

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk Meningkatkan kualitas pada diri manusia baik secara kolektif maupun personal, pendidikan adalah suatu usaha manusia yang disebut sebagai upaya memanusiakan manusia. Pendidikan juga bentuk usaha manusia untuk meningkatkan dirinya dan membedakan dengan makhluk Tuhan yang lain. Secara sifat sosialnya, manusia dituntut untuk saling berinteraksi dan hal tersebut merupakan konsekuensi yang dimiliki dalam dunia. Interaksi akan terlihat indah jika didalamnya tertanam nilai-nilai agama dimana didalamnya terdapat banyak nilai-nilai kemanusiaan yang mulia.¹

Penanaman manusia melalui Pendidikan akan terus berkembang dan berubah tatanannya dari waktu ke waktu sesuai perintah dan tuntutan zaman. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang lambat laun semakin maju, Karena pada dasarnya untuk menghadapi kehidupan di masa kini dan masa yang akan datang tentu harus dipersiapkan dalam sistem pendidikan. Satu hal yang tidak akan berubah yaitu bahwa pendidikan dibutuhkan oleh manusia selama - lamanya sampai akhir hayat (*long life education*). Dari pemaparan tersebut pendidikan merupakan sebuah hal yang patut diperhatikan dari lahirnya tahun ke tahun serta perkembangan pendidikan wajib dibentuk mulai dari segala sudut pandang dalam pendidikan ²

¹ S.P.I.M.P. Ahmad Mufit Anwari Et Al., *Strategi Pembelajaran: Orientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Edu Publisher, 2021).,Hal 205

Untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang optimal, perlu adanya peran dari berbagai faktor seperti peran serta pendidik, media pembelajaran, sarana dan prasarana serta kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai aspek yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Akibatnya, melalui tiga ranah aspek tersebut harus saling berkesinambungan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, menggembirakan, serta dapat merangsang daya kreatifitas peserta didik. Maka dari itu pendidikan memiliki tujuan yang sangat penting, yaitu dapat mengembangkan kemampuan minat dan bakat dengan bentuk upaya pembentukan karakter individu menjadi lebih baik dan mampu bersosialisasi dengan lingkungannya. Melalui pendidikan, manusia dapat menjadi insan yang cerdas serta berakhlak sehingga mampu memberikan kontribusi positif terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya

Salah satu sarana dan prasarana yang penting dalam pembelajaran adalah tersedia nya media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan benda atau bentuk alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan mengantarkan sebuah pesan dalam pembelajaran. selain itu media pembelajaran yang digunakan oleh pendidikan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan karena setiap media mempunyai peranan masing-masing pada setiap materi. Proses penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik belum seluruhnya menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran anak yang cocok untuk perkembangan kognitif dalam membilang salah satunya alat permainan edukatif (APE), yaitu congklak. APE merupakan alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan.³ Permainan congklak merupakan permainan tradisional dimana anak akan belajar untuk berhitung sambil bermain karena dari bermain anak akan belajar dari permainan itu. Hal ini sejalan dengan Mulyani yang mengatakan bahwa congklak merupakan salah satu alat permainan tradisional yang mengembangkan kecerdasan logika anak dan melatih berhitung.⁴ Setidaknya permainan congklak juga mengenalkan bilangan, menyebut urutan bilangan atau membilang dengan mudah dan menarik dimana membilang termasuk salah satu aspek dalam berhitung

Dalam menerapkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional congklak tentunya mempertimbangkan masa pertumbuhan Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan bersifat unik⁵. Karena pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.⁶ Sehingga anak usia dini memerlukan pendidikan khusus yang menyesuaikan dengan keunikan anak seperti intelegensinya, sosio-emosionalnya dan komunikasinya.

³ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Gunung Samudera: 2016), Hlm. 7.

⁴ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), Hlm. 51.

⁵⁵ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT. Rosdakarya, 2014), Hlm. 19.

⁶ *Ibid.*, Hlm. 19.

Pemaparan diatas di tinjau berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional memaparkan sebagai berikut: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁷

Perkembangan anak usia dini ini memiliki beberapa aspek perkembangan, diantaranya aspek moral dan agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa dan kesadaran diri.⁸ Kelima aspek tersebut hendaknya distimulus dengan baik sesuai tahapannya, terlebih yang berkaitan dengan pikiran dan intelektual anak, yaitu aspek perkembangan kognitif. Pada umumnya, perkembangan kognitif anak berawal dengan tidak menggunakan pikiran sampai mampu menggunakan pikirannya.

Hal tersebut selaras dengan pendapat dari Peaget yang memaparkan bahwa proses perkembangan kognitif merupakan hubungan antara perkembangan otak dan *system nerveous* (sel saraf) serta pengalaman-pengalaman yang berhasil membantu Gseseorang agar mampu beradaptasi dengan lingkungannya.⁹ Perkembangan kognitif terbagi menjadi tiga bagian yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik.¹⁰ Sehingga lingkungan membantu

⁷ Sistem Pendidikan Nasioanal (Sisdiknas), *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2003), Hlm. 8.

⁸ Umar Sulaiman, Dkk, "Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasioanal Pendidikan Anak Usia Dini," Dalam *NANAEKE-Indonesian Journal Of Early Childhood Education* 2, No. 1 (2019): 54.

⁹ Djiwandono Sriesti Wuryanai, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2002), Hlm. 72.

¹⁰ Sulaiman, Dkk, "Tingkat Pencapaian...", Hlm. 54.

memenuhi aspek perkembangan kognitif pada anak seperti kegiatan mengelompokkan, membilang, berhitung, mengenal ukuran, mengenal ruang, mengenal konsep waktu, mengenal pola dan bentuk geometri.

Salah satu materi yang berfungsi untuk memicu perkembangan kognitif anak dengan media permainan adalah kegiatan membilang. Materi membilang merupakan salah satu materi yang sulit dipahami anak.¹¹ Karena materi membilang dianggap sebagai pelajaran yang sangat membosankan dengan sifatnya yang abstrak. Mengingat kemampuan berpikir anak usia dini pada perkembangan kognitif dalam tahap berpikir logis yang artinya belum mampu beripikir abstrak. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru dan media yang kurang menarik turut menyumbangkan rasa kebosanan anak dan perkembangan anak kurang optimal.

Kemampuan membilang 1 sampai 20 pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dipersiapkan. Hal ini bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan alternatif pemecahan masalah, mengembangkan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan dan ketelitian. Sejalan dengan Piaget yang menegaskan bahwa aktivitas menghitung dari 1 sampai 20 melalui obyek dapat meningkatkan kepekaan dan kemampuan anak untuk mengganti pola logis numerik (bilangan) serta kemampuan untuk berpikir logis.¹²

¹¹ Citra Ayu, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Membilang Dengan Metode Bermain Media Kartu Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Taqifa Bangkinang," *Jurnal Paud Tambusai* 2, No. 2 (2016): 61.

¹² Riska Aprilianti, "Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 20 Melalui Permainan Bendera Pintar Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi* 1, No. 2 (2017): 91.

Mengingat pentingnya kegiatan membilang 1 sampai 20 dalam mengembangkan kognitif di kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang ini perlu dimulai sejak dini. Pada tahap ini perlunya peran guru yang dapat mengembangkan dan mengaktualisasikan pengembangan pembelajaran kemampuan membilang 1 sampai 20 di sekolah yang sesuai dengan kreativitasnya, sejauh tidak bertentangan dengan prinsip dan asas pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode bermain. Anak dan bermain bisa disebut sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Karena bermain merupakan suatu kebutuhan anak yang harus terpenuhi dan dunia anak yaitu bermain sambil belajar.¹³ Dengan demikian anak akan senang dan bisa mengekspresikan dirinya tanpa rasa malu dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Hal tersebut peneliti melakukan kegiatan penelitian dengan cara menguji besarnya pengaruh dari media permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif siswa dalam penyebutan bilangan 1 sampai 10. Kegiatan penelitian di RA Kartini Pakisrejo Rejotangan Tulungagung yang mendapatkan informasi bahwa pada kegiatan membilang 1-10 telah menggunakan media pembelajaran congklak dalam melatih penyebutan bilangan 1 sampai 20. Dengan media pembelajaran berbasis permainan tradisional congklak ternyata efektif digunakan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Peneliti mengamati pada kelompok B di RA Kartini Pakisrejo Rejotangan menemukan masih banyaknya permasalahan yang merujuk pada kurangnya

¹³ Mohammad Fauzidin, "*Pembelajaran Paud Bermain Cerita Dan Menyanyi Secara Ilmiah*," (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2017), Hlm. 6.

kemampuan anak dalam membilang 1 sampai 20. Hal ini disebabkan oleh faktor guru, yaitu kurang mampu dalam menerapkan pendekatan dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Disini guru hanya menggunakan pendekatan berupa media gambar melalui lembar kerja siswa tanpa adanya modifikasi alat permainan edukatif. Padahal berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Permendiknas) nomor 137 tahun 2014, anak usia 4-6 tahun seharusnya mampu membilang 1 samapai 20.¹⁴

Hipotesis peneliti tentang pengaruh media permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif anak pada penyebutan bilangan 1-10 terdapat pengaruh besar. Hal tersebut atas pertimbangan atas dasar penelitian terdahulu yang relevan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional congkalak menunjang perkembanagna kognitif siswa. penelitian milik Citra Ayu yang di lakukan pada tahun 2016 menyimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang meningkat dengan metode bermain media kartu angka terhadap anak usia 4-4 tahun di TK Taqifa Bangkinang, yaitu sebelum tindakan dengan presentase 46% termasuk kategori rendah, kemudian pada siklus I menjadi 48% dianggap belum maksimal masih dengan kategori cukup atau sedang dan pada siklus II memperoleh presentase 80% termasuk kategori sangat tinggi dan dianggap sudah maksimal.¹⁵

Kemudian peneliti juga meninjau penelitian dari Riska Aprilianti tahun 2017 bahwa terdapat peningkatan pada siklus I sebesar 84%, siklus II 84,23% dan siklus III 90% terhadap kemampuan membilang 1 sampai 20 anak kelompok B

¹⁴ Aprilianti, "Meningkatkan Kemampuan...", hlm. 92.

¹⁵ Ayu, "Meningkatkan Kemampuan ...," Hlm. 60.

TK Bina Insan Mandiri.¹⁶ Selanjutnya penelitian oleh Putri B.D. Saribu & Jasper Simanjuntak tahun 2018 menyimpulkan bahwa nilai rata-rata anak kelas eksperimen yang menggunakan permainan congklak dengan kemampuan berhitung 8,3 tergolong kategori baik sekali. Sedangkan nilai rata-rata anak kelas kontrol yang tanpa menggunakan permainan congklak dengan kemampuan berhitung 4,6 tergolong kategori baik. Sehingga terdapat pengaruh secara signifikan permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-4 tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang.¹⁷

Berdasarkan penelitian yang relevan telah dilakukan sebelumnya peneliti perlu melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif anak dalam membilang 1 sampai 20 kelompok B di RA Kartini Pakisrejo Rejotangan. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Dalam Penyebutan Bilangan 1 Sampai 20 Kelompok B Di RA Kartini Pakisrejo Rejotangan”**

B. Identifikasi Dan Pembatasan Masalah

Permasalahan penelitian yang peneliti ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam membilang 1 sampai 20

¹⁶ Aprilianti, “Meningkatkan Kemampuan...,” Hlm. 90.

¹⁷ Putri B.D. Saribu & Jasper Simanjuntak, “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang” *Jurnal Usia Dini* 4, no. 1 (2018): 28.

2. Pembelajaran yang diberikan guru bersifat monoton hanya menggunakan media gambar melalui lembar kerja siswa.
3. Kurangnya kreativitas guru dalam memodifikasi pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif yang bersifat kongkrit.

Berdasarkan identifikasi pembatasan masalah peneliti membatasi penelitian agar lebih fokus dan mendalam hanya pada penggunaan “Permainan Media Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Anak dalam Membilang 1 sampai 20 Kelompok B di RA Kartini Pakisrejo Rejotangan.”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat Pengaruh Media Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Dalam Penyebutan Bilangan 1 Sampai 20 Kelompok B Di Ra Kartini Pakisrejo Rejotangan?
2. Seberapa besar Pengaruh Media Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Dalam Penyebutan Bilangan 1 Sampai 20 Kelompok B Di Ra Kartini Pakisrejo Rejotangan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dan rumusan masalah, tujuan penelitian penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pengaruh Media Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Dalam Penyebutan Bilangan 1 Sampai 20 Kelompok B Di RA Kartini Pakisrejo Rejotangan.

2. Untuk mengetahui besar Pengaruh Media Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Dalam Penyebutan Bilangan 1 Sampai 20 Kelompok B Di RA Kartini Pakisrejo Rejotangan.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan untuk untuk menambah ilmu dan wawasan pendidik mengenai pengaruh permainan terhadap perkembangan kognitif anak dalam membilang 1 sampai 20 kelompok B di RA Kartini Pakisrejo Rejotangan.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini ini memiliki beberapa kegunaan yang dapat digunakan beberapa pihak, diantaranya :

- a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman tentang permainan congklak dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam membilang 1 sampai 20.

- b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran dengan metode yang variatif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif tradisional berupa congklak sehingga meningkatkan kualitas dan memudahkan pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang ada di sekolah, serta dapat juga dijadikan landasan penerapan kurikulum yang sesuai dengan siswa di sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti Lanjutan

Sebagai informasi awal untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Selain itu bisa dijadikan sebagai referensi untuk merancang baik penelitian mengenai penggunaan permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak sehingga mendapatkan data yang lebih luas dan bervariasi.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sebelum melakukan perhitungan, peneliti terlebih dahulu mengajukan hipotesa sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja (H_a)

H_a = Terdapat pengaruh yang positif lagi signifikan antara pengaruh pemberian media permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif anak dalam membilang 1 sampai 20 kelompok B di RA Kartini Pakisrejo Rejotangan.

2. Hipotesis Nihil (H_0)

H_0 = Terdapat pengaruh yang positif lagi signifikan antara pengaruh pemberian media permainan tradisional congklak terhadap

perkembangan kognitif anak dalam membilang 1 sampai 20 kelompok B di RA Kartini Pakisrejo Rejotangan.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman makna yang terkait pada pembahasan di atas maka diberikan keterangan dari istilah yang berhubungan dengan judul penelitian. Istilah dalam penafsiran judul penelitian yang diambil harus ada penegasan. Adapun yang perlu penegasan sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Permainan Tradisional Congklak

Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan biji congklak yang terbuat dari kayu atau biasanya dari plastik berbentuk oval dan memanjang dengan lubang berjumlah 16 lubang dengan 7 anak lubang di sisi kanan dan di sisi kirinya, dan 2 lubang yang ukurannya lebih besar yang disebut dengan lubang induk.¹⁸

b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif anak usia dini merupakan tahapan praoperasional yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan dalam menggunakan simbol mewakili sesuatu yang menggunakan bahasa gerak, kata-kata, benda maupun

¹⁸ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Javalitera, 2012), hlm. 64.

gesture sehingga anak melakukan kegiatan imajinasi terhadap hal yang dilaluinya¹⁹

c. Kemampuan Membilang Anak Usia Dini

Menurut Jean Piaget kognitif adalah seorang balita yang telah memiliki kemampuan tertentu untuk menghadapi objek-objek disekitarnya menurut observasinya Piaget meyakini bahwa perkembangan/ kemampuan kognitif terjadi dalam empat tahun masing-masing tahapan berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda.²⁰

d. Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksud dalam penelitian ini tentang “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Dalam Membilang 1 Sampai 20 Kelompok B Di RA Kartini Pakisrejo Rejotangan Tulungagung” yaitu mengkaji lebih dalam mengenai permainan tradisional congklak yang diterapkan di RA Kartini Pakisrejo Rejotangan Tulungagung yang sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Anak akan diajak untuk belajar dengan suasana bebas, santai dan menyenangkan. Alat permainan edukatif tradisional congklak ini diharapkan akan memudahkan siswa dalam menyerap materi yang diberikan guru dan lebih mampu menguasai dalam membilang 1 sampai 20.

¹⁹ Lailatul Izzati & Yulsyofriend, “ Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 1 (2020): 473.

²⁰ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Terjemahan), (Jakarta: Kencana,2008), hlm. 83.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini digunakan peneliti untuk memudahkan pembaca dalam mengetahui urutan-urutan dapat dipahami secara sistematis untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh dalam skripsi ini adalah :

BAB I: PENDAHULUAN, berisi uraian latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II: LANDASAN TEORI, berisi uraian tentang teori yang digunakan peneliti sebagai referensi yang dirujuk dari hasil penelitian sebelumnya, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN, menguraikan langkah-langkah penelitian yang terdiri dari : rancangan penelitian, pendekatan penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, subjek penelitian, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN, bab ini menguraikan paparan data yang dibahas sesuai dengan pertanyaan dalam rumusan masalah dan hasil analisis data yang diperoleh dari proses observasi, penilaian menggunakan ceklist, dokumentasi, dan berdasarkan informasi lainnya yang didapat dan dikumpulkan oleh peneliti.

BAB V : PEMBAHASAN, berisi tentang temua saat penelitian dan teori hasil temuan yang digunakan pada saat penelitian yang berisi paparan pembahasan penelitian.

BAB VI : PENUTUP, kesimpulan dan saran dari peneliti yang sudah dirumuskan dan dijelaskan dari awal yang dijelaskan secara singkat.