

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan tidak dapat dilepaskan dari dunia manusia yang terus beregenerasi. Pendidikan merupakan kunci dari regenerasi manusia agar tetap terus dapat bertahan dan mempertahankan diri demi kelangsungan hidupnya di zamanya. Pendidikan merupakan tuntutan zaman yang terus berkembang sesuai dengan kondisi perkembangan zaman. Generasi yang tumbuh di era digital yang dinamis dan terhubung secara global ini dihadapkan pada tantangan moral dan etika yang belum pernah ada sebelumnya. Krisis moral yang dialami oleh generasi Z menjadi isu yang semakin mendesak di era digital dan teknologi. Ruang lingkup digital bagi generasi ini telah berkembang pesat, sehingga moralitas mereka juga terus berubah seiring dengan kemajuan teknologi digital. Generasi Z sangat bergantung pada teknologi, seperti ponsel, dan menghabiskan waktu hingga sekitar 12 jam per hari dengan perangkat tersebut. Akibatnya, mereka memiliki kebebasan di dunia maya yang membuat mereka cenderung menjadi individu yang lebih tertutup dan jarang berinteraksi langsung dengan orang lain, yang pada akhirnya menghambat perkembangan moral mereka.²

²Yogi Nugraha dkk, Pembentukan Karakter Generasi Z Melalui Lembaga Pusat Karakter Sebagai Implementasi Profil Pelajar Pancasila,, *Jurnal moral kemasyarakatan* Vol. 9 No. 1 Juni 2024 | Hal. 73 – 81

Pelaksanaan pendidikan harus sesuai dengan tujuan yang diharapkan pada pasal selanjutnya, pasal 3; Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Berarti pelaksanaan proses pendidikan diharapkan dapat membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan tidak hanya melahirkan seseorang yang ahli dalam bidang tertentu, namun termasuk juga bagaimana seseorang mampu membawa diri dalam lingkungan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku.³

Penggunaan *gadget* berasal dari semua kalangan termasuk anak-anak dan remaja, hamper setiap hari orang menghambiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*. Dikalangan remaja tentunya sudah tidak asing lagi dengan gadget apalagi generasi Z yang sudah melek internet dari masa anak-anak. Remaja sekarang banyak yang menggantungkan *gadget* dengan alasan mengerjakan tugas. Penggunaan *gadget* yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seseorang siswa dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan tetapi harus dalam pengawasan guru maupun orang tua, dan masih banyak manfaat lainnya. Tetapi dari dampak positif penggunaan *gadget* terdapat dampak negatif seperti radiasi dapat merusak jaringan syaraf otak apabila digunakan secara berlebihan, selain itu

³ Muslim, Peran Pendidikan IPS dalam Pembentukan Perilaku Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Era Abad 21, *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, Universitas Sebelas Maret: (2020), Vol.1 No.2 hal.84

menurunnya kemampuan anak berinteraksi sosial dengan orang lain, hal ini akan menyebabkan anak cenderung lebih individual karena zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki siapa peduli terhadap teman dan orang lain. Sikap yang demikian sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa karena adanya *gadget* yang disalahgunakan akan meamanjakan siswa dalam mengerjakan tugas.⁴

Perkembangan pendidikan IPS terus mengalami perubahan baik materi maupun kegiatan pembelajaran sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungannya. Dimana lingkungan peserta didik sekarang telah mendapat pengaruh perkembangan teknologi di zamanya. Generasi saat ini yang menjadi peserta didik merupakan generasi Z, dimana anak bangun tidur dan langsung melihat smart phone atau tablet yang keduanya terkoneksi ke internet, ternyata banyak pesan masuk dari berbagai media yang diikuti olehnya dan masuk pada saat tidur. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi peserta didik saat ini tidak lepas dari penggunaan smart phone. Mereka merasa telah ketergantungan dengan smart phone, karena dengan smart phone tidak perlu pergi kemana-mana namun sudah dapat melihat dunia luas. Dengan adanya internet diharapkan para peserta didik mampu menggunakan internet dengan sebaik mungkin, yang mana adanya internet juga bisa membuat peserta didik mudah untuk mendapatkan informasi tentang pelajaran lewat aplikasi aplikasi yang disediakan oleh pemerintah seperti perpustakaan online, yang mana ini sangat membantu sekali peserta didik apabila masih kekurangan ilmu pengetahuan.

⁴ Latifatus dkk, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus, Jurnal Ilmu Pendidikan, 2021 vol.3No.4 hal 2133

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi pada akhir-akhir ini, membawa dampak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, sehingga permasalahan yang mendera perilaku dan karakter peserta didik mau tidak mau harus dicarikan solusinya. Tentunya terhadap solusi yang integral dan dilandasi kebersamaan, serta melalui kerjasama lintas sektoral. Pendidikan karakter sangat penting bagi para siswa. Hubungan antara karakter dan perilaku sosial memang tidak bisa dipisahkan dan saling berhubungan. Perilaku sosial seseorang mencerminkan karakter yang dimiliki. Apabila seseorang mempunyai karakter yang baik maka kemungkinan perilaku sosialnya pun akan baik, begitu juga sebaliknya. Karakter siswa, seperti sikap kritis, disiplin, peduli lingkungan, peduli sosial, agama, memiliki minat baca, cinta ke tanah air, rela berkorban, kreatif, jujur, independen, dan kerja keras harus dimiliki oleh siswa tingkat menengah pertama. Karakter-karakter yang menggambarkan kebiasaan siswa sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah lebih mudah diamati melalui observasi. Karakter siswa merujuk pada kumpulan nilai-nilai, sikap, dan perilaku yang membentuk identitas moral dan etika seseorang.

Perilaku sosial merupakan pola interaksi yang berbentuk sikap dan tindakan yang ditunjukkan oleh individu satu dengan individu yang lain dalam hidup bermasyarakat. Pola perilaku sosial dapat ditunjukkan melalui perasaan, tindakan, sikap, rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial ini biasanya terjadi pada kaum remaja, karena mereka menganggap bahwa masa remaja merupakan masa transisi. Masa transisi merupakan masa peralihan dari masa

anak-anak menuju masa dewasa. Hal ini dikarenakan para remaja dalam pergaulannya mudah terpengaruh oleh teman-teman sebayanya. Ketika seseorang melakukan atau memakai sesuatu yang mereka anggap itu menarik, tanpa memikirkan fungsi dan kegunaannya, seseorang akan mengikutinya. Pada masa remaja tak heran jika ditemui adanya suatu pergaulan yang kental antara satu dengan yang lainnya. Pergaulan ini yang menyebabkan identitas dan perilaku remaja dapat berubah-ubah sesuai dengan lingkungannya bergaul. Pergaulan remaja terhadap peningkatan gaya hidup (*life style*) sangat berpengaruh karena para remaja masa kini yang selalu ingin mengikuti zaman dan tidak ingin ketinggalan zaman. Dimana masa-masa remaja dapat dikatakan masa yang paling menyenangkan⁵

Generasi Z lebih memilih berkomunikasi melalui dunia maya dan media sosial dibanding menghabiskan waktu bertatap muka dengan orang lain. Sisi positifnya, mereka ini menjadi bagian dari komunitas berskala besar dalam sebuah jaringan media dan teknologi tanpa mengenal satu sama lain melalui internet. Namun, sisi negatifnya mereka memiliki kemampuan Komunikasi publik yang cukup rendah. Sebagai orang dewasa sangat diperlukan bimbingan untuk anak pada generasi Z ini, karena teknologi dapat menjadi boomerang pada kehidupan di zaman ini.

Perkembangan teknologi salah satunya penggunaan *gadget* di kalangan pelajar sebagai bagian sekaligus pengaruh teknologi yang perlu diperhatikan dengan seksama. Media sosial dapat mempengaruhi aspek psikis dan sosial

⁵ Nurleila,dkk, Peningkatan Perilaku Sosial Siswa Melalui Penerapan Klarifikasi Nilai Dalam Pembelajaran Siswa Di SMAN 1 Tangerang, *PERSPEKTIF : Jurnal Ilmu Administrasi*, Universitas Islam Syekh-Yusuf (2023), Vol 5, No 1, hal 104

peserta didik, yang juga akan berdampak pada saat pembelajaran, dan bagaimana guru memfasilitasi dalam pembelajaran mereka. Perlu di sadari bahwa tekhonologi membawa konsekuensi, baik dan buruk. Semakin kuat tekhnologinya semakin kuat konsekuensinya.⁶

Kelas VIII di MTs Maarif termasuk peserta didik yang tergolong generasi Z karena rata rata kelahiran tahun 2010 sampai 2012. Fenomena yang terjadi pada di Mts Al'Maarif khususnya kelas VIII, siswa masih banyak yang ketergantungan pada *gadget* yang mempengaruhi perilaku dan karakter mereka sebagai peserta didik. Di zaman yang serba canggih saat ini memang lepas dari gadget merupakan hal yang sulit. Dikarenakan gadget merupakan kebutuhan utama bagi anak maupun orang tua, karena dapat digunakan untuk berkomunikasi dan melakukan kebutuhan lainnya. Namun disamping dan manfaat gadget yang begitu banyak juga tidak terlepas dari pengaruh positif yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak, apabila dalam penggunaan gadget tanpa dampingan orang tua maupun orang dewasa⁷. Maka dari itu dalam penelitian ini saya ingin melakukan penelitian terkait fenomena tersebut sebagai upaya agar siswa bisa menumbuhkan karakter dan perilaku sosial melalui pembelajaran Ips ini. Remaja Generasi Z ini juga lahir dan tumbuh pada saat internet sudah lebih berkembang daripada generasi sebelumnya. Hal ini menyebabkan Generasi Z telah melek internet dari semenjak mereka lahir.

⁶ Dera Nugraha, *Pembelajaran Daring, Literasi digital,dan Perilaku bermedia sosial*, (Indramayu : Adab, 2024),hal 92

⁷ Ari Fajar Isbakhi, dkk, Dampak Penggunaan Gadget terhadap Pembentukan Karakter Islami Gen Z, *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* Volume. 3, Nomor. 1 Tahun 2025 hal 287

DOI: <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.906>

Pendidikan IPS juga memberikan pembelajaran tentang pendidikan karakter serta pendidikan nilai yang mempunyai untuk menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik. yang peduli akan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan kurikulum pendidikan di sekolah yang menggabungkan aspek pengetahuan, sikap, nilai, moral dan keterampilan, Untuk itulah materi pembelajaran IPS dirancang serta disusun untuk memperkenalkan konsep yang berkaitan di lingkungan sosial. Penggunaan *Gadget* yang berlebihan di era digital sekarang ini diperlukan pembelajaran yang bisa membentuk karakter perilaku sosial siswa khususnya pada generasi Z. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Fuad Guntara dkk (2024), yang berjudul *Fenomena Pembelajaran IPS Dengan Gadget Dalam Perkembangan Sosial Peserta Didik* , yang mendiskripsikan penggunaan gadget dalam pembelajaran memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan sosial anak-anak. Meskipun dapat memperluas cakupan interaksi sosial siswa dan meningkatkan motivasi belajar serta antusiasme, penggunaan gadget juga memperkenalkan mereka pada bentuk-bentuk interaksi yang baru dan kompleks. Pentingnya pembimbingan dan pengawasan yang tepat untuk memastikan interaksi melalui gadget berlangsung dalam konteks yang sehat dan produktif sangat ditekankan. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar Gadget juga berpotensi menyebabkan isolasi sosial karena siswa lebih tertarik berinteraksi dengan perangkat daripada dengan teman sekelas yang dapat merespon perkembangan sosial siswa. Namun, di sisi lain, Gadget juga dapat menjadi alat yang efektif

untuk memfasilitasi pembelajaran IPS. Penggunaan gadget dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan jiwa bersosial siswa.⁸

Pengajar Ilmu pengetahuan sosial menyisipkan nilai karakter dalam proses kegiatan pembelajaran IPS misalnya religius, kreatif, jujur, kerja keras, mandiri, toleransi, rasa ingin tahu, peduli sosial, tanggung jawab, cinta damai, dan sebagainya. Penilaian etika didasarkan pada budaya masyarakat setempat. Moralitas adalah perilaku, sopan santun, atau kata-kata yang digunakan orang untuk berinteraksi. Jika tindakan seseorang sesuai dengan nilai-nilai in-drawi yang berlaku di masyarakat itu dan dapat diterima dan disenangi oleh masyarakat tersebut, maka orang tersebut dianggap memiliki karakter moral yang baik, begitu pula sebaliknya.

Pembelajaran IPS memiliki peran yang sangat vital dalam upaya membina warga negara dalam proses membangun karakter bangsa. Karakter adalah seperangkat serta sekumpulan nilai-nilai yang telah menjadi kebiasaan hidup kemudian menjadi sifat yang tetap dalam diri seorang individu. Oleh karenanya sangat penting bagi siswa untuk belajar ilmu pengetahuan sosial. Mengapa demikian, karena pelaksanaan dari IPS yang sangat signifikan itu adalah menciptakan generasi muda sebagai warga negara yang baik, mempunyai sifat sosial yang tinggi akan sesamanya, melestarikan dan mengamalkan kebudayaan Indonesia dan mempunyai sifat tanggung jawab yang tinggi.

⁸ Fuad Guntara dkk Fenomena Pembelajaran IPS Dengan Gadget Dalam Perkembangan Sosial Peserta Didik, *Social Landscape Journal*, Volume 5 Nomor 2 Juli 2024 hal 166

Untuk itu penulis tertarik dalam melakukan penelitian yang mendalam dengan judul **“Pembentukan Karakter Perilaku Sosial Siswa Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Generasi Z dalam Pembelajaran IPS kelas VIII MTs Al Ma’arif Tulungagung”**

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana Pembentukan Karakter Perilaku Sosial Siswa Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Generasi Z dalam Pembelajaran IPS kelas VIII MTs Al Ma’arif Tulungagung Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Apa Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan *Gadget* Pada Generasi Z terhadap Pembentukan Karakter Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII MTs Al Ma’arif Tulungagung dalam Pembelajaran IPS Tahun Ajaran 2024/2025 ?
3. Bagaimana Dampak Positif dan Negatif dari Penggunaan *Gadget* pada generasi Z terhadap pembentukan karakter perilaku sosial siswa kelas VIII MTs Al Ma’arif Tulungagung dalam pembelajaran IPS Ajaran 2024/2025 ?

C. Tujuan Peneliti

1. Untuk Mengetahui Pembentukan Karakter Perilaku Sosial Siswa Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Generasi Z dalam Pembelajaran IPS kelas VIII MTs Al Ma’arif Tulungagung Tahun Ajaran 2024/2025
2. Untuk Mengetahui Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penggunaan *Gadget* terhadap Pembentukan Karakter Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII MTs Al Ma’arif Tulungagung dalam Pembelajaran IPS Tahun Ajaran 2024/2025

3. Untuk Mengetahui Dampak Positif dan Negatif dari Penggunaan *Gadget* Pada Generasi Z terhadap pembentukan karakter perilaku sosial siswa kelas VIII MTs Al Ma'arif Tulungagung dalam pembelajaran IPS pada Tahun Ajaran 2024/2025

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sebagai bahan untuk sumbangsih bagi dunia ilmu pengetahuan bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kepala madrasah

Peneliti berharap hasil penelitian ini bermanfaat untuk kepala madrasah sebagai bentuk kerja sama dengan para peneliti, guru, dan staf sekolah lainnya untuk mengintegrasikan temuan penelitian ke dalam praktik sehari-hari guna menumbuhkan karakter dan perilaku sosial siswa dalam penggunaan *gadget* dan perkembangan zaman pada saat ini.

- b. Bagi guru IPS MTs Al Ma'Arif Tulungagung

Memberikan masukan kepada guru untuk lebih kreatif, inovatif dan mawas untuk menghadapi adanya penggunaan *gadget* pada generasi Z dalam pembentukan karakter dan perilaku sosial siswa.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan karakter dan perilaku sosial Siswa kelas VIII dalam penggunaan *gadget*.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti berharap Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk peneliti selanjutnya yang sejenis sehingga dapat memudahkan peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang serupa.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami maksud dari Skripsi yang berjudul “Pembentukan Karakter Perilaku Sosial Siswa Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Generasi Z Dalam Pembelajaran IPS Kela VIII MTs Al Ma’Arif Tulungagung”. Kesalah pahaman dalam memaknai judul skripsi ini, maka perlu adanya penegasan istilah, antara lain:

1. Penegasan Konseptual

a. Karakter

Menurut Shimon Philips, dalam karyanya yang berjudul "*Character and Moral Education*" , mendefinisikan karakter sebagai sekumpulan sifat, kualitas, dan kebiasaan moral yang memandu individu dalam mengambil keputusan dan bertindak dalam berbagai situasi kehidupan. Philips menekankan bahwa karakter melibatkan lebih dari sekadar perilaku yang tampak; karakter juga mencakup

motivasi internal dan kemampuan untuk berpikir secara moral dalam konteks sosial dan budaya.

Menurut Philips, pembentukan karakter bukanlah proses yang sederhana atau otomatis, melainkan hasil dari pendidikan dan refleksi yang mendalam terhadap nilai-nilai moral yang dianut oleh individu. Pendidikan karakter berfokus pada pembentukan kesadaran moral dan kemampuan untuk menjalani kehidupan dengan integritas. Pengertian karakter menurut Simon Philips adalah kumpulan nilai menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap dan perilaku yang ditampilkan.⁹

b. Perilaku Sosial

Menurut Giddens dkk, dalam buku *Introduction to Sociology*, mendefinisikan perilaku sosial sebagai segala bentuk tindakan yang dilakukan oleh individu yang dipengaruhi oleh kelompok dan masyarakat di mana mereka hidup. Mereka menekankan bahwa perilaku sosial tidak hanya ditentukan oleh interaksi langsung tetapi juga oleh norma sosial yang berlaku dalam masyarakat.¹⁰ Perilaku sosial dapat merupakan segala tingkah laku atau aktivitas yang ditampakkan oleh individu pada saat berinteraksi dengan lingkungan, baik lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mempunyai peranan

⁹ Simon Philips, *Character and Moral Education*, (New York USA : Routledge 2012) hal 85

¹⁰ Anthony Giddens, et.al, *Introduction to Sociology*, (New York USA : Seventeenth Edition. W.W. Norton & Company 2017) hal 49

penting dalam mempengaruhi perilaku sosial remaja, salah satunya di Mts Al Ma'Arif Tulungagung.

c. *Gadget*

Pengertian *gadget* adalah suatu benda yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis dibandingkan teknologi sebelumnya. Beberapa contoh *gadget* yaitu laptop, smartphone, ipad, ataupun tablet, yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. *Gadget* adalah salah satu produk dari teknologi yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu.¹¹

d. Generasi Z

Generasi adalah sekumpulan orang yang dilahirkan dalam kurun waktu berdekatan dengan kondisi lingkungan yang sama sehingga membentuk karakteristik khas dan berbeda dengan generasi sebelumnya. Menurut Kupperschmidt, pengelompokan generasi didasarkan pada kesamaan tahun lahir, umur, lokasi, serta peristiwa atau kejadian yang mempengaruhi fase pertumbuhan masing-masing secara signifikan. Artinya, generasi adalah kelompok individu yang

¹¹ Umi Kulsum, *Gadget Pada Generasi Z : Media Pembelajaran, Jurnal Guru kita*, vol 6 no 2 (Maret 2022) hal.109

memiliki pengalaman peristiwa yang sama dalam kurun waktu bersamaan.

Menurut Jean M. Twenge dalam bukunya ” *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood*” ditulis oleh Jean M. Twenge. Buku ini membahas generasi iGen, yang mencakup individu kelahiran tahun 1995 hingga pertengahan 2010-an, dengan fokus pada bagaimana teknologi, terutama smartphone dan media sosial, memengaruhi perkembangan mereka dalam berbagai aspek kehidupan, seperti kesehatan mental, hubungan sosial, pendidikan, dan pekerjaan.¹²

e. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS Menurut Towaf, diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang menimpa dirinya sendiri dan masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki tujuan seperti kelimuan lainnya, tujuan dari IPS adalah mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial masyarakat, mendapat sikap mental positif

¹² Jean M. Twenge, *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood*, Simon & Schuster (2017) hal. 59

terhadap perbaikan segala ketimpangan dan terampil mengatasi masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan .¹³

2. Penegasan Operasional

Penelitian ini difokuskan pada pembenteukan karakter perilaku sosial dengan penggunaan *gadget* di Mts Al Ma'arif. Di era yang serba internet perlu adanya pengawasan serta pembentukan karakter perilaku sosial mereka sehingga mereka bisa mawas diri terhadap adanya perkembangan internet yang semakin cepat digital sekarang ini. Pembelajaran Ips adalah salah satu mata pelajaran yang nantinya mungkin bisa untuk mereka jadikan sebagai sarana mereka belajar bagaimana membentuk karakter perilaku sosial ditengah perkembangan zaman khususnya di Mts Al Ma'Arif Tulungagung.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisikan tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi.

Bab I Pendahuluan

Memuat komponen dasar penelitian, yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan metode penelitian serta sistematika pembahasan.

¹³ Edy Surahman, Peran Guru Ips sebagai Pendidikan dan Pengajar dalam Meningkatkan sikap sosial dan tanggung sosial siswa SMP, *Jurnal Pendidikan IPS*, Universitas Negeri Yogyakarta (2017), Vol,4 No,1 hal 13

Bab II Kajian Pustaka

Bagian ini memuat tentang ringkasan kajian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan pada saat ini serta memuat kajian teori.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini membahas tentang metode yang digunakan peneliti meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, keabsahan data, serta yang terakhir adalah tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian

Bagian ini membahas tentang data atau hasil penelitian, yang antaranya latar belakang objek penelitian, penyajian data, temuan penelitian dan analisis data.

Bab V Pembahasan

Bagian ini membahas tentang analisis data, dan pembahsan sesuai dengan temuan penelitian dan teori.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab yang terakhir adalah berisikan kesimpulan penelitian yang dilengkapi dengan saran-saran dari peneliti atau penulis dan diakhiri dengan penutup.