

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan proses yang diperlukan untuk mencapai keseimbangan dan peningkatan dalam pengembangan individu dan masyarakat. Dibandingkan dengan pengajaran, pendidikan berfokus pada pengembangan kesadaran dan karakter individu atau sosial, dan pertukaran pengetahuan. Interaksi antara belajar mengajar dapat dikatakan efektif apabila dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Melalui pembelajaran, siswa menjadi tolak ukur keberhasilan belajar.

Pendidikan adalah suatu proses yang sadar dan terencana yang bertujuan untuk memberikan bimbingan atau dukungan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani. Proses ini membantu individu menjadi dewasa, mencapai tujuan hidupnya, serta mendukung peserta didik agar mampu menyelesaikan tugas kehidupannya secara mandiri.¹

Pendidikan melibatkan aktivitas yang dirancang secara sengaja untuk membantu orang lain mencapai kedewasaan dan kemandirian dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya.²

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan: Pendidikan adalah suatu usaha

¹ Sri Minarti, "Ilmu Pendidikan Islam: Fakta Teoretis-Filosofis Dan Aplikatif-Normatif," 2022.

² Rahmat Hidayat, S Ag, and M Pd, *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*, 2019.

sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran dimana peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya untuk menggerakkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan dan akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, negara dan rakyat.³

Seiring dengan Perkembangan zaman dan kemajuan Teknologi semua Orang dituntut untuk terus mengikuti perkembangan tersebut, salah satunya Guru dan Siswa, ditambah dengan Penerapan Kurikulum Merdeka yang mengharuskan Guru untuk melek digital membuat Guru harus mampu menguasai dan melakukan Pembelajaran dengan berbasis digital.

Permasalahan yang didapati guru saat ini ialah bagaimana mengemas kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model yang menarik, inovatif, dan efektif bagi siswa. Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, masih berpusat pada guru. Guru lebih sering memakai model pembelajaran yang monoton dan kurang tepat sehingga siswa mudah bosan. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.⁴

Siswa akan menjadi bosan dan tidak termotivasi dalam kegiatan pembelajaran jika penggunaan media pembelajaran tidak beragam. Media memberikan siswa sesuatu yang baru, tetapi tidak semua guru tahu bagaimana menggunakannya dengan benar, sehingga media terkadang

³ James Gilligan, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional" 1116/MENKE, no. 4 (2003): 1–22.

⁴ Suhelli, "Strategi Guru Dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Tematik Pada MIN Di Kota Banda Aceh," *Journal of Education*, 2013, 91.

mengganggu proses pembelajaran daripada membantu siswa. hal ini perlu diperhatikan bahwa penggunaan media harus benar-benar membantu pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran melibatkan penggunaan multimedia, yang menggabungkan kata-kata dan gambar untuk menyampaikan materi. Dalam proses pembelajaran, siswa memiliki kesempatan untuk mengolah informasi dengan membuat produk multimedia. Produk multimedia ini memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi melalui teks, gambar, video, audio, dan animasi.⁵

Manfaat penggunaan multimedia dalam pembelajaran termasuk menyediakan akses ke berbagai sumber informasi dan metode pembelajaran. Hal ini juga memberikan pengalaman yang mendekati situasi dunia nyata serta stimulasi multisensori. Multimedia menarik bagi berbagai model belajar seperti auditori dan visual, memungkinkan peserta didik memilih mode sensorik yang paling cocok bagi mereka.⁶

Guru perlu menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam penyampaian materi kepada Siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Apalagi Jika media pembelajaran tersebut dapat mengoptimalkan dan mendorong motivasi belajar siswa sehingga membuat

⁵ M.Pd I Milawati Dr. Muhammad Hasan,S.Pd., *Media Pembelajaran* (Tahta Media Group, 2021).

⁶ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

mereka senang. Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan memberikan hasil yang memuaskan, seperti perubahan perilaku siswa. Hasil yang baik dapat dicapai dengan menggunakan media yang tepat saat mengangkat material. Di era kurikulum Merdeka dan digital, siswa perlu memiliki ide-ide kreatif tentang media pembelajaran.⁷

Media adalah setiap alat yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dan mendorong siswa untuk belajar. Dalam komunikasi, media berfungsi sebagai bagian dari strategi pembelajaran, dan berfungsi sebagai wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Pesan pembelajaran yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk mendukung keberhasilan siswa dan mendorong minat mereka untuk belajar.

Pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Persepsi siswa juga memengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, pemilihan media harus dilakukan dengan mempertimbangkan tidak hanya kompleksitas dan unik, tetapi juga memahami makna materi dan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat harus menarik perhatian siswa dan memberi mereka pemahaman yang jelas

⁷ Najwa Rohima, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa," *Publikasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 1–12.

tentang apa yang mereka lihat. Bahan pembelajaran yang diajarkan disesuaikan dengan pengalaman belajar peserta didik.

Media pembelajaran memiliki fleksibilitas yang memungkinkannya digunakan di semua tingkat dan jenis kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, serta memberikan pandangan yang jangka panjang terhadap proses pembelajaran mereka.

Media pembelajaran adalah sarana yang memuat informasi atau pesan instruksional yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ini adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi yang mencakup tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami konsep baru, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan kompetensi mereka.⁸

Banyak aplikasi yang dibuat untuk mendukung dan mempermudah pembelajaran seiring kemajuan teknologi dan informasi. Bahkan banyak aplikasi yang menawarkan layanan secara gratis dan dengan mudah ditemukan di perangkat *mobile* dan *website*. Salah satunya adalah *Google Jamboard*, aplikasi papan tulis digital seperti *whiteboard* biasa, dapat digunakan untuk menulis bahan pelajaran atau memasukkan gambar dan informasi lainnya. Selama pembelajaran baik *offline* maupun *online*, papan jamboard juga dapat membantu siswa berinteraksi dan bekerja sama satu sama lain, memungkinkan tatap maya antara guru dan siswa.

⁸ Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Surabaya*, 2016, 1–129.

Pelajaran PAI seluruhnya mencakup Al-Qur'an, Hadits, etika, kepercayaan, agama dan sejarah serta menjelaskan bahwa ruang lingkup PAI mencakup pengakuan terhadap kesesuaian dan keseimbangan hubungan manusia dengan Tuhan, diri sendiri, sesamanya, hewan atau binatang.

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan. Hal ini membutuhkan kerja keras dan terkadang membuat siswa merasa frustrasi dan bosan sehingga membuat mereka kehilangan fokus dalam kegiatan belajar.⁹

Dalam konteks ini, penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik perhatian siswa serta meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal yang baru. Banyak guru yang sudah mengetahui bahwa media sangat membantu.

Motivasi belajar adalah upaya sadar seorang guru untuk menciptakan keinginan dalam diri siswa yang mendukung tindakan menuju tujuan pembelajaran. Peran motivasi sangat penting dalam proses belajar mengajar. Motivasi belajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran merupakan salah satu faktor yang harus dicapai dalam setiap pembelajaran. Dengan mencapai tujuan pembelajaran, dapat dipastikan bahwa siswa telah memahami pelajaran yang telah

⁹ R.Septiani, "Penerapan Model Pembelajaran AIR (Auditory Intellectually Repetition) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS 2 Di SMA Negeri 14 Pekanbaru," 2018, 10–40.

dipelajarinya. Oleh karena itu, guru harus membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar agar tujuan pembelajaran tercapai. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, antara lain dengan memberikan hadiah, berkompetisi atau bertanding, memberikan tes, mengetahui hasil, dan memuji.

Menumbuhkan Motivasi Belajar siswa juga dapat dilakukan dengan menggunakan pembelajaran yang menarik dan juga media yang menarik. Dengan Teknologi sekarang yang semakin Berkembang Kebanyakan Siswa-siswi tidak Fokus ketika melakukan Pembelajaran dengan Pembelajaran yang tidak menarik, siswa-siswi akan sibuk sendiri dengan teman-Nya.¹⁰

Ada banyak *platform* yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Salah satunya dengan menerapkan media online *Jambord* sebagai sarana untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran kepada siswa, setelah melakukan Observasi saya menemukan bahwa Ibu Siti Kholisoh selaku guru PAI dan Budi Pekerti Di SMKN Purwosari Beliau menggunakan media Pembelajaran berbasis digital, Beliau menggunakan Aplikasi *Jamboard* dimana Aplikasi ini Mampu Menggantikan Papan Tulis dan dalam Aplikasi *Jamboard* ini terdapat Fitur-fitur yang dapat digunakan seperti menulis, menghapus, Membuat Sticky Note dan juga mampu membuat Siswa Untuk berkreasi dalam Belajar. Hasil

¹⁰ Dr. wahyudin nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar, Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, vol. 1, 1967.

Belajar Siswa dengan Menggunakan Aplikasi *Jamboard* ini otomatis tersimpan di Google Drive nya Guru.

Jamboard adalah sebuah papan tulis digital yang terhubung dengan layanan cloud yang beragam. Fungsinya adalah untuk memudahkan kerja sama antara guru dan siswa dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Guru dapat mengajak siswa untuk bersama-sama membuat sketsa ide, menyelesaikan masalah, atau merancang sesuatu, sehingga materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan pengalaman empiris siswa. Salah satu keunggulan dari aplikasi Google *Jamboard* adalah bahwa setiap pekerjaan atau tugas siswa secara otomatis tersimpan di akun *Google Drive* guru, mempermudah proses dokumentasi hasil pembelajaran.¹¹

Penelitian ini di latar belakang oleh research gap Jurnal penelitian terdahulu, berdasarkan jurnal penelitian Rafael Agnes Maria Diana (2022) yang berjudul pemanfaatan google *jamboard* sebagai media pembelajaran bahasa di kelas rendah sekolah dasar hasil dari penelitian ini guru kelas 1 (kelas rendah) SDK Citra Bangsa, memanfaatkan *Jamboard* dengan beberapa tujuan yang pertama sebagai media pembelajaran jarak jauh, karena fungsi utama *Jamboard* adalah sebagai papan tulis digital. *Jamboard* digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang hidup dan actual sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar dengan hanya bertatap dengan layar laptop atau layer gadget. Pemanfaatan *Jamboard* yang berikut

¹¹ *Google Jamboard_ Papan Tulis Digital Yang Kolaboratif – LPMP Jawa Tengah, n.d.*

adalah untuk memupuk semangat kolaborasi siswa dalam bekerjasama dengan teman-teman sebaya mereka.¹²

Selanjutnya jurnal penelitian Epi Supri Siregar (2022) dengan judul penelitian penggunaan media jamboard pada mata pelajaran IPA di masa pandemi di MTSN 2 medan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran menggunakan media Google Jamboard mampu meningkatkan kualitas belajar IPA siswa. Proses pembelajaran yang disajikan dalam bentuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi lebih menarik dan interaktif, walaupun proses belajar mengajar ini dipisahkan oleh jarak. Google Jamboard menjadi solusi yang tepat ketika proses belajar mengajar disajikan seperti Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).¹³

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan aplikasi jamboard sekarang dilakukan langsung secara tatap muka di sekolah, dan penelitian sekarang membahas bagaimana bentuk dan penerapan aplikasi jamboard dalam meningkatkan motivasi belajar, sedangkan penelitian terdahulu dilakukan secara daring dan membahas mengenai kualitas belajar siswa.

¹² Agnes M D Rafael et al., "Pemanfaatan Google Jamboard Sebagai Media," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 5, no. April (2022): 181–87, [file:///C:/Users/User/Downloads/483-Artikel \(Doc_Docx\)-1605-1-10-20220429 \(2\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/483-Artikel%20(Doc_Docx)-1605-1-10-20220429%20(2).pdf).

¹³ Epi Supriyani Siregar, Budi Alamasyah Siregar, and Dewi Suma, "Penggunaan Media Jamboard Pada Mata Pelajaran Ipa Di Masa Pandemi Di Mtsn 2 Medan," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 28, no. 2 (2022): 130–38, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/35069>.

Berawal dari latar Belakang yang sudah dipaparkan diatas dan observasi yang sudah peneliti lakukan, peneliti tertarik untuk meneliti **“Penerapan Aplikasi *Jamboard* Sebagai Media Pembelajaran pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa-siswi Kelas XI di SMKN Purwosari”**.

B. Fokus Penelitian

Batasan dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus, yang berisi pokok masalah yang masih bersifat umum.¹⁴

Sedangkan tujuan utama menentukan fokus penelitian ada dua Pertama fokus membangun batasan-batasan (*boundaries*) untuk studi dan fokus menentukan wilayah inkuiri dan kedua, fokus menentukan kriteria inklusi-eksklusi (*inclusion-exclusion criteria*) untuk informasi baru yang muncul.¹⁵ Berdasarkan paparan di atas, maka fokus penelitian ini adalah Penerapan Aplikasi *Jamboard* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa-siswi Kelas XI di SMKN Purwosari, di antaranya:

1. Bagaimana Bentuk Aplikasi *Jamboard* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa-siswi Kelas XI di SMKN Purwosari?

¹⁴ Sugiyono. 2022, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). (Bandung: Alfabeta): 287.

¹⁵ Ruslam Ahmadi, 2014, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media):

2. Bagaimana Penerapan Aplikasi *Jamboard* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa-siswi Kelas XI di SMKN Purwosari?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada fokus penelitian di atas, maka penulis akan merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui Bentuk Aplikasi *Jamboard* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa-siswi Kelas XI di SMKN Purwosari.
2. Mengetahui Penerapan Aplikasi *Jamboard* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa-siswi Kelas XI di SMKN Purwosari.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini semoga dapat digunakan sebagai acuan oleh *Stakeholder* yaitu guru, peserta didik, dan lembaga pendidikan.

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pendidik dan calon pendidik di sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi sumber masukan bagi sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan mereka.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai persyaratan untuk memenuhi gelar Strata Satu (S1), serta memberikan kontribusi sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitiannya terkait penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan sederajatnya.

c. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pendidik maupun calon pendidik sebagai acuan dan perbaikan tentang bagaimana Penerapan Aplikasi *Jamboard* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa-siswi Kelas XI di SMK Purwosari.

d. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dirasakan manfaatnya oleh siswa terkait dengan media pembelajaran sehingga proses pembelajarannya bisa maksimal dan lebih menarik dari sebelumnya.

E. Definisi Operasional

Operasionalisasi digunakan untuk menjelaskan pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, serta untuk mengurangi potensi kesalahan dalam penulisan. Beberapa istilah penting yang didefinisikan mencakup:

1. Aplikasi *Jamboard*

Aplikasi *Jamboard* adalah alat yang digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran interaktif. Dikembangkan oleh Google sebagai bagian dari G Suite, *Jamboard* diluncurkan secara publik pada 25 Oktober 2016. Alat ini memanfaatkan layar *touchscreen* 55" 4K dan mendukung kolaborasi *online* dan *offline*.¹⁶

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat memahaminya dengan baik.¹⁷

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal siswa yang memengaruhi tingkah laku mereka dalam kegiatan belajar. Motivasi ini dipengaruhi oleh interaksi siswa dengan lingkungannya dan penting untuk keberhasilan belajar siswa.¹⁸

¹⁶ Google *Jamboard*_ Papan Tulis Digital Yang Kolaboratif – LPMP Jawa Tengah.

¹⁷ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

¹⁸ Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar*.

F. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian atau penelitian relevan adalah penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya dan dianggap relevan, untuk mengetahui bahwa penelitian sudah diduplikasi atau tidak dengan penelitian yang lain maka peneliti melakukan penelusuran mengenai penelitian yang sesuai dengan apa yang peneliti teliti dengan penelitian yang lain, yaitu:

Table 1.1

No	Nama, Tahun dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Roni Adi Setiawan, 2024, Penggunaan Aplikasi <i>Jamboard</i> Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Siswa Mts Khazanah Kebajikan Tahun Pelajaran 2023/2024.	Aplikasi <i>Jamboard</i> sebagai media pendukung pembelajaran siswa baik untuk digunakan. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang dapat dilakukan dengan baik, sehingga membuahkan hasil	Persamaan Penelitian Roni Adi setiawan dengan penelitian sekarang sama-sama menggunakan Penelitian Kualitatif dan juga menggunakan Aplikasi <i>Jamboard</i> sebagai	Penelitian Roni Adi Setiawan aplikasi <i>Jamboard</i> sebagai media menulis sedangkan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Penelitian Terdahulu bertempat di Mts sedangkan Penelitian sekarang bertempat di SMK

		<p>yang baik, Siswa merasakan pengalaman belajar baru khususnya di mata pelajaran bahasa Indonesia. Variasi penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran yang pertama kali mereka temukan juga menjadi salah satu daya tarik bagi siswa.</p>	<p>media pembelajaran.</p>	<p>Purwosari,</p>
2	<p>Tian Alfionita, 2022, Pengaruh Model Pembelajaran <i>Think-Pair-Share</i> Berbantuan Google <i>Jamboard</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom.¹⁹</p>	<p>model pembelajaran <i>think-pair-share</i> berbantuan google <i>jamboard</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur atom.</p>	<p>Persamaan Penelitian Tian Alfionita dengan Penelitian Sekarang sama-sama Menggunakan Aplikasi <i>Jamboard</i>.</p>	<p>Perbedaan Penelitian Terdahulu menggunakan Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Eksperimen sedangkan Penelitian Sekarang Menggunakan Penelitian Kualitatif ,</p>

¹⁹ Indonesia Michael Page, "Pengaruh Model Pembelajaran Think-Pair-Share Berbantuan Google Jamboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom," 2022.

				Penelitian Terdahulu Mata Pelajaran Kimia sedangkan Penelitian Sekarang Pelajaran PAI dan budi Pekerti.
3	Erna Kurnia Wati, 2022, Optimalisasi Metode <i>Gallery walk</i> dengan Google <i>Jamboard</i> Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa	Hasil tindakan pada penelitian ini terjadi peningkatan dilihat dari kualitas menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi kemampuan guru dalam melaksanakan proses siswa juga diikuti oleh peningkatan hasil kegiatan belajar mengajar di kelas dan belajar	Persamaan Penelitian Erna Kurnia Wati dengan Penelitian Sekarang sama- sama Menggunakan Aplikasi <i>Jamboard</i> .	Perbedaan Penelitian terdahulu menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan Penelitian Sekarang menggunakan Metode Kualitatif.

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 halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan

penguji, halaman, halaman keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, dafrat isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak. Kedua ibagian utama (inti) yaitu terdiri dari lima bab diantaranya:

Bab I (Pendahuluan) menguraikan konteks penelitian dengan mengemukakan pertanyaan-pertanyaan yang memandu penelitian, termasuk Konteks Penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika penelitian. Fungsinya adalah untuk menjelaskan latar belakang masalah yang didasarkan pada pengamatan fenomena.

Bab II (Kajian Teori) membahas berbagai teori yang relevan dengan penelitian, dalam hal ini seperti teori media pembelajaran, PAI dan Budi pekerti, dan motivasi belajar.

Bab III (Metode Penelitian) menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, serta detail mengenai kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

Bab IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan) menjawab pertanyaan penelitian, menguraikan data yang diperoleh melalui wawancara yang mendalam dan melakukan analisis terhadap hasil penelitian. Bab ini juga membahas implikasi dari temuan penelitian dengan menghubungkan data lapangan dengan teori yang relevan.

Bab V (Penutup) berisi Kesimpulan dan saran dari hasil penelitian serta implikasi praktisnya. Kesimpulan diambil dari analisis dan interpretasi data yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Bab terakhir mencakup Daftar Pustaka dan Daftar Lampiran yang mendukung hasil penelitian.

Dengan demikian, struktur ini memberikan panduan jelas tentang alur pembahasan skripsi dari awal hingga akhir.

