

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari Agama Islam yang mulia, begitu pentingnya Ilmu ini sehingga Allah menjanjikan derajat yang tinggi bagi setiap orang yang beriman dan berilmu, sebagaimana firman Allah

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : *Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “.... Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”*¹

Pentingnya ilmu ini juga disampaikan oleh Rasulullah Muhammad Shalallahu alaihi wassalam dalam sabdanya :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya : *Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim.*²

Berdasarkan firman Allah dan hadist Rasulullah tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kedudukan Ilmu di dalam agama Islam sangatlah tinggi. Selaras dengan itu, pendidikan agama ditempatkan pada bagian pokok dari pendidikan di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan wajibnya pendidikan agama dalam pengembangan kurikulum pada tingkat pendidikan dasar, menengah, dan pendidikan tinggi.³

Pada tahun ajaran 2025, pemerintah Indonesia melalui Kemendikdasmen menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam / *deep learning* sebagai salah satu landasan utama dalam pengembangan struktur kurikulum.⁴ Pembelajaran mendalam dimaknai sebagai sebuah pendekatan

¹Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2015), 58:11.

² Ibnu Majah, Sunan Ibnu Majah, Hadits no. 224.

³ Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia, 2003), Pasal 37 ayat (1) dan (2).

⁴ Kemendikdasmen, Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan

yang menjunjung tinggi nilai kemuliaan peserta didik dengan berfokus pada penciptaan suasana dan proses belajar yang berlangsung secara sadar, bermakna, dan penuh kegembiraan melalui pengembangan aspek pikir, hati, rasa, dan raga secara holistik dan terpadu.⁵

Prinsip berkesadaran diwujudkan dengan melibatkan murid secara aktif dalam memahami tujuan pembelajaran, memotivasi mereka untuk mengatur strategi belajar, dan merefleksikan proses belajar yang dijalani. Pembelajaran bermakna dicapai dengan mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata sehingga murid dapat mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan pemahaman sebelumnya. Sementara itu, pembelajaran menggembirakan diciptakan melalui suasana yang positif, inklusif, dan menyenangkan, dengan metode yang interaktif serta penggunaan media yang menarik sehingga murid merasa dihargai, terhubung secara emosional, menantang, dan termotivasi untuk belajar. Ketiga prinsip tersebut saling melengkapi dalam membangun proses pembelajaran yang mendalam, utuh, dan berdampak bagi murid.⁶

Dalam mewujudkan pembelajaran mendalam, penerapannya tidak hanya bertumpu pada pendekatan kognitif semata, melainkan juga ditopang oleh empat komponen yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan pengalaman belajar yang utuh bagi peserta didik, yaitu praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi digital. Praktik pedagogis berkaitan dengan strategi mengajar yang dipilih guru untuk mendorong pengalaman belajar yang autentik dan berpikir tingkat tinggi. Kemitraan pembelajaran menekankan hubungan kolaboratif antara guru, peserta didik, orang tua, dan komunitas dalam mendukung proses belajar. Lingkungan pembelajaran menyoroti pentingnya keterpaduan ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar yang positif. Adapun pemanfaatan teknologi digital berperan sebagai katalisator yang menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual, tidak hanya

Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025), Pasal 1 ayat (2).

⁵ Suyanto, dkk., Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam, (Jakarta: Kemendikdasmen, 2025), hlm. v.

⁶ Anggraena, Yogi, dkk., Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Edisi Revisi Tahun 2025, (Jakarta: Kemendikdasmen, 2025), hlm. 28.

berfungsi sebagai alat presentasi atau penyedia informasi, tetapi juga sebagai sarana kolaborasi, misalnya melalui platform pembelajaran elektronik (*e-learning*), yang mendukung peserta didik untuk mengeksplorasi, berinovasi, serta menyaring informasi secara kritis. Keempat komponen tersebut menjadi landasan konseptual bahwa pemanfaatan teknologi digital bukan sekadar pilihan pelengkap, melainkan bagian integral dari kerangka pembelajaran mendalam itu sendiri dalam mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.⁷

SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro merupakan sekolah menengah kejuruan yang menggunakan kurikulum nasional yang menjadikan pendidikan Agama menjadi mata pelajaran wajib. SMK Gajah Mungkur menggunakan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan pembelajaran mendalam sebagai acuan pengembangan kurikulumnya. Dengan demikian maka proses pembelajaran yang berlangsung di SMK Gajah Mungkur juga harus berpedoman pada 3 prinsip pembelajaran mendalam yaitu: berkesadaran (*mindful*); bermakna (*meaningful*); dan menggembirakan (*joyful*).

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran mendalam pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro belum menunjukkan hasil yang maksimal, dari hasil angket yang diberikan kepada murid diperoleh data sebagai berikut:

Prinsip	Indikator	Nilai	
Berkesadaran	Kesadaran Metakognitif	67.15	66.18
	Regulasi Diri	60.54	
	Kehadiran Mental dan Emosi	70.87	
Bermakna	Koneksi Pengetahuan Awal	64.99	69.80
	Relevansi Kehidupan Nyata	68.29	
	Pemahaman Konseptual Mendalam	76.14	

⁷ *Ibid*, hlm. 36

Menggembirakan	Motivasi Intrinsik & Rasa Ingin Tahu	63.74	65.63
	Lingkungan Aman & Suportif	73.86	
	Keterlibatan Aktif & Eksplorasi	59.30	
RATA - RATA		67.21	

Tabel 1.1 Hasil Angket Ketercapaian Prinsip Pembelajaran Mendalam

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi pendekatan pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro belum berjalan secara maksimal, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 67,21. Ditinjau berdasarkan setiap prinsip pembelajaran mendalam, aspek berkesadaran (*mindful learning*) memperoleh nilai rata-rata 66,18, aspek bermakna (*meaningful learning*) memperoleh nilai rata-rata 69,80, sedangkan aspek menggembirakan (*joyful learning*) memperoleh nilai rata-rata 65,63. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketiga prinsip pembelajaran mendalam telah diterapkan, namun capaian pada setiap aspek masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar penerapan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dapat berlangsung secara lebih efektif dan seimbang. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis Android sebagai media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran mendalam.

LMS (*Learning Management System*) merupakan media berbasis digital yang dimanfaatkan untuk mengelola, mengakses, dan mengatur proses pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan LMS menawarkan berbagai kemudahan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, sekaligus memungkinkan penyesuaian kebutuhan belajar setiap peserta didik secara lebih personal dan terarah.⁸ *Learning Management System* memiliki beberapa keunggulan yaitu peningkatan keterlibatan murid, kemudahan

⁸ Hendriyanto, "Pemanfaatan Learning Management System dalam Meningkatkan dan Memeratakan Kualitas Pendidikan," <https://www.kemenkopmk.go.id /pemanfaatan-learning-management-system-dalam-meningkatkan-dan-memeratakan-kualitas-pendidikan>, diakses 19 Juli 2025.

akses dan fleksibilitas pembelajaran.⁹ Melalui LMS siswa dapat mengakses dan mengunduh berbagai format bahan ajar seperti teks (PDF), audio, video penjelasan, dan modul interaktif kapan saja dan di mana saja¹⁰. Siswa juga dapat mengerjakan kuis interaktif (pilihan ganda, esai) dan mengunggah tugas digital seperti video atau laporan langsung ke sistem serta dapat memantau capaian nilai, status penugasan, dan jejak progres belajar mereka secara mandiri melalui dasbor pribadi.¹¹ Selain itu, LMS juga menyediakan fitur poin, lencana (*badges*), dan papan peringkat (*leaderboard*) untuk meningkatkan motivasi dan semangat berkompetisi siswa.¹²

Berbagai fitur tersebut relevan dengan indikator-indikator yang masih perlu ditingkatkan. Ketersediaan bahan ajar multimodal dan kuis interaktif berpotensi mendorong keterlibatan aktif dan eksplorasi siswa terhadap materi secara lebih luas. Fitur dasbor pribadi yang menampilkan capaian nilai, status tugas, dan progres belajar dapat melatih siswa untuk memantau dan merefleksikan proses belajarnya sendiri, sehingga turut mendukung penguatan regulasi diri. Adapun fitur poin, lencana, dan leaderboard berpotensi menumbuhkan motivasi intrinsik dan rasa ingin tahu siswa melalui unsur tantangan dan pencapaian yang bersifat personal, meskipun penerapannya perlu dirancang secara tepat agar tidak menggeser motivasi menjadi semata-mata berorientasi pada imbalan eksternal. Dengan demikian, pemanfaatan LMS dapat menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mendukung optimalisasi implementasi pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro.

Bulan	Android (%)	iOS (%)	Samsung (%)	Unknown (%)	Other (%)
Juni 2024	88,0	2,0	0,0	0,0	0,0
Juli 2024	88,0	12,0	0,0	0,0	0,0

⁹ Ramadhani Sugiarto dan Ahmad Musyafa, "Learning Management System (LMS) pada SMK 1 Barunawati Jakarta," *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer MH. Thamrin* 10, no. 2 (2024): 768, <https://doi.org/10.37012/jtik.v10i2.2422>.

¹⁰ M. Mu'izzuddin, Analisis Kebutuhan Aplikasi Learning Manajemen System untuk Mapel PAI pada Sekolah di Jawa Tengah, *Edutrainee* 6, no. 1 (2022), hlm. 70.

¹¹ Tria Zulviana, dkk., *Optimalisasi Penggunaan Learning Management System (LMS) dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat SMA, 2021), hlm. 19.

¹² Dedi Supriadi, dkk., "Inovasi Pembelajaran PAI di Era Digital: Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Gen-Z," *Tadbiruna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 2 (Februari 2025), hlm. 325.

Agustus 2024	88,5	11,5	0,0	0,0	0,0
September 2024	87,8	12,2	0,0	0,0	0,0
Oktober 2024	87,5	12,5	0,0	0,0	0,0
November 2024	93,0	6,5	0,0	0,0	0,5
Desember 2024	93,0	6,5	0,0	0,0	0,5
Januari 2025	92,0	7,5	0,0	0,0	0,5
Februari 2025	91,0	8,5	0,0	0,0	0,5
Maret 2025	89,5	10,0	0,0	0,0	0,5
April 2025	90,5	9,0	0,0	0,0	0,5
Mei 2025	90,8	8,8	0,0	0,0	0,4
Juni 2025	92,06	7,86	0,04	0,03	0,01

Tabel 1.2 Persentase Pengguna Sistem Operasi Gawai di Indonesia¹³

Android merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan pada perangkat gawai di Indonesia. Tabel 1.2 menunjukkan bahwa lebih dari 80% gawai yang digunakan di Indonesia menggunakan Android sebagai sistem operasinya. Berdasarkan hasil survei, 97% peserta didik kelas X di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro juga menggunakan gawai dengan sistem operasi Android. Data ini menjadi salah satu pertimbangan kelayakan teknis bagi penerapan *Learning Management System* berbasis Android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro, karena mayoritas peserta didik telah memiliki perangkat yang mendukung untuk mengaksesnya.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian mengenai sejauh mana efektivitas *Learning Management System* berbasis Android dapat mendukung terwujudnya pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam. Ketiga aspek tersebut merupakan prinsip utama dalam pembelajaran mendalam (*deep learning*), sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kontribusi teknologi tersebut terhadap kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

¹³ <https://gs.statcounter.com/> diakses 28 oktober 2025 pukul 21.35 WIB

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka rumusan dari masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana efektifitas LMS berbasis android dalam meningkatkan pembelajaran yang berkesadaran / *mindful learning* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro?
2. Bagaimana efektifitas LMS berbasis android dalam meningkatkan pembelajaran yang bermakna / *meaningful learning* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro?
3. Bagaimana efektifitas LMS berbasis android dalam meningkatkan pembelajaran yang menggembirakan / *joyful learning* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui efektifitas LMS berbasis android dalam meningkatkan pembelajaran yang berkesadaran / *mindful learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro?
2. Mengetahui efektifitas LMS berbasis android dalam meningkatkan pembelajaran yang bermakna / *meaningful learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro?
3. Mengetahui efektifitas LMS berbasis android dalam meningkatkan pembelajaran yang menggembirakan / *joyful learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro?

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu, dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat berkontribusi dalam teori peningkatan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*) sesuai dengan prinsip pendekatan pembelajaran mendalam / *deep learning*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu, dengan adanya hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran

pendidikan agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*) sesuai dengan prinsip pendekatan pembelajaran mendalam/*deep learning*.

D. Metode Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Paradigma Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma penelitian kuantitatif. Paradigma penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.¹⁴ paradigma penelitian kuantitatif digunakan untuk mengetahui efektivitas *Learning Management System* berbasis Android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi lapangan, yakni jenis penelitian yang mengandalkan data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama, baik dari responden maupun informan, dengan memanfaatkan berbagai instrumen seperti kuesioner, pengamatan, wawancara, dan metode lainnya.¹⁵ Angket akan diberikan kepada murid sebagai responden penelitian untuk mendapatkan data/informasi sejauh mana kualitas pembelajaran memenuhi prinsip pembelajaran bermakna yaitu bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan bagi murid.

3. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan eksperimental, yaitu jenis penelitian yang dijalankan dengan memberikan perlakuan tertentu kepada kelompok-kelompok yang diteliti. Setiap kelompok mendapatkan treatment yang berbeda dalam kondisi yang dapat dikendalikan oleh peneliti.¹⁶ Penelitian eksperimen adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel-variabel yang diteliti.

¹⁴ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), hlm.

¹⁵ *Ibid*, hlm. 15.

¹⁶ *Ibid*, hlm. 13.

Dalam prosesnya, peneliti secara sengaja memberikan perlakuan kepada subjek penelitian, lalu mengamati dan mengukur dampak yang dihasilkan terhadap variabel lainnya.¹⁷

Pada penelitian ini data akan diambil dari 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan penggunaan *learning management system* berbasis android, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan penggunaan *learning management system* berbasis android. Data dari kedua kelompok tersebut selanjutnya akan dianalisa dan dibandingkan untuk melihat apakah penggunaan *learning management system* berbasis android pada kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan dalam menghasilkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam.

4. Sumber Data Penelitian

Sumber data pada penelitian adalah data primer. Data primer penelitian ini diperoleh dari murid SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro kelas X TKR 1 sebagai kelompok kontrol dan murid X TKR 2 sebagai kelompok eksperimen.

5. Objek dan Subjek Penelitian

Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah murid kelas X TKR 1 dan X TKR 2 SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah *Learning Management System* (LMS) berbasis Android untuk mata pelajaran PAI kelas X SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro.

6. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi tersebut mencakup seluruh kelas dan program keahlian yang secara administratif terdaftar

¹⁷ Riska Yulianti, dkk., *Metode Penelitian Eksperimen: Konsep, Implementasi, dan Studi Kasus*, (Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2024), hlm. 21.

sebagai murid aktif dan memperoleh pembelajaran PAI sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro.

Penetapan populasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa seluruh murid memiliki karakteristik umum yang relatif sama, yaitu berada pada jenjang pendidikan menengah kejuruan, memperoleh materi PAI dari satuan pendidikan yang sama, serta berada dalam lingkungan belajar dan kebijakan akademik yang serupa. Dengan demikian, populasi penelitian dianggap relevan untuk mengkaji efektivitas penggunaan *Learning Management System* (LMS) berbasis Android dalam meningkatkan *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro.

Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yakni suatu cara pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan dan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti.¹⁸ Teknik ini dipilih karena peneliti menetapkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga sampel yang diambil benar-benar mewakili karakteristik yang dibutuhkan untuk menguji efektivitas LMS berbasis Android.

Adapun kriteria penentuan sampel dalam penelitian ini meliputi: (1) kelas yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai jadwal reguler pada semester berjalan; (2) kelas yang memiliki kesiapan sarana pendukung penggunaan Learning Management System berbasis Android, meliputi kepemilikan gawai Android dan akses internet oleh peserta didik; serta (3) kelas dengan tingkat ketercapaian ketiga prinsip pembelajaran mendalam (berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan) yang relatif setara, sebagai upaya mengontrol kondisi awal sebelum diberikan perlakuan.

Berdasarkan kriteria tersebut, sampel penelitian ditetapkan pada dua kelas dari program keahlian Teknik Kendaraan Ringan (TKR), yaitu kelas X TKR 1 dengan jumlah 29 siswa dan X TKR 2 dengan jumlah 29 siswa. Kedua kelas ini dipilih karena memiliki karakteristik yang relatif

¹⁸ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 85.

sebanding, baik dari segi kemampuan awal murid maupun kesiapan dalam mengikuti pembelajaran berbantuan LMS berbasis Android.

Pemilihan kelas X TKR 1 dan X TKR 2 sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan kesetaraan karakteristik awal peserta didik. Data hasil survei pra-penelitian digunakan sebagai dasar penentuan kelas ini, yang menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki tingkat kemampuan relatif homogen. Kelas X TKR 1 memiliki rata-rata ketercapaian pembelajaran mendalam sebesar 67,67 sedangkan kelas X TKR 2 sebesar 67,30. Kesamaan kemampuan awal tersebut menjadi dasar agar perbedaan tingkat *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* yang diamati setelah penerapan LMS berbasis Android dapat lebih valid merefleksikan pengaruh perlakuan, bukan disebabkan oleh perbedaan karakteristik awal peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, kelas X TKR 1 ditetapkan sebagai kelas kontrol yang menjalani pembelajaran PAI melalui metode konvensional yang lazim diterapkan di sekolah. Dalam pelaksanaannya, kelas X TKR 1 ditetapkan sebagai kelas kontrol yang menjalani pembelajaran PAI melalui metode konvensional yang lazim diterapkan di sekolah. Sementara itu, kelas X TKR 2 difungsikan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa pembelajaran PAI dengan memanfaatkan LMS berbasis Android. Melalui desain penelitian tersebut, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai sejauh mana efektivitas LMS berbasis Android dalam mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro.

7. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang mempunyai variasi nilai atau gejala yang bervariasi.¹⁹ Variabel pada penelitian ini ada 2, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah variabel yang dipandang sebagai sebab kemunculan variabel terikat. Dalam penelitian eksperimen, variabel bebas merupakan

¹⁹ Hartono, *Metodologi Penelitian*, (Pekanbaru : Zanafa Publishing, 2019), hlm. 41.

treatment/perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen.²⁰ Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.²¹

Variabel bebas (variabel X) pada penelitian ini adalah penerapan *Learning Management System* berbasis Android. Sedangkan variabel terikat (variabel Y) pada penelitian ini adalah nilai ketercapaian prinsip pembelajaran mendalam yaitu pembelajaran yang berkesadaran, bermakna dan menggembirakan.

a. *Learning Management System*

Learning Management System merupakan sebuah platform digital yang terintegrasi dan mampu mengelola berbagai aktivitas pembelajaran secara daring, mencakup seluruh tahapan mulai dari perencanaan dan pelaksanaan hingga proses evaluasi pembelajaran.²²

Dalam pelaksanaannya, terdapat sejumlah prinsip yang perlu mendapat perhatian, di antaranya adalah sebagai berikut :

1) Pengelolaan dan Distribusi Konten Pembelajaran

Penggunaan LMS diawali dengan fungsi guru dalam mengorganisir dan menyalurkan materi secara sistematis kepada peserta didik. Guru menggunakan platform ini untuk mengunggah bahan ajar dalam berbagai format multimedia seperti video penjelasan, audio, dokumen PDF, dan modul interaktif. Melalui penerapan ini, siswa dapat mengakses sumber belajar secara fleksibel tanpa terbatas oleh sekat ruang dan waktu melalui perangkat gawai mereka. Siswa memproses informasi secara mandiri dengan membuka kembali materi pembelajaran sesuai dengan ritme belajar masing-masing.²³

2) Strategi Integrasi dalam Model Pembelajaran

²⁰ Sugiyono, *Metode penelitian ...*, hlm 74.

²¹ *Ibid*, hlm. 41

²² Keni Aprilia Saputri, "*Penggunaan Learning Management System (LMS) di Sekolah Menengah Pertama: A Systematic Literature Review*" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2025), hlm. 6–7.

²³ A. Hartanto dan N. A. F. Soedjiwo, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis Learning Management System (LMS) untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Spiritual," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 3 (2025), hlm. 223–225..

Implementasi penggunaan LMS sering kali diterapkan melalui model *blended learning* atau pembelajaran campuran.²⁴ Dalam model ini, LMS digunakan sebagai suplemen daring untuk memperkuat pemahaman siswa yang diperoleh saat pertemuan tatap muka di kelas.²⁵ Pendekatan flipped classroom juga menjadi salah satu cara penerapan LMS, di mana siswa mempelajari materi di rumah melalui platform sebelum melakukan diskusi mendalam di sekolah.²⁶ Penggunaan elemen gamifikasi, seperti sistem poin, lencana, dan papan peringkat, diterapkan untuk memicu kompetensi sehat dan motivasi belajar siswa.²⁷

3) Pemantauan dan Pelacakan Kemajuan Belajar

Guru menggunakan fitur learning analytics pada LMS untuk memantau keterlibatan akademik siswa secara real-time. Data digital seperti frekuensi login, durasi waktu belajar, dan progres pengerjaan tugas terekam secara otomatis dalam sistem.²⁸ Melalui pemantauan ini, guru dapat memberikan bantuan atau tindak lanjut yang dipersonalisasi bagi siswa yang mengalami hambatan belajar. Penerapan administratif ini juga mencakup pencatatan kehadiran (presensi) siswa secara otomatis setiap kali mereka mengakses ruang kelas virtual.²⁹

4) Pelaksanaan Evaluasi dan Penilaian Otomatis

Dalam aspek evaluasi, penerapan LMS fokus pada penggunaan fitur kuis interaktif dan penugasan digital.³⁰ Guru merancang instrumen penilaian seperti soal pilihan ganda atau esai yang hasilnya dapat dikoreksi secara otomatis oleh sistem.

²⁴ Tria Zulviana, dkk., *Optimalisasi Penggunaan...*, hlm 29.

²⁵ Rahma Sabara dan Abdulloh Hamid, "Pengembangan Model Pembelajaran PAI Berbasis Blended Learning Pasca Pandemi Covid-19 di SD Muhammadiyah 8 Surabaya," *Genealogi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, no. 1 (2022), hlm. 508.

²⁶ Fatmawati Mahabu, dkk., "Pemanfaatan Learning Management System (LMS) untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)* 3, no. 1 (Juli–September 2025), hlm. 30.

²⁷ Dedi Supriadi, dkk., *Inovasi Pembelajaran PAI ...*, hlm. 325.

²⁸ A. Hartanto dan N. A. F. Soedjiwo, *Pengembangan Bahan...*, hlm 227.

²⁹ Fatmawati Mahabu, dkk., *Pemanfaatan Learning...*, hlm. 31.

³⁰ A. Hartanto dan N. A. F. Soedjiwo, *Pengembangan Bahan...*, hlm 226.

Siswa mengerjakan ujian daring dan menerima umpan balik instan serta pembahasan kuis segera setelah selesai mengerjakan soal.³¹

b. Pembelajaran mendalam (*deep learning*)

Pembelajaran mendalam dapat diartikan sebagai sebuah pendekatan yang menghormati harkat peserta didik dengan mengutamakan proses dan suasana belajar yang dilakukan secara sadar, memiliki makna, dan menyenangkan melalui pengembangan aspek intelektual, spiritual, emosional, dan fisik secara holistik dan terintegrasi.³² Guna menyusun instrumen penelitian untuk mengukur tingkat ketercapaian prinsip pembelajaran mendalam nantinya, maka perlu disusun definisi operasional dan indikator sebagai berikut :

³¹ M. Moe'izzoeddin, "Analisis Kebutuhan Aplikasi Learning Management System untuk Mapel Pendidikan Agama Islam pada Sekolah di Jawa Tengah," *Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan* 6, no. 1 (2022), hlm. 65.

³² Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam: Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2025), hlm. v.

Dimensi	Definisi Operasional	Indikator
<i>Mindful Learning</i> (Berkesadaran)	Pendekatan di mana peserta didik memiliki kesadaran penuh, kehadiran mental, dan perhatian dalam setiap komponen pembelajaran. Ini melibatkan kemampuan untuk meregulasi diri secara mandiri, memahami tujuan belajar, serta menyadari cara berpikir dan mengelola emosi.	Kesadaran Metakognitif
		Regulasi Diri
		Kehadiran Mental dan Emosi
<i>Meaningful Learning</i> (Bermakna)	Proses belajar yang menekankan keterkaitan antara informasi baru dengan struktur kognitif atau pengalaman nyata yang telah dimiliki siswa. Fokusnya adalah pada kemampuan siswa untuk membangun pemahaman yang mendalam, kontekstual, dan aplikatif.	Koneksi Pengetahuan Awal
		Relevansi Kehidupan Nyata
		Pemahaman Konseptual Mendalam
<i>Joyful Learning</i> (Menggembirakan)	Penciptaan suasana belajar yang positif, menantang, dan memotivasi sehingga menumbuhkan emosi positif. Melibatkan keamanan psikologis dimana siswa merasa dihargai, nyaman mengeksplorasi ide, dan antusias tanpa tekanan berlebihan. ³³	Motivasi Intrinsik & Rasa Ingin Tahu
		Lingkungan Aman & Suportif
		Keterlibatan Aktif & Eksplorasi

Tabel 1.3 Definisi Operasional dan Indikator Pembelajaran Mendalam

8. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah atau cara yang ditempuh oleh peneliti dalam menghimpun data yang dibutuhkan guna menjawab permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian.³⁴ Instrumen

³³ *Ibid*, hlm. 30.

³⁴ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), hlm. 67.

pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengukur dan menghimpun data berupa fenomena yang tengah diteliti. Penyusunan instrumen didasarkan pada variabel-variabel yang telah ditetapkan dalam penelitian, yang kemudian dirumuskan ke dalam definisi operasional, lalu ditentukan indikator-indikator yang akan diukur. Dari indikator-indikator tersebut selanjutnya dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan yang akan diajukan kepada responden.³⁵ Teknik yang akan digunakan pada penelitian ini adalah angket yang digunakan mengukur sejauh mana tingkat ketercapaian pembelajaran mendalam yang terdiri dari 3 prinsip yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

a. Angket

Teknik angket atau kuesioner merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyusun sejumlah pertanyaan secara terstruktur dan sistematis untuk kemudian diisi oleh para responden yang menjadi sasaran penelitian.³⁶ Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang memuat daftar pertanyaan beserta sejumlah pilihan jawaban yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti, sehingga responden tidak diberikan kesempatan untuk mengemukakan jawaban lain di luar pilihan yang telah tersedia.³⁷ Jawaban setiap item pertanyaan menggunakan skala Likert yang mempunyai gradasi dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju seperti pada tabel berikut :

Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu - Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidk Setuju	1

Tabel 1. 4 Skala Instrumen Angket

Angket akan diberikan kepada murid yang masuk ke dalam kelompok kontrol yaitu siswa kelas X TKR 1 dan kelompok

³⁵ Sugiyono, *Metode penelitian ...*, hlm 102 - 103.

³⁶ Rahmadi, *Pengantar Metodologi...*, hlm. 84.

³⁷ *Ibid*, hlm 85.

eksperimen yaitu yaitu siswa kelas X TKR 2 SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro. Pertanyaan pada angket dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen yang dibuat berdasarkan indikator prinsip pembelajaran mendalam (tabel 1.5) sebagai berikut :

No	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Kesadaran Metakognitif	1,2
2	Regulasi Diri	3,4
3	Kehadiran Mental dan Emosi	5,6
4	Koneksi Pengetahuan Awal	7,8
5	Relevansi Kehidupan Nyata	9,10
6	Pemahaman Konseptual Mendalam	11,12
7	Motivasi Intrinsik & Rasa Ingin Tahu	13,14
8	Lingkungan Aman & Suportif	15,16
9	Keterlibatan Aktif & Eksplorasi	17,18

Tabel 1. 5 Kisi - Kisi Pertanyaan Angket

9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dan uji reliabilitas digunakan untuk memastikan bahwa instrumen valid dan handal sebelum instrumen digunakan. Jenis validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas isi, validitas konstruk dan uji validitas *product moment*.

a. Validitas Isi dan Validitas Konstruk

Validitas isi adalah kemampuan sebuah instrumen. Validitas konstruk merupakan validitas yang berhubungan dengan kemampuan sebuah instrumen dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukurnya. dalam mengukur isi/konsep yang harus diukur³⁸, yaitu konsep *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Pada penelitian ini uji validitas yang dipakai adalah uji validitas ahli/*expert judgment*. Setelah instrumen penelitian disusun berdasarkan aspek-aspek yang hendak diukur dengan mengacu pada teori tertentu, langkah berikutnya adalah melakukan konsultasi kepada

³⁸ Muin, Abdul. *Metode penelitian kuantitatif*, (Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023), hlm. 64.

para ahli yang berkompeten. Para ahli selanjutnya diminta untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap instrumen yang telah dirancang.³⁹

Ahli yang memvalidasi instrumen pada penelitian adalah Dr. Muh. Nur Rochim Maksum, S.Pd.I., M.Pd.I (NIDN: 0623049302) sebagai ahli pembelajaran pendidikan agama Islam dan metodologi penelitian dan Dr. Hafidz, M.Pd.I (NIDN: 2129108001) sebagai ahli pembelajaran pendidikan agama Islam dan media pendidikan agama Islam.

b. Uji Validitas Butir (Uji Validitas *Product Moment*)

Setelah instrumen dinyatakan layak oleh ahli, selanjutnya dilakukan uji validitas butir untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pernyataan mampu mengukur variabel yang diteliti. Uji validitas butir dilakukan dengan menggunakan korelasi Product Moment (*item-total correlation*) antara skor setiap butir dengan skor total instrumen dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma nXY - \Sigma X \Sigma Y}{\sqrt{(n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(n \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

r_{xy} : Koefisien korelasi Pearson menggambarkan keeratan hubungan antara setiap butir instrumen yang akan digunakan dengan variabel yang menjadi fokus pengukuran.

X : Skor item instrumen yang akan digunakan

Y : Skor semua item instrumen dalam variabel tersebut

n : Jumlah responden

Setelah harga koefisien validitas tiap butir soal diperoleh, kemudian hasil di atas dibandingkan dengan nilai r dari tabel pada taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1% dengan $df = N-2$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka koefisien validitas butir soal pada taraf signifikansi yang dipakai.⁴⁰

³⁹ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm. 125.

⁴⁰ Slamet Widodo dkk., *Buku Ajar Metode Penelitian* (Pangkalpinang: CV Science Techno Direct, 2023). hlm 56.

c. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan tingkat konsistensi suatu alat ukur atau instrumen dalam menghasilkan data ketika digunakan berulang kali. Suatu tes dikatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil yang relatif tetap dan stabil, meskipun pelaksanaannya dilakukan pada waktu maupun kondisi yang berbeda. Dengan demikian, reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya dan memiliki keajegan.

Pada instrumen berbentuk kontinum, seperti skala penilaian dengan rentang skor 0–10, 0–100, maupun skala 1–3, 1–5, atau 1–10, pengujian reliabilitas umumnya dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Metode ini digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi atau keandalan instrumen dalam mengukur suatu variabel. Adapun pengujian reliabilitas dengan Alpha Cronbach dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$r_{kk} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{kk} = reliabilitas instrumen

k = jumlah butir angket

$\sum S_b^2$ = jumlah varians butir

S_t^2 = varians total

dari hasil perhitungan tersebut maka dapat diketahui nilai keandalan suatu instrumen berdasarkan tabel berikut ini⁴¹ :

Nilai Reliabilitas	Keterangan
> 0,9	Reliabilitas Sempurna
0.70 - 0.90	Reliabilitas Tinggi
0.50 - 0.70	Reliabilitas Moderat
<0.50	Reliabilitas Rendah

Tabel 1.8 Keterangan nilai Reliabilitas Instrumen

⁴¹ Hildawati dkk., *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif & Aplikasi Pengolahan Analisa Data Statistik*. (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 95.

10. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif inferensial yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas LMS berbasis android dalam meningkatkan *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro. Analisis kuantitatif inferensial yaitu statistik yang mempelajari atau mempersiapkan tata cara penarikan kesimpulan mengenai karakteristik populasi, berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari sampel penelitian.⁴²

a. Uji N-Gain (*Normalized Gain*)

Gain merupakan perbedaan antara skor *posttest* dan *pretest*. Nilai gain ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman atau penguasaan sebuah konsep konsep setelah proses pembelajaran berlangsung.⁴³ Uji N-Gain pada penelitian digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LMS berbasis Android. Data yang dianalisis berasal dari skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing aspek pembelajaran mendalam, yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*.

$$NGain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest}$$

Hasil perhitungan N-Gain kemudian dikategorikan sebagai berikut:

Nilai N Gain	Keterangan
N Gain > 0,70	Tinggi
0,30 ≤ N-Gain ≤ 0,70	Sedang
N-Gain < 0,30	Rendah

Tabel 1.9 Keterangan Nilai N Gain

Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran tingkat efektivitas LMS berbasis Android dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada setiap aspek yang diteliti.

⁴² Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik dalam Pendidikan*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2018). hlm. 5.

⁴³ Latri, R. Patta, S. E. P. Atjo, & A. Juhari, *ELPSA dalam Pembelajaran Geometri*, (Gowa: Agma, 2021), hlm 75.

b. Uji Independent Sample T-Test

Uji Independent Sample t-Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.⁴⁴

Pengambilan keputusan dalam uji Independent Sample t-Test didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) dengan ketentuan Jika signifikansi $< 0,05$ maka terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika signifikansi $\geq 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

c. Uji Prasyarat Analisis Normalitas

Sebelum dilakukan uji analisis Independent Sample T-test, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas terhadap data penelitian. Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 5%. Metode Shapiro-Wilk bekerja langsung menggunakan data mentah yang belum dikelompokkan ke dalam tabel distribusi frekuensi. Data tersebut terlebih dahulu diurutkan, kemudian dibagi menjadi dua kelompok untuk selanjutnya dikonversi sesuai prosedur perhitungan Shapiro-Wilk. Proses ini dapat pula dilanjutkan dengan mentransformasikan data ke dalam nilai Z guna menghitung luas area di bawah kurva normal.⁴⁵ Data penelitian dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p) $> 0,05$, sedangkan apabila nilai signifikansi (p) $< 0,05$ maka data penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal.

d. Uji Prasyarat Analisis Homogenitas

Selain uji normalitas, penelitian ini juga menggunakan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan metode uji levene. Uji

⁴⁴ *Ibid*, 92.

⁴⁵ Zakirman dan Zulfa, *Pengantar Statistik Sosial*, (Padang: STKIP PGRI Sumbar Press, 2020), hlm. 35.

levene digunakan untuk menguji kesamaan varians dari beberapa populasi. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5%. Data penelitian dinyatakan memiliki varians yang homogen apabila nilai signifikansi (p) $> 0,05$, sedangkan apabila nilai signifikansi (p) $< 0,05$ maka data penelitian dinyatakan tidak homogen.⁴⁶

e. Interpretasi Hasil

Hasil analisis N-Gain digunakan untuk melihat besar peningkatan pembelajaran pada setiap , hasil uji *independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan peningkatan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

E. Sistematika Pembahasan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis ke dalam lima bab, dengan uraian sebagai berikut:

Bab I berisi pendahuluan, pada bagian ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta metode penelitian yang akan digunakan serta sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang kajian teori, pada bagian ini peneliti akan akan mengkaji tentang penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, mengkaji tentang teori-teori yang akan digunakan untuk menemukan masalah, menganalisis dan menyimpulkan hasil dari penelitian ini. Di dalam bab ini juga akan dipaparkan tentang kerangka berpikir peneliti serta hipotesis penelitian.

Bab III berisi tentang sajian data yang diperoleh berdasarkan masalah yang telah dirumuskan. Dalam BAB III ini, penulis akan memaparkan terlebih dahulu gambaran umum objek penelitian, kemudian baru menyajikan data-data untuk menjawab rumusan masalah penelitian..

BAB IV memuat hasil analisis data penelitian. Agar analisis data bersifat objektif dan analitis, maka penulis akan mendialogkan teori yang digunakan pada BAB II serta hasil penelitian yang telah disajikan dalam BAB III. Dengan demikian, maka hasil penelitian akan menjadi valid.

⁴⁶ *Ibid*, 36.

Bab V berisi tentang penutup. Disini peneliti akan menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian ini serta saran bagi pihak pihak yang terkait dalam penelitian ini.