BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai fondasi peting dalam membangun suatu bangsa membentuk kemampuan, kepribadian dan karakter. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagaman, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat, bangsa dan negara. Pernyataan tersebut didasarkan dari Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. [2] Memperkuat pentingnya keberhasilan pendidikan sebagi bentuk upaya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu menghadapi perkembangan zaman.

Pendidikan sebagai landasan utama suatu bangsa dalam menentukan arah kemajuan negaranya. Melalui proses pembelajaran yang ada diharapkan tidak hanya pada penguasaan materi saja, melainkan juga dalam penguasaan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan untuk mengambil keputusan maupun memecahkan suatu permasalahan. Hal tersebut menunjukkan pentignya kemampuan berpikir kritis untuk peserta didik sekolah dasar sebagai bekal dalam menghadapi berbagai tantangan kemajuan zaman.

[2] Andi Mattalatta, 'Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-Undangan-UU NO. 20 Tahun 2003', *Jurnal Legislasi Indonesia*, 6.42 (2003), 7–11.

Keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis ada pada proses pembelajaran. Kualitas hasil belajar tergantung penggunaan media, metode, dan teknik pembelajaran.[3] Media sebagai bagian dari proses pembelajaran dapat digunakan dalam menunjang keberhasilan menyajikan materi menjadi lebih variatif, inovatif, interaktif, dan menarik bagi siswa . Searah dengan hal tersebut Kemenetrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbursitek) memberikan kebebasan dalam memilih, menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran.[4]

Kebebasan yang diberikan oleh kementrian memberikan peluang bagi pendidik dalam mengembangkan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Namun dalam beberapa kasus membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di sekolah belum sepunuhnya diterapkan secara optimal. Kasus pertama ada di SDN 01 Pati yang menunjukkan hasil belajar masih rendah karena pembelajaran tematik belum didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.[5] Kasus kedua di SDN Lidah Wetan menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa karena pembelajaran tanpa melibatkan media yang interaktif dalam membangun partisipasi aktif dan aktivitas fisik.[6]

---

[3] Rohmah Anisa Nidaur, 'Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar)', *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09.02 (2017), 193–210.

[4] Pendidikan Anak and others, 'Pembelajaran Dan Asesmen Kemendikbudristek', 2024, 10–18.

[5] Suci Yulianti Lestari, Husnul Hadi, and Qoriati Mushafanah, 'Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Tematik', *Jurnal Sinektik*, 2.1 (2019), 97 <https://doi.org/10.33061/js.v2i1.2979>.

[6] Alifah Kusumaningsih and Suryanti, 'Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di SDN Lidah Wetan II / 462 Surabaya', *Jpgsd*, 07.04 (2019), 3218–27 <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28281>.

Pernyataan dari beberapa kasus di atas membuktikan pentingnya penggunaan media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan meskipun kementrian memberikan kebijakan kebebasan untuk mengembangkan media pembelajaran namun penerapannya dilapangan masih kurang. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital mulai banyak digunakan. Namun dalam hal ini memberikan dampak pada berkurangnya aktivitas belajar yang melibatkan gerak dan interaksi sosial. Pada anak usia dasar membutuhkan media pembelajaran bersifat konkret yang melibatkan aktivitas fisik. Hal tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia 7-12 tahun ada pada tahap operasional konkret dimana belajar memahami konsep-konsep melalui pengalaman langsung yang bisa didapat melalui bermain.[7] Melihat kondisi tersebut pembelajaran yang ada disekolah perlu juga menghadirkan alternatif kegiatan yang mampu mengalihkan ketergantungan siswa terhadap teknologi digital.

Alternatif yang dapat digunakan dapat melalui permainan tradisional yang memberikan pengalaman belajar dengan melibatkan gerak motorik anak, interaksi sosial yang menciptakan kerja sama, dan empati sosial.[8] Salah satu permainan tradisional yang relevan untuk digunakan ialah media pembelajaran engklek. Desain permainan engklek yang menuntut peserta didik untuk

---

[7] Iryanto Irvan Jaya Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 'Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2 (2024), 306–12.

[8] Nuryanti Nuryanti and others, 'Permainan Tradisional Sebagai Ruang Belajar Sosial: Refleksi Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar', *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4.3 (2025), 379–93 <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1640>.

melakukan aktivitas fisik melompat, menjaga keseimbangan, serta mendorong interaksi sosial, sikap sportif dalam mengikuti aturan permainan. Melalui penerapan ini, siswa tidak hanya belajar sambil bermain, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Upaya menggunakan kembali desain permainan engklek sebagai bagian dalam melestarikan permainan tradisional dan mengurangi ketergantungan media digital.

Melalui penerapan permainan engklek yang didesain dengan materi pembelajaran dapat berupa soal-soal tantangan untuk dipecahkan yang akan menciptakan pengalaman nyata bagi siswa dalam menganalisis, mengambil keputusan, serta memecahakan masalah. Hal ini sejalan dengan Kemenetrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbursitek) yang menempatkan kemampuan berpikir kriris sebagai dimensi utama yang harus dikembangkan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21.[9] Kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan dapat terbentuk melalui desain permainan engklek yang dapat diintregasikan kedalam pembelajaran pendidikan pancasila.

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang menanamkan pemahaman, penghayatan, dan pengalaman nilai-nilai pancasila.[10] Mata pelajaran ini membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui

[9] Badan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi , 'Panduan Pengembangan Projek Profil Pelajar Pancasila', 2024, 1–218.

[10] Khoirul Huda, Dina Febrianti, and Rayya Salma Nabilah, 'Landasan Dan Tujuan Pendidikan Pancasila Basis And Objectives of Pancasila Education', *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan PengabdianKepada Masyarakat*, 5.3 (2025), 1364–68.

analisis, refleksi, dan pengambilan keputusan yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Melihat bahwa mata pelajaran ini menekankan ada pada penerapan maka pembelajaran yang digunakan tidak hanya secara teoritis melainkan menciptakan pembelajaran nyata yang mendorong siswa untuk menganalisis, mengambil keputusan dalam memecahkan suatu masalah untuk dijawab, sehingga keterampilan kritisnya akan berkembang. Keterampilan ini berperan perting menghadapi perkembangan zaman.

Pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis tersebut, penelitian ini dilakukan karena proses pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Al-Badar, masih bersifat konvensional ceramah seperti hanya menggunakan media buku pembelajarn sebagi pendukung pada umumnya, sehingga suasana pembelajaran menjadi membosankan, menoton yang akan berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi peneliti karena pada faktanya berpikir kritis sangat penting untuk dikembangkan bagi anak usia dini dalam menghadapi berbagai situasi permasalahan maupun pembelajaran kehidupan.

Bedasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk berkontribusi memberikan solusi terkait permasalahan dilembaga tersebut dengan mengembangan media pembelajaran engklek. Sebagai wadah dalam memudahkan peserta didik dalam memahami suatu konsep secara nyata, yang menciptakan suasana belajar interaktif, menyenangkan dan menarik, sehingga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Lebih lanjut untuk bisa mengetahui lebih mendalam maka peneliti mengambil judul

penelitian “Pengembangan Media ENGSILA (Engklek Sila-Sila Pancasila) Untuk Meningkatkan Kemapuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 di Sekolah Dasar Islam Al-Badar”

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang pembahasan yang diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang ada untuk dijadikan sebagai bahan penelitian bagi penulis sebagai berikut:

1. Keterbatasan media pembelajaran

   Pembelajaran yang ada di lembaga tersebut pada kelas 4 masih mengandalkan media pendukung buku, sehingga kurang mampu mengaitkannya dengan pengalaman nyata dan bermakna bagi peserta didik. menghubungkan dengan menciptakan suasana aktif interaktif dan menyenangkan dalam membangun pengalaman nyata.

2. Pentingnya kemampuan berpikir kritis

   Pentingnya kemampuan berpikir kritis dalam menganlisi, mengambil keputusan dalam memecahkan suatu masalah untuk dijawab guna menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pembelajaran yang ada pada lembaga tersebut kurang membantu meningkatkan kemapuan berpikir kritis, karena media pembelajaran sebagai wadah penyampaian informasi hanya bergantung pada buku, Sehingga tidak menciptakan pengalaman yang bermakna.

3. Rendahnya partisipasi aktif peserta didik.

Pembelajaran yang ada di lembaga tersebut pada kelas 4 masih bersifat konvensional dengan metode ceramah menggunakan media buku seperti biasanya, sehingga peserta didik merasa monoton dan tidak tertarik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Bedasarkan rumusan masalah diatas, agar pembahasan tidak terlalu luas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media permainan engklek pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas 4 di Sekolah Dasar Islam Al-Badar.
2. Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui penggunaan media permainan Engklek pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas 4 di Sekolah Dasar Islam Al-Badar.

D. Rumusan Masalah

Bedasarkan rumusan yang ada pada latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan desain media permainan ENGSILA (Engklek Sila-Sila Pancasila) untuk siswa kelas 4 di SDI Al-Badar ?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 dalam menggunakan media permainan ENGSILA (Engklek Sila-Sila Pancasila)?

E. Tujuan Pengembangan

Bedasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana desain pengembangan media permainan engklek silas-sila Pancasila kelas 4 di SDI Al-Badar
2. Untuk mengetahui kelayakan media engklek sila-sila Pancasila untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 di SDI Al-Badar.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, ialah sebagi berikut:

1. Pengembangan media permaian engklek dalam penelitian ini ialah media permainan atau game edukatif yang mengintregasikan permainan didalam pembelajaran.
2. Pengembangan media permaian engklek ini dalam bentuk media cetak dua dimensi berbentuk poster benner.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk permainan digunakan untuk membantu membantu siswa kelas 4 di Sekolah Dasar Islam Al-Badar dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam mata pelajaran pendidikan pancasila, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna
4. Media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dirancang secara visual dalam bentuk poster menampilkan simbol, gambar, angka, yang menarik, sehingga membantu siswa dalam memahami dan mengaitkannya dalam sila-sila pancasila

5. Media permainan engklek tersebut menggunakan bahan benner yang dilapisi oleh matras berbahan efa foam dengan pelengkap gaco yang dikembangkan menggunakan dadu bantal
6. Media permainan engklek tersebut berisi 5 kelopak bunga sesuai sila pancasila yang setiap kotaknya berisi tantangan pertanyaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian pengembangan bedasarkan latar bekalang yang tertera diatas, diharapkan memberikan kebermanfaatan sebagai berikut :

1. **Secara Teoritis**

   Dengan adanya penelitian ini diharapkan sebagai sumber wawasan, referensi, dan literatur dalam mengembangan media pembelajaran khusunya untuk dalam mata pelajaran pendidikan pancasila maupun lainnta

2. **Secara Praktis**

   a. Bagi Kepala Sekolah

      Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu landasan untuk mengembangkan inovasi baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk digunakan.

   b. Bagi Waka Kurikulum

      Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam meningkatkatkan kualitas pembelajaran guna mencapai tujuan

pendidikan yang diharapkan melalui media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif dan menarik.

c. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam memilih menggunakan media pembelajaran, guna meningkatkan potensi peserta didik dan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk lebih semangat aktif dalam mengikuti pembelajaran serta dapat lebih mudah memahami dan mengaitkannya dalam sila-sila pancasila.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat untuk dijadikan sebagai sebagai referensi dan ide untuk pemelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian sejenis.

H. Penegasan Istilah

Untuk memperjelas bahasa penelitian yang berjudul tentang "Pengembangan Engsila (Engklek Sila-Sila Pancasila) Untuk Meningkatkan Kemapuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 di Sekolah Dasar Islam Al-Badar", peneliti memaparkan beberapa istilah yang terdapat dalam judul tersebut sebagai berikut :

1. Penegasan Istilah Secara Konseptual

Judul penelitian ini adalah "Pengembangan Media Engsila (Engklek Sila-Sila Pancasila) Untuk Meningkatkan Kemapuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar Islam Al-Badar Tugu Trenggalek", penulis memberikan penegasan istilah sebagai berikut :

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi dari sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik).[11] Media pembelajarn berperan penting dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran menjadi lebih bermakna dan memberikan pengalaman yang konkret. Sehingga pentingnya penggunaan media dalam menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran.

Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana penyampaian materi dalam proses pemebelajaran agar lebih bermakna dan mendukung tercapainya tujunn yang diharpkan.

b. Permainan Engklek

[11] Dr Syarifuddin dkk., *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital), 1* (Bening media Publishing, 2022)

Kata *engklek* dalam bahasa jawa ialah bermain satu kaki.[12] Engklek merupakan salah satu permainan tradisonal dengan cara bermain melemparkan batu ke kotak lalu melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lain. Permainan ini dimainkan di tanah atau lantai yang sudah diberi garis-garis kotak sebagai lintasan bermain. Hal ini dapat diartikan permainan yang melatih keseimbangan dengan menggunakan satu kaki untuk melompat.

Dapat disimpulkan engklek merupakan permainan tradisional yang melatih keseimbangan melompat dengan satu kaki melewati lintasan garis.

c. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kegiatan menganalisis ide atau gagasan kearah lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji dan mengembangan ke arah lebih sempurna.[13] Hal ini dapat diartikan berpikir kritis adalah proses berpikir yang mendalam dan sistematis untuk memahami sesuatu dengan cara menguaraikan, memilah, menilai ide secara cermat.

Dapat disimpulkan berpikir kritis merupakan kemapuan mengaanalisis yang memungkinkan seseorang untuk memcahkan masalah mengembangkan ide secara terperinci, terarah dan sistematis

---

[12] Dede Nurul Qomariah and Siti Hamidah, 'Menggali Manfaat Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini', *Jendela PLS*, 7.1 (2022), 8–23 <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1.4506>.

[13] S Wasuha, 'Konsep Pengembangan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Horizon Pendidikan*, 16.2 (2021), 72 <https://www.jurnal.iainambon.ac.id/index.php/hp/article/view/2741>.

untuk mencapai pemahaman yang sempurna atau menemukan jawaban dari pertanyaan dengan tepat.

d. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air serta berjiwa nasional Indonesia.[14] Hal ini dapat diartikan mata pelajaran pendidikan panacasila dalam pembelajaran dirancang untuk menanamkan nili-nilai dasar pancasila kepada peserta didik, sehingga mereka memiliki kesadaran, sikap, perilaku yang mencerminkan identitas bangsa Indonesia dan berjiwa nasionalis. Dimana setiap negara mmebutuhkan dasar negara yang dijadikan sebagai pedoman

Dapat disimpulkan bahwa mata pendidikan pancasila sebagai sarana pembentukan karakter dan kepribadian bangsa yang berlandaskan pada nilai-nilai pancasila, yang bertujuan untuk membekali generasi penurus bangsa agar menjadi warga negara yang sadar akan hak dan kewajiban serta memiliki rasa nasionalisme yang tinggi, sehingga dapat memberikan kontribusi positif bagi kemjuan bangsa dan negara Indonesia.

2. Penegasan Istilah secara Operasional.

---

[14] AkhyarSyahid Musthofa and DewiDinnie Anggraeni, 'Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi', *Jurnal Kewarganegaraan*,6.1(2022),2723–2328 <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>.

Bedasarkan penegasaan konseptual diatas, maka secara operasional yang dimaksud dari "Pengembangan Media Permainan Engsila (Engklek Sila-Sila Pancasila) Untuk Meningkatkan Kemapuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar Islam Al-Badar Tugu Trenggalek" adalah proses mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dalam proses pembelajarannya, sehingga akan menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan mendorong mereka untuk menganalisis, memecahkan suatu permasalahan maupun pertanyaan yang akan meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Dimana kemampuan berpikir kritis sangat relevan bagi generasi penurus bangsa dalam memberikan kontribusi positif untuk kemajuan bangsa dan negara Indonesia, hal ini sejalan dengan tujuan daripada mata pebelajaran pendidikan pancasila yang ada di kelas 4 Sekolah Dasar Islam Al-Badar. Implementasi ini juga sejalan dengan arah dan tujuan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta mendorong kebebasan berpikir dalam mengungkapkan pendapatnya dapat berupa pertanyaan, jawaban maupun gagasan. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, peserta didik didorong untuk berani mengemukakan pendapat baik dalam bentuk pertanyaan, jawaban, maupun gagasan. Dengan demikian pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

I. Sistematika Pembahasan

Sitematika pembahasan digunakan untuk mengetahui gambaran terkait penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan: Pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, spesifikasi produk, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sitematika pembahasan. Bagian ini menjadi arah, tujuan dan fokus penelitian yang akan dilakukan
2. Bab 2 Kajian Teori : Pada bab ini berisi kajian teori (deskripsi teori), penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir. Bagian ini dijadikan sebagai dasar untuk memperkuat antara konsep dan teori berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
3. Bab 3 Metode Penelitian : Pada bab ini berisi jenis penelitian, model pengembangan, prodesur pengembangan, dan teknik analisis data. Bagian sebagai langkah penelitian yang digunakan dalam proses mengembangkan produk secara sistematis dan terarah.
4. Bab 4 Hasil Penelitian: Pada bab ini berisi tentang temuan-temuan hasil penelitian diperoleh dari lokasi penelitian. Bagian ini menyajikan data uji coba produk, analisis data dan revisi produk.
5. Bab 5 Pembahasan: Pada bab ini berisi tentang uraian hasil data penelitian dan analisis data yang digunakan untuk menjawab

rumusan masalah. Bagian ini juga memaparkan temuan-temuan yang didapat untuk dikaitkan dengan teori yang digunakan.

6. Bab 6 Penutup: Pada bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diberikan peneliti kepada pihka-pihak terkait.