

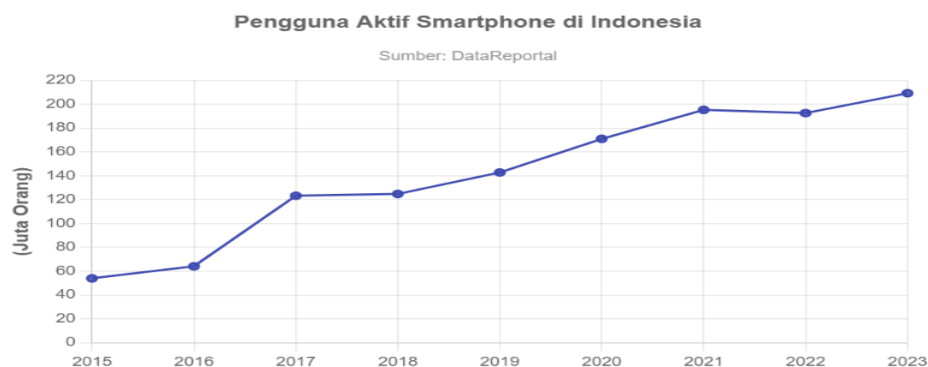
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan signifikan dalam bidang teknologi akhir-akhir ini membawa pengaruh yang signifikan dalam kehidupan sosial, budaya, dan pendidikan. Perkembangan teknologi membawa perubahan pada beberapa aspek tersebut. Dengan hadirnya perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, dan komputer, interaksi sosial juga mengalami perubahan yang besar. Kehidupan manusia yang semula sederhana kini menjadi modern. Keberadaan teknologi mempermudah akses informasi secara efisien dan dalam waktu singkat, selain itu dengan adanya teknologi juga dapat mempermudah proses interaksi dengan sesama individu atau kelompok (Juditha, 2020, hlm. 12).

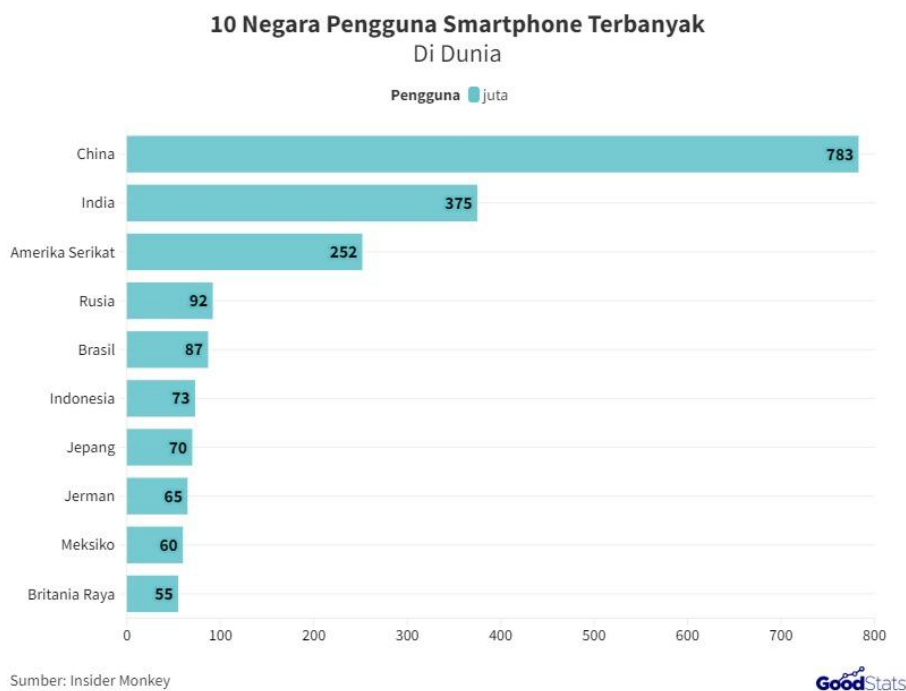
Menurut Lubis & Nasution (2023, hlm. 2-3) lahirnya teknologi telah memicu perubahan drastis dalam cara kita berinteraksi dan mengakses informasi. Dunia yang tadinya terpisahkan oleh jarak dan waktu kini menjadi satu kesatuan yang saling terhubung. Internet bagaikan jembatan digital yang menghubungkan miliaran orang di seluruh penjuru dunia, memungkinkan kita untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan berkolaborasi secara *real-time*. Pengguna *smartphone* telah mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Kehadiran *smartphone* telah menyatu dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, terutama generasi muda yang saat ini lebih sering menghabiskan waktunya dengan *smartphone*.



Gambar 1. 1 pengguna aktif *smartphone* di Indonesia

Sumber: data.goodstats.id

Pada tahun 2023, Goodstats mencatat bahwa 91,40% populasi dunia atau sekitar 7,33 miliar orang telah menggunakan *smartphone* yang terkoneksi dengan jaringan seluler. Berdasarkan jumlah tersebut, Indonesia menempati peringkat keenam sebagai negara dengan jumlah pengguna *smartphone* terbanyak, yakni sebanyak 73 juta orang. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia semakin bergantung pada perangkat mobile untuk berbagai aktivitas, seperti komunikasi, akses informasi, hiburan, hingga transaksi digital.



Gambar 1. 2 Data pengguna *smartphone* terbanyak di dunia

Sumber: data.goodstats.id

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat bahwa proporsi individu yang menguasai atau memiliki *smartphone* di Indonesia hingga akhir tahun 2023 mencapai 67,29% dari total populasi manusia sebanyak 280,73 juta jiwa pada tahun 2023, yang artinya 188,77 juta jiwa aktif menggunakan *smartphone*. Melihat dari jumlah tersebut tentunya internet dan *smartphone* dapat digunakan oleh siapapun itu. Di zaman yang serba canggih ini, tidak hanya orang dewasa yang memiliki *smartphone*; anak-anak pun kini mulai diperkenalkan dengan perangkat tersebut. Kehadiran *smartphone* telah mengubah cara orang berinteraksi satu sama lain (Marpaung, 2018, hlm. 3).

Daine Zahra Hindami, 2025

PENGARUH PERILAKU PHUBBING TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kelompok Umur	Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen)		
	2021	2022	2023
<15	38,27	40,25	36,99
15-24	90,78	91,82	92,14
25-64	72,10	74,09	74,80
65+	25,79	27,46	26,87

Gambar 1. 3 Data pengguna Smartphone di Indonesia

Sumber: bps.go.id

Berdasarkan tabel 1.3 memperlihatkan persentase anak dibawah umur 15 tahun yang menggunakan *smartphone* di indonesia pada tahun 2023 mencapai 36,99% angka tersebut terbilang cukup besar. Pada usia tersebut biasanya remaja sudah memasuki tingkat SMP. Di mana pada tingkat SMP remaja biasanya berusia 12-15 tahun. Sebagian besar remaja memanfaatkan *smartphone* untuk mengakses media sosial, berkomunikasi dengan teman-temannya, atau bermain game. Selain itu, *smartphone* juga menjadi sarana utama bagi mereka untuk mencari informasi dan belajar secara mandiri melalui berbagai aplikasi pendidikan dan sumber daya online (Maknuni, 2020, hlm. 10).

Asosiasi Penyedia Layanan Internet Indonesia (APJII) melaporkan pada tahun 2024 bahwa terdapat 221 juta pengguna internet aktif di Indonesia. Menurut laporan tersebut, jumlah pengguna internet saat ini meningkat 79,5% dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Di Indonesia, pria menyumbang 50,7% dari pengguna internet, dibandingkan dengan 49,1% wanita. Selain itu, dengan persentase 34,40%, Generasi Z, atau mereka yang lahir antara tahun 1997 dan 2012, merupakan kelompok pengguna terbesar (Prasetyo et al., 2024, hlm. 2).

Menurut Marpaung (2018, hlm. 6) dengan adanya *smartphone* ini dapat mengubah pola interaksi masyarakat. Berbagai platform media sosial, seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *X (Twitter)*, memungkinkan orang untuk berbagi informasi dengan mudah melalui jaringan pertemanan dan koneksi sosial mereka. Dengan cara ini, orang bisa tetap terhubung dan membangun hubungan yang kuat tanpa harus

bertemu langsung. Selain itu, media sosial menjadi alat yang sangat berguna bagi perusahaan maupun lembaga. Perusahaan atau lembaga dapat menggunakan platform ini untuk berkomunikasi, dan bahkan bekerja sama dengan pihak luar. Hal ini menjadikan media sosial sebagai alat penting dalam berbagai kondisi (Lee et al., 2022, hlm. 3).

Manusia pastinya membutuhkan interaksi dengan orang sekitar baik itu dengan teman ataupun saudara. Pertemuan yang dimaksud adalah percakapan langsung atau interaksi tatap muka yang memungkinkan orang untuk saling mengenal lebih jauh (Ridho, 2019, hlm. 1). Perilaku penggunaan *smartphone* dalam waktu yang berlebihan dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan terganggunya aktifitas sehari-hari. Salah satu dari banyak kelemahan kenyamanan *smartphone* adalah kecanduan perangkat, yang dapat menyebabkan “ketidakpedulian” atau rasa puas diri terhadap lingkungan (Kurnia et al., 2020, hlm. 2).

Selain itu, menurut Lakilaki et al (2025, hlm. 1) perkembangan teknologi digital juga memiliki dampak negatif terhadap kemampuan kognitif, khususnya dalam hal pengendalian perhatian, yang sangat penting untuk keberhasilan belajar anak. Fenomena ini sering disebut sebagai "brain rot," yang menggambarkan penurunan keterlibatan kognitif. Hal ini dapat mengakibatkan berkurangnya kemampuan untuk tetap fokus, melemahnya fungsi eksekutif, dan menurunnya kualitas pembelajaran di sekolah. Penyebab utama dari fenomena ini adalah penggunaan gadget yang berlebihan, baik dari segi jumlah maupun intensitas (Özpençe, 2024, hlm. 9). Selain "brain rot," kemajuan teknologi yang pesat juga menghadirkan tantangan baru, salah satunya adalah fenomena phubbing yang semakin umum di lingkungan sekitar.

Phubbing adalah gabungan dari kata "*Phone*" dan "*Snubbing*," yang menggambarkan sikap acuh tak acuh terhadap lawan bicara, di mana seseorang lebih fokus pada aktivitas di *smartphone* mereka. Aktivitas tersebut bisa berupa membuka berbagai fitur di *smartphone*, seperti bermain game, berbelanja online, atau sekadar memeriksa media sosial. Sikap ini dapat menjadikan phubbing sebagai fenomena sosial yang nyata dan menjadi masalah dalam interaksi sosial (Alzikri & Shashrin, 2024, hlm. 2). Perilaku *phubbing* merupakan salah satu dampak dari

ketidakmampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi dengan bijak. Semakin hari kecenderungan seseorang untuk melakukan *phubbing* semakin meningkat. Hal tersebut menjadikan suatu pola hubungan sosial dalam masyarakat mengalami perubahan. Perubahan tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran khususnya di tingkat SMP (Fadilah et al., 2022, hlm. 3).

Tingkat sekolah menengah pertama (SMP), perilaku *phubbing* sudah mulai terlihat, terutama di kalangan peserta didik yang terpapar pada penggunaan teknologi sejak usia dini. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, perilaku *phubbing* sering kali terlihat ketika peserta didik lebih tertarik untuk bermain ponsel, mengakses media sosial, atau bermain game, ketimbang memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Fenomena ini menjadi semakin mencolok di kelas-kelas dengan keberadaan perangkat digital yang mudah diakses oleh peserta didik. Pada tingkat SMP, di mana peserta didik masih dalam tahap pembentukan kebiasaan belajar, *phubbing* dapat mengganggu proses belajar mereka. Kecenderungan untuk lebih memperhatikan perangkat digital daripada aktivitas pembelajaran dapat mempengaruhi konsentrasi, fokus, dan daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Sanjiwani et al., 2019, hlm. 4). Semakin hari kecenderungan seseorang untuk melakukan *phubbing* semakin meningkat. Kondisi tersebut menyebabkan terjadinya perubahan dalam pola hubungan sosial masyarakat, yang paling nyata terlihat saat individu melakukan interaksi (Fadilah et al., 2022, hlm. 3).

Perilaku *phubbing* pada peserta didik dapat mengganggu proses interaksi pada saat pembelajaran. Saat berbicara, orang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menunjukkan siapa yang lebih tahu, siapa yang punya hak untuk berbicara, dan bagaimana informasi tersebut dibagikan. Setiap manusia memiliki dimensi pengetahuan yang mengatur siapa yang lebih berhak atau lebih tahu dalam sebuah percakapan. Misalnya, ketika seseorang memberikan informasi, mereka menunjukkan bahwa mereka memiliki pengetahuan yang tidak dimiliki oleh orang lain dalam percakapan tersebut. Begitu juga sebaliknya, ketika seseorang bertanya, mereka menunjukkan bahwa orang lain memiliki pengetahuan yang mereka butuhkan (Mondada & Miranda da Cruz, 2024, hlm. 2).

Proses pembelajaran yang menggunakan teknologi internet dan *smartphone* tidak dapat dihindari ataupun ditinggalkan pada era digital ini. Penggunaan ponsel oleh siswa telah menjadi hal yang esensial dalam proses belajar, karena ponsel dapat digunakan untuk mendapatkan informasi secara online yang mendukung prestasi akademik dengan mengevaluasi keandalan dan relevansinya (Karuniawan & Cahyanti, 2013, hlm. 2). Meski *smartphone* dapat menunjang pembelajaran, tidak sedikit siswa yang menggunakannya secara tidak tepat, misalnya dengan tidak memperhatikan guru dan terlalu asyik dengan layar ponsel saat pelajaran berlangsung.

Menurut Lioni et al (2014, hlm. 12) penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada interaksi siswa dengan guru dan teman-teman mereka, bahkan dapat mempengaruhi nilai akademis dan moralitas siswa. Di sisi lain, interaksi sosial sangat penting untuk mendukung perkembangan keterampilan komunikasi siswa, terutama selama proses pembelajaran. Lingkungan yang mendukung keterampilan sosial dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan produktif, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan akademik. Namun, penyalahgunaan *smartphone* dapat menyebabkan siswa mengembangkan perilaku maladaptif dalam interaksi sosial mereka (Putri et al., 2022, hlm. 2).

Pengaruh teknologi dalam sektor pendidikan cukup besar, terutama terlihat dari pergeseran paradigma pendidikan yang sebelumnya berpusat pada guru kini bergeser ke arah pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar (Setiyaningsih et al., 2019, hlm. 2). Namun dengan pemakaian teknologi dan *smartphone* dalam proses pembelajaran juga dapat memunculkan dampak negatif, yaitu peserta didik terkadang cenderung lebih asik dan fokus terhadap *smartphone* yang mereka miliki dibandingkan memperhatikan guru dan berinteraksi dengan teman-temannya. Sementara pada proses pembelajaran diperlukan interaksi baik itu terhadap guru ataupun dengan teman agar dapat memahami apa yang sedang dipelajari di kelas. Terutama pada mata pelajaran yang kompleks seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

IPS adalah mata pelajaran yang signifikan dalam mengeksplorasi berbagai persoalan dan dinamika sosial dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu dalam proses pembelajarannya perlu keterampilan kritis dan analitis. Kurangnya fokus dalam proses pembelajaran peserta didik kesulitan memahami konsep-konsep sosial, sejarah, geografi, dan ekonomi yang diajarkan (Rismayani et al., 2020, hlm. 2). Dalam proses pembelajaran IPS, seringkali ditemukan peserta didik yang ragu atau enggan untuk mengajukan pertanyaan kepada guru meskipun mereka sebenarnya belum memahami materi yang diajarkan. Padahal, pembelajaran yang efektif seharusnya mendorong keterlibatan aktif dari peserta didik, mengingat mereka merupakan fokus utama dalam kegiatan pembelajaran tersebut (Silmia, 2024, hlm. 5).

SMP Kartika XIX-2 Bandung sebagai salah satu lembaga pendidikan yang berada di kota Bandung juga menghadapi tantangan yang serupa. Untuk pengamatan awal, peneliti melakukan observasi awal di SMP Kartika XIX-2 Bandung pada tanggal 23 Januari 2025. Peneliti mendatangi sekolah untuk melakukan wawancara awal bersama guru IPS dan beberapa peserta didik di kelas 8. Dikatakan oleh ibu ASN selaku guru IPS di SMP Kartika XIX-2 Bandung mengatakan bahwa “peserta didik di SMP Kartika XIX-2 Bandung 95% membawa *smartphone* ke sekolah, di mana penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah tentunya memiliki dampak positif maupun negatif. Seringkali peserta didik yang membawa *smartphone* lebih fokus atau sibuk dengan *smartphone* yang mereka miliki dibandingkan dengan memperhatikan guru saat proses pembelajaran. Hal tersebut juga akan berdampak peserta didik yang menjadi tidak paham akan materi yang telah disampaikan. Anak-anak yang seringkali fokus kepada *smartphone* yang mereka miliki rata-rata adalah peserta didik laki-laki. Terdapat beberapa alasan mengapa peserta didik cenderung lebih fokus pada *smartphone* daripada berinteraksi dengan teman-teman yaitu karena sudah terbiasa mengikuti zaman di mana saat ini sudah modern, selain itu pengaruh lingkungan juga mempengaruhi aktivitas peserta didik saat menggunakan *smartphone*” (Wawancara, 23 Januari 2025).

Selain itu, HN Dan DA selaku peserta didik kelas 8 di SMP Kartika mengatakan bahwa “banyak peserta didik lebih terfokus pada perangkat digital mereka, bahkan saat proses belajar mengajar berlangsung. Mereka sering kali sibuk dengan *smartphone* yang mereka miliki, bukan untuk belajar melainkan untuk bermain games, mengakses media sosial seperti *tiktok*, *instagram*, *WhatsApp*, maupun menjalankan aktivitas di luar konteks materi yang sedang dipelajari. Situasi ini tidak hanya berlangsung di luar jam sekolah, melainkan turut terjadi selama sesi pembelajaran formal di kelas.” (Wawancara, 23 Januari 2025). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah dapat mengakibatkan dinamika kelas menjadi kurang hidup, dan suasana belajar terasa lebih individualistik daripada kolaboratif. Jika dibiarkan terus-menerus, kebiasaan ini dapat mengurangi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dan melemahkan rasa kebersamaan dalam lingkungan akademik.

Beberapa hasil penelitian mengenai pengaruh *phubbing* sudah banyak dilakukan dalam berbagai konteks. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Sofianta (2021, hlm. 8) menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* berpengaruh terhadap interaksi sosial peserta didik. Sementara itu, penelitian oleh Rahmani et al (2024, hlm. 15) menunjukkan bahwa kebiasaan *phubbing* dapat menghambat perkembangan keterampilan interpersonal serta berdampak pada berkurangnya kemampuan komunikasi secara verbal. Kemudian hasil penelitian oleh Rosdiana & Hastutiningtyas (2020, hlm. 6) menjelaskan bahwa semakin sering seseorang melakukan *phubbing*, semakin buruk kualitas interaksi sosialnya. Oleh karena itu studi ini mengindikasikan bahwa pembinaan dalam penggunaan teknologi secara bijak sangat diperlukan bagi generasi Z demi menjaga kualitas hubungan sosial mereka. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Safitri et al (2021, hlm. 8) menunjukkan bahwa semakin sering remaja menggunakan media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, dan *WhatsApp*, mereka akan semakin terpaku dan kecanduan, sehingga cenderung mengabaikan lingkungan sekitar. Akibatnya, perilaku *phubbing* pun meningkat.

Diantara beberapa penelitian yang telah dipaparkan di atas, terdapat kesamaan dengan fokus penelitian ini, yaitu memperlihatkan bahwa perilaku *phubbing* dapat mengganggu interaksi sosial dan komunikasi, serta faktor munculnya *phubbing* yang disebabkan oleh media sosial. Meskipun berbagai penelitian telah membahas dampak *phubbing* terhadap interaksi sosial, masih terdapat sedikit kajian yang secara spesifik meneliti dampaknya dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat SMP. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana perilaku *phubbing* mempengaruhi interaksi sosial di antara siswa di SMP Kartika XIX-2 Bandung selama pelajaran sejarah. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dinamika sosial di dalam kelas yang dipengaruhi oleh penggunaan perangkat digital. Penelitian ini juga akan memberikan saran taktis kepada pendidik untuk mengelola interaksi siswa secara efektif.

Berdasarkan latar belakang ini, sangat penting untuk memahami bagaimana perilaku *Phubbing* ini mempengaruhi interaksi sosial pada proses pembelajaran, khususnya di era digital di mana penggunaan teknologi tidak dapat dihindari. Hal ini menunjukkan urgensi untuk menelusuri lebih jauh bagaimana perilaku *phubbing* mempengaruhi interaksi sosial peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPS di SMP Kartika XIX-2 Bandung. Dalam rangka meningkatkan hubungan di dalam kelas, temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih nyata mengenai dampak dari perilaku *phubbing* dan menjadi panduan bagi sekolah-sekolah dalam menciptakan cara belajar yang lebih efektif untuk mengurangi dampak buruknya.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Mengacu pada uraian latar belakang terkait pengaruh *phubbing* terhadap interaksi sosial peserta didik dalam konteks pembelajaran IPS di SMP Kartika XIX-2 Bandung, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku *phubbing* peserta didik selama kegiatan pembelajaran IPS di SMP Kartika XIX-2 Bandung?
2. Bagaimana interaksi sosial peserta didik selama kegiatan pembelajaran IPS di SMP Kartika XIX-2 Bandung?

Daine Zahra Hindami, 2025

PENGARUH PERILAKU PHUBBING TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Seberapa besar pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial peserta didik selama kegiatan pembelajaran IPS di SMP Kartika XIX-2 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini, yang didasarkan pada rumusan masalah yang telah disebutkan:

1. Menjelaskan perilaku *phubbing* yang terjadi saat pembelajaran IPS di SMP Kartika XIX-2 Bandung.
2. Menganalisis interaksi sosial selama pembelajaran IPS pada peserta didik di SMP Kartika XIX-2 Bandung.
3. Menganalisis seberapa besar pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP Kartika XIX-2 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat tersedia tambahan referensi ilmiah mengenai pengaruh *phubbing* dalam pembelajaran IPS serta memperluas pandangan tentang bagaimana teknologi mempengaruhi hubungan sosial di kalangan pelajar.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi Penulis, peserta didik, dan Lembaga:

- a. Bagi penulis

Penulis dapat memperdalam pemahaman mengenai perilaku *phubbing* dan dampaknya terhadap interaksi sosial, serta mengembangkan keterampilan dalam merumuskan masalah, menganalisis data, dan menarik kesimpulan ilmiah.

- b. Bagi peserta didik

Penelitian ini bertujuan untuk mendorong peningkatan kesadaran siswa akan nilai penting dari interaksi sosial yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

- c. Bagi lembaga

Daine Zahra Hindami, 2025

PENGARUH PERILAKU PHUBBING TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh institusi pendidikan untuk membuat kebijakan atau program yang dapat membantu siswa untuk belajar dengan lebih serius dan penuh perhatian.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Struktur organisasi dalam skripsi ini disusun sebagai panduan bagi penulis agar proses penulisan berjalan secara sistematis dan terarah. Oleh karena itu, penulis merancang struktur skripsi yang terdiri atas lima bab, mulai dari Bab I hingga Bab V. Adapun sistematika penulisan pada penelitian berjudul “Pengaruh Perilaku *Phubbing* terhadap Interaksi Sosial pada Pembelajaran IPS di SMP Kartika XIX-2 Bandung” dijabarkan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan latar belakang topik yang menjadi landasan penelitian, beserta rumusan masalah yang merupakan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab melalui pengumpulan dan analisis data. Bab ini juga memuat manfaat penelitian, yang menyoroti signifikansi dan kontribusi penelitian terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan praktik di lapangan, serta tujuan penelitian, yang merupakan penjabaran dari rumusan masalah.

BAB II Tinjauan Pustaka berisi teori, konsep, dan temuan dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas. Selain itu, bagian ini menawarkan kerangka teori untuk menjelaskan hubungan antar variabel, yang menjadi landasan untuk mengembangkan hipotesis. Menurut definisi ini, hipotesis adalah dugaan jangka pendek tentang kemungkinan hasil penelitian.

BAB III Metode Penelitian menjelaskan metodologi, prosedur penelitian, dan metode pengumpulan data. Desain penelitian, karakteristik partisipan, populasi dan sampel, alat ukur atau instrumen yang digunakan, tahapan pelaksanaan penelitian, dan teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah temuan-temuan yang ada, semuanya dibahas secara rinci dalam bab ini.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, yang juga menganalisis dan menghubungkannya dengan rumusan masalah dan tujuan yang telah ditetapkan. Untuk meningkatkan pemahaman dan penjelasan atas data yang dikumpulkan melalui kuesioner dan

observasi, hasil penelitian juga dianalisis pada bagian ini dengan menggunakan referensi teori atau ilmiah dari buku, jurnal, dan situs web terkait.

BAB V didasarkan pada temuan-temuan studi yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Kesimpulan utama dari studi ini juga diuraikan dalam bab ini, bersama dengan saran-saran yang relevan untuk beberapa pemangku kepentingan-siswa, pengajar, dan sekolah-yang terlibat.