

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, Negara. Melalui pendidikan, manusia akan memperoleh pengetahuan sehingga dapat mengenali dan menggali potensi-potensi yang dimilikinya secara optimal. Pendidikan harus diberikan sejak dini, ada juga yang mengatakan bahwa pendidikan diberikan mulai sejak lahir bahkan sebelum lahir (prenatal). Orang tua merupakan pendidik pertama dan utama bagi anak-anaknya, maka pendidikan pertama-tama tentunya dilakukan dan diberikan dalam keluarga (Huliyah, 2018).

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 Butir 14, yang berisikan bahwa: “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya yang dilakukan dalam menciptakan tunas-tunas bangsa yang berkualitas serta siap untuk bersaing dalam arus perkembangan jaman. Pendidikan anak usia dini merupakan investasi yang sangat berharga bagi bangsa, karena anak-anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa. Disebutkan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 23 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1, ayat 14 (Depdiknas, 2008b:1) bahwa : “Pendidikan anak usia dini

merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak ia lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dunia anak adalah dunia bermain, bagi anak-anak kegiatan bermain selalu menyenangkan. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Perkembangan secara fisik dapat dilihat saat bermain. Perkembangan intelektual bisa dilihat dari kemampuannya menggunakan atau memanfaatkan lingkungannya. Perkembangan emosi dapat dilihat ketika anak merasa senang, tidak senang, marah, menang dan kalah. Perkembangan sosial bisa dilihat dari hubungannya dengan teman sebaya, menolong dan memperhatikan kepentingan orang lain”.

Pendidikan pada dasarnya mempunyai tujuan dan sasaran untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh manusia hal inipun tidak terlepas dari proses pendidikan untuk anak usia dini yaitu memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui suatu metode menyenangkan yang disebut bermain. Kegiatan bermain sangat diminati oleh setiap anak usia dini dan hal ini dapat dilihat dari sebagian besar waktu yang digunakan oleh anak adalah bermain dan hal ini secara tidak langsung memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan anak. (Pratiwi, 2017).

Anak usia dini menurut *National Association for the Education Young Children* (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau *early childhood* merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Berbeda halnya dengan pemerintah yang telah memberikan ketetapan pendidikan Anak Usia Dini yaitu yang telah dituangkan dalam (Permendiknas No.58 tahun 2009) termasuk di dalamnya Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 0-6 tahun. Lembaga PAUD diberikan kebebasan untuk membuat program pembelajaran sendiri yang mengacu pada Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 tersebut. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Ahmad (2021). Menurut Suryana (2021) mengatakan bahwa Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan

kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, yaitu masa semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa membangkang tahap awal. Namun, di sisi lain anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan anak tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya, jika potensi-potensinya tidak distimulasi secara optimal dan maksimal pada usia dini tersebut. Suryana. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran. Jakarta. Kencana. Sejalan dengan (Zeng et al., 2017) Usia dini merupakan pondasi awal dan utama bagi perkembangan anak dalam segala aspek tumbuh kembangnya. Masa anak usia dini, pertumbuhan kognitif dan gerak harus selalu distimulasi dengan baik karena anak belajar mengenai hal baru dan menguasai jenis gerak baru. Aktifitas fisik yang baik akan dapat mempengaruhi keterampilan motorik dan perkembangan kognitif pada anak.

Teori-teori belajar sosial dan tiruan sebagai berikut. Dalam kehidupan manusia, ada dua jenis pembelajaran fisik (belajar berjalan, belajar berlari, belajar menari, belajar naik sepeda, dan lain-lain) dan belajar psikis. (Sianturi & Muslihin 2020, hlm. 17-18)

Aktivitas fisik pada tahun awal pertumbuhan anak-anak merupakan sebuah keterampilan yang dibutuhkan untuk memiliki gaya hidup sehat di masa yang akan datang (Tandon et al., 2020). Tahapan perkembangan anak secara langsung maupun tidak langsung akan sangat ditentukan oleh perkembangan fisik dan motorik anak. Karena perkembangan fisik cukup untuk menentukan aktivitas motorik anak, yang pada akhirnya mempengaruhi aktivitas dan perilaku sehari-hari. Kecerdasan motorik anak juga dipengaruhi oleh aspek perkembangan lainnya, terutama dengan kaitan fisik dan intelektual anak. Tumbuh (*growth*) merupakan perubahan fisik yang dapat dilihat dan diukur, sedangkan kembang

(*development*) merupakan perubahan struktur kemampuan tubuh yang lebih kompleks. (Muslihin et al., 2021).

Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Pada usia prasekolah gerakan-gerakan fisik yang dilakukan tidak hanya untuk mengembangkan fisik saja tetapi dapat berpengaruh positif terhadap rasa harga diri anak. Menurut Arifiyanti et al., (2019) keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang melibatkan otot besar dalam setiap kegiatan. Pengendalian otot tangan, bahu, dan pergelangan tangan meningkat dengan cepat selama masa kanak-kanak. Begitu juga dengan pendapat Sutini, (2018) keterampilan motorik kasar banyak menggunakan otot besar, sedangkan keterampilan banyak menggunakan otot-otot halus dan koordinasi mata tangan. Gerak yang dilakukan anak-anak dapat membantu perkembangan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus.

Pendidik dapat membantu dalam mengembangkan minat anak serta rasa percaya diri anak dalam melakukan kegiatan motorik kasar yang sesuai untuk anak usia dini. Dengan memberikan arahan yang baik maka anak akan mau melakukan aktivitas fisik bersama dengan kelompok teman-temannya.

Bermain merupakan kegiatan utama yang dijalani anak-anak usia dini setiap hari. Segala aktivitas yang di kerjakannya sejak mereka bangun hingga tidur lagi pada dasarnya adalah kegiatan bermain. Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utam dan hakiki pada masa pra sekolah. Bagi anak usia dini bermain merupakan sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi juga dapat menjadi media bagi anak untuk belajar. Dalam setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan (Fathurohman, 2017).

Bagi anak usia dini, kegiatan bermain sangat penting, karena melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional, dan kognitif. Bermain dapat mengembangkan aspek fisik/motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya.

Permainan tradisional pada dasarnya merupakan salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu suatu kebudayaan. Permainan tradisional merupakan modal sosial bagi masyarakat supaya dapat mempertahankan keberadaannya di tengah kumpulan masyarakat yang lain (Prastowo, 2018). Permainan tradisional merupakan bentuk permainan tanpa teknologi modern dan merupakan kebudayaan yang diwariskan dari generasi ke generasi secara lisan pada kelompok masyarakat tertentu dan tidak lagi diketahui penciptanya Danandjaja (dalam Ayu, 2017, hlm. 209).

Akan tetapi, permainan tradisional tidak lagi menjadi pilihan utama bagi anak-anak. Keadaan tersebut disebabkan oleh perkembangan teknologi dan sulitnya waktu untuk bertemu di tengah tuntutan pendidikan yang semakin tinggi, sehingga membuat anak-anak lebih memilih permainan modern. Keadaan tersebut membuat anak-anak tidak lagi mengenal permainan tradisional dan tidak lagi memahami bagaimana cara memainkan permainan tradisional.

Permainan tradisional bentengan bisa dilakukan untuk mengisi waktu luang, bermain permainan ini supaya bisa mempertahankan budaya permainan rakyat serta juga dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Permainan ini bisa dimainkan oleh anak-anak hingga remaja.

Bentengan tidak memerlukan tempat yang luas jika dimainkan oleh anak-anak, permainan ini bisa dimainkan dimana saja, diluar ruangan (*outdoor*) maupun didalam ruangan (*Indoor*). Permainan ini memerlukan luas minimal 8×8 meter Saefurrohim, dkk, (2019).

Terdapat prosedur dalam permainan ini sebagai berikut, adanya peserta yang ikut bermain, setiap pemain harus mengikuti aturan permainan, permainan dikatakan selesai jika salah satu kelompok telah memegang benteng lawan, bila pemain terdiri dari 20 anak, maka akan dibagi menjadi 4 kelompok yang dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang anak, melakukan pengundian kelompok yang terlebih dahulu mengikuti permainan.

Adapun tahap-tahap dalam permainan bentengan, (a) permainan ini dimulai dengan dua kelompok yang masing-masing kelompok dapat terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang, (b) selanjutnya masing-masing kelompok memilih tiang/pilar atau yang disebut juga dengan “benteng” disekitar tersebut terdapat

area aman untuk kelompok yang memiliki benteng tersebut, karena jika berada didekat benteng, mereka tidak perlu takut terkena lawan. (c) para anggota kelompok berusaha menyentuh lawan supaya tidak bisa bermain lagi. (d) pemain harus sering kembali dan menyentuh benteng lawan. (e) pemenangnya adalah kelompok yang dapat menyentuh tiang atau pilar dan meneriakan kata “benteng”.

Anak usia dini disebut juga *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, maupun moral (Uce, 2017). Bahkan ada yang menyatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% kecerdasan tercapai pada usai 8 tahun (Farida, 2017). Untuk itu banyak pihak yang begitu memperhatikan perkembangan anak pada masa emas ini.

Perkembangan berarti serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Proses perkembangan motorik merupakan proses yang lama melalui belajar bagaimana mengontrol gerakan dan merespon serta pengalaman sehari-hari. Perbedaan perilaku gerak dipengaruhi beberapa faktor meliputi :Individual, pengalaman, dan latihan. Salah satu tugas perkembangan adalah mengembangkan motorik anak (motorik kasar maupun motorik halus) sesuai dengan usianya. Fakta mengungkapkan bahwa perkembangan itu di bentuk oleh adanya rangsangan atau stimulus. Walaupun sebagian besar perkembangan itu dibantu oleh adanya kematangan dan pengalaman dari lingkungan, masih banyak yang dapat dilakukan untuk membantu perkembangan seoptimal mungkin (Fitri A. Fatmawati 2020, hlm. 18-19). Proses perkembangan yang terjadi pada anak usia dini juga merupakan perkembangan secara menyeluruh baik itu perkembangan sosial, fisik, emosional, intelektual, serta bahasa. Sifat perkembangan yang ditunjukkan adalah sistematis, progresif, dan berkelanjutan. Perkembangan anak dapat berkembang secara optimal jika didukung dengan kesehatan fisik, gizi, yang tercukupi dan mendapatkan pendidikan yang tepat. (Hayati, 2021).

Maka salah satu cara yang dapat diterapkan adalah kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik dan sesuai minat belajar anak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan

tercapai tidaknya keberhasilan pembelajaran untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik adalah salah satu faktornya dari cara guru memilih strategi pembelajaran.

Kemampuan gerakan motorik kasar melibatkan koordinasi sebagian besar anggota tubuh anak, termasuk kemampuan berjalan, berlari, melompat, dan melampar. Perkembangan motorik kasar ini memiliki peranan penting dalam perkembangan keseluruhan anak. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat dari orang tua di lingkungan rumah dan guru di lingkungan sekolah sangat penting untuk mencapai hasil yang optimal dalam perkembangan anak Descaprio dalam (Yosinta et al., 2016).

Stimulasi motorik kasar yang baik dan benar dapat membantu anak mencapai perkembangan yang optimal. Ketika aspek perkembangan ini distimulasi dengan baik, hal ini juga dapat mempengaruhi perkembangan aspek lain dalam diri anak (Indraswari, 2018). Oleh karena itu, pendidik perlu menyediakan berbagai macam kegiatan yang menarik perhatian anak dan membuat mereka senang dalam melaksanakan kegiatan tersebut (Rizkiyah, dkk, 2011).

Di dunia pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah menyampaikan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pembelajaran dari rumah (*Learning from home*) melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Pembelajaran daring sangat dikenal dengan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet atau pembelajaran online (online learning) dengan memanfaatkan media-media teknologi yang ada. Pembelajaran daring juga disebut dengan pembelajaran jarak jauh (learning distance) dengan menggunakan media teknologi seperti laptop, handpone, dan lain-lain. Menurut Pohan (2020) menjelaskan pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan tidak saling bertatap muka langsung melainkan diselenggarakan menggunakan jaringan. Artinya pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan koneksi jaringan internet yang baik. Menurut Ayuni, dkk (2020) pembelajaran daring merupakan melakukan bimbingan didalam kelas lewat online buat mencapai arah akhirnya pembelajaran daring.

Hal ini berpengaruh pada perkembangan anak khususnya perkembangan motorik kasar anak usia dini. Pembelajaran daring kurang efektif untuk anak usia dini karena tidak semua orang tua siap dan merespon cepat saat pembelajaran daring berlangsung karena faktor pekerjaan. Kesibukan setiap orang tua anak berbeda-beda membuat banyak anak yang tidak mengerjakan tugasnya dan keterbatasan sarana dan prasarana seperti handphone yang memadai dan keberatan membeli kouta internet karena faktor ekonomi. Untuk anak usia dini pembelajaran daring memang membutuhkan pengawasan dan keterlibatan dari orang tua (Bungsu, 2021).

Dampak dari hal tersebut perkembangan motorik kasar anak kurang terstimulasi dengan baik karena mengalami kendala yang tidak selalu didampingi oleh orang tua ketika belajar dari rumah dan kurangnya minat belajar anak-anak kurang optimal (Ahdad, 2022).

Berdasarkan pengamatan penulis pada saat ini ditemukan permasalahan yang ada pada TK Pringgandani yaitu pada kegiatan perkembangan motorik kasar belum diterapkan dengan baik.

1. Kurangnya stimulasi perkembangan kemampuan motorik kasar anak
2. Kurangnya motivasi dari orang-orang disekitar dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini.

Dilihat dari kenyataan bahwa pentingnya peningkatan motorik kasar pada anak usia dini, sudah sepatutnya TK memaksimalkan perannya untuk turut mengembangkan beragam kebutuhan anak usia dini dalam proses peningkatan motorik kasar. Tetapi pada kenyataannya tidak semudah apa yang tertuang dalam berbagai teori. Banyak sebab yang menjadikan upaya pengembangan motorik kasar pada anak kurang begitu optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada anak kelompok B di TK Pringgandani terkait dengan kemampuan motorik kasar pada anak masih memerlukan stimulasi karena kurangnya suatu kesadaran akan pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar pada diri anak, sehingga anak kurang menjalankannya secara sungguh-sungguh serta anak kurang merespon permainan yang diberikan oleh guru kepadanya.



Dari permasalahan itu maka diperlukan suatu perbaikan yang dapat meningkatkan suatu kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Pringgandani Desa Bayalangu kidul. Anak-anak memerlukan kegiatan yang sangat menarik dan menyenangkan serta merupakan aktivitas yang tidak sering dilakukan sehingga mereka tertarik untuk melakukan. Kegiatan yang bisa diberikan untuk membantu proses stimulasi anak-anak ialah salah satunya dapat melalui permainan tradisional bentengan.

Permainan tradisional bentengan dapat bermanfaat bagi anak untuk melatih kecepatan, kesigapan serta ketahanan fisik. Dalam permainan ini seluruh anggota tubuh anak bisa bergerak. Anak akan melakukan kegiatan contohnya berlari untuk menuju satu tempat ke tempat yang lainnya. Dengan stimulasi yang dilakukan melalui permainan ini guru mengharapkan kemampuan motorik kasar anak dapat mengalami peningkatan.

Berdasarkan permasalahan dan kondisi yang telah diuraikan diatas, maka peneliti ingin melihat pengaruh media pembelajaran terhadap motorik kasar anak dalam bentuk penelitian quasi eksperimen dengan judul **“Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pringgandani”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Kurangnya pengetahuan tentang permainan tradisional.
2. Perkembangan motorik kasar peserta didik kurang berkembang karena minimnya latihan fisik.
3. Permainan tradisional bentengan terhadap motorik kasar peserta didik belum digunakan oleh pendidik.

## **1.3 Rumusan masalah**

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada latar belakang, maka peneliti merumuskan secara khusus rumusan masalah pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan motorik kasar awal peserta didik sebelum diberi permainan tradisional bentengan?
2. Bagaimana kemampuan motorik kasar Peserta didik sesudah diberi perlakuan?
3. Adakah pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?

#### **1.4 Tujuan penelitian**

Sesuai permasalahan yang diteliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan kemampuan motorik kasar awal peserta didik.
2. Mendeskripsikan kemampuan motorik kasar peserta didik setelah diberi perlakuan.
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap motorik kasar peserta didik di TK Pringgandani.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut:

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan bagaimana permainan tradisional bentengan terhadap fisik motorik kasar anak.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

###### **1) Bagi Sekolah**

Penelitian ini bisa dijadikan hal baru bagi sekolah untuk dapat mendukung dan memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan dan mengembangkan fisik motorik kasar anak-anak di TK Pringgandani melalui permainan tradisional bentengan.

###### **2) Bagi Pendidik**

Memberikan wawasan yang luas bagi pendidik dan dapat menjadi sebuah pedoman untuk dapat menerapkan dan meningkatkan motorik kasar peserta didik melalui permainan tradisional bentengan.

3) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat memudahkan dan membantu perkembangan fisik motorik anak khususnya motorik kasar, karena dengan melalui permainan tradisional bentengan ini dapat membantu perkembangan fisik motorik kasar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan usianya.

4) Bagi Peneliti

Dengan penelitian yang sudah dilakukan ini, diharapkan dapat menambah wawasan yang luas bagi peneliti mengenai dalam meningkatkan fisik motorik kasar melalui permainan tradisional serta dapat informasi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian berikutnya.

5) Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat menambah wawasan yang luas bagi orang tua dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional.

## 1.6 Struktur Organisasi

Adapun penyusunan skripsi ini memiliki struktur organisasi sebagai berikut:

1) BAB I Pendahuluan

Pada BAB ini membahas mengenai latar belakang, masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penelitian.

2) BAB II Kajian Teori

BAB ini menguraikan berbagai teori maupun konsep-konsep yang relevan dengan isi penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari berbagai literatur.

3) BAB III Metode Penelitian

Dalam bab ini menjelaskan rincian metode penelitian, seperti desain penelitian; tempat penelitian; sampel penelitian; variabel penelitian dan definisi operasional variabel; data dan instrument penelitian; uji validitas dan realibilitas; prosedur penelitian serta analisis penelitian.

4) BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil olahan data yang diperoleh oleh peneliti selama melaksanakan penelitian dilapangan serta membahas analisis penelitian untuk menjawab rumusan masalah.

5) BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini memaparkan kesimpulan dan implikasi dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti. Peneliti juga memberikan rekomendasi atau saran kepada kela sekolah, guru, maupun peneliti selanjutnya.

6) Daftar Pustaka

Pada poin ini berisi sumber-sumber yang telah dikutip dan menjadi penguat dalam penulisan skripsi ini.

7) Lampiran-lampiran

Dalam lampiran ini berisi sekumpulan dokumen-dokumen atau data yang mendukung kegiatan penelitian dari studi pendahuluan hingga akhir penelitian.