

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Memasuki sekolah dasar bukanlah suatu hal yang selalu membahagiakan bagi setiap anak. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya anak SD kelas satu yang tidak mau lepas dari orang tua, tidak dapat bermain dengan teman sebaya, atau bahkan mogok sekolah. Pada saat masuk kelas satu, anak rentan untuk mengalami kecemasan yang disebabkan peralihan dari masa prasekolah ke masa sekolah. Kecemasan yang dialami anak banyak dipengaruhi oleh kemampuan penyesuaian diri anak.

Proses penyesuaian diri anak dengan lingkungan baru di sekolah dihadapkan pada dua kebutuhan yang seringkali menimbulkan konflik, yaitu kebutuhan untuk menjadi pribadi yang mandiri dan kebutuhan perawatan dan perlindungan dari orangtua. Apabila anak tidak dapat menangani konflik diantara kedua kebutuhan, anak akan mengalami kecemasan pada awal masa sekolah. (Schneider, 1964:98)

Awal masa sekolah merupakan saat penting yang akan menentukan tahapan kehidupan anak selanjutnya. Anak perlu mengembangkan kemampuan penyesuaian diri dengan baik sehingga tahapan kehidupan selanjutnya akan berjalan lancar.

Penyesuaian diri adalah proses sepanjang masa hidup yang akan terus terjadi, serta memerlukan penanganan stress yang baik agar dapat mencapai kepribadian yang sehat. Schneider (1964:103), mengemukakan permasalahan penyesuaian diri pada awal atau masa akhir sekolah berada pada tingkat ke 27 dari 43 masalah

penyesuaian diri yang umum terjadi.

Bukti yang menunjukkan terjadinya kecemasan pada anak adalah penelitian yang dilakukan oleh Setiawati (2003) terhadap 30 anak kelas I SDN Cibadak I Sukabumi. Penelitian Setiawati menunjukkan 76.6 persen anak memiliki tingkat kecemasan rendah, 16.7 persen anak memiliki tingkat kecemasan sedang, dan 6.7 persen anak memiliki tingkat kecemasan tinggi.

Lebih lanjut, Setiawati menjelaskan kecemasan anak muncul karena banyak faktor. Diantaranya adalah perpisahan dengan orang tua, sulit menyesuaikan diri dengan teman baru, takut terhadap guru yang baru dikenal, serta sulit menyesuaikan diri dengan waktu sekolah yang lebih lama. Hasil penelitian Setiawati menunjukkan pihak sekolah masih kurang memberi perhatian terhadap aspek psikis anak pada awal sekolah. Inilah salah satu faktor yang mendorong munculnya kecemasan dalam diri anak.

Kecemasan dapat juga muncul karena faktor kesiapan anak masuk sekolah. Dilihat dari segi kesiapan, sebagian anak cukup siap untuk mengikuti pendidikan di SD, namun sebagian lagi belum. Tingkat kesiapan anak relatif tidak terseleksi karena biasanya SD menampung semua calon siswa yang masuk.

Sesuai dengan SK Walikota Bandung No. 051 Tahun 2004 tentang penerimaan siswa baru, yang menyatakan bahwa untuk memasuki sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) di Bandung tidak boleh dilakukan seleksi akademis dan hanya didasarkan pada usia dan kriteria lain yang ditentukan sekolah dengan pertimbangan dari Komite Sekolah/Majelis Madrasah.

Pada kenyataan masih banyak sekolah yang melakukan seleksi akademis pada

calon siswa, bukan seleksi tingkat kesiapan anak. Beberapa sekolah bahkan membuat kebijakan penerimaan calon siswa melalui beberapa kali testing. Testing yang paling mendominasi adalah seleksi akademis, seperti tes membaca, menulis, berhitung. Tingkat kesiapan anak seringkali menjadi faktor yang diabaikan dalam persyaratan calon siswa SD. Kesiapan fisik seperti kemampuan motorik kasar dan halus, atau kesiapan bersosialisasi anak jarang sekali menjadi faktor pertimbangan dalam menerima calon siswa SD. Inilah salah satu sumber permasalahan yang gagal disinyalir sejak awal.

Ketidaksiapan anak masuk sekolah terbukti oleh sebuah penelitian yang dilakukan Zulyani (2003) pada 39 anak SDN Rancaekek IV Bandung. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 41.03 persen anak secara emosi tercatat tidak siap masuk sekolah. Ketidaksiapan anak masuk sekolah disebabkan banyak hal, diantaranya karena faktor perkembangan anak, faktor kelekatan pada orang tua, atau kecemasan anak dalam menghadapi lingkungan baru. Ketidaksiapan juga merupakan salah satu penyebab munculnya berbagai kesulitan berupa keterlambatan dalam belajar, gangguan emosional, dan kesulitan menyesuaikan diri. Salah satu bentuk gangguan emosional yaitu kecemasan.

Kecemasan merupakan fenomena alamiah yang dapat dirasakan anak pada awal masa sekolah. Anak yang dapat mengatasi kecemasan dengan baik akan lebih waspada terhadap kejadian-kejadian yang mungkin menimpa sehingga terhindar dari bahaya. Pada anak yang mengalami kesulitan dalam mengatasi kecemasan, kecemasan dapat berubah menjadi pembajakan syaraf, fobia, terobsesi, kompulsif, dan mudah panik (Goleman, 1997:91).

Menurut Amri dan Marjohan (2003:27), penyebab kecemasan pada anak adalah sebagai berikut:

1. perlindungan orang tua yang berlebihan, sehingga anak kurang mampu menangani perubahan lingkungan yang dihadapinya pada saat pertama kali masuk sekolah,
2. keretakan orang tua (perceraian orang tua, orang tua terlalu sibuk, pertengkaran dalam keluarga) yang membuat anak merasa tidak dipedulikan,
3. persaingan akademik tidak sehat yang dikuasai oleh orang tua (obsesi orang tua mengenai prestasi akademik anak akan membebani anak),
4. kurikulum yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak,
5. penerimaan anak oleh guru tidak optimal atau bahkan tidak dilakukan sama sekali,
6. kurangnya penghargaan dari guru dan berlakunya hukuman fisik yang dilakukan oleh guru.

Kecemasan yang anak pada awal masa sekolah berpengaruh terhadap kondisi emosional di tahap perkembangan selanjutnya hingga masa dewasa. Dampak negatif kecemasan meliputi kekakuan, hasil prestasi yang rendah, serta perilaku menghindar (Schneider, 1964:114). Goleman (1997:91), mengemukakan dampak negatif kecemasan yaitu terjadinya pembajakan saraf, phobia, terobsesi, kompulsif, mudah panik. Tingkat kecemasan tinggi pada anak akan mempengaruhi kemampuan anak untuk berfungsi secara efektif. Dengan demikian prestasi anak menurun. Maka sangatlah penting bagi para praktisi pendidikan untuk menyadari dan menanggulangi kecemasan yang dialami oleh anak pada

awal masa sekolah. Inilah yang menjadi dasar pentingnya penelitian “Reduksi Kecemasan Anak pada Awal Masa Sekolah Melalui Permainan”.

Penanggulangan kecemasan yang dialami pada masa kanak-kanak, memerlukan strategi yang sesuai dengan perkembangan anak. Strategi diperlukan agar anak mendapatkan pengalaman belajar awal bermakna untuk menghadapi masa yang akan datang. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Yustiana (1999:47):

Guru dituntut mampu menciptakan proses belajar yang bermakna sehingga siswa tidak hanya memperoleh informasi atau pengetahuan yang berhubungan dengan mata pelajaran (akademik) tetapi juga memperoleh informasi yang bermakna berisi pengetahuan, keterampilan, kesiapan mental serta kemampuan membangun struktur pengetahuan untuk menghadapi tantangan kehidupan.

Dunia anak adalah dunia yang ceria dan penuh kegembiraan. Anak berada dalam masa kelompok, masa bermain, dan masa penuh rasa ingin tahu. Dunia anak adalah dunia bermain sehingga bermain merupakan pintu masuk yang paling mudah ke dunia anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Melalui bermain, anak dapat melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru. Bermain juga dapat memunculkan rasa bangga dalam diri anak. Anak secara optimal menggunakan energi fisiknya, merangsang penggunaan inderanya, menambah wawasannya, serta lebih mengenal lingkungan.

Handayani (2004:5), mengemukakan bermain dapat berfungsi sebagai “ventilasi” bagi emosi-emosi negatif anak (seperti marah) serta memberikan kesempatan waktu untuk mengasimilasi dan menguasai pengalaman traumatik.

Lebih lanjut, Freud (Handayani, 2004:6), mengungkapkan dengan bermain anak memungkinkan untuk mengekspresikan dan (selanjutnya) menanggulangi konflik atau problema yang dihadapinya.

Bermain memberikan anak alternatif untuk menanggulangi konflik atau problema yang dihadapinya. Anak tidak akan mengalami kecemasan dalam permainan karena anak menikmati aktivitas permainan sebagai bagian dari dunianya. Dengan kata lain, melalui bermain, tanpa disadari anak akan mengurangi kecemasan yang dirasakannya, serta perkembangan anak akan tercapai secara optimal. Inilah yang menjadi dasar penggunaan permainan untuk mereduksi kecemasan yang dirasakan oleh anak pada masa awal belajar.

B. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan Penelitian

- a. Memperoleh gambaran kecemasan pada awal masa sekolah anak kelas satu SD Muhammadiyah VII Bandung
- b. Memperoleh gambaran faktor penyebab kecemasan pada awal masa sekolah anak kelas satu SD Muhammadiyah VII Bandung
- c. Mengetahui efektivitas permainan untuk mereduksi kecemasan pada awal masa sekolah anak kelas satu SD Muhammadiyah VII Bandung.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Jurusan PPB

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan

strategi layanan bimbingan dan konseling yang relevan dengan tingkat kebutuhan anak di sekolah, yakni tingkat sekolah dasar.

b. Bagi Guru

Guru dapat memperoleh keterampilan dalam mereduksi kecemasan anak pada awal masa sekolah.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menyusun program penyesuaian diri bagi anak kelas satu SD yang sesuai dengan karakteristik kecemasan pada awal masa sekolah yang mungkin telah dan akan dialami oleh anak.

d. Bagi Konselor Pendidikan Anak

Penelitian dapat digunakan sebagai salah satu sumber dalam memahami dunia anak serta berbagai dinamikanya.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu sumber gagasan dan referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan metod permainan.

C. BATASAN DAN RUMUSAN MASALAH

1. Batasan Konseptual

Umumnya, ungkapan emosional pada masa kanak-kanak merupakan ungkapan yang menyenangkan. Hal ini mengindikasikan anak bahagia dan mampu menyesuaikan diri dengan baik. Meningginya emosi pada masa kanak-kanak dapat disebabkan karena keadaan fisik dan lingkungan. Anak yang mengalami banyak ledakan amarah mengindikasikan anak menderita

kekhawatiran dan kecewa.

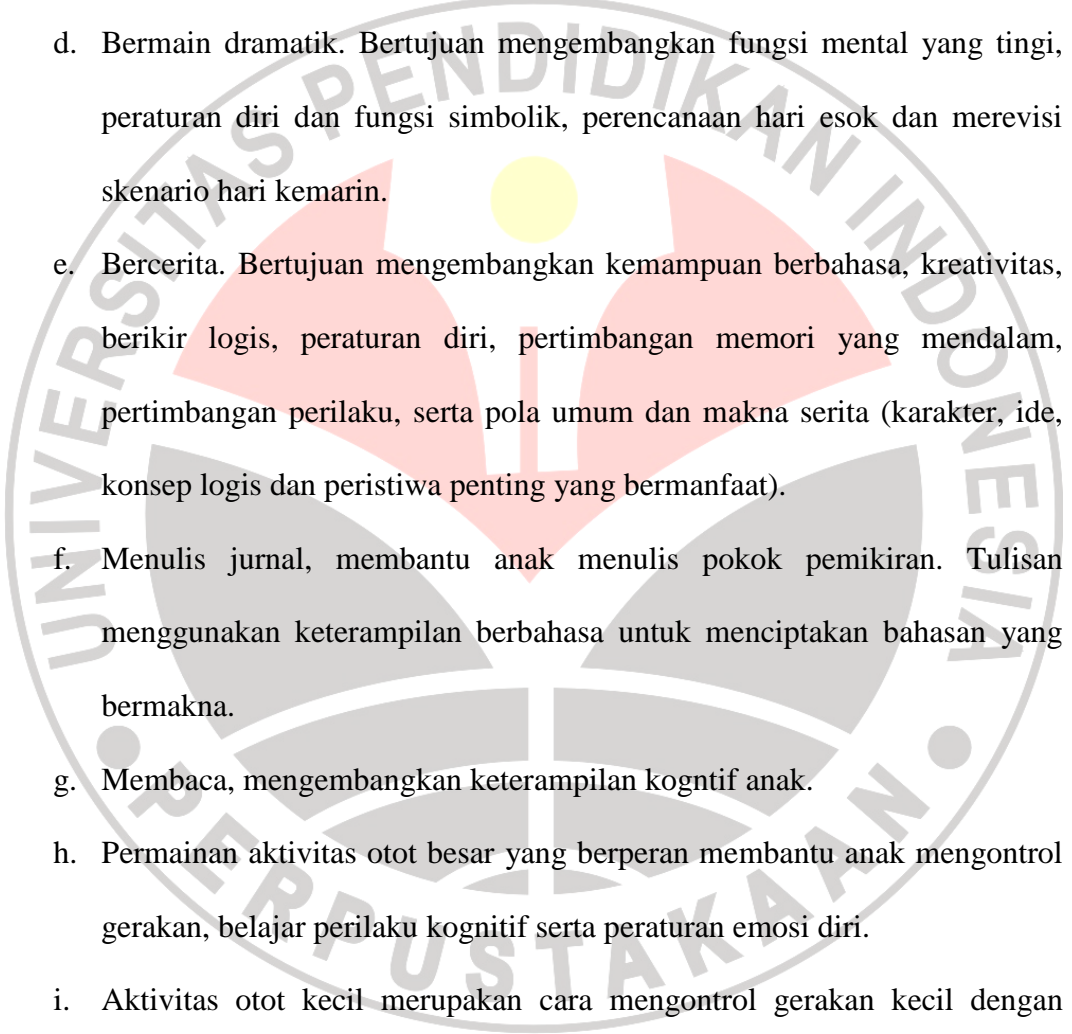
Schaefer & Millman (1981:75), mengungkapkan kecemasan meningkat pada usia 2 – 6 tahun. Kecemasan terjadi ketika anak memikirkan bahaya nyata atau bahaya imajiner. Anak yang mengalami kecemasan biasanya tidak populer, tidak kreatif, dan tidak fleksibel. Anak menunjukkan perilaku kaku dalam hubungan sosial.

Kecemasan yang akan diteliti adalah kecemasan yang terjadi pada awal masa sekolah dengan gejala anak menunjukkan perilaku kaku dalam hubungan sosial, yaitu: seringkali terlihat menyendiri; tidak mau berteman; tidak mau masuk kelas tanpa orang tua; menghabiskan waktu di sekolah bersama orang tua; selalu melihat kearah pintu untuk memastikan orang tua menunggu; menolak dibantu oleh teman; tidak percaya kepada teman; tidak percaya kepada guru; menghindari ketika bertemu guru baru.

Bermain dapat mereduksi gejala kecemasan anak pada awal masa sekolah. Bermain pula memberikan anak alternatif untuk menanggulangi konflik atau problema yang dihadapi. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Jenis permainan bagi anak usia dini menurut pendapat Vygotsky (Yustiana, 1993:39-40):

- a. Membangun balok dan puzzle. Bertujuan untuk membangun peraturan diri, perencanaan, koordinasi peran, memfasilitasi hubungan antara gambar dan manipulasi konkrit bangunan, dan membangun bahasa untuk mendiskusikan keikutsertaan pada aktivitas.

- 
- b. Membuat peta dan perencanaan. Bertujuan mempromosikan berfikir simbolik, kemampuan berbahasa, dan mediator eksternal.
 - c. Membuat pola. Bertujuan mengembangkan kemampuan memahami hal penting dari hubungan antara objek-objek dan menggunakan simbol untuk menjelaskan hubungan.
 - d. Bermain dramatik. Bertujuan mengembangkan fungsi mental yang tinggi, peraturan diri dan fungsi simbolik, perencanaan hari esok dan merevisi skenario hari kemarin.
 - e. Bercerita. Bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa, kreativitas, berfikir logis, peraturan diri, pertimbangan memori yang mendalam, pertimbangan perilaku, serta pola umum dan makna cerita (karakter, ide, konsep logis dan peristiwa penting yang bermanfaat).
 - f. Menulis jurnal, membantu anak menulis pokok pemikiran. Tulisan menggunakan keterampilan berbahasa untuk menciptakan bahasan yang bermakna.
 - g. Membaca, mengembangkan keterampilan kognitif anak.
 - h. Permainan aktivitas otot besar yang berperan membantu anak mengontrol gerakan, belajar perilaku kognitif serta peraturan emosi diri.
 - i. Aktivitas otot kecil merupakan cara mengontrol gerakan kecil dengan menggunakan koordinasi tangan dan mata.

Sully (Nurjaman, 2004:2), mengatakan “Tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain, yang penting dalam bermain adalah adanya rasa senang yang ditandai oleh tertawa”. Piaget (Hurlock, 1978:121), berpendapat bahwa bermain terdiri

dari respon yang dilakukan berulang-ulang untuk mendapatkan kesenangan secara fungsional. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

2. Batasan Kontekstual

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah VII Bandung. Alasan pemilihan anak SD Muhammadiyah VII adalah:

- a. Dilihat dari intervensi orang tua terhadap kegiatan belajar mengajar, sebagian orang tua anak kelas satu SD Muhammadiyah VII Bandung termasuk orang tua yang memiliki obsesi mengenai prestasi akademik anak. Bentuk obsesi terhadap prestasi akademik anak diantaranya adalah orangtua menghukum anak secara verbal ketika prestasi anak tidak sesuai dengan harapan orangtua. Persaingan akademik tidak sehat yang dikuasai orang tua akan membebani anak (Setiawati, 2003: 27).
- b. Orang tua anak kelas satu SD Muhammadiyah VII Bandung kebanyakan adalah pegawai swasta, yang sebagian menyerahkan pendidikan anak sepenuhnya kepada pihak sekolah. Keretakan orang tua (perceraian orang tua, orang tua terlalu sibuk, pertengkaran dalam keluarga) membuat anak merasa tidak dipedulikan adalah salah satu penyebab kecemasan yang timbul pada anak.

3. Rumusan Masalah

Kecemasan pada awal masa sekolah yang tidak diatasi akan berpengaruh negatif terhadap anak di masa yang akan datang. Diperlukan suatu strategi untuk

mengatasi kecemasan anak, sehingga dirumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut “Apakah kecemasan pada awal masa sekolah yang dialami oleh anak kelas satu SD dapat direduksi secara efektif melalui permainan?”.

D. DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL

1. Kecemasan

Banyak ahli yang mengemukakan pendapat sehubungan dengan kecemasan. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

“Anxiety is a generalized feeling of dread or apprehension that is not focused on or directed toward any particular object or event”. (Sternberg, 1995:411).

Artinya, kecemasan adalah perasaan ketakutan atau kegelisahan yang menyeluruh dan tidak terfokus atau mengarah pada objek atau peristiwa tertentu.

(Calvin & Gardner, 1985:41), dalam hal ini mengemukakan, *“The world of reality may provide us with or deprive us of supplies like food, it may offer us security or threaten our very lives. It can disturb as well as comfort and satisfy, and when we are not prepared to cope with threats, we may become afraid or anxious”*. Artinya dunia realitas dapat menyediakan atau mengambil persediaan kita, seperti makanan, dunia realitas menawarkan keamanan atau mengancam hidup kita. Dunia realitas dapat mengganggu kita seperti halnya rasa nyaman dan kepuasan, dan ketika kita tidak dapat mengatasi ancaman-ancaman tersebut, kita menjadi takut atau cemas. Dari pengertian para ahli, maka dapat disimpulkan kecemasan adalah perasaan yang muncul ketika ada objek atau peristiwa yang mengancam.

Kecemasan yang dimaksud dalam penelitian adalah kecemasan yang muncul karena anak mengalami kesulitan dalam melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan baru pada awal masuk sekolah yaitu dengan teman baru dan guru baru.

Indikator kecemasan diperoleh dari dampak negatif kecemasan pada anak, yang dikemukakan oleh Schaefer & Millman (1981:75) yaitu menunjukkan perilaku kaku dalam hubungan sosial. Perilaku yang dapat dilihat diantaranya yaitu:

- a. seringkali terlihat menyendiri,
- b. tidak mau berteman,
- c. tidak mau masuk kelas tanpa orang tua,
- d. menghabiskan waktu di sekolah bersama orang tua,
- e. selalu melihat kearah pintu untuk memastikan orang tua menunggu,
- f. menolak dibantu oleh teman,
- g. tidak percaya kepada teman,
- h. tidak percaya kepada guru,
- i. menghindar ketika bertemu guru baru.

2. Permainan

Permainan yang dimaksud dalam penelitian adalah aktivitas bermain yang dimaksudkan untuk mereduksi kecemasan pada awal masa sekolah. Jenis aktivitas bermain melingkupi:

- a. Permainan otot besar, untuk membantu anak mengontrol gerakan, belajar perilaku kognitif serta peraturan emosi diri..
- b. Permainan plastisin, bermanfaat untuk mengurangi kecemasan yang dialami anak. Plastisin juga dapat dimanfaatkan untuk membentuk nama anak dalam menghafal nama teman sebaya, serta agar terjalin hubungan dekat antar anak.

- c. Permainan-permainan dalam bentuk kelompok, bertujuan agar anak mampu menumbuhkan kepercayaan kepada teman sebaya dan teman.

E. ASUMSI

Penelitian bertitik tolak dari asumsi sebagai berikut:

1. Salah satu hal yang membuat cemas dalam hidup adalah waktu memasuki Sekolah Dasar pertama kalinya karena tidak mampu menyesuaikan diri dengan dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya (Nurafifa).
2. Kecemasan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi ketidakberhasilan belajar (Setiawati).
3. *Loving guidance in our early years helps us learn to cope with threatening situations, but without such guidance, we may develop what Horney called basic anxiety and basic hostility and, eventually, neurotic distress* (Calvin & Gardner).
4. *Play and creativity operate on impulses from outside our awareness – the unconscious* (www.playtherapy.org.uk).
5. Tahun-tahun pertama anak belajar disekolah berpengaruh secara signifikan terhadap sikap anak pada belajar, sekolah, pola pencapaian prestasi akademik dan pribadi pada tahap pendidikan yang lebih tinggi (Yustiana).
6. Bermain mengajarkan anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaulnya, dan memahami aturan-aturan atau cara pergaulan (Nurjaman).
7. *Play incorporates a child`s self-initiated efforts toward adjustment to and control of himself and his environment* (Caplan & Theresa).

8. *Children reveal themselves most transparently in their play life* (Ilg & Gesell).

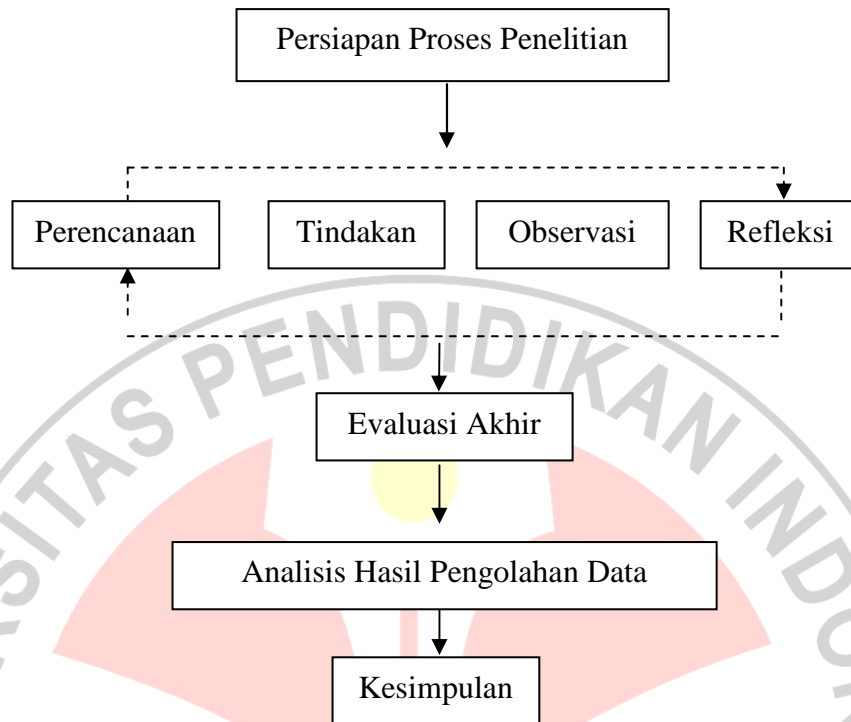
F. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian tindakan (*action reseach*). Hal ini didasarkan atas pertimbangan fungsi pendekatan untuk memperoleh cara melakukan kegiatan secara sistematis guna mereduksi kecemasan anak pada awal masa sekolah melalui metode permainan.

Penelitian tindakan dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur atau *cycall* yang terdiri dari empat tahap, yaitu merencanakan, melakukan tindakan, mengamati dan melakukan refleksi.

Keempat tahap tindakan merupakan satu siklus atau daur, sehingga setiap tahap akan berulang kembali. Hasil refleksi terhadap tindakan yang dilakukan akan digunakan kembali untuk merevisi rencana jika ternyata tindakan yang dilakukan belum berhasil memperbaiki praktek. Setelah siklus berlangsung beberapa kali, diharapkan terjadi perbaikan yang diinginkan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini dapat terlihat dalam bagan 1.1 berikut:



Bagan 1.1
Langkah-langkah Penelitian
Reduksi Kecemasan Anak Pada Awal Masa Sekolah

Ket : Garis putus-putus menunjukkan pengkajian berdaur atau *cycall*, dan setiap tahap akan berulang kembali hingga terjadi perbaikan yang diinginkan.

G. POPULASI, SAMPEL PENELITIAN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian adalah seluruh anak kelas satu SD Muhammadiyah VII Bandung

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah anak kelas satu SD Muhammadiyah VII Bandung, yang diduga mengalami kecemasan. Sampel ditentukan melalui daftar cek

kecemasan anak pada awal masa sekolah.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian, dilakukan melalui beberapa cara, yaitu:

- a. Observasi, peneliti mengadakan pengamatan terhadap kecemasan anak dengan menggunakan daftar cek (*checklist*). Observasi dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama, observasi awal, dilakukan untuk menentukan sampel penelitian. Tahap kedua, observasi tindakan, dilakukan untuk melihat proses pelaksanaan tindakan, sebagai acuan perencanaan tindakan selanjutnya. Tahap ketiga, observasi akhir, dilakukan untuk melihat pengaruh pemberian tindakan terhadap kecemasan anak.
- b. Wawancara, peneliti mengadakan wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru kelas satu SD Muhammadiyah VII Bandung.
- c. Tindakan, untuk mengikuti siklus yang sudah direncanakan. Pengambilan data dilakukan melalui refleksi setelah tindakan dilakukan.

H. GARIS-GARIS BESAR PENULISAN SKRIPSI

Garis besar penulisan skripsi yang dikembangkan terdiri atas lima Bab, yaitu:

BAB I, Pendahuluan yang mengungkapkan latar belakang masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan dan rumusan masalah, definisi operasional variabel, asumsi, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, serta garis-garis besar penulisan skripsi. Pada BAB II, Tinjauan Pustaka yang mengemukakan serangkaian konsep teoritis dan empiris dari variabel-variabel yang diteliti mengenai kecemasan anak dan permainan. Sedangkan BAB III membahas

metode penelitian, meliputi definisi operasional variabel, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan pengolahan data. BAB IV, Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang mengemukakan data hasil penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Terakhir pada BAB V, Kesimpulan dan Rekomendasi, yang berisikan tentang kesimpulan hasil penelitian dan rekomendasi bagi penelitian dan penulisan selanjutnya.

