

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keterampilan menulis memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi melalui bahasa tulis. Keterampilan menulis memiliki peranan yang sangat penting terutama dalam lingkup sekolah, karena dengan ketampilan menulis siswa bisa menuangkan pendapat atau ide dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, keterampilan menulis menjadi salah satu syarat untuk berkecimpung di lingkungan, sehingga keterampilan menulis dapat diterapkan dalam berbagai bidang (Puspitasari, 2013: 2).

Menulis adalah sebuah kegiatan mengungkapkan gagasan hingga menjadi sebuah paragraf yang utuh. Menurut Tarigan (1994: 3) keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang produktif dan ekspresif untuk digunakan berkomunikasi secara tidak langsung. Kemampuan menulis merupakan kemampuan untuk mengungkapkan pendapat secara tidak langsung melalui karya tulis. Berdasarkan pendapat Nurgiyantoro (2010: 273) menulis adalah sebuah aktivitas dalam mengungkapkan gagasan melalui media bahasa, dilakukan secara produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis, dan struktur bahasa.

Dalam pembelajaran menulis, masih terdapat beberapa permasalahan yang sering dihadapi. Menurut Fikri, Mayong, dan Hajrah (2019: 2) permasalahan yang sering terjadi pada kegiatan menulis yaitu kurangnya minat siswa dalam

menulis, kurang pembiasaan dalam menulis, dan kurangnya inovasi dari guru dalam kegiatan menulis. Oleh karena itu, menulis merupakan kegiatan yang harus mendapatkan perhatian lebih mulai dari tingkat dasar oleh guru (Siregar 2016: 2). Berdasarkan hal tersebut seorang guru diharapkan dapat membuat kegiatan menulis menjadi kegiatan yang menarik minat siswa. Hal tersebut dapat dilakukan guru dengan memilih media yang sesuai.

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Ibrahim dan Nana Syaodih, 2003: 112). Sedangkan menurut Bahri dan Zain (2006: 136) media pembelajaran adalah penyalur informasi belajar atau pesan dari guru kepada siswa. Dari kedua pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran dapat merangsang minat siswa untuk belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat mencapai tujuan pembelajaran dan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran menulis. Kegiatan menulis dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia.

Dalam kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. Namun, tetap menekankan pentingnya keseimbangan kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Sejalan dengan itu, kemampuan berbahasa dituntut melalui pembelajaran berkelanjutan: dimulai dengan meningkatkan

pengetahuan tentang jenis, kaidah, dan konsteks suatu teks, dilanjutkan dengan keterampilan menyajikan suatu teks tulis dan lisan baik terencana maupun spontan, dan bermuara pada pembentukan sikap kesantunan dan ketepatan berbahasa serta sikap penghargaan terhadap Bahasa Indonesia sebagai warisan budaya bangsa (Ramadania, 2016: 225). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks, baik lisan maupun tulis dengan menempatkan Bahasa Indonesia sebagai wahana untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran. Pemahaman terhadap jenis, kaidah, dan konteks suatu teks agar mempermudah peserta didik memahami makna yang terkandung di dalamnya. Kemudian, peserta didik dituntut untuk mampu menyajikan sebuah teks untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keterampilan menulis yang diajarkan pada jenjang sekolah SMA/MA adalah menciptakan teks anekdot. Hal tersebut sesuai silabus K13 “Kompetensi Dasar 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memperhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis” (Suherli et al. 2017: 106). Anekdot merupakan teks yang berbentuk cerita di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik (Kosasih, 2012: 2). Teks anekdot tidak hanya sebagai hiburan saja atau lucu, tetapi di dalamnya juga terdapat sebuah kritik dan sebuah kebenaran. Dalam kompetensi ini siswa diharapkan mampu menulis teks anekdot sesuai dengan langkah-langkah penulisan teks anekdot (mengamati, menemukan topik, mengembangkan sesuai dengan struktur isi dan kebahasaan).

Teks anekdot adalah teks yang hanya diajarkan pada jenjang SMA saja. Teks anekdot merupakan sebuah cerita singkat yang menarik, lucu, dan

mengesankan. Teks anekdot biasanya berisi sindiran mengenai orang penting, tokoh publik, atau orang terkenal. Teks anekdot juga berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Adapun menurut Keraf dan Narasi (2010: 142) anekdot adalah semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik atau aneh mengenai seseorang atau suatu hal lain. Tujuan teks anekdot yaitu untuk memberikan kritik dan pelajaran (pesan moral) kepada masyarakat, khususnya pelayan publik di bidang hukum, sosial, politik, dan lain-lain. Teks anekdot tidak hanya bercerita tentang hal-hal yang lucu atau kisah jenaka saja, tetapi juga berisi ajaran mengenai pesan moral dan ungkapan suatu kebenaran serta mengandung makna tersirat di dalamnya. Oleh karena itu, teks anekdot ini dapat diklasifikasikan sebagai teks yang sulit sehingga membutuhkan media yang tepat untuk membantu pemahaman siswa dalam mempelajari dan menulis teks anekdot tersebut.

Namun, berdasarkan studi pendahuluan di MA Nurul Ulum Munjungan media yang digunakan dalam mengajar teks anekdot masih menggunakan pembelajaran konvensional. Guru hanya mengandalkan buku siswa dan LKS dalam pembelajaran teks anekdot. Pembelajaran yang konvensional juga dapat membuat siswa merasa bosan. Pada akhirnya siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran teks anekdot tersebut. Kenyataan yang diperoleh di lapangan pada pengamatan peneliti di sekolah tersebut, dan dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu Ibu Qiqin Ani Maghfiroh di MA Nurul Ulum Munjungan tahun pembelajaran 2021/2022 jauh dari yang diharapkan. Nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot masih di bawah KKM (75). Masalah yang dihadapi siswa dalam menulis teks anekdot yaitu

kurangnya antusias siswa untuk menulis teks anekdot disebabkan siswa menganggap kegiatan menulis anekdot merupakan kegiatan yang sulit. Siswa juga kurang tertarik dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media yang kurang dalam menulis teks anekdot yang menyebabkan siswa kurang antusias dan kurang tertarik untuk pembelajaran menulis teks anekdot.

Agar pembelajaran menulis teks anekdot dapat mencapai tujuannya, diperlukan media dalam pembelajaran. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Guru seharusnya memiliki kemampuan dalam memilih strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya (Marini et al., 2021:42). Terdapat banyak cara untuk menangani masalah seperti yang telah dikemukakan di atas, salah satunya adalah dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan proses pembelajaran dapat mencapai sasaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar (Arsyad dan Azhar, 2011:9). Media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran, dimana media dapat menampilkan informasi baik melalui gambar, warna, suara, serta gerakan, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan

suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Sudjana dalam Irsyad (2018:14) mengemukakan bahwa dalam metodologi pembelajaran terdapat dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar serta media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar.

Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tidak hanya memudahkan pengajar namun media pembelajaran juga memudahkan peserta didik dalam menyerap serta memahami materi yang diajarkan. Setiap kegiatan belajar mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur diantaranya tujuan, bahan, metode, serta alat (media), dan penilaian (Septiani, 2019:11). Unsur metode dan alat (media) merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pembelajaran supaya sampai kepada tujuan dan tepat sasaran. Dalam pencapaian tujuan tersebut, peran media sebagai alat bantu atau alat peraga memegang peranan yang krusial, karena dengan adanya penggunaan media pembelajaran materi pembelajaran bisa dengan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio berupa suara dan visual berupa gambar (Marini et al., 2021: 42). Media jenis ini memiliki kemampuan yang lebih baik untuk merangsang keaktifan fungsi indera peserta didik. Penggunaan media audio visual dipandang tepat untuk memberikan pemahaman yang bersifat konkret, sehingga mempermudah siswa untuk menerima materi yang

disampaikan. Menurut Arsyad dalam Ibnu Hajar dan Muslim (2019: 456) mengungkapkan bahwa media yang baik adalah media yang mampu melibatkan banyak alat indera siswa, karena semakin banyak alat indera yang terlibat, maka semakin besar pula kemungkinan siswa untuk dapat mengerti dan memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, salah satu cara untuk mengatasi kurangnya motivasi siswa dalam memahami materi ajar yaitu dengan menggunakan media yang beragam, bervariasi dan menarik. Semakin menarik media yang digunakan, semakin pula menumbuhkan semangat, minat, kreativitas siswa sehingga suasana kelas menjadi efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu penggunaan media yang tepat dalam suatu pembelajaran dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa dalam menulis teks anekdot adalah menggunakan media kartun animasi.

Media kartun dapat digunakan sebagai komunikasi grafis dalam pembelajaran. Menurut Munadi (2008: 88) media kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Media kartun animasi merupakan media pembelajaran berupa audio visual, yang menayangkan video kartun tentang teks anekdot. Media ini dapat menjadi alat bantu dalam mengembangkan daya kreatifitas, pemahaman, dan imajinasi peserta didik dalam menulis teks

anekdot. Kartun animasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa video kartun yang didalamnya menjelaskan dan memberi contoh mengenai teks anekdot. Media ini dipilih karena mampu menarik perhatian dan mampu menggambarkan isi dan humor di dalam teks anekdot. Dengan adanya penayangan kartun animasi ini diharapkan peserta didik dapat dengan mudah memahami dan menuangkan idenya dalam menulis teks anekdot.

Penggunaan media kartun animasi ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan. Hal ini relevan dengan kondisi siswa saat ini yang cenderung menyukai hal-hak visual seperti media kartun animasi yang menayangkan pembelajaran teks anekdot dengan lebih menarik. Daya kreativitas siswa diharapkan dapat dirangsang dengan adanya media kartun animasi tersebut.

Hasil penelitian terdahulu yang membahas mengenai permasalahan yang sama, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh (Astuti dan Mustadi 2014) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD*. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif berjenis quasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen dengan media kartun animasi terbukti lebih efektif. Penggunaan media kartun animasi belum pernah diterapkan pada pembelajaran menulis teks anekdot di kelas X MA Nurul Ulum Munjungan. Maka dari itu, dilakukan penelitian kembali penggunaan media kartun animasi namun pada teks yang berbeda dan tempat yang berbeda. Dengan diterapkannya media kartun animasi pada pembelajaran

menulis teks anekdot diharapkan dapat memberikan respon positif sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Dari paparan permasalahan di atas peneliti menggunakan penelitian kuesperimen untuk mengetahui apakah media tersebut berfungsi efektif dan signifikan jika digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Oleh karena itu, judul dalam penelitian ini “Pengaruh Media Kartun Animasi terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdot Kelas X MA Nurul Ulum Munjungan Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi dan Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran di kelas yang konvensional dan hanya mengandalkan buku siswa dan LKS dalam kegiatan proses belajar mengajar membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran menulis teks anekdot.
2. Peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis teks anekdot.
3. Guru lebih dominan di dalam kelas sehingga kurang menumbuhkan imajinasi dan kreativitas peserta didik.

Adapun penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal sebagai berikut.

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pembelajaran menulis khususnya pada materi menulis teks anekdot. Hal ini diputuskan dengan memperhatikan pentingnya keterampilan menulis bagi siswa dan perlunya penerapan media mengajar yang menarik yaitu media kartun animasi supaya kemampuan peserta didik dalam menulis teks anekdot menjadi baik atau

memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 yang ditetapkan oleh sekolah. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada penggunaan media kartun animasi diuji pengaruh positif dan signifikannya dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh media kartun animasi terhadap kemampuan menulis teks anekdot kelas X MA Nurul Ulum Munjungan tahun ajaran 2021/2022?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menunjukkan pengaruh media kartun animasi terhadap kemampuan menulis teks anekdot kelas X MA Nurul Ulum Munjungan tahun ajaran 2021/2022.

1.5 Hipotesis Penelitian

Menurut (Arikunto 2013), hipotesis adalah suatu konklusi yang sifatnya masih sementara atau pernyataan berdasarkan pada pengetahuan tertentu yang masih lemah dan harus dibuktikan kebenarannya. Dengan demikian hipotesa merupakan dugaan sementara yang nantinya akan diuji dan dibuktikan kebenarannya melalui analisa data.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka teori maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

Ha : Penggunaan media kartun animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis teks anekdot kelas X MA Nurul Ulum Munjungan.

Ho : Penggunaan media kartun animasi tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis teks anekdot kelas X MA Nurul Ulum Munjungan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan secara praktis.

1.6.1 Secara teoritis, manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis teks anekdot.
2. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan teori pendidikan.

1.6.2 Secara praktis, manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam menulis teks anekdot. Sebagai referensi dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dalam menggunakan media pembelajaran.

2. Bagi siswa

Penelitian bermanfaat sebagai pengalaman belajar dalam membantu siswa untuk mengatasi kesulitan pembelajaran, khususnya menulis teks anekdot.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai pemer kaya ilmu pengetahuan peneliti dan memperkaya wawasan mengenai keterampilan menulis teks anekdot dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

1.7 Penegasan Istilah

Agar diperoleh pemahaman yang sama antara penyusun dan pembaca tentang istilah judul skripsi ini, maka perlu adanya pembatasan istilah sebagai berikut.

1. Keterampilan menulis

Menulis adalah suatu keterampilan berbahasa sebagai bentuk komunikasi tidak langsung dengan melukiskan lambang-lambang grafik menggunakan gambaran bahasa sehingga dapat dipahami oleh seseorang (Tarigan, 1994: 3). Selaras dengan pendapat di atas, Suparno (2008: 25) juga berpendapat, bahwa menulis merupakan kegiatan komunikasi menggunakan bahasa dan tulisan sebagai alatnya. Komunikasi tersebut melibatkan penulis sebagai penyampai, isi tulisan sebagai pesan, media berupa tulisan dan pembaca sebagai penerima pesan. Selain itu, Nurgiyantoro (2010: 273) menambahkan, bahwa menulis merupakan suatu aktivitas mengungkapkan pikiran, perasaan dan gagasan dalam bentuk

tulisan melalui media bahasa guna menyatakan ide, pikiran dan perasaan dalam bentuk lambang-lambang kebahasaan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dimiliki seseorang sebagai media berkomunikasi dalam bentuk tulisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan gagasan yang akan disampaikan kepada pembaca. Jadi, keterampilan menulis merupakan kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat dan perasaan kepada pihak lain (pembaca) melalui bahasa tulis.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi.

3. Media Kartun Animasi

Kartun adalah lukisan karikatur kasar tentang kehidupan nyata atau khayal seseorang, binatang, dan peristiwa yang mana sangat dikenal sebagai bentuk visual. Biasanya dapat dilihat di media surat kabar, majalah, buku teks, dan sebagainya. Biasanya gambar komik untuk menghibur dan menggambarkan tentang kehidupan sosial atau mengandung unsur politik. Humor dan lucu adalah aliran pembuat kartun. Kartun adalah gambar yang mudah dan cepat dibaca dan senang anak-anak dan semua umur.

Kartun Animasi (*animate cartoon*), kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri dari susunan gambar

yang dilukis dan direkam selanjutnya ditayangkan. Kartun dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman dan intelegensi peserta didik. Media kartun animasi adalah media yang menampilkan teks, gambar, audio, video, dan animasi secara langsung yang mempunyai mafaat dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan materi pembelajaran.

1.8 Sistematika Pembahasan

1. Bagian Awal

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman keaslian, halaman moto, halaman persembahan, halaman prakata, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Isi

Terdiri dari beberapa bab antara lain:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah tentang fenomena-fenomena yang terkait dengan judul penelitian. Kemudian identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan, hipotesis penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisikan landasan teori yang digunakan dalam melakukan penelitian, kajian penelitian terdahulu, kerangka berfikir penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Dalam penelitian ini akan menguraikan mengenai rancangan penelitian yang di dalamnya memuat pendekatan penelitian yaitu quasi eksperimen, identifikasi variable yaitu variable bebas ialah media kartun animasi dan variable terikat ialah kemampuan menulis teks anekdot siswa, populasi dari penelitian adalah siswa kelas X MA Nurul Ulum Munjungan, dan dua sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, sumber data mencakup data primer dan skunder, teknik pengumpulan data dengan *pre-test* dan *post-test*, uji instrumen, serta teknik analisis data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan gambaran umum tentang objek penelitian, analisis data dan pengujian hipotesis, serta pembahasan.

Bab V Pembahasan

Merupakan inti dari penelitian yaitu berisi tentang pembahasan mengenai masalah yang diteliti yaitu: Pengaruh Media Kartun Animasi terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdot Kelas X MA Nurul Ulum Munjungan Tahun Ajaran 2021/2022.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan penelitian dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran terkait dengan penelitian, dan surat izin penelitian.