pada tahap pengembangan, dimana akan digunakan untuk menuntun pada pemilihan atau pembuatan materi. Pada tahap penerapan terlebih dahulu dilakukan, ujicoba produk setelah divalidasi oleh para ahli dan guru.

Setelah produk digunakan atau diterapkan kemudian di evaluasi untuk melihat apakah tujuan dapat tercapai dan masalah yang sesungguhnya dapat diselesaikan. Jika produk membuat penggunanya merasa kesulitan dan dibingungkan, maka proses pengembangannya harus di ulang.

3.1.1 Tahap Penulisan Garis Besar Isi Media (GBIM)

GBIM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman dalam menulis naskah. (Rudi dan Cepi, 2007:44). GBIM dibuat dengan mengaju pada tahap analisis kebutuhan. Pada tahap persiapan GBIM, harus melihat kompetensi lulusan, kemudian kompetensi apa yang akan dicapai. Setelah itu merujuk pada silabus untuk melihat KD, Indikator, Materi, Kegiatan dan Penilaian hal ini digunakan untuk mengumpulkan buku dan sumber belajar.



Bagan 3.2 Tahap Penulisan GBIM

3.1.2 Tahap Penyusunan Naskah

Naskah dalam perencanaan program media dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam visual, grafis dan audio sebagai acuan dalam pembuatan media sesuai dengan tujuan dan kompetensi mata pelajaran. Data-data yang telah diperoleh dari tahap persiapan tadi selanjutnya dituangkan dalam desain awal produk berupa outline desain dari produk yang akan dikembangkan. Dalam *outline* tersebut peneliti menuangkan konsep awal produk berupa desain animasi, desain tampilan, desain materi. Konsep awal tersebut biasanya dibuat dalam sebuah GBIM (garis besar isi media). Kemudian

dari desain inilah yang nantinya menjadi patokan yang akan dituangkan menjadi naskah profil sekolah digital.

Naskah profil sekolah digital ini berbeda dengan naskah GBIM. Naskah profil sekolah digital berisi semua tampilan media. Naskah ini diperlukan karena media yang mengandung isi materi dan tujuan yang diharapkan tercapai, melalui naskah inilah tujuan dan materi tersebut di tuangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media, sehingga benar-benar memiliki kesesuaian sesuai tujuan. (Rudi dan Cipi, 2007:44).

3.1.3 Pengembangan Profil Sekolah Digital

Tahap produksi ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, suara, gambar, animasi. Hal ini adalah sebuah produk profil sekolah digital. Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam masyarakat program profil sekolah digital di cek dan di validasi. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman, dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. Ahli materi adalah Ibu Dra. Yuli Heriani, M.M selaku kepala sekolah di SMP Negeri 16 Semarang. sedangkan pengkaji media adalah dosen ahli media Bapak Dr. Kustiono, M.Pd dari Dosen Teknologi Pendidikan.

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar atau ahli lainnya maka akan dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya (Sugiyono 2009: 414). Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, kemudian dibuat menjadi produk.

3.1.3.1 Penerapan Profil Sekolah Digital

Untuk menghasilkan produk profil sekolah digital yang baik, maka perlu diadakan uji coba terhadap produk tersebut, karena hasil produksi suatu program media yang oleh pembuatnya dianggap baik, belum tentu mampu efektif. Uji coba media profil sekolah digital ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari program yang telah jadi, untuk melihat efektifitas program tersebut bila digunakan oleh sasaran didik yang dituju. Uji coba ini dilakukan dengan cara di *review* oleh Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah bidang Humas dan Akademik.

Setelah pengujian terhadap prodak berhasil dan memungkinkan ada revisi yang tidak terlalu banyak, maka selanjutnya prodak yang berupa profil sekolah digital diterapkan dalam proses penyampaian informasi kepada pihak masyarakat.

3.1.3.2 Penilaian Ujicoba Profil Sekolah Digital

Tahap ini merupakan fase untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dalam hal ini adalah profil sekolah digital dalam penyampaian informasi dapat meningkatkan pemahaman masyarakat luar dengan informasi disekolah atau tidak. Revisi produk dilakukan, apabila pada uji coba pemakaian terdapat kelemahan dan kekurangan. Dalam uji coba pemakaian, peneliti selalu mengevaluasi kinerja produk dalam hal program profil sekolah digital untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada, sehingga dapat digunakan untuk menyempurnakan dan pembuatan produk baru.

3.1.4 Prosedur Pengembangan Profil Sekolah Digital

Prosedur pengembangan program menjelaskan secara rinci proses pembuatan profil sekolah digital. Proses produksi terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi seperti tertera pada bagan berikut

- a) Tahap pra produksi, meliputi kegiatan persiapan alat produksi, yaitu seperangkat komputer dan *software-software* pendukung dalam hal ini *software* yang paling utama adalah *Adobe Flash*. Selain itu software yang perlu disiapkan adalah *Corel Draw*, *Audacity*, *Photoshop* yang berfungsi sebagai software pengolah gambar, video dan suara. Pembuatan GBIM dan naskah profil sekolah digital;
- b) Tahap produksi, meliputi merealisasikan program sesuai naskah. Membuat media yang telah disusun melalui naskah profil sekolah digital kedalam bentuk grafis, animasi, teks, suara. Dari pembuatan desain grafis/animasi, maka akan diperoleh wujud nyata dari *storyboard* yang telah ditentukan sebelumnya;
- c) Tahap pasca produksi, meliputi kegiatan *me-review*, apakah ada kesalahan serta ada kekurangan dalam multimedia yang dibuat.

3.2 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto 2002:108). Populasi adalah objek maupun subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua murid dan orang yang berperan dalam husemas dan memiliki pengaruh dalam kemajuan sekolah (*stake holder*).

3.3 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto 2002:109). Teknik sampling yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik *random sampling* yakni menentukan sampel secara acak. Dalam penelitian ini adalah sampel dengan kategori kelas (*claster*) yaitu orang tua murid dan orang yang berperan dalam husemas dan memiliki pengaruh dalam kemajuan sekolah.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga mudah diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel atau objek yang mempengaruhi objek lainnya. Dalam penelitian ini variabel bebasnya (*independent*) adalah *treatment* yang diberikan yaitu profil sekolah digital berupa kumpulan informasi terkini yang ada di dalam sekolah sebagai media alternatif untuk berkomunikasi.

Variabel Terikat

Variabel terikat adalah merupakan variabel yang diakibatkan atau yang dipengaruhi variabel bebas. Keberadaan variabel ini merupakan variabel yang dijelaskan dalam topik penelitian. Dalam penelitian ini variabel terikatnya (*dependen*) adalah hasil dari *treatment* tersebut.

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Pengembangan GBIM profil sekolah berbasis katalog digital di SMPN 16 Semarang	1. Aspek Pendidikan	1. Kesesuaian media dengan kompetensi yang akan dicapai 2. Ketepatan isi materi 3. Materi dalam produk

		dalam produk dengan tujuan
		4. Kreativitas
Keefektifan profil sekolah berbasis katalog digital di SMPN 16 Semarang	1. Aspek Hasil Produk	1. Ketepatan dan kejelasan konten dalam produk
		2. Ketepatan dan kejelasan tampilan produk
		3. Ketepatan penggunaan bahasa
	2. Efektifitas Bagi Pengguna	1. Kepraktisan dalam penggunaan
		2. Penggunaan produk untuk digunakan berulang-ulang
		3. Ketepatan dalam penggunaan bahasa
		4. Kemampuan produk dalam menimbulkan minat rasa ingin tahu pengguna
		5. Kemampuan produk untuk memperjelas dan mempermudah pengguna dalam menggali informasi
		6. Kemampuan produk untuk menyampaikan informasi
		7. Kemampuan produk untuk mengatasi permasalahan komunikasi antara sekolah dengan masyarakat

Tabel 3.3 Variabel, Sub variabel dan Indikator

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam mengambil data. Memilih metode pengumpulan data perlu disesuaikan dengan pertimbangan dari segi kualitas alat, yaitu taraf validitas dan realibilitas dan

pertimbangan lainnya biasanya dari sudut pandang praktis, misalnya besar kecilnya biaya, macam kualifikasi orang yang harus menggunakannya, mudah sukarnya menggunakan alat tersebut, dan sebagainya.

Mengacu pada hal tersebut maka, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah;

3.5.1 Metode Kuosioner (Angket)

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini akan memberikan angket kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, dalam hal ini angket akan diberikan kepada ahli media, ahli materi dan pengguna (*user*).

Angket untuk ahli media menggali tentang karakteristik produk yang dihasilkan seperti aspek media, tampilan produk dan kualitas produk yang diciptakan, angket ahli media ini akan diberikan kepada ahli media yaitu Bapak Dr. Kustiono, M.Pd dari Dosen Teknologi Pendidikan. Angket untuk ahli materi berisi tentang isi atau konten yang ada didalamnya agar sesuai dengan informasi yang akan disampaikan, untuk angket ahli materi ini mencakup tentang aspek pendidikan dan ketepatan materi, angket ini ditujukan kepada Kepala Sekolah Ibu Dra. Yuli Heriani, M.M.

Angket untuk pengguna atau *user* adalah angket yang akan menentukan bagaimana kualitas produk dan keefektidan produk yang dihasilkan karena pengguna ini yang akan menjalankan produk profil sekolah digital untuk

mendapatkan informasi terkini, dalam angket untuk pengguna atau *user* ini mencakup tentang aspek hasil produk dan efektifitas bagi pengguna.

3.5.2 Metode Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang mendukung penelitian. Observasi ini digunakan untuk menggali informasi berkaitan dengan keadaan sekolah, permasalahan, kendala di sekolah serta kondisi atau keadaan pada waktu penggunaan dan setelah menggunakan program profil sekolah digital yang digunakan sebagai dasar dalam mengambil langkah penyelesaian masalah yang terjadi agar permasalahan penyampaian informasi berjalan dengan efektif.

3.5.3 Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan benda yang berupa benda-benda tertulis seperti dokumen (sejarah sekolah, struktur sekolah dan surat keputusan) , peraturan-peraturan (penggunaan kurikulum dan peraturan yang sedang berjalan) , foto-foto dan lain-lain (Arikunto 2002:134). Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh keterangan berupa catatan penting atau dokumen penting yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti dari lembaga yang berperan dalam masalah tersebut. Metode ini digunakan untuk memperoleh daftar nama siswa, profil sekolah serta kegiatan yang ada.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data sangat menentukan dalam suatu penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian.

3.6.1 Deskriptif-Persentase

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada bagaimana mengembangkan profil sekolah digital sehingga data dianalisis dengan sistem deskriptif persentase. Untuk menganalisis data hasil *checklist* dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengkuantitatifkan hasil *checking* sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya;
- 2) Membuat tabulasi data;
- 3) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus;

$$P(s) = S/N \times 100\%$$

$P(s)$ = persentase sub variabel

S = jumlah skor tiap sub variabel

N = jumlah skor maksimum

- 4) Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara;
 - a) Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%.
 - b) Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 20%.
 - c) Menentukan *range* = $100-20= 80$.
 - d) Menentukan interval yang dikehendaki = 5 (tidak baik, kurang baik, cukup baik dan sangat baik).
 - e) Menentukan lebar interval ($80/5 = 16$).

Berdasarkan perhitungan di atas, maka range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagaimana dalam tabel berikut.

No	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik
3	$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup
4	$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Baik
5	$20\% < \text{skor} < 36\%$	Tidak Baik

Tabel 3.4 Range Persentase dan Kriteria Produk

Sedangkan untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
- b) Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- c) Membuat tabulasi data.
- d) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase skor *checklist*.

Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel di muka.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu

5.1.1 Pengembangan profil sekolah digital menggunakan metode penelitian pengembangan (*Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan model tersebut diawali dengan melakukan analisis berupa analisis pasar, analisis pengguna, analisis materi atau konten, analisis program, analisis sarana melalui pengamatan serta observasi sekolah dan pengumpulan dokumen sekolah.

Setelah melakukan analisis, materi atau konten yang dikembangkan mengenai profil sekolah. Materi yang ditentukan tadi dibuat rancangan program dengan merancang peta kompetensi, peta konsep, GBIM (Garis Besar Isi Media), dan naskah media profil sekolah digital berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media.

Proses selanjutnya masuk kedalam proses produksi mengembangkan atau membuat produk profil sekolah digital dengan menggunakan *software Adobe Flash CS5*. Profil sekolah yang sudah jadi tersebut kemudian di uji oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media melalui

angket. Setelah dinyatakan layak, produk profil sekolah digital diterapkan ke dalam masyarakat.

Produk profil sekolah digital yang sudah jadi *dicopy* pada komputer atau *smartphone*, kemudian dilakukan uji coba produk pada Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah bidang Humas dan Akademik.

Setelah mendapat respon yang baik dari Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah bidang Humas dan Akademik, produk profil sekolah digital kemudian diterapkan untuk masyarakat dan diperoleh persentase keefektifan dari profil sekolah digital.

Selain diuji dengan presentase keefektifan produk, peneliti juga memperkuat hasil penelitian dengan mendeskripsikan hasil observasi pada saat penerapan produk profil sekolah digital, sehingga keefektifan dari pengembangan profil sekolah digital tersebut akan lebih valid.

- 5.1.2 Produk profil sekolah digital yang dikembangkan sudah dikatakan efektif digunakan dalam masyarakat sebagai media sumber informasi. Hal ini sesuai dengan beberapa analisis angket angket dari ahli materi dan ahli media yang menilai bahwa profil sekolah digital memiliki kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi bahwa sebelum adanya profil sekolah digital, informasi tentang profil sekolah hanya tersampaikan melalui cetakan yang dipajang didalam sekolah dan hanya bisa dilihat saat masyarakat

memasuki lingkungan sekolah saja dan sekolah juga mengalami kesulitan saat akan menyampaikan informasi terkini kepada masyarakat.

Masyarakat merasa jenuh dan kurangnya motivasi untuk mendapatkan informasi tentang profil sekolah, akademik dan kegiatan sekolah karena belum adanya media informasi sebagai media penghubung antara sekolah dan masyarakat, sehingga informasi terkini atau terbaru tidak dapat diterima dengan baik.

Masyarakat menjadi tidak tertarik dengan kegiatan ataupun profil sekolah dan menganggap bahwa profil sekolah hanyalah tulisan yang membosankan. Namun setelah menggunakan profil sekolah digital dapat menimbulkan minat dan mengurangi rasa bosan masyarakat karena profil sekolah dikemas dengan menarik dan menyenangkan.

Masyarakat juga akan lebih berminat dan termotivasi untuk menggali lebih dalam lagi tentang profil sekolah SMPN 16 Semarang karena materi atau konten profil sekolah yang selama ini bersifat abstrak kini dapat divisualisasikan sehingga mudah dipahami konkret dan realistis, menimbulkan keinginan dan minat baru.

- 5.1.3 Keefektifan profil sekolah digital ini juga didukung dengan perhitungan presentase pengguna yang menunjukkan kategori sangat baik dengan pengguna sejumlah 22 responden. Hal ini menunjukkan bahwa adanya minat dan manfaat yang dibawa oleh produk profil sekolah digital yang diterapkan. Sehingga hubungan antara sekolah dengan masyarakat terjalin

lebih baik dan komunikasi berupa penyampaian informasi juga dapat berjalan dengan baik dan mudah.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka disarankan :

- 5.2.1 perlunya penggunaan produk profil sekolah digital dalam proses penyampaian informasi dan media komunikasi antara sekolah dengan masyarakat untuk mengatasi permasalahan dalam proses komunikasi. Masyarakat kurang semangat dalam mencari atau menggali informasi tentang profil sekolah, karena informasi profil sekolah yang selama ini ada sulit untuk didapatkan oleh masyarakat. Sehingga proses penyampaian informasi tentang profil sekolah dapat berjalan dengan baik dan informasi diterima dengan baik.
- 5.2.2 Setelah dikembangkan, maka produk profil sekolah digital ini perlu diuji lebih lanjut untuk mengetahui apakah produk profil sekolah digital ini dapat dikembangkan untuk informasi yang lebih banyak lagi tentang lingkungan sekolah atau tidak.
- 5.2.3 Sekolah hendaknya menyesuaikan dengan perkembangan zaman dengan mengembangkan program ICT (*Information and Communication Technology*) memanfaatkan teknologi yang ada dalam mengembangkan profil sekolah agar sekolah menjadi lebih berkualitas dan jalur komunikasi akan berjalan dengan cepat dan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Sahertian, Piet. 1994. *Profil Pendidikan Provesional*. Yogyakarta : Andi Offset.
- AF Stoner, James. 1986. *Manajemen* (Penerjemah: Bakowatun Wilhemus W). Jakarta : Intermedia.
- Arikunto, Suharsini. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*.
- Djam'an Satori. 2001. *Reposisi Kepengawasan Pendidikan Menurut PP 25 Tahun 2000*. Makalah pada Seminar Pendidikan. Sukabumi.
- Fachrudin. (1985). *Motivasi dan Pembelajaran*. Jakarta : Mulia.
- Fathmi. 2004. *Katalogisasi : Bahan Ajar Diklat Calon Pustakawan Tingkat Ahli*. Jakarta : Perpustakaan Nasional RI.
- Gitosudarmo, Indriyo, Drs dan Drs. Agus Mulyono. 1996. *Prinsip Dasar Guide*. California : Hill/Osborn.
- Handoko T. Hani. 2000. *Manajemen Personalia dan Sumberdaya Manusia*. Edisi II, Cetakan Keempat Belas. Yogyakarta : BPEE.
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hofstetter, Fred T. 2001. *Pengantar Multimedia Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Januszewski Alan and Molenda Michael. 2008. *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York : Lawrence Erlbaum Associates.

- Suparman. 2010. *Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta : Pinus Book Publisher.
- Suriasumantri, Jujun S. 1984. *Filsafat Ilmu:Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta : Sinar Harapan.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Sutarto, 2008. *Dasar-dasar Organisasi*, Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Jakarta : Graha Ilmu.
- Terry, George, R. 1986. *Asas-Asas Manajemen* (Penerjemah: Winardi). Bandung : Alumni.
- Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS. 2012. *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS5 Profesional*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Tim Dosen AP UPI. (2009). *Manajemen Pendidikan*. Bandung : ALFABETA.
- Turban., dkk. 2002. *Aplikasi Multimedia Interaktif*. Yogyakarta : Paradigma.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Lampiran 1

KISI-KISI ANGKET UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Profil Sekolah Berbasis Katalog Digital
Di SMPN 16 Semarang

Pokok Bahasan : Profil Sekolah

Satuan Pendidikan : SMPN 16 Semarang

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No Item	Bentuk Instrumen
1	Aspek Media	5. Profil sekolah <i>maintainable</i> (profil sekolah dapat disimpan dan dikembangkan)	5	1	Chekclist
		6. Profil sekolah <i>useable</i> (profil sekolah dapat digunakan dengan mudah)		2	Chekclist
		7. Profil sekolah <i>multi operated</i> (profil sekolah dapat dijalankan di beberapa hardware dan software yang ada)		3,4	Chekclist
		8. Profil sekolah <i>reuseable</i> (profil sekolah dapat dipergunakan kembali untuk waktu yang akan datang)		5	Chekclist
2	Aspek Tampilan Profil sekolah	1. Kesesuaian dengan karakter SMPN 16 Semarang	7	6	Chekclist
		2. Ketepatan dalam penggunaan bahasa		7,8	Chekclist
		3. Ketepatan dalam		9,10	Chekclist
				11,12	Chekclist

		<p>penggunaan gambar, animasi, suara dan video</p> <p>4. Kejelasan alur atau navigasi profil sekolah</p>			
3	<p>Aspek Kualitas dan Keefektifan Profil sekolah</p>	<p>1. Kejelasan tampilan dan suara profil sekolah</p> <p>2. Profil sekolah menarik</p> <p>3. Kesesuaian materi dalam profil sekolah dengan tujuan</p> <p>4. Kreativitas</p>	8	<p>13,14</p> <p>15,16</p> <p>17,18</p> <p>19,20</p>	<p>Chekclist</p> <p>Chekclist</p> <p>Chekclist</p> <p>Chekclist</p>

Lampiran 2

**ANGKET PENGEMBANGAN PROFIL SEKOLAH
BERBASIS KATALOG DIGITAL DI SMPN 16 SEMARANG**

UNTUK AHLI MEDIA

Nama :

Jabatan :

Nama Instansi :

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan Profil Sekolah Berbasis Katalog Digital Di SMPN 16 Semarang.
3. Berikanlah pendapat anda sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Media						
1	Program profil sekolah ini dapat dikembangkan					
2	Program ini mudah digunakan					
3	Program dapat dijalankan di operasi sistem					

	smartphone					
4	Program dapat dijalankan di operasi sistem komputer					
5	Program profil sekolah digital dapat dimanfaatkan kembali untuk waktu yang akan datang					
Aspek Tampilan Profil Sekolah						
6	Tampilan sesuai dengan karakter sekolah SMPN 16 Semarang					
7	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
8	Bahasa mudah dipahami oleh pengguna					
9	Animasi yang ditampilkan memperjelas konten					
10	Foto dan video yang ditampilkan sesuai dengan konten					
11	Alur program jelas					
12	Navigasi program mudah dioperasikan					
Aspek Kualitas dan Keefektifan Profil sekolah						
13	Tampilan program jelas					
14	Suara program jelas					
15	Profil dikemas dengan menarik dalam program					
16	Tampilan tidak monoton					
17	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan					
18	Materi mudah dipahami					
19	Originalitas dari program profil sekolah ini baik					
20	Keseluruhan program tersaji secara sistematis dan menyeluruh					

Kritik dan Saran :

.....

Semarang, Juli 2015

Dr. Kustiono M.Pd

Lampiran 3

KISI-KISI ANGKET UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Profil Sekolah Berbasis Katalog Digital
Di SMPN 16 Semarang

Pokok Bahasan : Profil Sekolah

Satuan Pendidikan : SMPN 16 Semarang

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No Item	Bentuk Instrumen
1	Aspek Pendidikan	5. Kesesuaian media dengan tujuan yang akan dicapai 6. Manfaat profil sekolah 7. Materi dalam profil sekolah <i>up to date</i> 8. Kejelasan sistematika dan alur materi	7	1,2 3-5 4 6,7	Chekclist Chekclist Chekclist Chekclist
2	Ketepatan Materi	1. Kemudahan profil sekolah untuk dipahami 2. Ketepatan dalam penggunaan bahasa 3. Ketepatan dalam penggunaan gambar, animasi, suara, video dengan materi profil sekolah 4. Ketepatan konten atau materi	13	8,9 10,11 12-18 19-20	Chekclist Chekclist Chekclist Chekclist

Lampiran 4

**ANGKET PENGEMBANGAN PROFIL SEKOLAH
BERBASIS KATALOG DIGITAL DI SMPN 16 SEMARANG**

UNTUK AHLI MATERI

Nama :

Jabatan :

Nama Instansi :

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan Profil Sekolah Berbasis Katalog Digital Di SMPN 16 Semarang.
3. Berikanlah pendapat anda sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Pendidikan						
1	Konten yang disajikan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai					
2	Konten yang disajikan bersifat informatif					

3	Informasi yang disampaikan memberikan manfaat yang baik					
4	Konten yang disajikan mampu menyajikan keseluruhan profil sekolah yang ada					
5	Konten dalam profil sekolah dapat diperbaharui					
6	Konten dalam profil sekolah digital sudah tersusun secara sistematis					
7	Navigasi atau penggunaan tombol mudah dioperasikan					
Aspek Ketepatan Materi						
8	Profil sekolah digital ini mudah untuk digunakan					
9	Program ini disajikan dengan tampilan yang familiar					
10	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
11	Bahasa yang digunakan bersifat informatif dan mudah dipahami					
12	Penggunaan gambar dan foto sudah tepat					
13	Penggunaan animasi sudah tepat					
14	Suara dalam program jelas					
15	Penggunaan video sudah tepat					
16	Gambar latar (<i>background</i>) sudah tepat					
17	Penyajian tampilan secara keseluruhan sudah tepat					
18	Penyajian konten sesuai dengan tampilan (gambar, foto dan video)					
19	Konten yang disampaikan bersifat ringkas dan padat					
20	Keseluruhan materi profil sekolah sudah tersaji					

Kritik dan Saran :

.....

.

Semarang, Agustus 2015

Dra. Yuli Heriani, M.M

Lampiran 5**KISI-KISI ANGKET UNTUK *USER* (PENGGUNA)**

Judul Penelitian : Pengembangan Profil Sekolah Berbasis Katalog Digital
Di SMPN 16 Semarang

Pokok Bahasan : Profil Sekolah

Satuan Pendidikan : SMPN 16 Semarang

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No Item	Bentuk Instrumen
1	Aspek Hasil Profil sekolah	4. Ketepatan dan kejelasan konten dalam profil sekolah	6	1,2	Chekclist
		5. Ketepatan dan kejelasan tampilan profil sekolah		3,4	Chekclist
		6. Ketepatan penggunaan bahasa		5,6	Chekclist
2	Efektifitas Bagi Pengguna	1. Kepraktisan dalam penggunaan	14	7,8	Chekclist
		2. Penggunaan profil sekolah digunakan berulang-ulang		9	Chekclist
		3. Ketepatan dalam penggunaan bahasa		10	Chekclist
		4. Kemampuan profil sekolah dalam menimbulkan minat rasa ingin tahu pengguna		11	Chekclist
		5. Kemampuan profil sekolah untuk memperjelas dan mempermudah pengguna dalam menggali informasi		12	Chekclist
		6. Kemampuan profil sekolah untuk menyampaikan informasi		13	Chekclist
		7. Kemampuan profil sekolah		14	Chekclist

		untuk mengatasi permasalahan komunikasi antara sekolah dengan masyarakat			
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Lampiran 6

**ANGKET PENGEMBANGAN PROFIL SEKOLAH
BERBASIS KATALOG DIGITAL DI SMPN 16 SEMARANG**

UNTUK *USER* (PENGGUNA)

Nama :

Jabatan :

Nama Instansi :

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan Profil Sekolah Berbasis Katalog Digital Di SMPN 16 Semarang.
3. Berikanlah pendapat anda sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Hasil Profil Sekolah Digital						
1	Isi program profil sekolah digital sesuai dengan profil SMPN 16 semarang					
2	Konten atau materi mudah dipahami					

3	Penyajian gambar, foto dan video menarik					
4	Penyajian gambar, foto dan video sesuai dengan profil sekolah SMPN 16 Semarang					
5	Penggunaan bahasa/perintah dalam media mudah dipahami					
6	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar					
Aspek Efektifitas Bagi Pengguna						
7	Program profil sekolah digital mudah digunakan					
8	Dapat digunakan dimana dan kapan saja					
9	Profil sekolah digital dapat digunakan berulang-ulang					
10	Penggunaan bahasa dalam program profil sekolah digital mudah dipahami					
11	Program profil sekolah digital menimbulkan minat saya untuk menggali lebih dalam informasi tentang SMPN 16 Semarang					
12	Program profil sekolah digital dapat menyampaikan informasi kegiatan yang sedang berlangsung					
13	Program profil sekolah digital dapat memberikan informasi terkini tentang SMPN 16 Semarang					
14	Program profil sekolah digital dapat mengatasi permasalahan komunikasi atau penyampaian informasi antara sekolah dengan masyarakat sekitar					

Kritik dan Saran :

.....

.....

.

Semarang, Agustus 2015

Lampiran 7

Validasi Ahli Media

Nama Ahli Media	Aspek Media					Aspek Tampilan							Aspek Kualitas dan Keefektifan							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Dr. Kustiono M.Pd	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
Jumlah	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
Persentase	100	100	100	100	100	100	80	80	80	100	100	100	100	80	80	100	100	100	100	100
Rata-Rata	100%					91,43%							95%							
	95,48%																			

No	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik
3	$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup
4	$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Baik
5	$20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Baik

Jadi :

Aspek Media = 100% (Sangat Baik)
 Aspek Tampilan = 91,43% (Sangat Baik)
 Aspek Kualitas dan Keefektifan = 95% (Sangat Baik)

Lampiran 8

Validasi Ahli Materi

Nama Ahli Materi	Aspek Pendidikan							Aspek Ketepatan Materi												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Dra. Yuli Heriani M.M	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4
Jumlah	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4
Persentase	100	80	100	80	100	80	100	80	80	80	100	100	100	80	80	80	100	100	100	80
Rata-Rata	91,43%							89,23%												
	90,33%																			

No	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik
3	$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup
4	$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Baik
5	$20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Baik

Jadi :

Aspek Pendidikan

= 91,43% (Sangat Baik)

Aspek Ketepatan Materi

= 89,23% (Sangat Baik)

Lampiran 9

Uji Keefektifan Produk oleh Pengguna

No	Nama	Aspek Hasil Profil Sekolah Digital						Aspek Efektifitas Bagi Pengguna							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Ary Wahyudi	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5
2	Purwadi	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5
3	Mugik	5	5	5	5	4	5	4	2	2	5	5	5	5	5
4	Wahid Budiman	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5
5	Muhadi	5	5	5	4	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5
6	Edi Pramono	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	3	5	4	5
7	Joko Sulis	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4
8	Diah Putri	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5
9	Jarwadi	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5
10	Suroso	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5
11	Danang	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
12	Lumongga Sihombing	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5
13	Kun Purwati	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5
14	Sudarwati	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5
15	Danu	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5
16	Muhammad Irfan	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5
17	Gatot Bagus	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4
18	Sigit Setyawan	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5
19	Eka Farida	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5
20	Erwina Safitri	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5
21	Anik M	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4
22	Kusmanto	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4
	Jumlah	105	101	102	104	95	98	105	96	94	100	97	101	100	106
	Presentase	95.45	91.82	92.73	94.55	86.36	89.09	95.45	87.27	85.45	90.91	88.18	91.82	90.91	96.36
	Rata-rata	91.67						90.80							
		91.23													

No	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik
3	$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup
4	$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Baik
5	$20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Baik

Jadi :

Aspek Hasil = 91,67% (Sangat Baik)

Aspek Efektifitas = 90,80% (Sangat Baik)

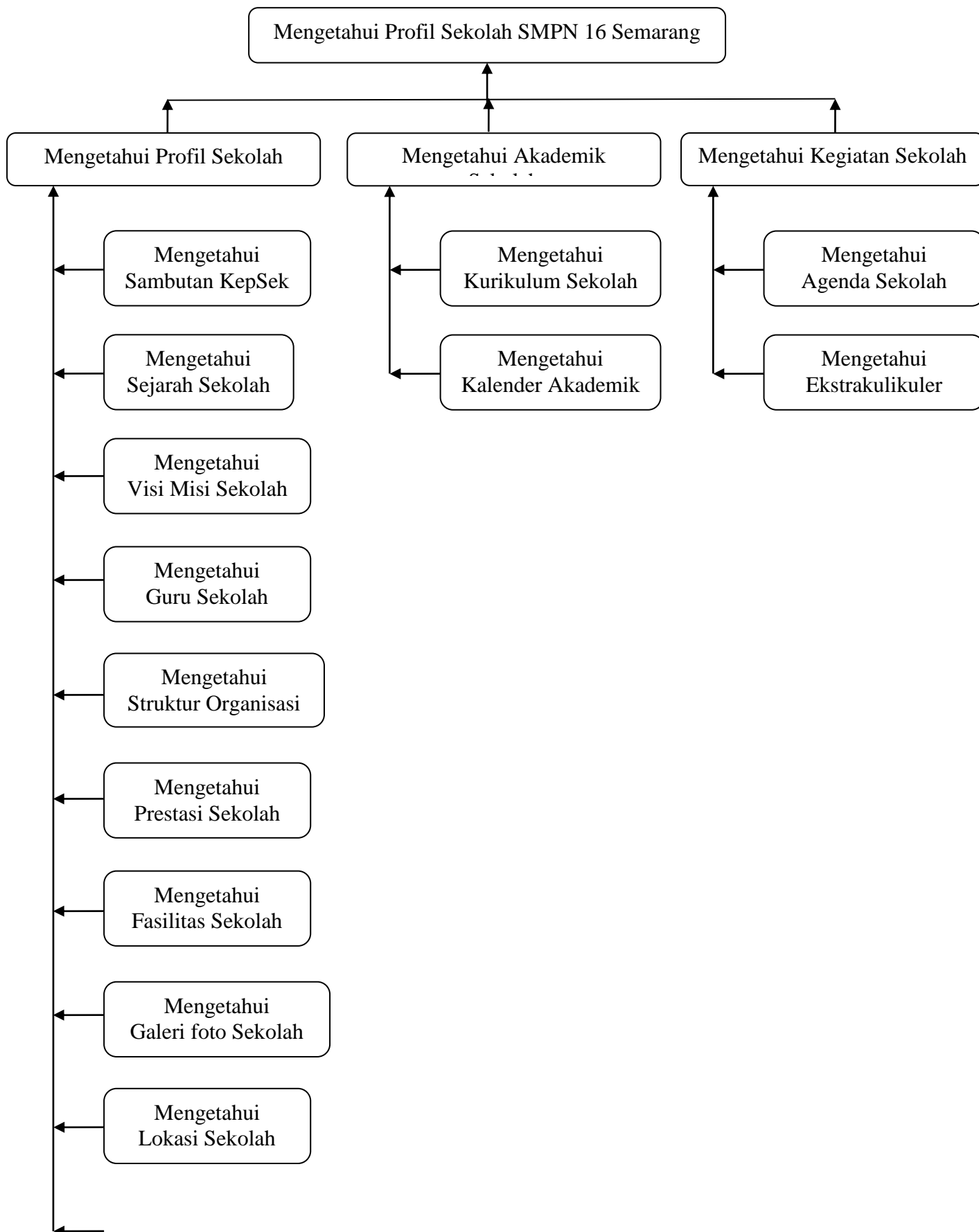
Lampiran 10

Daftar Responden (*User*)

No	Nama
1	Ary Wahyudi
2	Purwadi
3	Mugik
4	Wahid Budiman
5	Muhadi
6	Edi Pramono
7	Joko Sulis
8	Diah Putri
9	Jarwadi
10	Suroso
11	Danang
12	Lumongga Sihombing
13	Kun Purwati
14	Sudarwati
15	Danu
16	Muhammad Irfan
17	Gatot Bagus
18	Sigit Setyawan
19	Eka Farida
20	Erwina Safitri
21	Anik M
22	Kusmanto

Lampiran 11

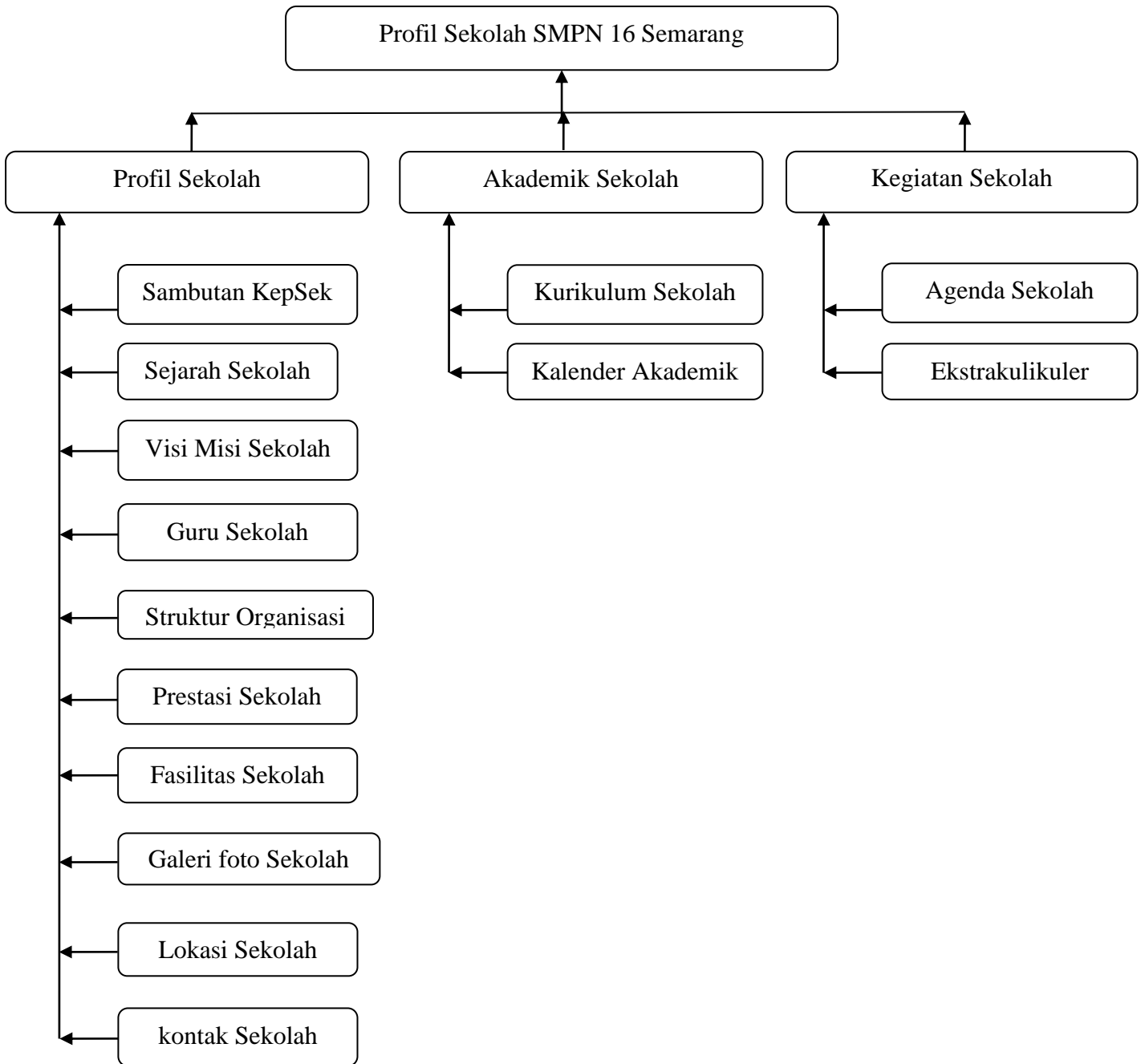
PETA KOMPETENSI



Mengetahui kontak Sekolah

Lampiran 12

PETA KONSEP



Lampiran 13

GARIS-GARIS BESAR ISI MEDIA
PROGRAM PROFIL SEKOLAH DIGITAL

Tema : Mengetahui Profil Sekolah SMPN 16 Semarang

Topik : Mengetahui Profil Sekolah

Penulis : Henricus Setyawan

Pengkaji Materi : Dra. Yuli Heriani, M.M

Pengkaji Media : Drs. Kustiono M.Pd

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok-pokok Materi	Sub format Penyajian	Interaktif
1	Mengetahui Profil Sekolah Digital SMPN 16 Semarang	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui Profil Sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> • Sambutan Kepala Sekolah • Sejarah Sekolah 	Disajikan dalam bentuk digital dengan <i>platform android</i> , dengan tujuan agar	

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui Akademik Sekolah • Mengetahui Kegiatan Sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> • Visi dan Misi Sekolah • Struktur dan Organisasi Sekolah • Guru dan Staf Sekolah • Prestasi Sekolah • Fasilitas Sekolah • Galeri Foto Sekolah • Lokasi Sekolah • Kontak Sekolah • Kurikulum Sekolah • Kalender Akademik Sekolah • Agenda Kegiatan Sekolah • Kegiatan Ekstrakurikuler 	<p>dapat dimanfaatkan dengan mudah oleh masyarakat luas dan dapat dimanfaatkan kapan saja, dimana saja (<i>mobile</i>), program ini disajikan dengan menampilkan penjelasan, keterangan dan tampilan foto guna mengenalkan profil sekolah kepada masyarakat luas. Tampilan yang disajikan mengusung tema sederhana agar terlihat lebih familiar oleh semua golongan (usia, pendidikan dan pekerjaan).</p>	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**KETERANGAN AUDIO:**

Efek suara opening dengan menggunakan suara gemerincing (lonceng)

KETERANGAN TAMPILAN:

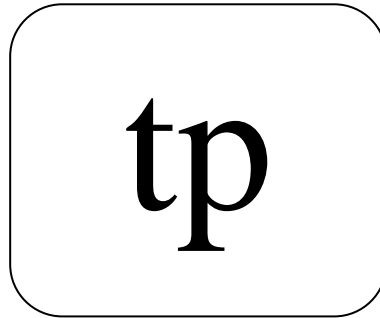
Muncul logo UNNES berwarna dengan background putih

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

Logo UNNES zoom in lalu berhenti beberapa detik kemudian secara otomatis menuju scene selanjutnya

NAMA FRAME : Opening

NO FRAME : 1.b

**KETERANGAN AUDIO:**

Efek suara opening dengan menggunakan suara gemerincing (lonceng)

KETERANGAN TAMPILAN:

Muncul logo tp dengan warna biru tulisan putih dengan background putih

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

Logo tp zoom in lalu berhenti beberapa detik kemudian secara otomatis menuju scene selanjutnya

NAMA FRAME : Opening

NO FRAME : 1.c

Mempersembahkan Profil Sekolah Digital SMPN 16 Semarang

KETERANGAN AUDI

Efek suara opening dengan menggunakan suara gemerincing (lonceng)

KETERANGAN TAMPILAN:

Muncul tulisan “Mempersembahkan Profil Sekolah Digital SMPN 16 Semarang” dengan warna biru dan background putih

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

Muncul tulisan mempersembahkan profil sekolah digital dengan efek zoom in lalu berhenti beberapa detik kemudian secara otomatis menuju scene selanjutnya

NAMA FRAME : opening

NO FRAME : 1.d

**KETERANGAN AUDIO:****KETERANGAN TAMPILAN:**

ketika zoom in muncul tulisan “selamat datang” dan tulisan mulai

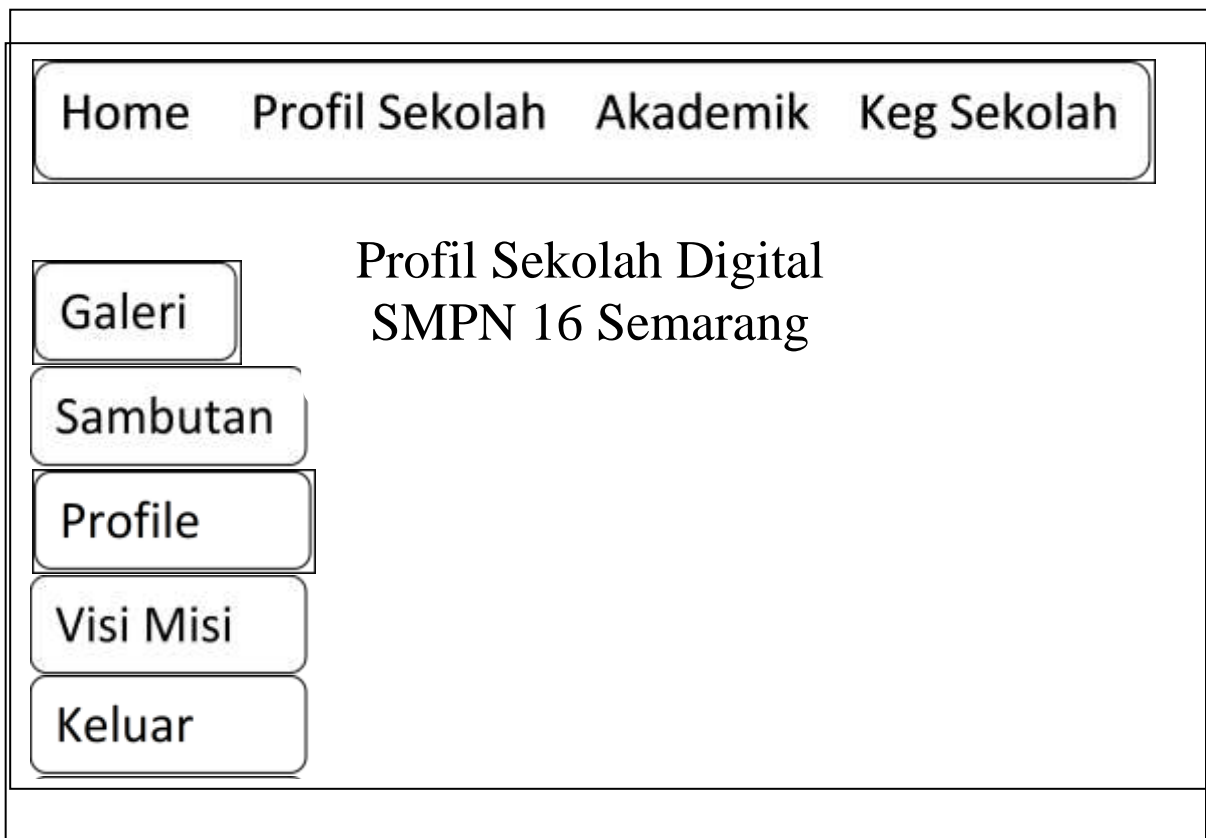
Jika tombol “mulai ” diklik maka akan menuju ke frame menu

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

Muncul tulisan “selamat datang” disisi atas dengan efek zoom in dan muncul tulisan kecil “mulai” dengan efek zoom in

NAMA FRAME : Menu

NO FRAME :1. e

**KETERANGAN AUDIO:**

Ketika tombol digunakan akan terdengar bunyi "klik"

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

Tombol muncul dengan efek fade in Background menggunakan foto halaman depan sekolah yang sudah divualisasikan menjadi kartun

KETERANGAN TAMPILAN:

Ketika masuk ke dalam frame menu, akan muncul beberapa tombol online dan menu :

Tombol online

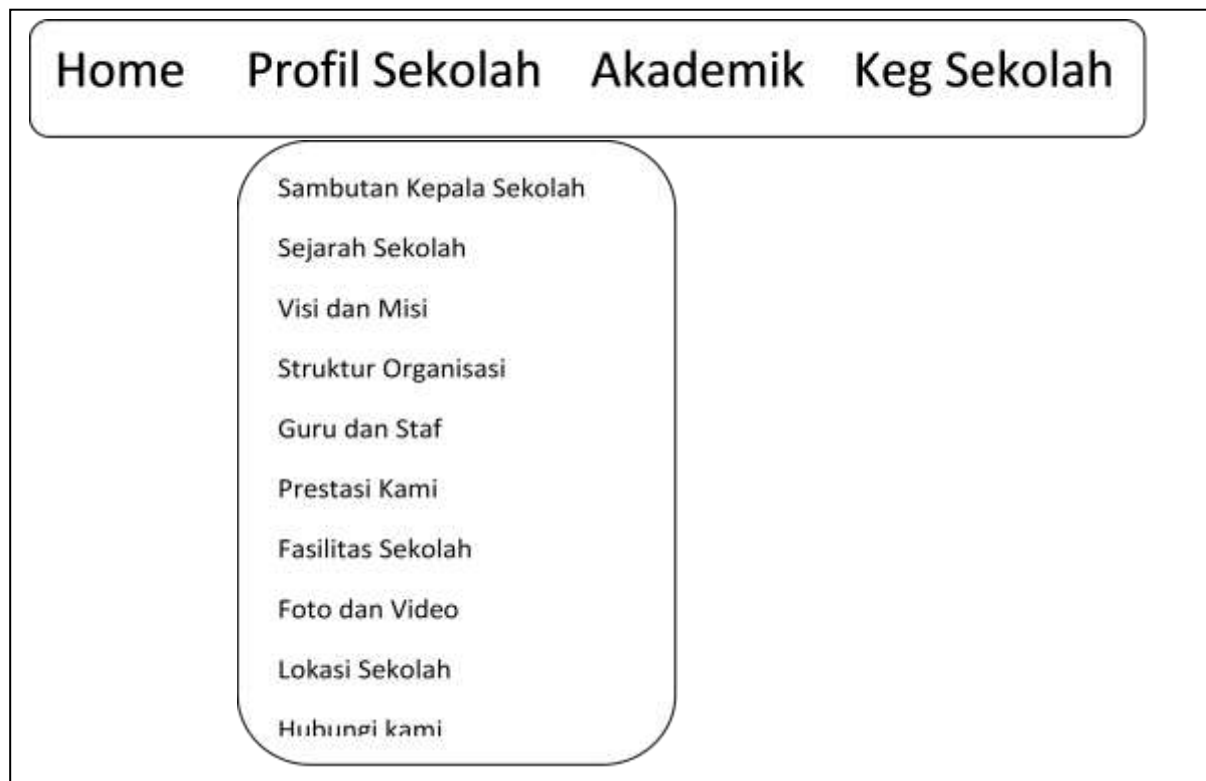
- Home : ketika diklik akan menuju frame menu
- Profil Sekolah : ketika diklik akan menuju frame profil sekolah
- Akademik : ketika diklik akan menuju frame akademik
- Kegiatan Sekolah: ketika diklik akan menuju frama kegiatan sekolah

Tombol menu

- Sambutan : ketika diklik akan menuju frame sambutan sekolah
- Galeri : ketika diklik akan menuju frame galeri
- Visi misi : ketika diklik akan menuju frame visi dan misi
- Profile : ketika diklik akan menuju frame frofil penulis
- Prestasi : ketika diklik akan menuju frame prestasi

NAMA FRAME : Profil Sekolah

NO FRAME : 1.f

**KETERANGAN AUDIO:**

Ketika tombol digunakan akan terdengar bunyi “klik”

KETERANGAN TAMPILAN:

Ketika tombol online “profil sekolah” di tekan maka akan muncul sub menu profil sekolah dengan efek fade in

- Sambutan kepala sekolah
- Sejarah kepala sekolah
- Visi dan misi kepala sekolah
- Struktur organisasi
- Guru dan staf
- Prestasi kami
- Fasilitas sekolah
- Foto dan video
- Lokasi sekolah
- Hubungi kami

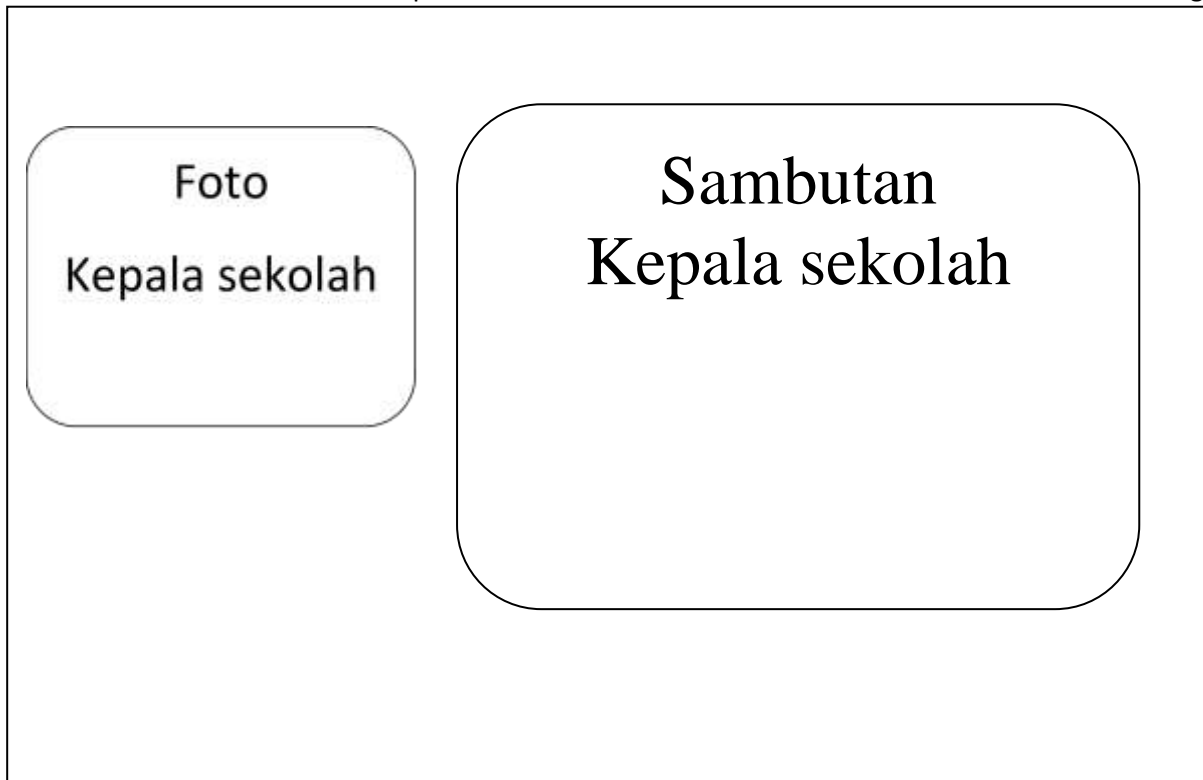
KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

Tombol muncul dengan efek fade in
Background menggunakan foto halaman dalam sekolah yang sudah divualisasikan menjadi kartun

Setiap tombol di sub menu profil sekolah dapat diklik dan akan menuju ke frama sesuai dengan nama tombol

NAMA FRAME : Sambutan Kepala Sekolah

NO FRAME : 1.g

**KETERANGAN AUDIO:****KETERANGAN TAMPILAN:**

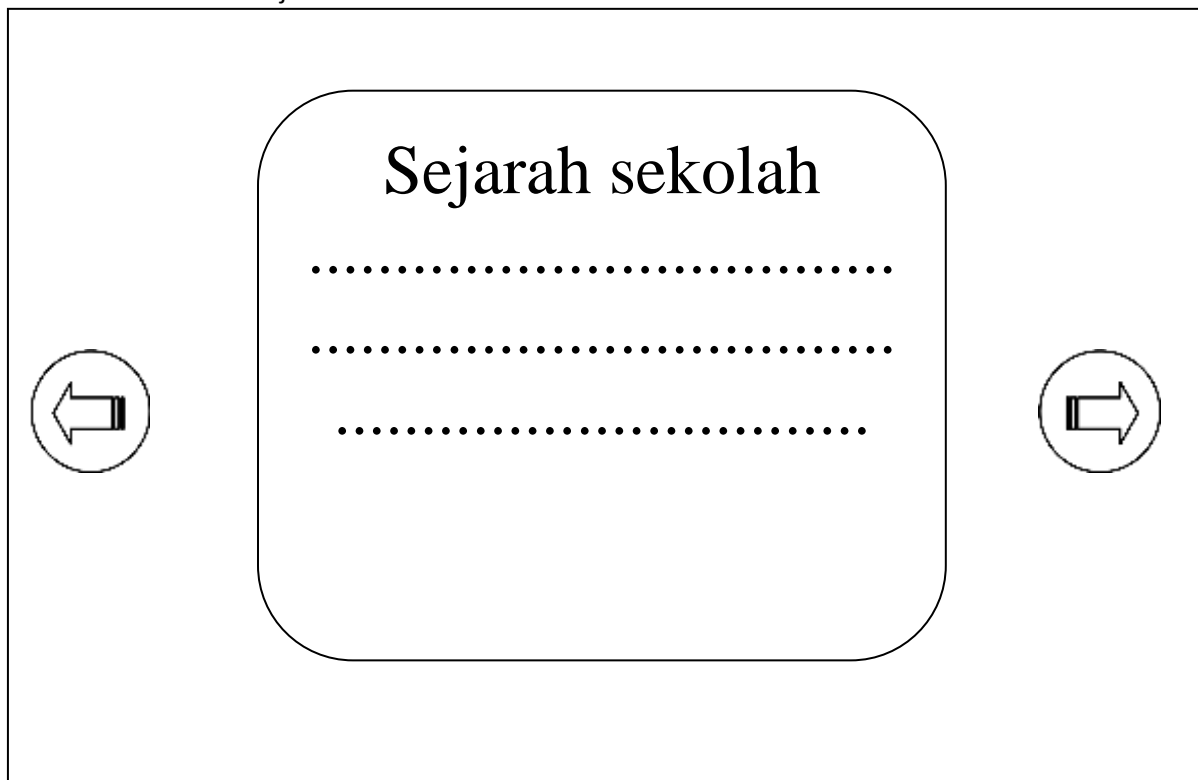
Menampilkan foto kepala sekolah smkn 16 semarang disebelah kiri dan muncul sambutan kepala sekolah disisi kanan serta tampilan background kartun halaman dalam sekolah

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

Muncul foto kepala sekolah dan sambutan kepala sekolah dari sisi kanan ke kiri dengan efek bergeser

NAMA FRAME : Sejarah Sekolah

NO FRAME : 2

**KETERANGAN AUDIO:**

Ketika tombol ditekan akan berbunyi klik

KETERANGAN TAMPILAN:

Muncul tulisan sejarah sekolah dan tombol navigasi ke arah kiri dan kanan
Tombol navigasi ke arah kanan digunakan untuk menuju halaman sejarah berikutnya
Tombol navigasi ke arah kiri digunakan untuk menuju halaman sejarah sebelumnya

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

NAMA FRAME : Visi dan misi NO FRAME : 3.a



KETERANGAN AUDIO:

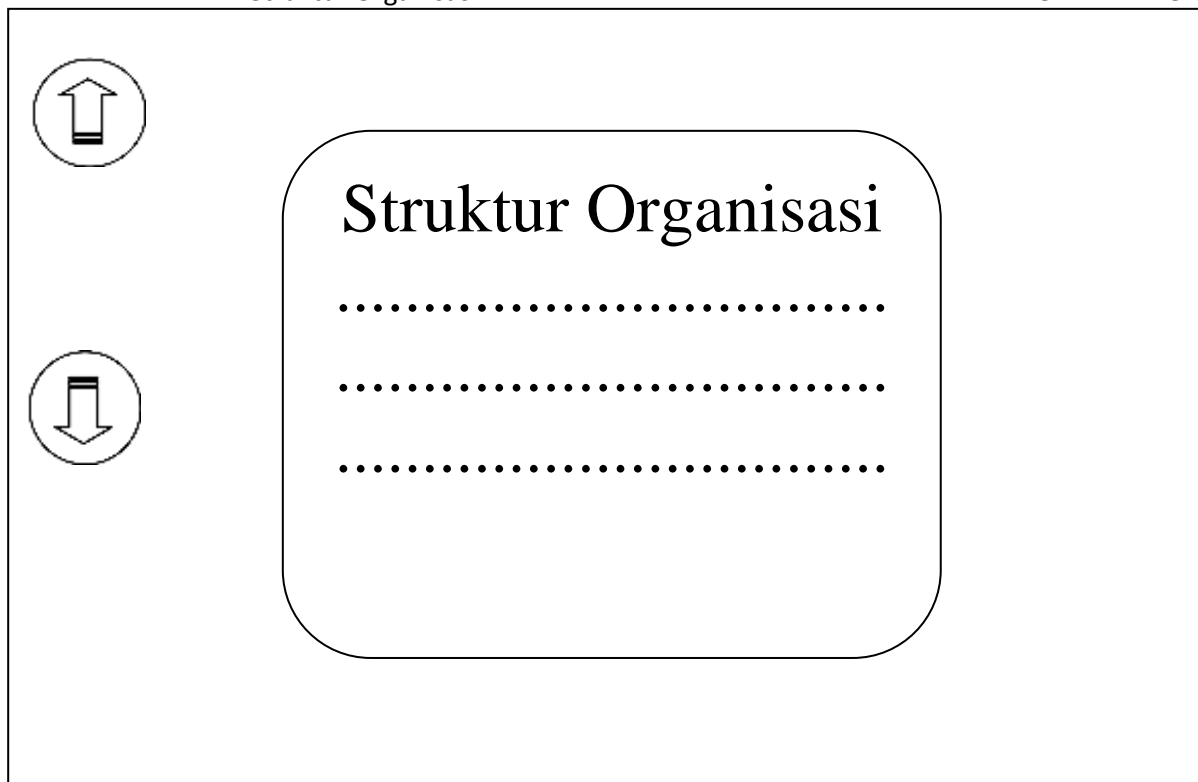
Ketika tombol ditekan akan berbunyi klik

KETERANGAN TAMPILAN:

Muncul tulisan Visi misi sekolah dan tombol navigasi ke arah kiri dan kanan
Tombol navigasi ke arah kanan digunakan untuk menuju halaman visi misi berikutnya

Tombol navigasi ke arah kiri digunakan untuk menuju halaman visi misi sebelumnya

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:



KETERANGAN AUDIO:

Ketika tombol ditekan akan berbunyi klik

KETERANGAN TAMPILAN:

Muncul struktur organisasi sekolah dan tombol navigasi ke arah atas dan bawah
Tombol navigasi ke arah atas digunakan untuk menuju halaman struktur organisasi sebelumnya

Tombol navigasi ke arah bawah digunakan untuk menuju halaman struktur organisasi selanjutnya

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

NAMA FRAME : Guru dan Staff

NO FRAME : 3.c

**KETERANGAN AUDIO:**

Ketika tombol ditekan maka akan berbunyi klik

KETERANGAN TAMPILAN:

Muncul tabel daftar guru dan staff sekolah dan tombol navigasi ke arah atas dan bawah

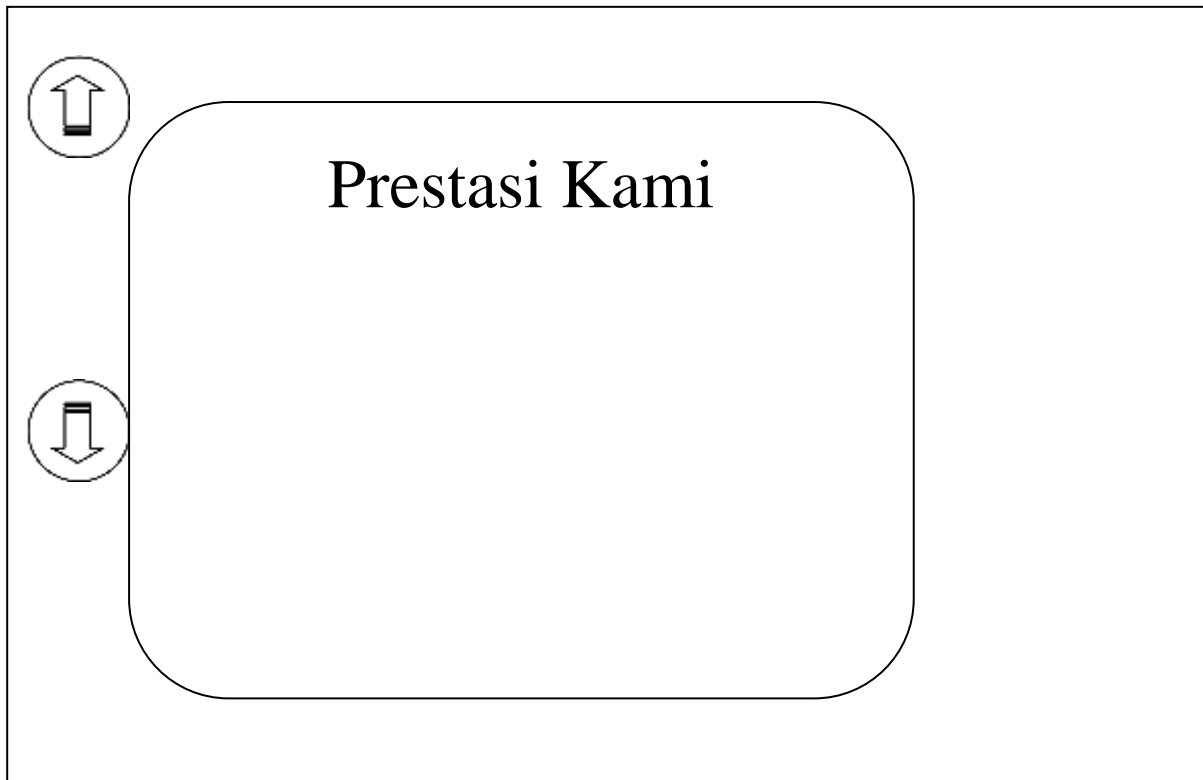
Tombol navigasi ke arah atas digunakan untuk menuju halaman guru dan staff sebelumnya

Tombol navigasi ke arah bawah digunakan untuk menuju halaman guru dan staff selanjutnya

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

NAMA FRAME : Prestasi Kami

NO FRAME : 3.d

**KETERANGAN AUDIO:**

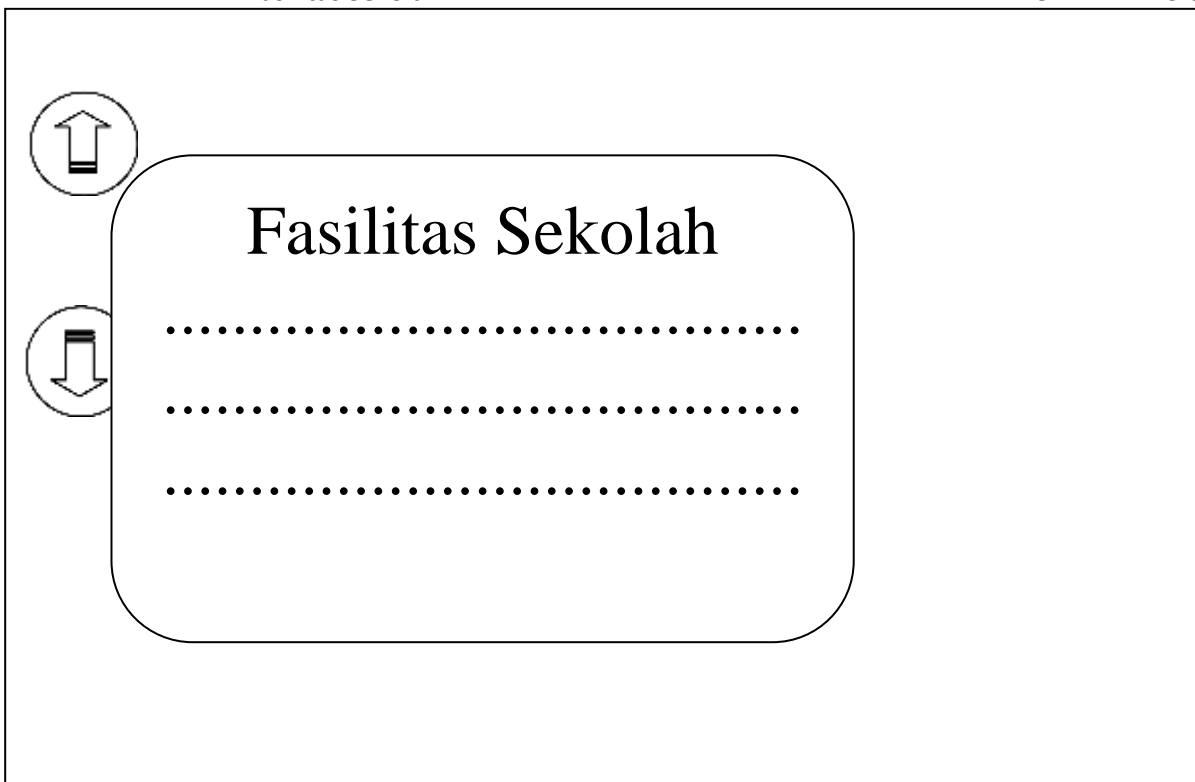
Ketika tombol ditekan akan terdengar bunyi klik

KETERANGAN TAMPILAN:

Muncul tabel daftar prestasi sekolah dan tombol navigasi ke arah atas dan bawah
Tombol navigasi ke arah atas digunakan untuk menuju halaman prestasi sebelumnya

Tombol navigasi ke arah bawah digunakan untuk menuju halaman prestasi selanjutnya

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:



KETERANGAN AUDIO:

Tombol akan berbunyi "klik" ketika ditekan

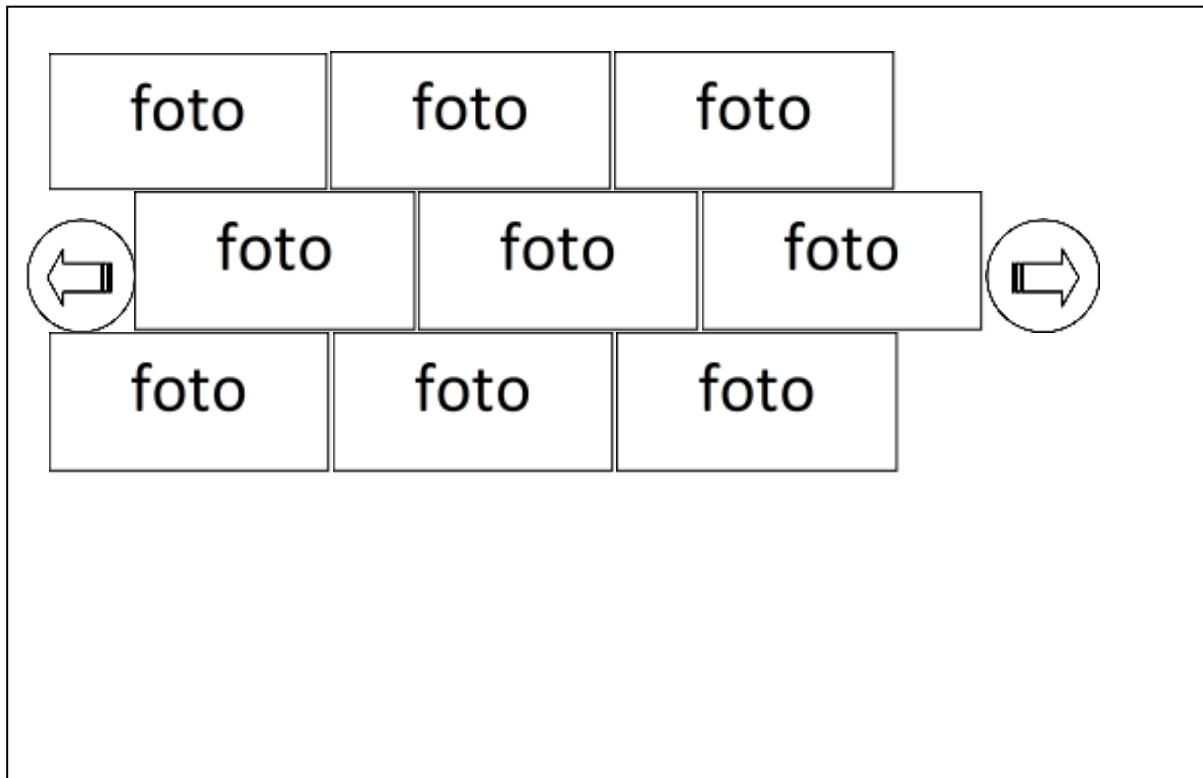
KETERANGAN TAMPILAN:

Muncul tabel daftar fasilitas sekolah dan tombol navigasi ke arah atas dan bawah
 Tombol navigasi ke arah atas digunakan untuk menuju halaman fasilitas sebelumnya
 Tombol navigasi ke arah bawah digunakan untuk menuju halaman fasilitas selanjutnya

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

NAMA FRAME : Foto dan Video

NO FRAME : 3.e

**KETERANGAN AUDIO:****KETERANGAN TAMPILAN:**

Menampilkan deretan galeri foto sekolah dengan ukuran kecil

Background, kartun halaman dalam sekolah

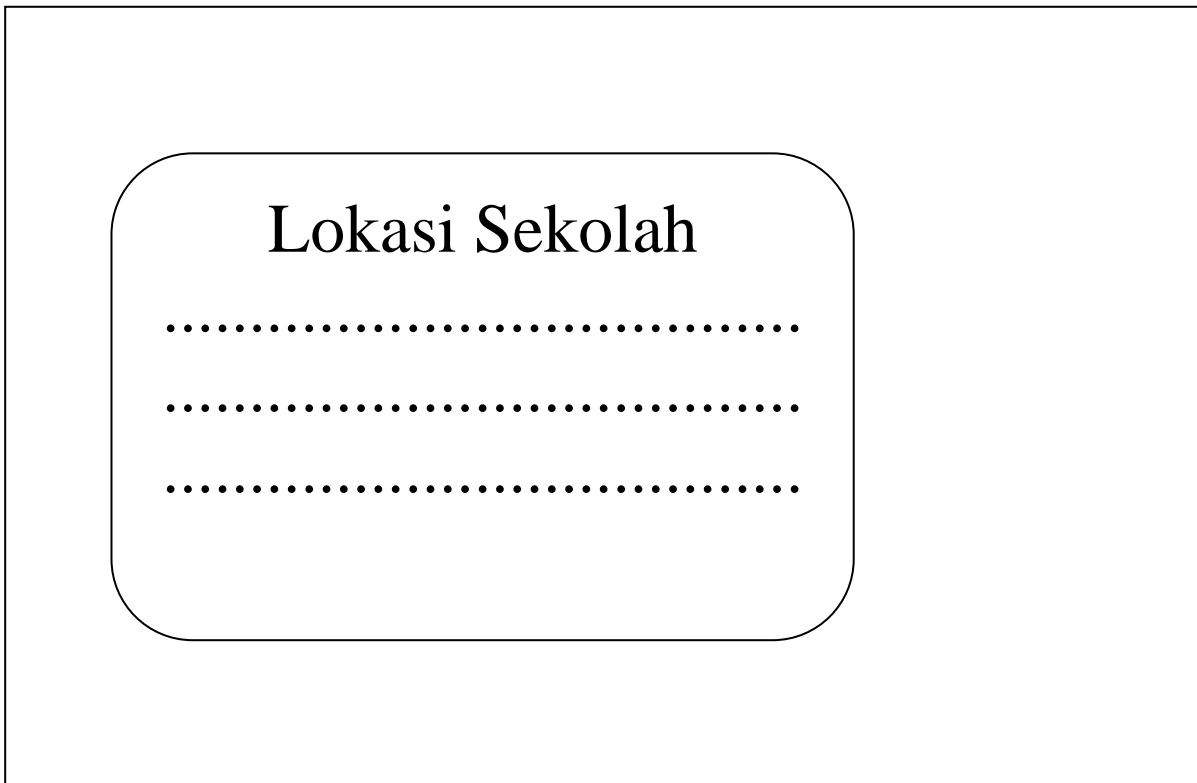
Jika foto di tekan maka akan muncul foto dengan ukuran yang besar

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

Berisi kumpulan foto dengan ukuran kecil, dan jika salah satu foto ditekan maka akan muncul gambar sesuai dengan foto kecil yang ditekan dengan ukuran yang besar

NAMA FRAME : Lokasi Sekolah

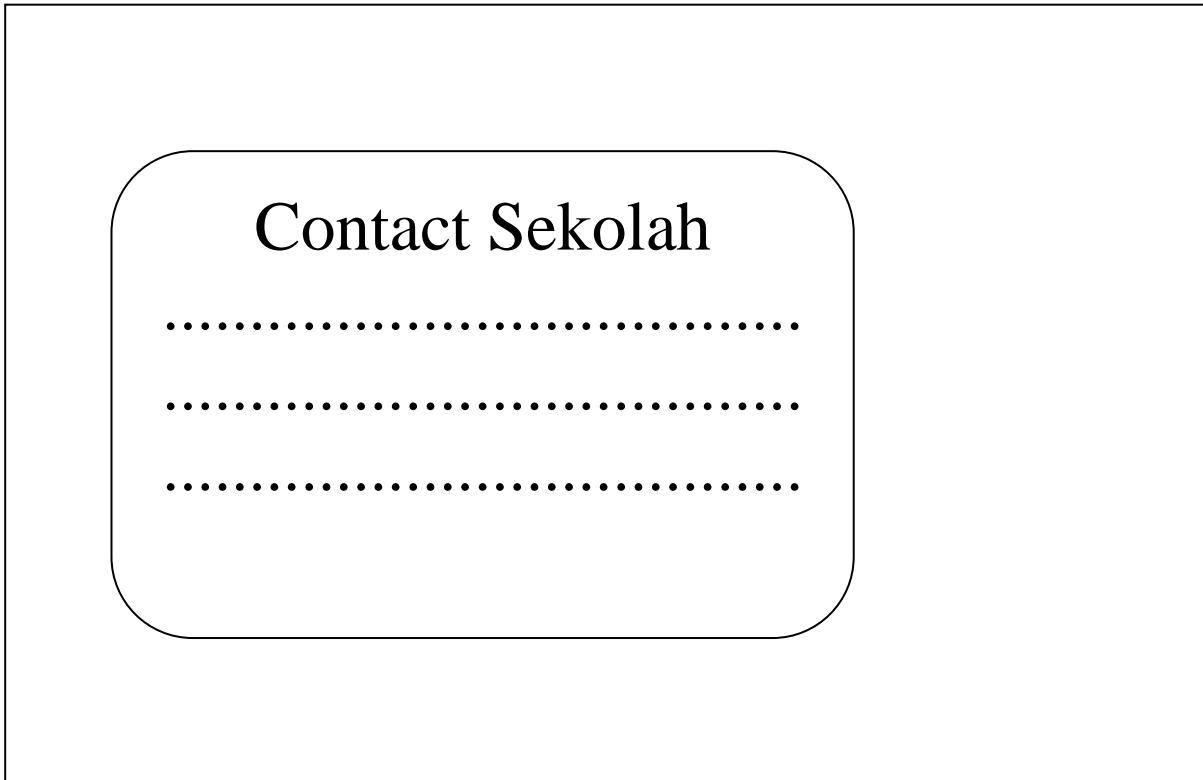
NO FRAME : 3.d



KETERANGAN AUDIO:
Tombol akan berbunyi "klik" ketika ditekan

KETERANGAN TAMPILAN:
Muncul denah tempat/alamat sekolah

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:



KETERANGAN AUDIO:

Tombol akan berbunyi "klik" ketika ditekan

KETERANGAN TAMPILAN:

Muncul contact, alamat dan website sekolah

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

NAMA FRAME : Akademik

NO FRAME : 3.d

Home Profil Sekolah Akademik Keg Sekolah

Kurikulum
Kalender
Akademik

KETERANGAN AUDIO:

Ketika tombol ditekan akan terdengar bunyi klik

KETERANGAN TAMPILAN:

Ketika tombol online “akademik” di tekan maka akan muncul sub menu akademik dengan efek fade in

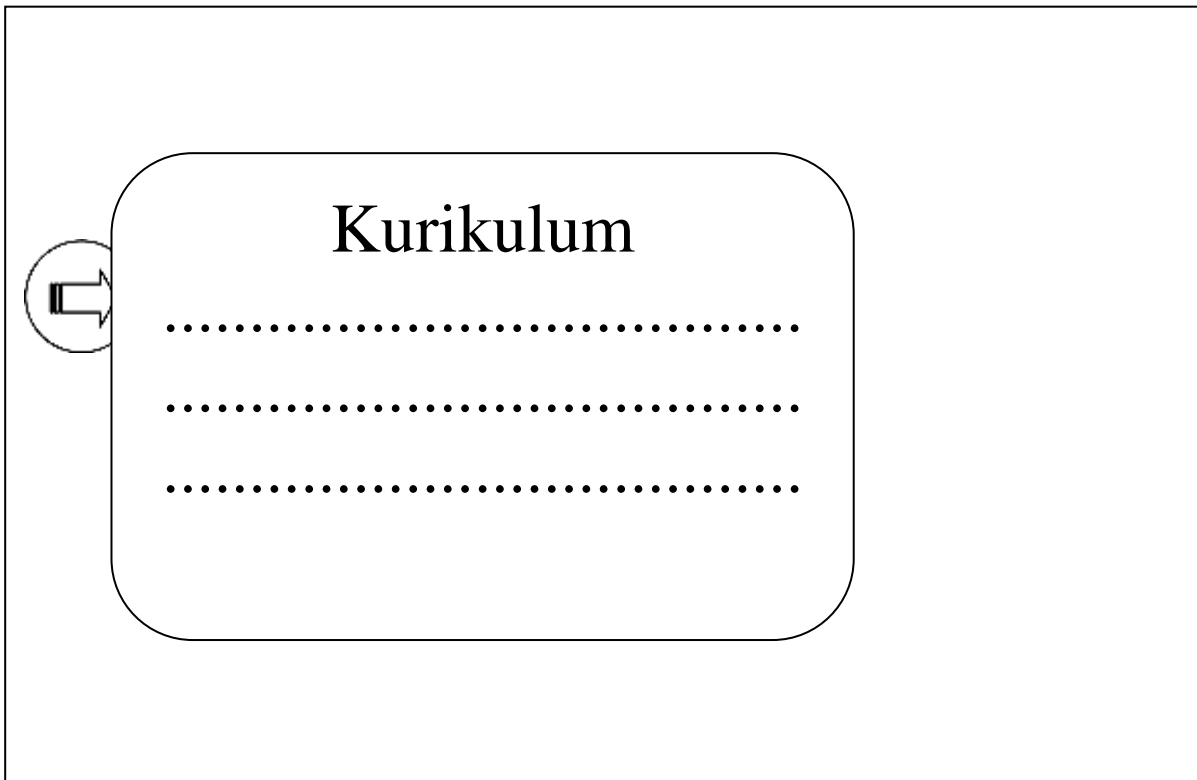
- Kurikulum
- Kalender akademik

Setiap tombol di sub menu akademik dapat diklik dan akan menuju ke frame sesuai dengan nama tombol

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

NAMA FRAME : Kurikulum

NO FRAME : 3.d



KETERANGAN AUDIO:

Tombol akan berbunyi "klik" ketika ditekan

KETERANGAN TAMPILAN:

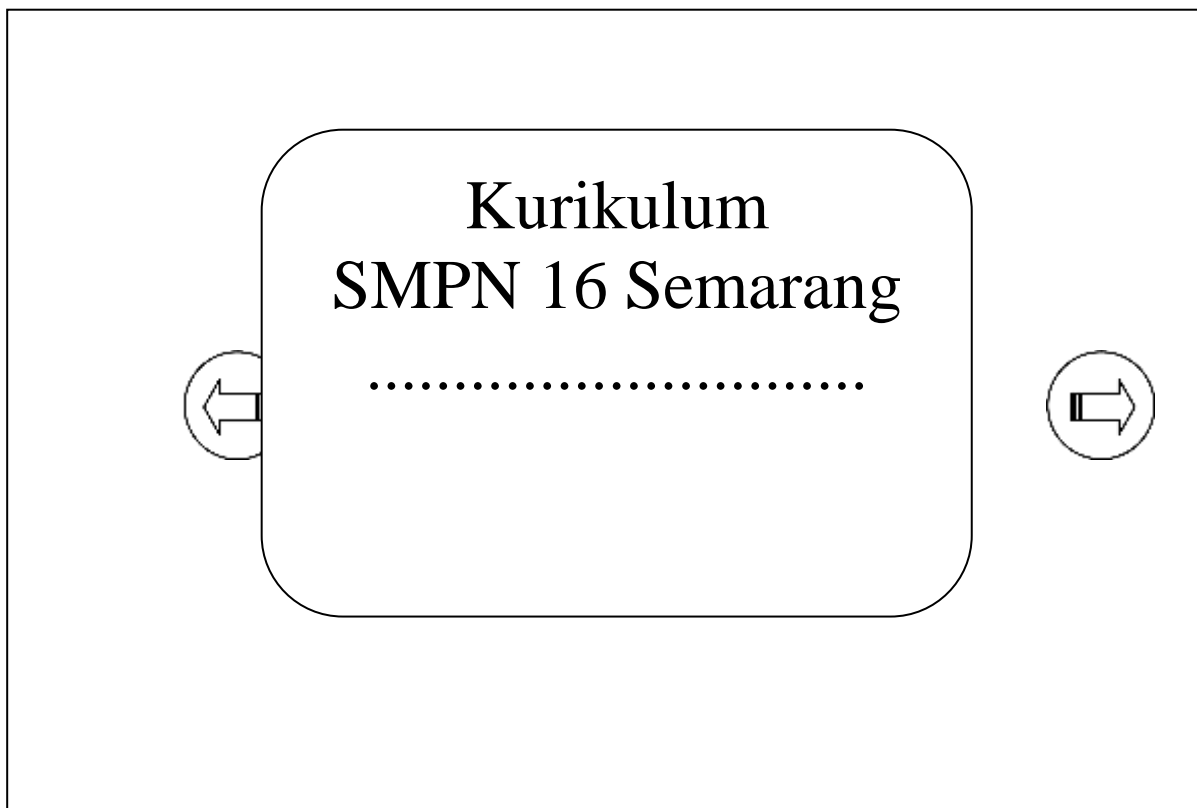
Muncul tulisan kurikulum dan tombol ke arah kanan

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

Ketika tombol ditekan maka akan masuk ke halaman berikutnya pada kurikulum

NAMA FRAME : Kurikulum

NO FRAME : 3.a

**KETERANGAN AUDIO:**

Ketika tombol ditekan akan berbunyi klik

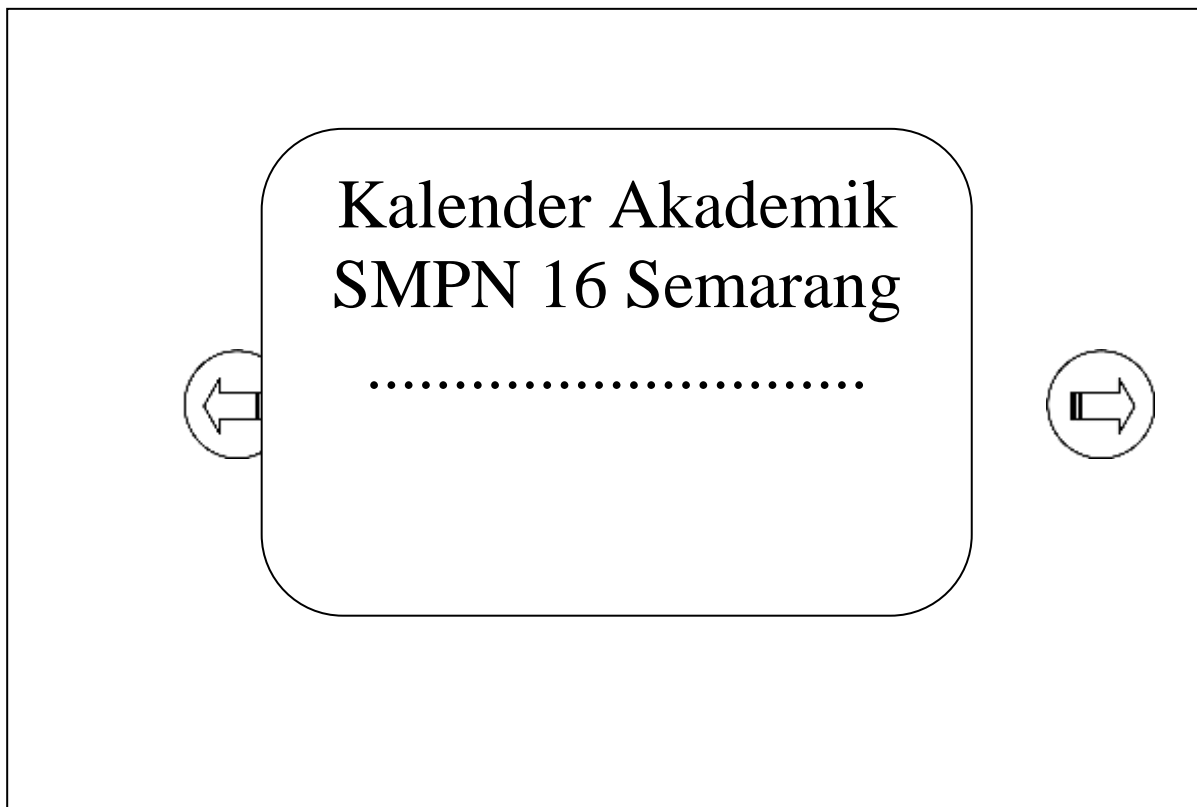
KETERANGAN TAMPILAN:

Muncul halaman kurikulum sekolah dan tombol navigasi ke arah kiri dan kanan
 Tombol navigasi ke arah kanan digunakan untuk menuju halaman kurikulum berikutnya
 Tombol navigasi ke arah kiri digunakan untuk menuju halaman kurikulum sebelumnya

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

NAMA FRAME : Kalender

NO FRAME : 3.a

**KETERANGAN AUDIO:**

Ketika tombol ditekan akan berbunyi klik

KETERANGAN TAMPILAN:

Muncul tabel tangga kalender akademik sekolah dan tombol navigasi ke arah kiri dan kanan

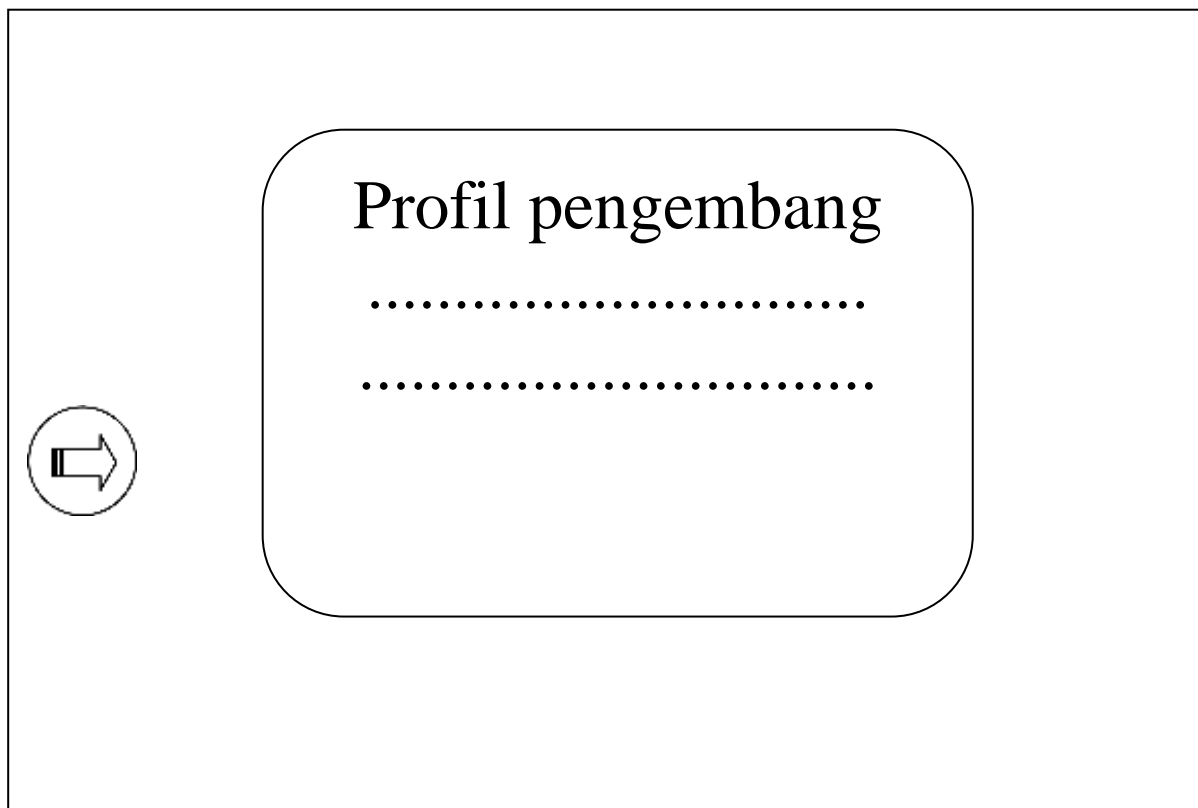
Tombol navigasi ke arah kanan digunakan untuk menuju halaman bulan berikutnya

Tombol navigasi ke arah kiri digunakan untuk menuju halaman bulan sebelumnya

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

NAMA FRAME : Profile

NO FRAME : 3.a

**KETERANGAN AUDIO:**

Ketika tombol ditekan akan berbunyi klik

KETERANGAN TAMPILAN:

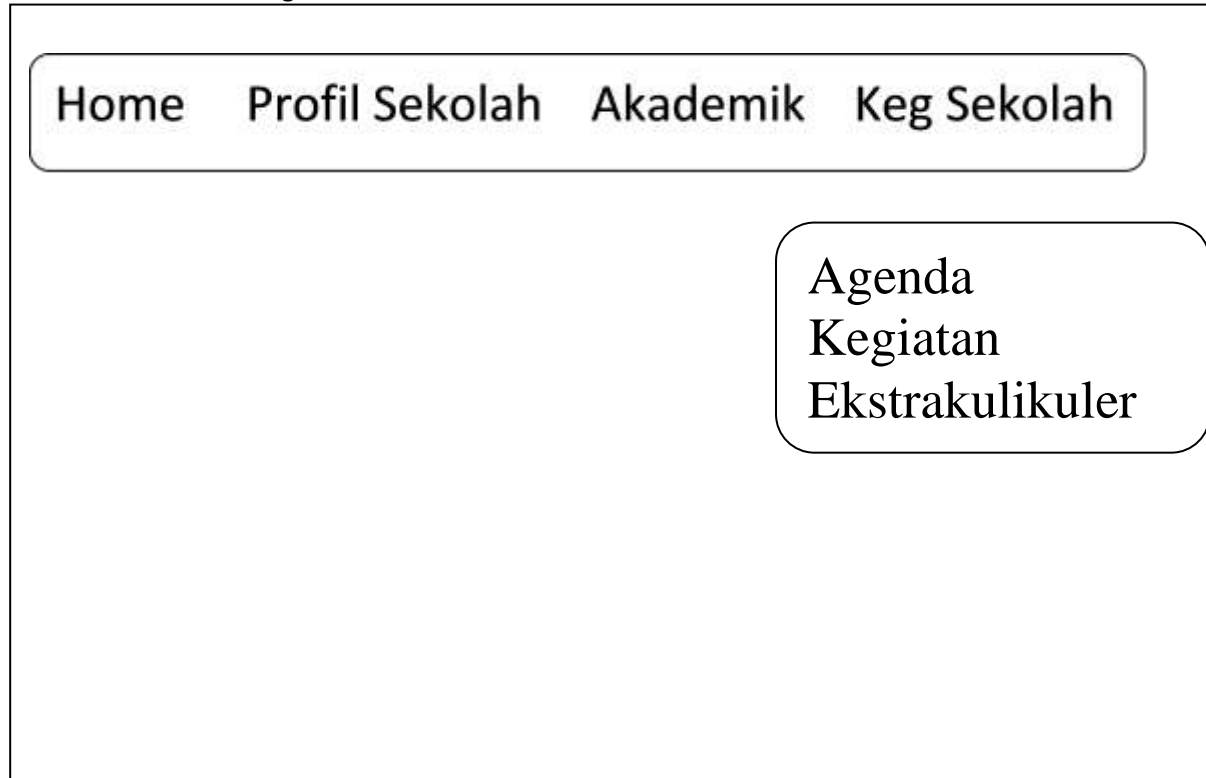
Muncul tulisan mengenai identitas pengembang program
Hanya terdapat satu tombol untuk kembali ke menu utama

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

Tombol di tekan maka akan menuju ke halaman menu utama

NAMA FRAME : Kegiatan Sekolah

NO FRAME : 3.d

**KETERANGAN AUDIO:**

Ketika tombol ditekan akan terdengar bunyi klik

KETERANGAN TAMPILAN:

Ketika tombol online “kegiatan sekolah” di tekan maka akan muncul sub menu akademik dengan efek fade in

- Agenda Kegiatan
- Ekstrakurikuler

Setiap tombol di sub menu kegiatan sekolah dapat diklik dan akan menuju ke frame sesuai dengan nama tombol

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

NAMA FRAME : Agenda Kegiatan

NO FRAME : 3.a

**KETERANGAN AUDIO:**

Ketika tombol ditekan akan berbunyi klik

KETERANGAN TAMPILAN:

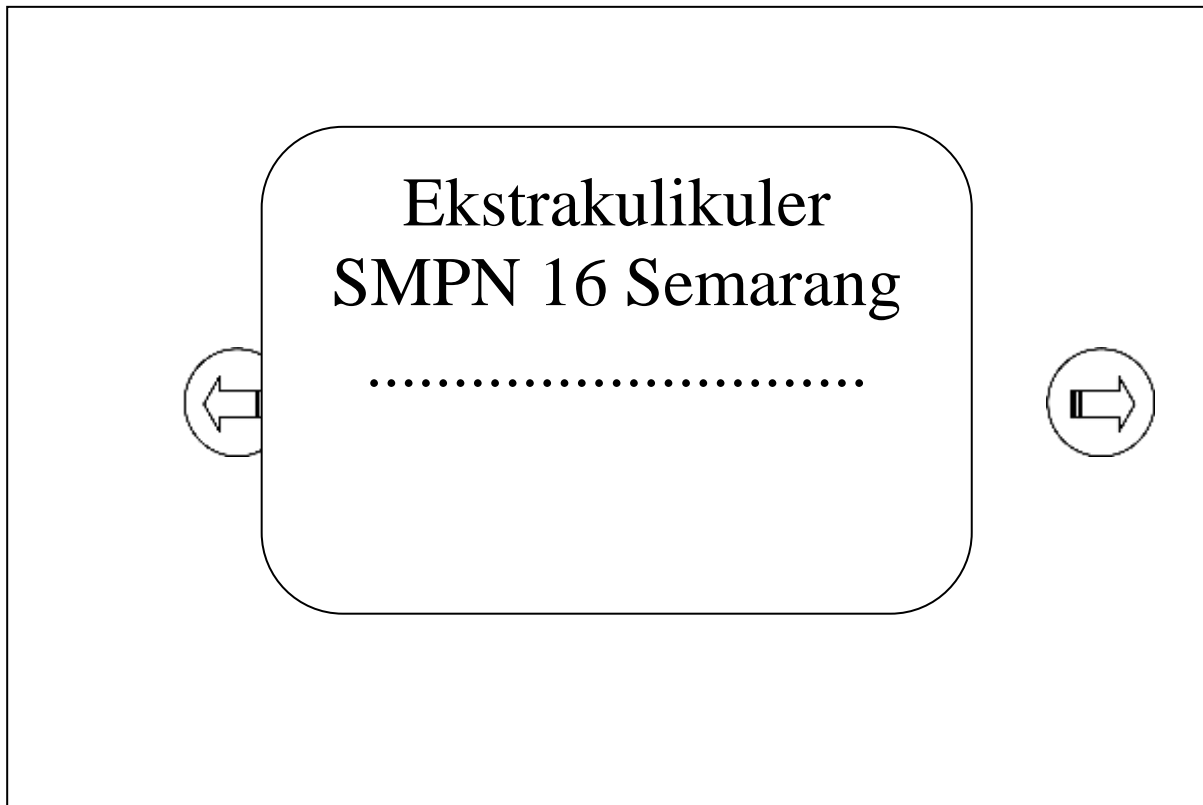
Muncul daftar kegiatan sekolah dan tombol navigasi ke arah kiri dan kanan
Tombol navigasi ke arah kanan digunakan untuk menuju halaman kegiatan berikutnya

Tombol navigasi ke arah kiri digunakan untuk menuju halaman kegiatan sebelumnya

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

NAMA FRAME : Ekstrakulikuler

NO FRAME : 3.a

**KETERANGAN AUDIO:**

Ketika tombol ditekan akan berbunyi klik

KETERANGAN TAMPILAN:

Muncul penjelasan tentang ekstrakulikuler sekolah dan tombol navigasi ke arah kiri dan kanan
 Tombol navigasi ke arah kanan digunakan untuk menuju halaman ekstrakulikuler berikutnya
 Tombol navigasi ke arah kiri digunakan untuk menuju halaman ekstrakulikuler sebelumnya

KETERANGAN ANIMASI/VIDEO:

Lampiran 15

Dokumentasi



Validasi ahli materi oleh Kepala Sekolah



Uji coba produk pada Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah bidang Akademik



Minat Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah bidang Akademik
pada produk profil sekolah digital



Panduan pengisian angket untuk masyarakat




Pengisian angket oleh pengguna atau masyarakat



Minat masyarakat setelah menggunakan profil sekolah digital

Lampiran 16

Surat Penetapan Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 40 /UN37.1.1/TU/2015
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

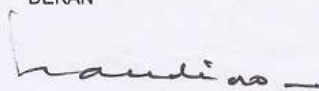
Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Tanggal 7 Januari 2015

MEMUTUSKAN


Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Drs. Wardi, M.Pd.
NIP : 196003181987031002
Pangkat/Golongan : III/B
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : HENRICUS SETYAWAN
NIM : 1102411006
Jurusan/Prodi : Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Topik : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Flash

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 7 Januari 2015
DEKAN


Drs. Hardjono, M.Pd.
NIP 195108011979031007

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal


1102411006
....: FM-03-AKD-24/Rev. 00 :....

Lampiran 17

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 3459/UN27.1.1/EM/2015
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMP N 16 Semarang
 di Semarang

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : HENRICUS SETYAWAN
 NIM : 1102411006
 Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
 Topik : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Flash

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 29 Juli 2015
 Dekan,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
 NIP. 195604271986031001

Lampiran 18

Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian

	PEMERINTAH KOTA SEMARANG DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 16 SEMARANG <i>Jalan Prof. Dr. Hamka Ngaliyan Telepon (024) 7606676 – 7618848 Semarang 50181</i>
	<u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 422.1 / 350 / 2015
Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 16 Semarang menerangkan kepada:	
Nama	: HENRICUS SETYAWAN
NIM	: 1102411006
Jurusan/Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Prodi/Jenjang	: Teknologi Pendidikan S 1 UNNES Semarang
Telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 16 Semarang pada tanggal 1 Agustus 2015 dengan Topik " Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Flash "	
Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Semarang, 10 Agustus 2015 Kepala SMP Negeri 16 Semarang	
 Dwi Sun Heriani, MM NIP. 19610718 198710 2 002	