

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi oprasional, asumsi, metode dan teknik penelitian, populasi dan sampel penelitian, dan sistematika.

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah calon pewaris bangsa dan merupakan amanah. menjaga mereka adalah kewajiban kita bersama antara orang tua, guru dan pemerintah karena jika mereka diterlantarkan tanpa pengawasan niscaya mereka akan menjadi orang celaka. Akan tetapi terlalu sayang (*over protective*) juga akan menghambat anak untuk bersosialisasi, dan permasalahan yang sering timbul pada saat ini adalah meningkatnya kenakalan anak-anak antara lain anak menjadi arogan, ingin menang sendiri, susah diatur dan atau sebaliknya anak menjadi pemalu, menurunnya prestasi belajar, kurang mandiri atau memiliki ketergantungan yang tinggi pada orang tuanya, berdasarkan hasil penelitian Pujiana (2005 :135) menyatakan bahwa:

Hambatan perkembangan sosial yang dialami anak masa usia dini pada umumnya dikarenakan kurangnya pengalaman sosial yang mereka peroleh dalam lingkungan rumah maupun lingkungan luar rumah, bermain merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan dunia anak-anak. maka melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman sosial sehingga akan meningkatkan rasa sosial, emosional, kecerdasan bahkan meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan berbagai persoalan.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan tempat penyelenggaraan pendidikan bagi anak-anak dan guru sebagai tenaga profesional yang diharapkan dapat mengembangkan kompetensi siswanya yang meliputi perkembangan akademis,

keterampilan sosial, dan memiliki kemandirian hal ini ditegaskan dalam undang-undang no 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, bab I Pasal 1 menyebutkan “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Dengan demikian bahwa tugas guru adalah sebagai agen pembelajaran yang berfungsi untuk mengajar, melatih, mengarahkan, membimbing dan mengevaluasi siswanya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah khususnya dan pendidikan nasional pada umumnya, hal ini ditegaskan dalam undang-undang guru dan dosen no 14 tahun 2005 pasal 6 menyatakan bahwa :

Kedudukan guru sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggungjawab.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, berdasarkan PP nomor 19 tahun 2005 tentang standar pendidikan nasional, yang bertujuan untuk memandirikan siswa. konselor merupakan tenaga kependidikan yang memiliki tugas dan tanggungjawab dalam mengembangkan pribadi, sosial, belajar dan karir melalui kegiatan pengembangan diri. permen diknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi dan permendiknas nomor 23 tahun 2006 tentang standar kelulusan yang disusun dalam bentuk KTSP (kurikulum tingkat satuan pendidikan).

Untuk mencapai kemandirian siswa, guru sebagai tenaga profesional di sekolah hendaknya dapat menjadi teladan bagi siswanya karena guru pada dasarnya

digugu dan ditiru terutama bagi guru-guru yang mengajar di kelas rendah (kelas I SD) karena pada anak usia SD ini mereka lebih senang meniru, mengikuti apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, dari orang dewasa maka guru sebagai agen perilaku siswa di sekolah dan orang tua sebagai agen perilaku anak di rumah hendaknya dapat menjadi tokoh idola anak-anaknya.

Dunia anak adalah dunia bermain, pada masa anak-anak bermain, belajar, bekerja merupakan satu sistem yang tidak bisa dipisahkan sebab bermain dapat mengasah pengetahuan anak, mengembangkan emosi, motorik, sosial, serta intelektual anak, karena dengan bermain dan berinteraksi dengan orang lain maka akan mengoptimalkan indra anak. Permasalahan yang timbul pada saat ini adalah meningkatnya kenakalan anak-anak, pemalu, menurunnya prestasi belajar, kurang kemandirian serta rasa ketergantungan yang tinggi pada orang tuanya,

Dari hasil pengamatan peneliti Permasalahan yang dialami oleh SD Negeri Pasir Kadusirung Cikeusal Serang adalah sering menghadapi siswa-siswa yang kurang mandiri, menurunnya prestasi belajar dan rasa kurang percaya diri (pemalu), ingin menang sendiri, ingin selalu berkuasa, suka mengganggu temannya khususnya di kelas I dan banyak siswa yang selama berada di sekolah harus ditunggu oleh orang tuanya, hal ini akan merepotkan orang tua karena waktunya banyak tersita hanya untuk menunggu anak-anaknya.

Dari hasil pengamatan guru kelas 1 SD Pasir Kadusirung Cikeusal bahwa ditemukan adanya beberapa siswa yang kemampuan sosialisasi atau perilaku sosial rendah hal ini dapat dibuktikan adanya beberapa siswa yang menunjukkan perilaku asosial (kurang sosial) seperti ingin menang sendiri, ingin menguasai orang lain,

sulit diatur, tidak mau mengalah, tidak mau antri, ingin selalu diperhatikan, memilih-milih teman, penyendiri, cepat marah, cengeng, suka usil dan mengganggu temannya.

Perilaku asosial atau kurang memiliki rasa sosial tersebut dimungkinkan akan menjadi karakter, perubahan sosial juga dapat dipengaruhi oleh adanya perubahan norma dan pola atau system dalam tingkah laku sosial hal ini sesuai dengan pendapat Lowrence (1977 : 428) "*the boundaries of our norms and paterns of social actiohns*" maka penciptaan lingkungan sosial sangat dibutuhkan dalam rangka membentuk perilaku sosial anak. apabila tidak diberi bimbingan dengan baik khususnya oleh lingkungan yang paling dekat dengan anak, yaitu keluarga, sekolah dan teman bermain. Perilaku sosial dapat berubah sesuai dengan lingkungan sosial dan atau kelompok sosial yang memberikan dukungan, kepercayaan, kegembiraan dan kebebasan dari lingkungan sekolah atau keluarga, jika keluarga ataupun sekolah kurang memperdulikan perkembangan siswa dan menciptakan situasi, kondisi, serta kepercayaan kepada siswa dimungkinkan dapat menciptakan perilaku asosial, maka dengan kepercayaan, kebebasan, kegembiraan dalam permainan dimungkinkan dapat merubah perilaku siswa yang kurang sosial kearah perilaku yang lebih bersifat sosial.

Hal ini sesuai dengan pendapat Lowrence S.W (1977 :335) "*Directly opposed to the situational emphasis is one that sees prejudice as a result of the prejudiced person's conflicts and maladjustments*". Bahwa secara langsung dapat di lihat bahwa situasi yang penuh dengan prasangka atau tekanan dan ketidak percaya

akan menghasilkan konflik individu dan tingkah laku yang tidak sesuai dengan harapan.

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial atau tidak bisa hidup sendiri dan membutuhkan orang lain, karena dengan kehadiran orang lain dapat membantu/mendorong prestasi seseorang, hal ini dapat diamati melalui permainan-permainan anak seperti bersepeda, anak cepat pandai bersepeda jika bersama teman-temannya dibandingkan dengan bermain sendiri.

Menurut Sitti Hartinah (2008 : 46) memberikan tiga ciri utama pada masa kanak-kanak yaitu: (1) Dorongan fisik untuk melakukan berbagai bentuk permainan kegiatan yang menuntut keterampilan gerak/fisik, (2) Dorongan anak untuk keluar dari lingkungan rumah dan masuk dalam kelompok sebaya (*peer group*), dan (3) Dorongan mental untuk memasuki dunia konsep-konsep logika, simbol, dan komunikasi secara dewasa.

Seperti yang diungkapkan pada point pertama, bahwa anak memiliki dorongan fisik untuk melakukan berbagai bentuk permainan dan kegiatan yang menuntut keterampilan/gerak fisik, maka guru mata pelajaran, guru bimbingan dan konseling dan atau guru kelas dalam menyampaikan pembelajaran di kelas hendaknya di sesuaikan dengan tahap perkembangan siswa, menurut pendapat para ahli bahwa permainan merupakan salah satu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan berfikir, menyelesaikan masalah (permainan *edukatif*), permainan juga dapat membuat suasana menyenangkan dan santai (permainan *rekreatif*), serta dapat menambah wawasan keilmuan dan teknologi (permainan *informatif*). Pembelajaran yang santai dan menyenangkan dengan menggunakan strategi, metoda, media dan materi yang menarik serta mudah di ikuti anak, akan menimbulkan minat, motivasi dan semangat anak untuk berprestasi.

Permainan merupakan metode pembelajaran yang dapat memanfaatkan seluruh kepribadian siswa karena dapat menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang di dasarkan pada aktivitas siswa yang berarti siswa bergerak aktif secara fisik, karena gerak fisik dapat meningkatkan proses mental, karena bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh (*conteks motor*) terletak tepat di sebelah bagian otak yang digunakan untuk berfikir dan memecahkan masalah, oleh karena itu menghalangi gerak tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi secara maksimal, sebaliknya dengan melibatkan tubuh dalam belajar cenderung membangkitkan kecerdasan terpadu sepenuhnya pada diri siswa. Permainan merupakan sebuah metoda alternatif dalam berkomunikasi (violet, 1988) menyebutnya dengan “*a windows to our children*” teknik yang kreatif akan mengurangi masalah tingkah laku, membentuk pola pikir yang sehat, sifat afeksi dan mengembangkan interpersonal dengan bermain anak belajar secara bermakna. Melalui model permainan sebagai wahana yang sebagian besar anak-anak menyukainya.

Bimbingan kelompok merupakan upaya membantu individu dalam suasana kelompok agar individu dapat memahami dirinya mencegah serta memperbaiki dengan memanfaatkan dinamika kelompok agar individu yang bersangkutan dapat menjalani perkembangannya secara optimal. Bimbingan kelompok pada umumnya dengan memanfaatkan dinamika kelompok, kelompok yang dinamis adalah kelompok yang memiliki cirri-ciri sebagai berikut dalam makalah Prayitno, (1999:2) (1) saling hubungan yang dinamis, (2) tujuan bersama, (3) besarnya dan sifat

hubungan dalam kelompok, (4) etiket dan sikap terhadap orang lain, (5) dan kemampuan mandiri.

Dengan demikian perpaduan bimbingan kelompok melalui dinamika kelompok yang didalamnya terdapat permainan kelompok dimungkinkan dapat membentuk perilaku sosial anak, karena dalam kelompok yang efektif diharapkan adanya kerjasama, etiket dan sikap yang baik pada orang lain, serta kemandirian dari setiap anggotanya. Permainan adalah perpaduan yang harmoni antara bimbingan kelompok dan permainan karena keduanya memiliki kesamaan prinsip yaitu kebersamaan, maka dengan kebersamaan inilah akan terbentuknya suatu kelompok yang dinamis, dan diharapkan dalam kelompok dapat terbentuk perilaku sosial anak.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti bahwa, dijenjang Sekolah Dasar pada umumnya belum ada guru bimbingan dan konseling yang khusus menangani dan melayani kegiatan konseling bagi anak, namun demikian sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik usia sekolah dasar, kebutuhan akan pelayanan bimbingan dan konseling sangat dibutuhkan meskipun kenyataannya belum adanya guru bimbingan dan konseling, walaupun layanan konseling ada namun berbeda dari kinerja konselor dijenjang sekolah menengah dan jenjang perguruan tinggi. Dengan kata lain, konselor juga dapat berperan serta secara produktif dijenjang sekolah dasar, guru kelas dapat memposisikan diri sebagai guru bimbingan dan konseling di kelas dengan yang menjadi tanggungjawabnya dengan teknik-teknik yang menyenangkan seperti permainan.

Sehubungan dengan permasalahan diatas yaitu pentingnya sosialisasi dengan orang lain atau kelompok maka perlu kiranya dikembangkan perilaku sosial

anak-anak kearah positif dengan melalui bimbingan kelompok. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai Bimbingan kelompok melalui permainan untuk mengembangkan prilaku sosial siswa.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini diarahkan untuk mengungkapkan profil perilaku siswa dan manfaat permainan bagi anak serta program bimbingan dan konseling yang dapat mengembangkan perilaku sosial siswa, untuk mencapai tujuan penelitian tersebut peneliti berusaha memahami terlebih dahulu mengenai berbagai permasalahan yang hendak diteliti, antara lain :

1. Seperti apa profil perilaku sosial siswa kelas I SDN Pasir Kadusirung Cikeusal Serang?
2. Program bimbingan dan konseling seperti apa yang sesuai dengan siswa kelas I SDN Kadusirung Cikeusal Serang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah tersusunnya program bimbingan dan konseling kelompok dengan permainan untuk mengembangkan perilaku sosial siswa di SDN Pasir Kadusirung Cikeusal Serang, maka secara rinci penelitian bertujuan untuk :

- 1 Mengetahui profil perilaku sosial siswa kelas I SDN Pasir Kadusirung Cikeusal Serang
- 2 Menghasilkan Program bimbingan dan konseling seperti yang sesuai dengan siswa SDN Pasir Kadusirung Cikeusal Serang.

D. Manfaat Penelitian

1. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan khasanah ilmu pengetahuan terutama masalah permainan yang dapat mengembangkan perilaku sosial siswa.
2. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu acuan bagi guru bimbingan dan konseling, guru kelas atau fihak-fihak yang konsen dan tertarik dengan masalah perilaku sosial siswa.
3. Dapat mengungkapkan profile perilaku anak dengan melalui permainan-permainan kelompok.
4. Hasil dari analisa permainan ini dapat digunakan dalam mengukur tingkat sosialitas anak.
5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan membuka hati para orang tua, guru dalam memberikan bimbingan sosial bagi anaknya.
6. Diharapkan dengan penelitian ini dapat membuka peluang dan pemikiran para pemegang kebijakan pendidikan untuk segera mengalokasikan guru untuk sekolah dasar.

E. Definisi Oprasional

Bimbingan kelompok menurut Gazda (1978) (dalam makalah Prayitno) menyatakan: “layanan bimbingan dan konseling yang diberikan dalam suasana kelompok, bimbingan kelompok merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat”.

Bimbingan kelompok lebih cocok untuk anak yang mengalami kesulitan bersosialisasi atau berperilaku kurang sosial dalam hal ini suka mengganggu orang

lain, mau menang sendiri (egois), tidak mau menerima kekalahan dan jika perilaku dilakukan berulang-ulang dimungkinkan akan membentuk sikap dan kebiasaan. Maka salah satu upaya guru bimbingan dan konseling di sekolah diharapkan dapat membantu mengembangkan perilaku sosial anak agar siswa dapat diterima oleh lingkungannya dan menerima keadaan lingkungannya serta mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya karena pada dasarnya manusia tidak bisa hidup sendiri, menurut David Schneider (Wirawan sarlito, 1996 : 36) menyatakan bahwa “manusia merupakan bagian dari dunia keteraturan yang alamiah dan rasional sehingga memiliki tanggungjawab satu dengan yang lainnya dan secara bersama-sama mengejar kebahagiaan”.

Dinamika kelompok merupakan bidang ilmu pengetahuan sosial, khususnya ilmu tentang perilaku manusia (*behavior science*), dinamika kelompok diciptakan oleh Kurt Lewin (1946) pada saat kelompok lebih menonjolkan kepentingan perseorangan akibat dari sifat individualitasnya. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diciptakan latihan-latihan dengan melalui permainan kelompok agar terciptanya suatu kerjasama atau peleburan anggota kelompok secara penuh, setiap kelompok memiliki kesadaran dan tanggungjawab bersama, maka dinamika kelompok bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa atau perilaku sosial siswa.

Permainan merupakan metode atau cara yang tepat dalam pembelajaran yang dapat memanfaatkan seluruh kepribadian siswa agar siswa bergerak aktif secara fisik, karena gerak fisik dapat meningkatkan proses mental, karena bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh (*conteks motor*) terletak tepat

disebelah bagian otak yang digunakan untuk berfikir dan memecahkan masalah, oleh karena itu menghalangi gerak tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi secara maksimal, sebaliknya dengan melibatkan tubuh dalam belajar cenderung membangkitkan kecerdasan terpadu sepenuhnya pada diri siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Dave Meier (2005:90)

Belajar dengan menggunakan aktivitas fisik secara umum lebih efektif, belajar tidak aktif secara fisik dalam jangka waktu lama akan melumpuhkan otak dan belajarpun melambat layaknya merayap atau bahkan berhenti. Belajar yang melibatkan fisik akan membangkitkan proses mental dan cenderung membangkitkan kecerdasan terpadu.

Belajar yang melibatkan fisik antara lain : membuat model, menciptakan sesuatu, memperagakan sesuatu, membicarakan dan merefleksikan pengalaman, simulasi, permainan (*games*), melakukan tinjauan lapangan dan penelitian akan merangsang minat belajar siswa karena dalam permainan terdapat hubungan pikiran dan tubuh, maka agar minat belajar anak meningkat ciptakan suasana belajar yang dapat membuat orang bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu.

F. Asumsi

1. Perilaku sosial akan mendorong rasa sosialitas dan penyesuaian diri anak untuk mengikuti pelajaran di sekolah dengan rasa aman dan nyaman.
2. Perilaku sosial anak dapat dikembangkan melalui bimbingan kelompok dengan teknik bermain.
3. Layanan bimbingan dan konseling akan mudah diterima dan difahami oleh personil sekolah apabila secara langsung dapat dirasakan manfaatnya.

4. Untuk memberikan layanan bimbingan kelompok agar menarik maka perlu dikemas dengan cara yang menarik diantaranya dengan permainan.
5. Program bimbingan kelompok dengan melalui permainan dirasakan lebih efektif karena dengan permainan akan tercipta suasana yang santai dan menyenangkan Menurut Nandang (Hildegard *et.al*,1993) guru tidak hanya mengajar, memerintah, menasehati melainkan dengan cara memberikan contoh, rangsangan, dorongan serta motivasi siswa untuk berfikir kreatif dan menemukan sendiri, guru sebagai *patner* bukan sebagai “bos”

G. Metode dan Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai pendekatan ilmiah yang didesain untuk menjawab pertanyaan penelitian secara spesifik dengan menggunakan angka statistik, mulai dari pengumpulan data, penafsiran sampai penyajian hasilnya.

Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan utama pada penelitian ini, sedangkan sebagai pendekatan penunjang digunakan pendekatan kualitatif. Untuk memperoleh gambaran faktual dilapangan, dalam penelitian ini data akan diperoleh melalui penggunaan instrumen angket dan pedoman observasi.

Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan program bimbingan kelompok melalui permainan untuk mengembangkan perilaku sosial siswa dengan menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu gejala atau hubungan antara dua gejala atau lebih. Penelitian deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan metode survei (Soehartono, 1999: 35). Alasan lainnya memilih metode deskriptif, karena peneliti

bermaksud mendeskripsikan, menganalisis, dan mengambil suatu generalisasi dari pengamatan mengenai perilaku sosial siswa Sekolah Dasar.

Setelah diperoleh data empiris mengenai profil perilaku sosial siswa Sekolah Dasar, diharapkan penelitian ini menghasilkan suatu produk pengembangan program bimbingan kelompok melalui permainan untuk mengembangkan perilaku sosial siswa Sekolah Dasar.

H. Teknik Penelitian

Teknik penelitian yang digunakan untuk memperoleh pemahaman mengenai perilaku sosial anak di Kelas I SD Negeri Pasir Kadusirung Cikeusal ini peneliti menggunakan instrumen yang berupa pedoman observasi mengenai perilaku sosial pada saat bermain atau mengikuti pelajaran di kelas, serta dilengkapi dengan pedoman wawancara dan pengamatan guru kelas, serta angket perilaku sosial yang diisi oleh guru kelas sehingga hasil penelitian ini dapat menghasilkan suatu bentuk karya ilmiah yang kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan.

Pedoman observasi merupakan instrumen utama, mengingat anak SD dirasakan belum dapat mengisi angket sendiri, sedangkan wawancara dengan orang tua siswa dan pengamatan peneliti serta dilengkapi dengan angket perilaku sosial yang diisi oleh guru kelas I, dari keempat teknik tersebut masing-masing memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing, maka untuk mendapatkan hasil yang lebih obyektif maka peneliti menggabungkan keempat teknik itu untuk saling melengkapi dan menyempurnakan penelitian.

I. Subyek Penelitian

Populasi penelitian adalah siswa SD Negeri pasir Kadusirung Cikeusal, jumlah seluruhnya yaitu 198 orang terdiri dari siswa laki-laki 98 orang dan siswa perempuan 100 orang dari seluruh kelas I sampai dengan kelas VI. Adapun yang menjadi subjeknya adalah siswa kelas I, merupakan siswa yang perialaku sosialnya masih perlu dikembangkan, maka peneliti menetapkan kelas I sebagai sampel penelitian, jumlah siswa sebanyak 13 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan, jadi yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 27 orang yang dianggap sesuai dengan topik penelitian.

J. Sistematika

Dalam sistematika penelitian ini terdiri dari BAB I. Pendahuluan yang berisi tentang. Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Asumsi, Metode dan Teknik Penelitian, Populasi dan Sempel Penelitian, dan Sistematika. BAB II. Kajian Teoritik, mengenai peran Bimbingan dan Konseling Kelpompok dengan permainan dalam mengembangkan prilaku Sosial Anak terdiri dari konsep perilaku sosial, konsep permianan dalam belajar, Konsep Bimbingan dan Konseling, Bimbingan kelompok, Karakteristik bimbingan dan konseling di Sekolah Dasar, Model Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar, Katakteristik Anak Usia 6-7 tahun (SD Kelas I), Kegiatan Bimbingan dan Konseling yang telah dilakukan di SD Pasir Kadusirung, serta Hasil Studi Terdahulu. BAB III. Mengenai Metode Penelitian yang terdiri dari Desain Penelitian, Lokasi dan Sampel Penelitian, Definisi Oprasional, Kisi-kisi Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar, Instrument Penelitian, dan Analisi Data. BAB IV. Temuan dan Pembahasan Hasil

Penelitian, Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian. BAB V.
Kesimpulan dan Implikasinya yang berisi tentang Penafsiran Hasil Analisis dan
Rekomendasi.

