

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Konteks Penelitian**

Tidak dapat dipungkiri pada era globalisasi ini kemajuan dalam bidang pendidikan dapat dikatakan semakin berkembang, hal ini tak lain dipengaruhi oleh kualitas pembelajarannya. Diketahui bahwa pendidikan merupakan suatu wadah yang memiliki peran penting serta memberi pengaruh yang begitu signifikan bagi suatu bangsa untuk membangun warga negaranya menjadi manusia yang berkarakter dan cerdas.<sup>1</sup> Dengan begitu, untuk mencapai kualitas yang baik tentu tidak akan terlepas dari pembelajaran yang dilakukan didalam kelas.<sup>2</sup> Diketahui bahwa pada dasarnya terdapat dua aspek penting didalam kegiatan tersebut antara lain yaitu guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran guru bertugas sebagai pengajar artinya mereka dituntut untuk memperhatikan bagaimana agar sistem pendidikan yang dilakukan dapat berdampak baik untuk siswa seperti halnya terdapat peningkatan pemahaman yang diperoleh, proses pembelajaran dapat memberi kesan menarik bagi siswa, mendorong siswa agar semangat belajar. Begitupun dengan siswa mempunyai tugas sebagai pelajar, untuk melaksanakan tugasnya mereka juga memiliki tuntutan dalam proses tersebut seperti halnya aktif dan bersungguh-

---

<sup>1</sup> Fuady, Rizal dan Ariffin Abdul Mutalib, "Audio-Visual Media in Learning", *Journal of K6, Education, and Management*, vol. 1 (Malang, 2018), 1-6, <https://doi.org/10.11594/jk6em.01.02.01>.

<sup>2</sup> Novika Dian Pancasari Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 104–13, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>.

sebenarnya dalam proses pembelajaran untuk mencapai perubahan atau peningkatan pada hasil belajar dan tingkah laku mereka.<sup>3</sup>

Dalam kegiatan belajar mengajar, hasil belajar menjadi target dan tolak ukur pencapaian proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal tentu perlu inovasi yang mana nantinya akan mendorong siswa kepada minat dan bakat serta memenuhi kebutuhan mereka baik dari segi aspek spiritual, sosial, pemahaman, emosional, kreatifitas, dan potensi berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>4</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut, Saat ini dimana zaman sudah semakin berkembang, sebagaimana yang dibuktikan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan informasi yang aksesnya sudah dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Mengenai hal tersebut dalam proses belajar terdapat yang dinamakan media pembelajaran. Media dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen yang begitu diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran yang baik, pada proses pembelajaran yang dilakukan tentu akan sangat membantu guru mengkomunikasikan materi kepada peserta didik agar mereka dapat dipermudah untuk memahami materi.<sup>5</sup>

Dengan demikian berdasarkan pernyataan di atas, media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pada hasil belajar peserta

---

<sup>3</sup> Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi," *Edisi : Journal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

<sup>4</sup> Zara Andina Maqbulah, "Penerapan Media Komik Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III MI Andina Kota Bogor," *Skripsi*, 2023, 1–136, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72525>.

<sup>5</sup> Fuady, "Audio-Visual Media in Learning."

didik. Namun, kembali lagi hal tersebut dapat dikatakan berdampak baik apabila pemilihan media tersebut tepat sesuai dengan karakteristik atau kondisi pada peserta didik. Media yang pada dasarnya adalah perantara untuk mentransfer pesan dari pengirim kepada penerima, dengan pemilihan media yang tepat akan mendukung kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan secara tuntas materi yang disampaikan akan dipahami oleh peserta didik.<sup>6</sup> Dengan demikian, dalam pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai sumber yang memberikan materi kepada peserta didik, namun juga guru dapat dikatakan sebagai fasilitator. Yang mana dengan pemanfaatan teknologi ini dapat dijadikan sebagai penunjang keberhasilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Karena dengan penggunaan media teknologi dan informasi ini siswa akan merasa lebih terfokus serta termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.<sup>7</sup>

Media pembelajaran adalah salah satu faktor penentu keberhasilan mengajar, karena penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar mampu menumbuhkan minat baru siswa dalam belajar, menumbuhkan motivasi, membangkitkan rangsangan giat belajar, bahkan mampu menimbulkan pengaruh-pengaruh psikologis.<sup>8</sup> Penggunaan media pembelajaran juga dapat memudahkan proses pembelajaran dan penyampaian pesan, menyajikan data secara menarik, meningkatkan pemahaman dan memadatkan informasi.

---

<sup>6</sup> Hery Setiyawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V," *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2 (2020), 199, <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>.

<sup>7</sup> Hutaaruk, Ahmad Fakhri dkk. "Media Pembelajaran Dan TIK." ed. Matias Julyus Fika Sirait (Bogor: Yayasan Kita Menulis, 2021), 19.

<sup>8</sup> Kustandi, Cecep dan Drs.Bambang Sutjipto, M.Pd. "Media Pembelajaran Manual Dan Digital" (Bogor: Ghalia Indonesia, 2019), 19.

Penggunaan media dalam pembelajaran telah disadari oleh banyak pelaksana pendidikan bahwa media sangat membantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama dapat membantu meningkatkan prestasi siswa.<sup>9</sup> Peran media dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, sehingga tenaga pendidik harus mampu menciptakan atau memanfaatkan media pembelajaran untuk memaksimalkan pembelajaran dan membantu meringankan tugasnya.

Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Lembaga Pendidikan Madrasah Tsanawiyah (MTs). Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mengenai catatan perkembangan perjalanan hidup umat Islam dari masa ke masa dalam hal ibadah, muamalah, serta pengembangan sistem kehidupan atau penyebaran ajaran Islam dengan dilandasi akidah.

Aspek-aspek yang ditekankan dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu kemampuan mengambil ibrah atau hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh Islam berprestasi, mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.<sup>10</sup> Melalui mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini, diharapkan siswa mampu mengetahui dan memahami sejarah perjalanan umat Islam untuk mengambil nilai dan hikmahnya.

---

<sup>9</sup> Yudhi, Munadi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2018), 2.

<sup>10</sup> Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Tahun 2014 tentang Pedoman Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab, 37-38 [https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/kma\\_165\\_14](https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/kma_165_14).

Materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disajikan dalam bentuk bacaan panjang sehingga kurang menarik minat siswa. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk mengemas pembelajaran SKI menjadi pembelajaran yang lebih menarik. Di MTs Plus Nabawi Kedungadem, dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan LKS dengan metode ceramah. Selama pembelajaran siswa duduk di bangku mendengarkan penjelasan guru, setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal pada LKS. Saat guru meminta siswa membaca buku paket, siswa nampak kurang bersemangat.<sup>11</sup>

Menurut Thomas Lickona bentuk-bentuk pengajaran yang tidak kalah pentingnya adalah bercerita. Cerita yang dibaca ataupun disampaikan secara langsung merupakan salah satu instrumen mengajar favorit pendidik besar kelas dunia.<sup>12</sup> Cerita dalam media komik dirancang dengan lebih menonjolkan gambar-gambar ilustrasi. Adanya media pembelajaran komik digital ini diharapkan mampu menjembatani siswa untuk gemar membaca.<sup>13</sup>

Kelebihan media komik yang dari hasil penelitian Thorndike, mengemukakan bahwa anak yang membaca komik lebih banyak akan berdampak pada kemampuan membaca dan penguasaan kosakata yang jauh lebih banyak dari pada anak yang tidak suka membaca komik.<sup>14</sup> Media komik

---

<sup>11</sup> Ahmad Alif, "wawancara", *Kendala dalam Pembelajaran SKI, (Bojonegoro, 06 Februari 2024), pukul 10.00 WIB*

<sup>12</sup> Thomas Lickona, *Pendidikan Karakter : Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar Dan Baik*, (Bandung: Nusa Media, 2016), 110.

<sup>13</sup> Lailatun Ni'mah, "Pengaruh Penggunaan Komik Digital Terhadap Minat Baca Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati" (UIN Walisongo Semarang, 2021), 4, <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/16364>.

<sup>14</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2020), 116.

memiliki banyak manfaat terutama bagi anak yang minat bacanya rendah dan sulit memahami materi pembelajaran.<sup>15</sup> Sebagaimana firman Allah Swt dalam Q.S. Al-Alaq ayat 1-5 sebagai berikut.

إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Media pembelajaran komik digital dapat menjadi inovasi dalam dunia pendidikan. Pembelajaran SKI daring selama pandemi yang sebelumnya monoton karena hanya menyajikan teks-teks dalam *gadget* akan terasa lebih menyenangkan melalui media komik digital SKI. Siswa merasa sedang membaca cerita padahal yang dibaca adalah materi yang disajikan dalam bentuk komik digital.<sup>16</sup>

Berdasarkan uraian permasalahan di atas melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Pemahaman dan Minat Belajar Pada Mata**

<sup>15</sup> Ni'mah, “Pengaruh Penggunaan Komik Digital Terhadap Minat Baca Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati”, 5, <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/16364>.

<sup>16</sup> Ni'mah, “Pengaruh Penggunaan Komik Digital Terhadap Minat Baca Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati”, 5, <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/16364>.

**Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs Plus Nabawi  
Kedungadem Bojonegoro.”**

**B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana konsep media komik digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mapel SKI kelas VII di MTs Plus Nabawi Kedungadem?
2. Bagaimana strategi penggunaan media komik digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mapel SKI kelas VII di MTs Plus Nabawi Kedungadem?
3. Bagaimana hasil penggunaan media komik digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mapel SKI kelas VII di MTs Plus Nabawi Kedungadem?

**C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan konsep media Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mapel SKI.
2. Mununjukkan strategi penggunaan media Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mapel SKI.
3. Mengetahui hasil penggunaan media Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mapel SKI.

**D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan keilmuan terutama dalam bidang Pendidikan yang berkaitan dengan media Komik Digital dan minat baca siswa dalam pembelajaran SKI kelas VII MTs. Plus Nabawi Kedungadem Tahun Ajaran 2023/2024

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah, siswa, guru serta pembaca pada umumnya.

### a. Bagi Siswa

Siswa lebih gemar membaca dan mudah memahami materi pembelajaran SKI melalui media Komik Digital.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran dan mudah digunakan oleh siswa, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh.

### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran Komik Digital yang layak dan sesuai dengan kurikulum dan kondisi yang ada.

### d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### e. Bagi Sekolah



Sedangkan manfaat adanya penelitian ini bagi sekolah yaitu dapat memperbaiki sistem pembelajaran untuk meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran di sekolah.

## **E. Defisini Operasional**

Untuk mempermudah pembaca memahami istilah yang ada dalam penelitian ini, maka dijabarkanlah defisini dari istilah tersebut sebagai berikut:

### **1. Komik Digital**

Pada penelitian ini yang dimaksud dengan komik digital ialah cerita bergambar yang dikemas dalam bentuk media digital seperti softwere, berbentuk PDF/JPG atau tidak berbentuk cetak.

### **2. Minat Belajar**

Minat belajar adalah perasaan yang lebih terhadapa sesuatu yang sedang siswa pelajari. Seperti contoh siswa yang gemar terhadap pelajaran matematika, maka siswa tersebut akan rajin belajar. Peserta didik akan mengikuti pelajaran menggunakan penuh antusias serta tanpa ada beban dalam dirinya.

### **3. Sejarah Kebudayaan Islam**

Mata peajaran SKI secara definisi merupakan materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran PAI yang membahas ihwal kisah masa lampau insan baik tentang yang akan terjadi pikiran, totalitas pikir juga karya orang yang hayati dan bernaung pada bawah panji-panji Islam yang berdasarkan pada pemahaman orang-orang Islam.

## F. Orisinalitas Penelitian

Penelitian terdahulu dalam sebuah penelitian memang diperlukan untuk mengetahui keaslian penelitian yang akan dilakukan. Penulis juga telah menemukan artikel yang berkaitan dengan tema. Berikut adalah artikel penelitian sebelumnya

**Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Nurlaili Siami Ningsih, 2017.	Pengembangan media cerita bergambar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 MI At-Taraqie Putri Malang	Meneliti media bergambar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Penelitian yang akan dibuat lebih mengarah pada penerapan media komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan	Setelah melihat beberapa jurnal tersebut yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti kaji. Maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian kembali dengan tujuan
2	Hijratul Hasanah, 2021.	Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTs. N Blangkejeren pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam melalui metode diskusi dengan media komik	Juga meneliti media pembelajaran yang berupa komik	Penelitian yang akan dilakukan berorientasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam,	untuk mengetahui bagaimana penerapan media komik dan apakah dampak dari penggunaan media tersebut terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.
3	Hatami, 2021.	Pengaruh Media Komik Digital terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada	Sama-sama menggunakan media komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.	Lebih menekankan pada peningkatan minat belajar siswa. Sedangkan dipenelitian	

		Materi Bab V Wafatnya Rasulullah SAW kelas V MI Zumrotul Wildan Jepara Tahun Ajaran 2020/2021		terdahulu lebih pada meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa.
4	Firdausi Nurharini, Tesis, 2020.	Pengembangan media belajar komik animasi berbasis Aplikasi Ispring Portable materi sifat-sifat cahaya untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas 4 di SD Islam As-Salam Kabupaten Malang	Menggunakan media komik. Namun penelitian saat menggunakan media komik elektronik. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan komik animasi.	Penelitian terdahulu, mengkaji pada materi sifat-sifat cahaya (IPA), sedangkan penelitian saat mengkaji pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.
5	Adelia Wardatul Laily, Tesis, 2021.	Implementasi Media Komik Elektronik Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqien Pamekasan	Menggunakan media pembelajaran berupa komik	Adanya perbedaan pada objek penelitian dan lokasi penelitian terdahulu
6	Fara El Alfa Fauzia, 2021.	Pengaruh Media Komik Digital terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Reproduksi Manusia kelas XI MA Zumrotul	Sama-sama menggunakan media komik pada penelitiannya	Lebih menekankan pada peningkatan minat belajar siswa. Sedangkan dipenelitian terdahulu lebih pada meningkatkan keterampilan berfikir kritis

		Wildan Jebara Tahun Ajaran 2020/2021		siswa.	
7	Imam Fanny, Tesis, 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya	Sama-sama mengkaji media komik.	Penelitian terdahulu mengungkapkan tentang pengembangan media komik berbasis budaya, sedangkan penelitian saat ini ingin mengungkapkan bagaimana penerapan media komik digital.	
8	Wian Desta Pratama, dkk, 2022.	Pengembangan Media Komik Elektronik Menggunakan Aplikasi Di Handphone Pada Materi Sistem Peredaran darah Untuk Kelas V SDN 30 Pontianak Selatan	Menggunakan media komik elektronik sebagai bahan penelitiannya.	Jika pada penelitian terdahulu menggunakan aplikasi atau softwere yang ada di android, pada penelitian ini menggunakan softwere yang ada disitus web sehingga tidak perlu mendownload aplikasinya. Penelitian terdahulu merapkan pada materi IPA, pada penelitian saat ini berfokus pada mapel SKI.	

Dapat dijelaskan bahwa dari beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan terdapat perbedaan yang jelas dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Dimana pada penelitian mengkaji tentang penerapan komik digital dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam. Selain itu, penelitian terdahulu lebih membahas pada cara mengembangkan media komik menggunakan software, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan, membahas tentang bagaimana hasil dari penggunaan media komik digital tersebut.

### **G. Sistematika Pembahasan**

Penulisan skripsi ini secara teknis mengacu pada buku pedoman penulisan skripsi. Yang mana tekniknya dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu pertama bagian awal skripsi; yang memuat beberapa halaman terletak pada sebelum halaman, bab kedua bagian inti skripsi; yang memuat beberapa bab dengan format (susunan/sistematika) penulisan disesuaikan pada karakteristik pendekatan penelitian kualitatif, dan ketiga bagian akhir skripsi; meliputi daftar rujukan, lampiran-lampiran yang berisi lampiran foto atau dokumen-dokumen lain yang relevan.

Penelitian proposal skripsi ini terdiri dari tiga bab, satu bab dengan bab lain ada keterkaitan dan ketergantungan secara sistematis, dengan kata lain pembahasannya berurutan dari bab pertama hingga ke tiga. Dengan artian dalam pembacaan skripsi ini secara utuh dan benar adalah harus diawali dari bab satu terlebih dahulu, kemudian baru bab ke dua, dan seterusnya secara berurutan hingga bab ke tiga.

Sistematika penulisan laporan dan pembahasan skripsi sesuai dengan penjabaran berikut:

1. BAB I Pendahuluan, bab ini berisi tentang:

Konteks Penelitian yang menguraikan penerapan media komik digital dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Fokus dan Pertanyaan Penelitian yang mendeskripsikan tentang strategi penggunaan media komik digital dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik di MTs Plus Nabawi Kedungadem.

Tujuan Penelitian Untuk mendeskripsikan strategi dan hasil dari penerapan media komik digital dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Kegunaan penelitian berisi tentang manfaat pentingya penelitian terutama untuk pengembangan ilmu atau pelaksanaan pengembangan secara praktis.

2. Bab II kajian pustaka, bab ini memuat uraian tentang:

Berisi tinjauan pustaka atau buku-buku teks yang berisi teori-teori besar (grand teory) dan hasil dari penelitian terdahulu. Dalam penelitian kualitatif ini keberadaan teori baik yang dirujuk dari rujukan atau hasil penelitian terdahulu, digunakan sebagai penjelasan atau bahan pembahasan hasil penelitian dari lapangan. Atau dengan kata lain dalam penelitian kualitatif ini, peneliti berangkat dari data lapangan dan menggunakan teori sebagai penjelas, dan berakhir pada konstruksi teori baru yang dikemukakan oleh peneliti setelah menganalisis dan menyimpulkan penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian :

Bab ini mengurai tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian. Lebih jelasnya bab ini adalah penguraian tentang alasan penggunaan penelitian lapangan pendekatan kualitatif, multi kasus, posisi atau peran peneliti di lokasi penelitian, penjelasan keadaan secara konkrit lokasi penelitian, dan strategi penelitian yang digunakan agar dihasilkan penelitian ilmiah yang bisa dipertanggungjawabkan secara hukum serta kaidah keilmiah yang universal.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan :

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai lokasi penelitian yaitu, MA Abu Darrin Penyajian data serta menganalisis tentang kegiatan pengaruh media Educandy terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Abu Darrin.

5. Bab V Penutup :

Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran, dan penutup.

UNUGIRI