

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Saat ini dunia sedang dilanda musibah yang sangat besar, yaitu adanya wabah, yakni yang disebut dengan virus covid 19. Penyakit ini menyerang siapapun, kapanpun tak memandang ras dan kasta. penyakit ini juga melumpuhkan berbagai sektor baik dari sektor ekonomi, sosial, politik, dan pendidikan. adapun upaya pemerintah menangani kasus ini diberlakukannya pembatasan sosial.

Adanya pandemi covid 19 ini mengakibatkan semua sarana dan prasarana ditutup sementara termasuk kegiatan belajar mengajar. sejak diberlakukannya pembatasan tersebut kegiatan belajaran secara tatap muka terpaksa diberhentikan dan siswa di tuntut untuk belajar dari rumah. Sejak diberlakukannya belajar dirumah siswa menjadi tanggung jawab orang tua. Tentunya menjadi persoalan baru bagi orang tua.

Orang tua harus memberikan pembelajaran pada anaknya dirumah. Banyak orang tua yang mengungkap bahwasanya mereka merasa keberatan dikarenakan pembelajaran Virtual. Disisilain siswa juga merasa kalau dirumah itu bukan waktunya dia untuk belajar, kebiasaan dirumah menurut mereka adalah waktunya untuk bermain. Anak usia sekolah dasar memiliki rentang usia antara 6-12 tahun. Pada usia ini kelompok sebaya memiliki pengaruh dalam perkembangan anak, namun orang tua memiliki pengaruh yang utama dalam membentuk kepribadian anak. Jadi dengan itu kita bisa

melihat bagaimana pola asuh orang tua kepada anak anaknya. Peran orang tua dalam pembelajaran daring sangatlah besar. Orang tua akan menjadi mitra utama guru di sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Orang tua memiliki sebuah fungsi yang ganda dalam artian orangtua harus mampu sebagai fasilitator dalam pemberian materi dan pembuatan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu orang tua harus mampu juga sebagai motivator bagi anak selama jam belajar yang dilaksanakan dirumah.¹ Peran orang tua dalam pembelajaran daring adalah diantaranya sebagai motivator, fasilitator, pengawas, dan evaluator.² Pentingnya keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak-anak akan berpengaruh juga pada proses belajar dan prestasinya. Ketika orangtua terlibat dalam kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan sekolah anaknya, maka ikatan antara rumah dan sekolah akan meningkat dan anak-anak merasa bahwa orang tua mereka memandang berharga pendidikan anaknya sehingga anak-anak akan lebih semangat dalam belajarnya.

Keterlibatan orang tua dalam berhasilnya suatu proses pendidikan sangat besar agar bisa terjalin sinkronisasi antara pendidikan dan lingkungan sekitar. Hal tersebut yang menjadi pentingnya keterkaitan orang tua dalam belajarnya baik secara kualitatif maupun secara kuantitatif yang dilakukan secara terus menerus. Sehingga pendidikan dapat digunakan sebagai wahana dalam membangun bangsa. Pendidikan adalah pengalaman belajar yang berlangsung

¹ Putu Gelgel, *Book Chapters Bali vs Covid 19*, (Bandung: Nilacakra Publishing House, 2020), hal. 146.

² Ida Bagus Beni Surya Adi Pramana, dkk, *Adaptasi di Masa Pandemi Kajian Multidisipliner*. (Bandung: Nilacakra Publishing House, 2020), hal. 190-191.

dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.³ Dengan siswa terdidik dengan baik maka akan menjadikan mereka suatu saat menjadi generasi-generasi yang lebih baik lagi.

Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan setiap bangsa dan negara untuk mewariskan pengetahuan dari generasi ke generasi. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama untuk menentukan perubahan sosial dalam masyarakat. Berbagai upaya dapat dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan dasar seperti meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh seorang guru, mengembangkan kurikulum, meningkatkan infrastruktur sekolah, mengembangkan bahan ajar, media, metode dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi peserta didik saat ini.⁴ Siswa menjadi ujung tombak dalam kemajuan suatu Negara dikarenakan jika sumber daya manusianya berpendidikan maka akan maju pula pendidikan.

Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, adapun macam-macam kompetensi yang harus dimiliki oleh tenaga guru atau pendidik antara lain kompetensi pedagogik, kepribadian, professional dan sosial yang diperoleh melalui pendidikan profesi.⁵ Pelaksanaan pendidikan di Indonesia telah dikembangkan sedemikian rupa dengan menganut dan mengembangkan asas demokrasi dalam pendidikan. Pelaksanaan tersebut telah diatur dalam perundang-undangan yang berlaku di

³ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: TERAS, 2009), hal. 1

⁴ Andi Praswoto, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hal. 13-14.

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No 16 Tahun 2007 *Tentang Standar Kualifikasi Akademik & kompetensi Guru*, (Bandung: Citra Umbara).

Indonesia.⁶ Pendidikan akan berlangsung terus menerus sesuai dengan perkembangan zaman seperti halnya penerapan pembelajaran pembelajaran virtual.

Pembelajaran virtual adalah bagian dari *distance learning*. Dunia virtual adalah lingkungan simulasi berbasis internet dimana pengguna berinteraksi melalui gambar grafis avatar yang dapat bergerak mewakili orang.⁷ Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini seorang pengajar dapat melakukan proses kegiatan belajar mengajar tidak hanya dengan bertatap muka secara langsung atau pembelajaran secara konvensional. Akan tetapi, dengan bantuan media internet pengajar dan peserta didik dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik. Konsep belajar seperti inilah yang disebut dengan pembelajaran virtual.

Pemanfaatan teknologi e-learning dalam hal ini virtual class pada dunia pendidikan akan mengubah pandangan dari proses kegiatan belajar mengajar berorientasi pada pengajar menjadi proses kegiatan belajar mengajar yang berorientasi pada kegiatan peserta didik di dalam virtual class tersebut. Proses yang berorientasi pada pengajar memosisikan pengajar mempunyai peran yang lebih dominan. Sedangkan pada sistem pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik ditekankan proses belajar mandiri. Pengajar akan menjadi salah satu pendukung utama sistem pembelajaran tersebut. Peserta didik dapat secara aktif belajar menggunakan berbagai macam fasilitas yang ada dalam

⁶ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: TERAS, 2009), hal. 219.

⁷ Amri Tanduklangi, Carlina Amri, *Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012), hal. 104.

sumber informasi yang tersedia dalam sebuah smartphone atau sering kali disebut gadget.

Gadget merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menjangkau semua anak termasuk anak usia pra sekolah.⁸ Memang sangat bermanfaat jika kita mampu membuat teknologi itu dengan sebaik-baiknya. Penggunaan gadget yang terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa khususnya pada sekolah tingkat dasar yang mana mereka sudah tidak asing lagi dengan alat canggih ini berupa handphone, laptop, maupun alat elektronik lainnya. Sedikit siswa-siswi yang memanfaatkan gadget untuk hal-hal yang sebenarnya tidak diharuskan pada umur mereka. Gadget yang mereka punya biasanya hanya untuk mengakses sms, whatsapp, instagram, facebook, game online, mendengarkan musik, menonton layanan audio visual dan lainnya sehingga hal itu yang membuat hasil belajarnya menurun.

Demikian di dalam Al-Qur'an juga memberikan isyarat tentang kewajiban kita untuk menuntut ilmu yakni proses belajar mengajar dan dijelaskan dalam (QS. Surat Ali Imran (3) ayat : 190-191, yang berbunyi :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لآيَاتٍ لِأُولِي الْأَبْصَارِ

(190)

⁸ Tri Puspita Sari dkk, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin", D-III Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta, Vol. 13 No. 2, 2016, hal 72

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ
وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا تُسَبِّحُكَ فَقَاعِذَابَ النَّارِ (١٩١) ال عمران ١٩٠-

١٩١

Artinya:

Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal (190). (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia. Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka. (191). Q.S. Ali-Imron ayat 190-191.

Ayat ini menunjukkan tentang kewajiban belajar dan mengajar atau menuntut ilmu bagi siapapun yang hidup di dunia ini. Belajar atau menuntut ilmu itu tidak memandang umur yakni sejak kita lahir sampai nanti ketika meninggal dunia .

Belajar tidak hanya terfokus pada buku melainkan menggunakan gadget juga bisa. Dengan menggunakan gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan diantaranya ilmu politik, ilmu pengetahuan umum, ilmu agama tanpa bersusah payah dalam membeli buku, tetapi yang dikhawatirkan untuk generasi muda saat ini adalah penggunaan gadget yang tidak sesuai pada porsinya. Penggunaan Gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak salah satu yang menjadi faktor adalah menurunnya hasil belajar anak karena anak yang suka bermain dengan gadget cenderung mudah emosi, yang lebih mengkhawatirkan lagi adalah ia tidak lagi mengkhawatirkan lagi lingkungan sekitarnya. agar terhindar dari gadget orang tua harus menetapkan

batasan dalam penggunaan gedit agar anak bisa dikendalikan dalam pengawasan orang tua.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Sosial Melalui Gadget Terhadap Kepribadian dan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2018/2019*” dalam penelitian ini menghasilkan ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial yaitu diterimanya H_a yang diajukan karena nilai r hitung $>$ r tabel atau $0.412 > 0.349$ pada taraf signifikan 5% untuk responden (N) sebanyak 32. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial terhadap hasil belajar siswa yaitu dengan diterimanya H_a yang diajukan karena nilai r hitung $>$ r tabel atau $0.401 > 0.349$ pada taraf signifikan 5% untuk responden (N) sebanyak 32. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial terhadap narsis siswa dan hasil belajar yaitu dengan dilihat dari nilai sig. Kurang dari 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan uraiann diatas salah satu yang menjadi faktor keberhasilan siswa dalam mencapai tingkat ketuntasan dalam belajarnya adalah keterlibatan orang tua dalam proses belajar dan pemanfaatan media dengan benar. banyak dampak yang muncul dari kebiasaan main gadget yaitu sulitnya bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motori, dan perubahan perilaku yang signifikan, sehingga sangat penting peran orang tua mengawasi, mengontrol dan memperhatikan aktivitas anak. Dari uraian tersebut saya dapat jadikan alasan untuk melakukan penelitian dengan harapan agar bisa

menyempurnakan pendidikan sebelumnya dengan judul **“KETERLIBATAN ORANGTUA DALAM PEMBELAJARAN VIRTUAL DARI RUMAH (VDR) DENGAN MEDIA GADGET PADA SISWA MIN 2 BLITAR”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka dapat di rumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk keterlibatan orangtua dalam pembelajaran Virtual Dari Rumah (VDR) dengan media Gadget pada Siswa MIN 2 Blitar?
2. Bagaimana bentuk penerapan pembelajaran Virtual Dari Rumah (VDR) dengan media gadget pada siswa MIN 2 Blitar?
3. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan gadget dengan keterlibatan orangtua dalam pembelajara virtual dari rumah (VDR) siswa MIN 2 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bentuk keterlibatan orangtua dalam pembelajaran Virtual Dari Rumah (VDR) dengan media gadget pada siswa MIN 02 Blitar
2. Untuk mengetahui bentuk penerapan pembelajaran Virtual Dari Rumah (VDR) dengan media gadget pada siswa MIN 02 Blitar.

3. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan gadget dengan keterlibatan orangtua dalam pembelajaran Virtual Dari Rumah (VDR) siswa MIN 02 Blitar.

D. Kegunaan Penelitian

Secara garis besar hasil penelitian ini diharapkan memberikan beberapa kegunaan diantaranya sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan orang tua lebih bisa memantau anak anaknya dalam proses pembelajaran secara virtual dan siswa di tuntun untuk menggunakan gadget dengan sebaik-baiknya sebagai sarana belajar, komunikasi dan juga lebih lues dalam berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya sehingga mampu meningkatkan potensi belajarnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi lembaga sekolah

Keterlibatan orangtua dan gadget sebagai media dan sarana pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan pendidikan dan pembelajaran anak sehingga belajar lebih optimal

- b. Bagi guru

Sebagai pembelajaran bagi orang tua agar selalu memberikan pengawasan terhadap anak dalam hal pemakaian gadget, supaya anak dapat berkembang dan tumbuh sesuai perkembangan yang ada

- c. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi kepada orangtua bahwa pentingnya orang tua dalam mendampingi pembelajaran pada anaknya terutama dimasa pandemic saat ini.

d. Bagi peserta didik

Sebagai sarana untuk mencari informasi, mengembangkan aktivitas fisik, interaksi sosial serta mempersiapkan anak untuk menghadapi dunia digital melalui aplikasi edukatif serta diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan membantu mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru

e. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan pijakan awal bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian serupa dan dapat dijadikan rujukan yang berperan sebagai penelitian terdahulu

E. Penegasan Istilah

Penelitian ini berjudul “keterlibatan Orangtua dalam Pembelajaran Virtual Dari Rumah (VDR) dengan Media Gadget Siswa MIN 2 Blitar.” Dari judul penelitian tersebut mungkin sudah dapat diketahui apa maksudnya. Tetapi, untuk memberikan kemudahan dan pemahaman dalam pembahasan serta untuk menghindari kesalah pahaman maksud dari penelitian, maka diperlakukan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Keterlibatan orang tua

b. Keterlibatan atau peran orang tua akan menjadi mitra utama guru di sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Orang tua memiliki sebuah fungsi yang ganda dalam artian orangtua harus mampu sebagai fasilitator dalam pemberian materi dan pembuatan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu orang tua harus mampu juga sebagai motivator bagi anak selama jam belajar yang dilaksanakan di rumah.⁹

c. Pembelajaran virtual

Pembelajaran virtual adalah bagian dari *distance learning*. Dunia virtual adalah lingkungan simulasi berbasis internet dimana pengguna berinteraksi melalui gambar grafis avatar yang dapat bergerak mewakili orang.¹⁰ Jadi dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini seorang pengajar dapat melakukan proses kegiatan belajar mengajar tidak hanya dengan bertatap muka secara langsung atau pembelajaran secara konvensional.

d. Media gadget

Salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membuat aktivitas manusia menjadi lebih mudah.¹¹

2. Penegasan Operasional

⁹ Putu Gelgel, *Book Chapters Bali vs Covid 19*, (Bandung: Nilacakra Publishing House, 2020), hal 146.

¹⁰ Amri Tanduklangi, Carlina Amri, *Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012), hal. 104.

¹¹ Tri Puspita Sari dkk, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin", D-III Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta, Vol. 13 No. 2, 2016, hal 71.

Berdasarkan definisi secara konseptual diatas maka yang dimaksud penelitian dengan judul “Keterlibatan Orangtua Dalam Pembelajaran Viertual Dari Rumah (VDR) Dengan Media Gadget pada siswa MIN 2 Blitar” merupakan penelitian yang mengidentifikasi peranan orang tua dalam pembelajaran virtual atau daring dengan menggunakan media gadget sebagai sarana belajarnya bagaimana orangtua memberikan dukungan, pengasawan bantuan maupun semangat pada siswa dalam proses belajar mengajar serta pelaksanaanya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa agar menghasilkan suatu pemikiran baru. Pada penelitian ini peneliti akan fokus mengkaji pada siswa kelas III di MIN 2 Blitar tahun ajaran 2021/2022. Serta peneliti akan mengkaji penerapan pembelajaran virtual dengan keterlibatan orangtua di MIN 2 Blitar. Untuk mengetahui hasil penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi dalam teknik pengumpulan data.

F. Sistematika Pembahasan

Penulisan proposal skripsi ini disusun dengan mengacu pada buku pedoman penulisan skripsi.¹² Secara teknik, penulisan skripsi dibagi menjadi tiga yaitu pertama bagian awal skripsi yang didalamnya memuat beberapa halaman yang terletak pada sebelum halaman yang memiliki bab. Kedua, bagian inti skripsi yang didalamnya memuat beberapa bab dengan format (susunan/sistematika) penulisan disesuaikan pada karakteristik penelitian

¹² Tim penyusun pedoman penyusunan skripsi tahun 2017 FTIK IAIN Tulungagung.

kualitatif. Ketiga bagian akhir skripsi meliputi daftar rujukan, lampiran-lampiran yang berisi dokumen dokumen lain yang relevan serta daftar riwayat hidup penulis.

Penelitian ini disusun dari enam bab, satu bab dengan bab yang lainnya ada keterkaitan dan ketergantungan secara sistematis. Artinya dalam penulisan penelitian ini disusun secara sistematis atau ber urutan dari bab satu sampai dengan bab enam sehingga pembaca mampu memahami isi dari penelitian ini seutuhnya. Adapun sistematika pembahasan yang dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Bagian awal

terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambing dan singkatan, daftar lampiran, abstrak dan daftar isi.

2. Bagian inti, terdiri dari:

- a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang konteks penelitian, meliputi: konteks penelitian, fokus penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Konteks penelitian menguraikan penelitian tentang keterlibatan orangtua dalam pembelajaran Virtual Dari Rumah (VDR) dengan media gadget siswa MIN 2 Blitar.

Fokus penelitian merupakan pertanyaan-pertanyaan yang mengenai keterlibatan orangtua dalam pembelajaran Virtual Dari Rumah (VDR) dengan media gadget siswa MIN 2 Blitar yang nantinya dikaji dan membantu peneliti agar lebih terarah. Fokus penelitian ini meliputi bagaimana keterlibatan orangtua dalam pembelajaran virtual dari rumah menggunakan media gadget pada siswa MIN 2 Blitar.

Tujuan penelitian merupakan arah yang dituju dalam penelitian, tujuan penelitian ini mendeskripsikan tentang keterlibatan orang tua dalam pembelajaran virtual menggunakan media gadget siswa MIN 2 Blitar.

Selanjutnya yaitu kegunaan penelitian, penegasan istilah serta sistematika pembahasan dalam bab ini berisi tentang deskripsi secara umum mengenai harapan peneliti agar pembaca lebih mudah untuk memahami isi dan menemukan kontribusi apa yang akan diberikan setelah penelitian ini selesai baik secara teoritis maupun praktis. Dan pembaca mampu menemukan latar belakang atau alasan secara teoritis dari sumber bacaan terpercaya dan secara praktis mengetahui keadaan realistik di lokasi penelitian.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bab ini merupakan dasar atau titik acuan dari bab-bab selanjutnya, bab selanjutnya yaitu pengembangan teori yang bertujuan mendukung teori yang ada dalam bab ini.

b. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang uraian tinjauan pustaka atau buku-buku teks yang berisi teori-teori yang digunakan dalam penelitian dan penelitian terdahulu yang memiliki relevansi yang sesuai dengan penelitian. meliputi: pertama, keterlibatan orang tua. Kedua, pembelajaran virtual. Ketiga, media gadget. Dengan kata lain bab ini berisi teori-teori tentang keterlibatan orangtua dalam pembelajaran virtual dari rumah (VDR) dengan media gadget siswa MIN 2 Blitar.

Penelitian terdahulu berisi tentang hasil penelitian skripsi, tesis dan jurnal penelitian dengan tema yang sama atau mirip.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang uraian terkait rancangan penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Dalam rancangan penelitian memaparkan jenis dan pendekatan yang digunakan, serta alasan menggunakan pendekatan tersebut. kehadiran peneliti dalam penelitian ini menjelaskan tentang penelitian kualitatif. Dalam lokasi penelitian menguraikan tentang letak penelitian yang dilakukan peneliti serta alasan peneliti memilih lokasi tersebut. pada bagian data dan sumber data menguraikan data yang di dapatkan dari lapangan. Analisis data dalam penelitian menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi data.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Pada bab ini menguraikan tentang deskripsi data, temuan penelitian, analisis data dan proposisi penelitian. Dalam deskripsi menyajikan paparan kasus di MIN 2 Blitar. Data diperoleh dari hasil observasi partisipan, wawancara dan dokumentasi.

e. Bab V Pembahasan

Pada bab ini memuat keterkaitan antara pola-pola, kategori-kategori dan dimensi-dimensi, posisi temuan atau teori yang ditemukan terhadap teori-teori sebelumnya, serta implementasi dan penjelasan dari temuan teori yang diungkapkan dari lapangan.

f. Bab VI Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan masalah-masalah aktual dari temuan penelitian. Kesimpulan berupa pertanyaan singkat atau merupakan inti dari hasil temuan penelitian yang telah dibahas pada bab pembahasan. Sedangkan saran ditujukan bagi sekolah dan penelitian selanjutnya sehingga dapat dijadikan bahan wacana, atau bahan kajian penelitian selanjutnya

3. Bagian akhir, terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.