

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses transformasi yang melibatkan pengetahuan, budaya, dan nilai-nilai yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Konsep ini tercermin dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, pasal 1 ayat (1), yang mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran. Tujuannya diharapkan peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya, termasuk kemampuan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi pada dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Suryadi & Sanusi, 2012). Keseluruhan proses pendidikan tidak dapat terlepas dari upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, suatu aspek yang jelas tercermin dalam tujuan pendidikan nasional. Dalam hal ini, strategi belajar mengajar menjadi krusial sebagai sistem instruksional yang melibatkan komponen-komponen saling mendukung untuk mencapai tujuan tersebut. Komponen-komponen tersebut mencakup guru, peserta didik, media pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum, evaluasi, serta lingkungan belajar.

Lingkungan belajar menunjukkan adanya pola interaksi antara guru dan peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi secara optimal dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru. Dalam hal ini guru sebagai pembimbing ikut berperan dalam mengembangkan keterampilan yang ada pada peserta didik (Sundari, 2017). Hendaknya guru mengatur dan mengorganisasikan lingkungan belajar sehingga dapat tercipta suatu kondisi yang baik bagi peserta didik belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan. Tercapainya suatu tujuan yang diinginkan salah satunya membutuhkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi guru, peserta didik, tujuan, materi, metode, alat, dan evaluasi (Pane, A., & Dasopang, M. D., 2017)). Lebih lanjut Kamsinah (2018) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat menunjang keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Sebagai tenaga pendidikan seorang guru harus dapat

mengusai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, berkualitas, serta memperhatikan karakteristik peserta didik (Nasution, 2017).

Guru memiliki peran sentral dalam menyampaikan materi pembelajaran, memotivasi, dan membimbing peserta didik. Media pembelajaran, sarana, dan prasarana seperti buku, teknologi, dan fasilitas belajar menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar, begitu juga dengan pentingnya kurikulum. Kurikulum, sebagai panduan dalam penyusunan materi pembelajaran, memastikan bahwa pembelajaran mencakup aspek-aspek penting dan relevan dengan melalui tahap evaluasi. Evaluasi digunakan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan peserta didik, sementara lingkungan belajar memberikan konteks yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Peserta didik merupakan manusia yang memiliki potensi. Sudah menjadi tanggung jawab guru membantu mencapai potensi maksimal peserta didik dengan demikian, peranan guru dalam menciptakan pembelajaran untuk peserta didik belajar sangatlah besar.

Belajar yang efektif pada peserta didik di sekolah dasar dapat dicapai melalui pendekatan tindakan nyata atau konsep "*learning by doing*," di mana proses belajar melibatkan aktivitas langsung dan dapat diimplementasikan melalui kegiatan bermain (Rosidah, 2018). Hal ini disebabkan oleh karakteristik peserta didik usia sekolah dasar, yang cenderung senang bermain, aktif bergerak, bekerja dalam kelompok, dan menikmati kegiatan dengan aktivitas langsung. Menurut Bruner dalam Slamet, dengan bermain anak akan menggunakan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah ketika dihadapkan pada berbagai macam kondisi, teman, baik objek nyata dan abstrak dengan demikian, kegiatan bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Menurut teori perkembangan Piaget, pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik akan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Dalam hal ini, peserta didik sekolah dasar memasuki tahap operasional konkret pada perkembangannya. Peserta didik tidak pandai untuk memvisualisasikan pengetahuan hanya berdasarkan teori atau penjelasan. Hendaknya guru mendorong peserta didik untuk aktif terhubung dengan lingkungan dan

mengeksplorasi sesuatu secara langsung dalam membangun pengetahuan baru yang kemudian dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik.

Peserta didik sekolah dasar pada hakikatnya membutuhkan aktivitas fisik yang memadai sebagai stimulus bagi tumbuh kembang dirinya. Kegiatan fisik dalam pertumbuhan dan perkembangan berkaitan erat dengan perkembangan motorik yang menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Kemampuan motorik anak usia sekolah dasar sudah mulai berkembang sesuai fungsinya. Lebih lanjut Murti (2018) menyebutkan bahwa anak usia sekolah dasar adalah anak-anak yang tidak bisa duduk diam dalam waktu lama. Anak senang bergerak sehingga harus terlibat aktif dalam suatu kegiatan. Salah satu bentuk kegiatan fisik yang sering dilakukan adalah bermain permainan (Anggita, Mukarromah, & Ali, 2018). Bermain dan permainan merupakan kegiatan esensial dalam kehidupan manusia. Pada dasarnya setiap individu manusia membutuhkan aktivitas bermain sebagai bagian integral dari perkembangan fisik, sosial, intelektual, dan emosional mereka (Hartati & Yuli, 2012). Melalui aktivitas bermain, peserta didik tidak hanya mendapatkan kegembiraan, tetapi dapat membangun persahabatan, memperkaya gerak tubuh, dan mempelajari keterampilan baru. Peserta didik dapat melakukan aktivitas bermain salah satunya melalui permainan tradisional yang dimainkan.

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang telah menjadi bagian dari tradisi budaya di suatu daerah tertentu (Hartati & Yuli, 2012). Permainan tradisional dapat menjadi salah satu bentuk bermain anak yang bermanfaat untuk kesehatan dan tumbuh kembang fisik. Selain manfaat tersebut, permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerjasama, sportivitas, tolong-menolong, tanggung jawab, dan disiplin. Nilai-nilai tersebut dapat membantu pembentukan karakter peserta didik. Permainan tradisional dapat dimainkan dengan mudah oleh anak khususnya peserta didik sekolah dasar karena, permainan tradisional merupakan permainan sederhana yang tidak sulit untuk dimainkan dan peralatan maupun bahan yang digunakan mudah untuk ditemukan di lingkungan sekitar (Damayanti et al., 2023). Permainan tradisional ini bermacam-macam jenisnya dan penerapan jenis permainan tradisional dalam pembelajaran memberikan manfaat dan

berdampak positif, khususnya bagi peserta didik sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nuryanti, Suryana, & Giyartini, (2021) bahwa permainan tradisional yang diterapkan dalam pembelajaran dapat menjadi metode yang dimanfaatkan untuk proses pembelajaran menjadi lebih variatif.

Berdasarkan hal ini, peneliti melakukan survei awal dengan pihak sekolah terkait penerapan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Didapatkan hasil bahwa penerapan simulasi permainan tradisional masih jarang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas. Guru belum banyak mengetahui jenis permainan tradisional yang tepat untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan di kelas khususnya pada mata pelajaran IPAS masih menggunakan metode lama karena, kurangnya rujukan yang diketahui guru dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru masih sebagian besar berpusat pada guru. Guru berharap dengan ritme pembelajaran tersebut peserta didik dapat memperoleh pemahaman materi pembelajaran dengan lebih mendalam sehingga menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik peserta didik untuk belajar. Hal ini ditemukan dengan banyaknya pokok bahasan materi yang disampaikan guru hanya dengan satu arah, kemudian ditunjang dengan kurangnya partisipasi aktif peserta didik membuat peserta didik tampak bosan, kurang aktif, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Banyak terdapat peserta didik yang melakukan aktivitas lain selain aktivitas pembelajaran seperti berbincang-bincang dan bercanda dengan teman sebangku, melamun, dan kurang konsentrasi saat pembelajaran berlangsung dengan demikian, guru masih kesulitan untuk menentukan metode pembelajaran efektif dan menyenangkan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas.

Kondisi yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan peserta didik memiliki minat yang rendah dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran karena, stimulus yang diberikan ketika penerapan kegiatan pembelajaran masih kurang tepat sehingga dibutuhkan alternatif untuk memecahkan permasalahan dengan

merancang kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut Slameto (2010) minat belajar diartikan sebagai minat yang dimiliki peserta didik dengan menunjukkan partisipasi bahwa peserta didik lebih menyukai sesuatu tersebut dari pada hal lainnya. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap kegiatan pembelajaran yang diikuti. Minat belajar dinilai penting karena dengan memiliki minat belajar peserta didik cenderung memberikan perhatian lebih besar terhadap aktivitas pembelajaran, berpartisipasi aktif dalam kegiatan di kelas, lebih mudah memahami materi pembelajaran, dan hal ini berdampak pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Peserta didik akan tertarik pada sesuatu sesuai kebutuhan dan minat yang menarik perhatiannya sehingga peserta didik bersungguhsungguh dalam keikutsertaan pada kegiatan belajar (Sagala, 2013). Sudah selayaknya guru dapat memfasilitasi pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar.

Terdapat berbagai macam strategi untuk menarik minat belajar peserta didik, salah satu strategi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah yaitu melalui penerapan permainan tradisional (Effendi, A., & Hartati, S.C.Y, 2018). Permainan tradisional dapat diterapkan pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar salah satunya pada materi keragaman budaya Indonesia sebagai langkah inovatif yang diambil. Materi ini memberikan pengetahuan mengenai keberagaman budaya Indonesia yang meliputi budaya daerah, tradisi, pakaian adat, makanan khas, permainan tradisional, dan bahasa. Materi ini juga mengajak peserta didik tentang pentingnya saling menghargai, gotong royong, tolong menolong, dan karakter lainnya (Asdiniah et al., 2022). Dengan melibatkan peserta didik dalam pengalaman bermain yang menyenangkan, diharapkan peserta didik dapat memperkuat nilai-nilai, tradisi, dan mengenal keragaman budaya Indonesia yang menjadi bagian integral budaya bangsa melalui permainan tradisional. Jika permainan tradisional dijadikan bagian dari kegiatan pembelajaran maka permainan tersebut dapat di modifikasi, baik peraturan dalam permainan, alat yang digunakan, dan jumlah pemainnya sehingga mendorong partisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Effendi, A., &

Hartati, S. C. Y., 2018). Dengan kata lain penerapan permainan tradisional ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam menumbuhkan nilai-nilai sosial peserta didik, tetapi dapat mendukung pembelajaran interaktif yang menarik minat belajar peserta didik.

Permainan tradisional yang kini mengalami penurunan popularitas, sebenarnya memiliki potensi untuk dikembangkan dengan memberikan elemen yang merangsang minat belajar peserta didik. Menjadi hal yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan kreativitas dalam permainan tradisional (Nasta'in, T., Nurkholis, M., & Allsabab, M.A.H, 2021). Adapun permainan tradisional yang tepat untuk menarik minat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan permainan ular naga. Permainan tradisional ular naga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia (Mulyani, 2016). Menurut Arsyad (2011) dalam karlimah (2019) permainan tradisional ular naga sebagai metode dalam pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar dan partisipasi peserta didik. Kegiatan belajar lebih bervariasi karena peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga terlibat aktif sehingga menciptakan pembelajaran yang menarik. Sejalan dengan pernyataan oleh Nugroho et al., (2020) yang mengungkapkan bahwa perasaan ketertarikan peserta didik menimbulkan kecenderungan kuat untuk tertarik dengan guru, mata pelajaran, serta pengalaman dari kegiatan tersebut.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kurangnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yaitu dengan penerapan permainan tradisional ular naga dalam materi ragam budaya Indonesia yang termuat pada mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Adapun materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik yaitu terkait permainan tradisional, pakaian adat tradisional Indonesia, serta makanan tradisional lokal melalui pengalaman permainan tradisional ular naga. Menurut Putri, V. A., & Setyowati, S (2023) permainan tradisional ular naga membuat aktivitas peserta didik lebih aktif untuk berinteraksi dengan teman ketika bermain sehingga memberikan kegembiraan pada saat pembelajaran. Permainan tradisional ular naga memberikan kesan yang menyenangkan

ketika dimainkan, karena langkah-langkah permainan tersebut dimainkan dengan menyanyikan sebuah lagu dan anak mudah dalam memainkannya. Permainan ular naga yang diterapkan pada pembelajaran dapat mengajarkan peserta didik untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sepermainan. Interaksi dengan teman ketika bermain mengajarkan tentang arti kebersamaan dan saling menghargai (Suryati, 2016). Lebih lanjut Amelia dan Helmidar (2017) mengungkapkan bahwa permainan tradisional ular naga dapat mengajarkan peserta didik bersosialisasi dengan teman sepermainan. Interaksi sosial peserta didik ketika bermain dapat mengajarkan tentang empati, toleransi, kemandirian, kepemimpinan, kepercayaan diri, dan kecakapan berkomunikasi.

Permainan tradisional ular naga tidak hanya sekadar hiburan, tetapi memiliki dampak positif terhadap perkembangan sosial emosional. Achroni (2012) menyatakan bahwa permainan ular naga membutuhkan kerja sama dan interaksi yang biasanya dimainkan oleh beberapa anak sambil bernyanyi. Dalam permainan ini peserta didik dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-teman mereka, mengikuti aturan yang telah ditetapkan, dan membentuk kebersamaan dengan demikian, langkah-langkah permainan tradisional ular naga dapat melibatkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar. Lebih lanjut permainan ini mengajarkan peserta didik tentang arti kebersamaan dan saling menghargai pilihan setiap individu. Hal ini berkaitan dengan nilai-nilai yang muncul pada materi ragam budaya Indonesia yaitu tentang pentingnya saling tolong menolong, saling menghargai, dan gotong royong (Asdinhah et al., 2022). Pada permainannya peserta didik memainkan secara bersama dengan membentuk badan ular naga panjang dan dua anggota menjadi induk naga membentuk benteng. Pembelajaran materi ragam budaya Indonesia diintegrasikan ketika permainan ular naga dimulai.

Permainan tradisional ular naga menjadi warisan berharga budaya bangsa yang di wariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui permainan tradisional ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain sesuai dengan karakteristiknya. Karakteristik peserta didik sekolah dasar disebutkan sebagai fase anak-anak yang menyukai kegiatan bermain. Hendaknya pendidik merancang

kegiatan pembelajaran mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi yang mengacu pada tujuan pembelajaran, isi materi, dan karakteristik peserta didik (Nurhasanah, S., & Sobandi, A., 2016). Proses pembelajaran yang dirancang menyesuaikan taraf usia peserta didik agar mendorong minat belajar terhadap materi pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alivia., Aziz., & Firdaus (2023) menunjukkan bahwa implementasi permainan ular naga dapat meningkatkan semangat dan antusias peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga berdampak positif dalam peningkatan hasil belajar, ini dibuktikan dengan presentase perindikator yang memperoleh nilai 88%, 82%, 83%. Lebih lanjut penelitian Jesika Sitorus (2023) menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional ular naga yang dilaksanakan peserta didik secara berkelompok dapat menstimulus kemampuan sosial peserta didik dalam hal bekerja sama, berbagi peran bersama teman, dan dapat aktif berkomunikasi dengan teman.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas terdapat masalah yang mendasari penelitian ini. Keterbatasan masalah tersebut yakni belum diterapkannya metode pembelajaran variatif, dan rendahnya minat belajar peserta didik yang melatar belakangi peneliti untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam materi ragam budaya Indonesia dengan mengambil langkah inovatif menerapkan permainan tradisional ular naga. Penerapan tradisional ular naga diharapkan dapat memberikan manfaat dalam kegiatan belajar dan berdampak positif pada minat belajar peserta didik. Mengacu pada penjelasan sebelumnya, maka peneliti tertarik mengangkat sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ragam Budaya Indonesia di Sekolah Dasar”. Hal tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya di Indonesia menggunakan permainan tradisional ular naga.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian ini berfokus pada “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ragam Budaya Indonesia di Sekolah Dasar”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

Regita Ayu Cahyani, 2024

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI RAGAM BUDAYA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

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

1. Bagaimana hasil minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia sebelum menerapkan permainan tradisional ular naga?
2. Bagaimana hasil minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia setelah menerapkan permainan tradisional ular naga?
3. Adakah pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia sebelum menerapkan permainan tradisional ular naga.
2. Mengetahui hasil minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia setelah menerakan permainan tradisional ular naga.
3. Mendeskripsikan pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis, maupun secara praktis. Adapun manfaat teoritis dari hasil penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian ini memberikan inovasi dalam mengembangkan pembaharuan dengan memanfaatkan permainan tradisional ular naga yang membantu meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar.
2. Penelitian ini memberikan inovasi yang dapat digunakan sabagai bahan rujukan dalam pengembangan konseptual khususnya penggunaan metode untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran di sekolah dasar.
3. Menambahkan pengetahuan dan pengalaman dalam mengatasi masalah terkait minat belajar peserta didik di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Regita Ayu Cahyani, 2024

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI RAGAM BUDAYA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

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

Secara praktis, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, dapat menambah pengetahuan tentang keragaman budaya dengan salah satu permainan tradisional yaitu permainan ular naga yang merupakan kebudayaan Indonesia, dan dapat meningkatkan minat belajar dengan memberikan pengalaman yang menyenangkan, menarik, dan disukai peserta didik.
2. Bagi pendidik, dapat menjadi alternatif pendidik dalam menciptakan pembelajaran bervariasi dan menyenangkan yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui permainan tradisional ular naga karena instrumen permainan tersebut dapat dengan mudah diterapkan pada pembelajaran.
3. Bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan ilmiah khususnya dalam penyusunan permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar sehingga dapat lebih mengenal keragaman budaya Indonesia.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab untuk menjabarkan laporan hasil penelitian. Adapun struktur organisasi dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1) BAB I Pendahuluan

Bab I berisi latar belakang dan alasan pengambilan judul penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

2) BAB II Kajian Pustaka

Bab II berisikan konsep dan teori yang relevan untuk digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

3) BAB III Metode Penelitian

Pada bab III berisikan jenis penelitian, desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data, serta instrumen penelitian.

4) BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada Bab IV berisikan hasil penelitian berdasarkan temuan dan pembahasan terkait dengan pelaksanaan penelitian untuk menjawab rumusan masalah pada bab sebelumnya dengan demikian, dilakukan analisis dari hasil temuan di lapangan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan.

5) BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab V berisikan kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan menjadi jawaban dari rumusan masalah berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.

6) Daftar Pustaka

Halaman ini berisikan berbagai sumber pengutipan dalam penulisan skripsi.

7) Lampiran-lampiran

Lampiran memuat laporan dokumen pendukung penelitian maupun dokumentasi proses penelitian.