BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun dan berada pada jenjang pendidikan taman kanak-kanak (TK). Anak taman kanak-kanak sedang membutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual, bahasa, motorik dan social emosional. Semua aspek tersebut diharapkan berkembang dengan baik pada diri anak. Dan apabila dalam upaya pengembangannya menemui suatu kesulitan, maka kepada orang tua dan pendidik di sekolah agar lebih peka terhadap kondisi anak. Anak adalah seorang sosok individu yang sangat memerlukan bimbingan dalam segala hal yang ia lakukan. Dalam bimbingan yang diberikan tersebut diharapkan pada diri anak agar terjadi suatu proses perubahan perilaku yang tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks dan menjadi anak yang lebih mandiri.[1]

Usia dini adalah momen berharga untuk setiap proses tumbuh kembang seorang anak. Kebanyakan orang menyebut tahap ini dengan masa emas seorang anak (*golden age*). Maksudnya adalah seluruh rangsangan yang diberikan oleh orang tua, lingkungan, dan masyarakat memiliki peran penting untuk mengembangkan aspek perkembangan anak bagi pertumbuhannya di

[1]Nyoman Nopi Purnama Yanti, "Penerapan Metode Bermain Tebak Mimik Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional", dalam *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, Vol. 2 No.1, 2014.

masa akan datang. Terdapat 6 aspek yang seharusnya dikembangkan dalam diri setiap individu saat masih usia dini, yakni aspek kognitif atau kecerdasan, bahasa atau berbicara, sosial emosional, fisik dan motorik, nilai moral agama, serta seni.[2]

Allah SWT telah berjanji akan mengangkat derajat orang-orang berilmu pengetahuan. Sebagaimana firman-Nya dalam Alquran surah Al-Mujadalah ayat 11 sebagai berikut.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ انْشُزُوا

فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Berdasarkan dari isi kandungan ayat tersebut, maka jelaslah bahwa Allah SWT memberikan jaminan akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan.

Proses pembelajaran akan berhasil bila hasilnya mampu membawa perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap dalam diri anak. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga yang memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.[3]

---

[2]Hardiyanti Pratiwi, *Evaluasi dan Asesmen Anak Usia Dini*, h. 13.

[3]Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 13.

Adapun anak usia dini memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Anak usia dini memiliki pertumbuhan yang terbilang sangat pesat, berbeda dengan anak usia selanjutnya. Seperti itu pula pertumbuhan pada otak anak usia dini, sebagai pusat koordinasi serta kemampuan untuk tumbuh kembang yang sangat pesat pada anak. Pada usia 4 tahun pertumbuhan otak anak sudah hampir 80% sempurna, dan sudah mencapai kesempurnaan pada umur 4-12 tahun.[4]

Penting bagi orang tua untuk mengikuti tahap perkembangan anak. Di setiap tahapan tersebut, mereka akan menunjukkan sebuah kebiasaan yang baru. Bahkan, nilai kepercayaan diri terhadap diri mereka sendiri bisa berubah. Karena tidak jarang orang tua akan menemukan keahlian spesifik yang bisa dikembangkan. Aspek nilai agama dan moral, setiap anak, terutama di Indonesia, selalu dibesarkan dengan nilai-nilai agama. Anak perlu mengenal agama yang dia anut dan menjalankan ibadah, plus berkomunitas. Agama juga banyak mengajarkan sikap-sikap yang benar, seperti menolong sesama, jujur, sopan, hormat, dan toleransi dengan penganut agama yang berbeda. Orang tua dan lingkungan terdekat sebaiknya mempraktikkan nilai-nilai agama dan moral ini, untuk mendukung si anak mendapat nilai-nilai yang benar. Aspek kognitif berhubungan erat dengan akal dan pikiran. Pertumbuhan di area ini sangat luas, tidak hanya di sekolah tetapi juga dari permainan-permainan yang mengajak anak untuk berpikir. Aspek seni, setiap anak terlahir imajinatif.

[4]Arif Gosita, *Masalah Perlindungan Anak, (*Jakarta: Sinar Grafika, 1992), h. 20.

Dia bisa bereksplorasi dan mengekspresikan diri dalam hal musik, drama, lukisan, kerajinan, dan lainnya. Ia juga lebih menghargai hasil karya seni. [5]

Aspek sosial dan emosional, perilaku sosial merupakan aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, orang tua maupun saudara-saudaranya. Sejak kecil anak telah belajar cara berperilaku sosial sesuai dengan harapan orang-orang yang paling dekat dengannya, yaitu dengan ibu, ayah, saudara, dan anggota keluarga yang lain. Apa yang telah dipelajari anak dari lingkungan keluarga turut mempengaruhi pembentukan perilaku sosialnya. Sedangkan emosi merupakan suatu keadaan atau perasaan yang bergejolak pada diri seseorang yang disadari dan diungkapkan melalui wajah atau tindakan, yang berfungsi sebagai *inner adjustment* (penyesuaian dari dalam) terhadap lingkungan untuk mencapai kesejahteraan dan keselamatan. Aspek bahasa, merupakan sarana berkomunikasi dengan orang lain. Melalui bahasa, seseorang dapat menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat atau gerak.

Aspek fisik motorik, merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi.[6] Keterampilan fisik motorik ini terbagi menjadi dua macam yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah keterampilan yang menggunakan gerakan bagian tubuh untuk melatih ketangkasan merupakan

---

[5]Devina Marijuana, *Apa Saja 6 Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, www.guesehat.com dalam *Google.com.* 2018.

[6]Nur Hayati, *Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini, belajarpsikologi.com* dalam Google.com, 2015.

bagian dari pengembangan motorik kasar. Banyak alat-alat main yang sederhana dan mudah ditemukan serta dapat digunakan untuk memaksimalkan pengembangan. Sedangkan motorik halus, perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik; seperti menulis, melipat, merangkai, mengancingkan baju, menggunting dan sebagainya.[7]

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai *Sistem Pendidikan Nasional* yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini yang tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan persyarat mengikuti Pendidikan Dasar." Kemudian ditegaskan pada bab 1 pasal 1 ayat 14 bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[8]

Salah satu pengembangan dasar yang penting bagi anak adalah perkembangan motorik halus. Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu yang tidak memerlukan tenaga ekstra serta

---

[7]Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 24.

[8]Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), h. 2.

tidak melibatkan otot-otot besar, tetapi hanya melibatkan sebagian anggota tubuh yang dikoordinasikan atau saling kerjasama yang seimbang antara mata dengan tangan atau kaki. Tujuan dari melatih motorik halus adalah agar anak terampil dan cermat menggunakan jari-jemari dalam kehidupan sehari-hari, khususnya perkerjaan yang melibatkan unsur kerajinan dan keterampilan tangan.[9]

Ada beberapa fungsi motorik halus pada anak prasekolah, yaitu: (1) Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan; (2) Sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerak mata; (3) Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi. Motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagiant ubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menali sepatu dan menggunting. Sedangkan menurut Sumantri menjelaskan bahwa fungsi pengembangan keterampilan motorik halus adalah mendukung aspek lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisahkan satu sama lain.[10]

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini lebih ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal yang berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang sesuatu objek dengan menggunakan jari tangan dimana keterampilan motorik halus memerlukan koordinasi mata dan tangan,

---

[9]Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), h. 84.

[10]Dewi Maharani, "Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK se-Kecamatan Selong Lombok Timur Tahun Pelajaran 2014/2015", *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram, 2015, h.15-16.

sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik yang dapat berguna untuk perkembangan selanjutnya. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi, pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir sebelum waktu perkembangan itu terjadi anak akan tetap tidak berdaya jadi perkembangan motorik halus adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil pada tangan, antara lain meliputi mencoret, menulis, menggambar, meronce manik- manik atau makan sendiri.

Motorik halus adalah pembelajaran bagi anak prasekolah yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dengan tangan yang dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang dilakukan secara rutin dan terus manerus seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok, dan melipat kertas.[11]

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah keterampilan belajar dengan menggunakan koordinasi otot-otot halus seperti jari-jari tangan dalam berbagai macam kegiatan diantaranya menggambar, mewarnai, menggunting, melipat, dan lain-lain. Belajar motorik juga harus dengan pengawasan dari orang tua agar orang tua dapat mengetahui sejauh mana tahap perkembangan anaknya dalam belajar keterampilan motorik.

---

[11]Baik Nilawati Astini, dkk., " Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini", dalam *Jurnal Pendidikan Anak Universitas Mataram,* Vol.6 Ed.1, 2017.

Berdasarkan observasi awal penulis memilih lokasi di TK Kartika V-31 Desa A. Yani Pura Kecamatan Binuang, karena pada saat proses wawancara dengan guru kelompok bermain, guru menjelaskan bahwa anak didik di kelompok bermain tersebut kurang mendapatkan stimulus terhadap aspek perkembangan motorik halusnya. Padahal aspek perkembangan motorik halus sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Guru di kelompok bermain TK tersebut juga berpendapat bahwa alat permainan edukatif untuk mengembangkan aspek motorik halus sangat penting diajarkan kepada anak sejak dini. Karena dengan pengenalan alat permainan edukatif yang bertujuan mengembangkan aspek motorik halus ini akan sangat menambah tingkat pencapaian perkembangan yang dimiliki oleh anak didik. Berdasarkan hal tersebut maka penulis merasa perlu untuk meneliti lebih mendalam mengenai hal tersebut yang akan penulis tuangkan kedalam bentuk skripsi yang berjudul "**Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain Di TK Kartika V-31 Desa A. Yani Pura Kecamatan Binuang Kabupaten Tapin**".

B. Definisi Operasional

Definsi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi).[12] Oleh karena itu, untuk menghindari kesalah pahaman terhadap judul ini, penulis perlu memberikan

[12]Suryabrata Sumadi, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.29.

batasan beberapa istilah dalam ruang lingkup pembahasan penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah mengembangkan suatu produk tentang perangkat pembelajaran. Lebih tepatnya peneliti ingin mengembangkan keterampilan motorik halus anak melalui produk yaitu alat permainan edukatif "*Magic Bag*".
2. Alat permainan edukatif adalah alat yang digunakan untuk bermain, yang dapat menstimulas dan mengembangkan kemampuan anak. APE yang peneliti gunakan adalah "*Magic Bag*" yang didalamnya terdapat permainan untuk mengembangkan motorik halus anak.
3. Motorik halus anak usia dini, yaitu anak yang berusia 3-4 tahun. Tingkat pencapaian anak usia 3-4 tahun ini adalah mengenal anggota, fungsi dan gerakan serta menggunakan bagian tubuh untuk pengembangan motorik halusnya, seperti mengikat tali sepatu pada kain flanel, meronce kancing pada pola baju di kain flanel dan masih banyak yang lainnya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimana pengembangan alat permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok bermain di TK Kartika V-31 Desa A. Yani Pura Kecamatan Binuang Kabupaten Tapin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok Bermain Di TK Kartika V-31 Desa A. Yani Pura Kecamatan Binuang Kabupaten Tapin.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan penelitian dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak menggunakan alat permainan edukatif yang nantinya akan digunakan oleh guru. Adapun spesfikasi dari produk yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1. Alat permainan edukatif ini dibuat secara khusus dan menarik untuk anak usia dini, bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat alat permainan edukatif, tata cara menggunakan alat permainan edukatif untuk anak usia dini.
2. Alat permainan edukatif ini dibuat untuk mengembangkan keterampilan aspek motorik halus anak usia dini. Alat permainan edukatif ini yang akan dikenalkan pada anak serta penjelasan dari cara bermain alat permainan ini.
3. Alat permainan edukatif ini memiliki besar seperti ukuran kertas A4 dan dibuat dengan bahan-bahan yang aman untuk anak usia dini, seperti kain flanel, benang wol, tali sepatu dan lain-lain.

F. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini ada beberapa manfaat yang peneliti harapkan, yaitu antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, pada penelitian ini akan memberi manfaat sebagai berikut:

a. Sebagai penambah pengetahuan dan wawasan bagi guru atau pendidik dalam memngembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini di TK Kartika V-31.

b. Sebagai sarana atau prasarana bagi guru untuk mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak, khususnya dalam alat permainan edukatif.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Penulis

Memperluas pengetahuan dan wawasan penulis bagaimana cara mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini, serta dapat mengaplikasikan alat permainan edukatif ini yang telah dibuat ketika terjun ke lapangan saat mengajar nantinya.

b. Untuk Anak

Penelitian ini akan bermanfaat bagi anak ketika guru mengenalkan alat permainan edukatif pada anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus.

c. Untuk Guru

Penelitian ini akan bermanfaat untuk menambah informasi tentang cara mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini dengan alat permainan edukatif, dan juga sebagai sarana atau prasarana ketika melakukan kegiatan bermain.

d. Untuk Sekolah

Penelitian ini akan memberikan manfaat bagi agar sekolah lebih baik lagi kedepannya untuk mengembangkan keterampilan motorik halus sesuai tingkat pencapaian perkembangan melalui alat permainan edukatif pada anak-anak di TK Kartika V-31.

G. Alasan Memilih Judul

Alasan yang mendasari penulis memilih judul penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penulis merasa sangatlah penting untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak sejak kecil, dikarenakan saat masa anak-anak otot-otot kecil mereka mengalami sebuah proses tumbuh kembang yang amat pesat. Salah satu cara kita untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak adalah melalui pengenalan alat permainan edukatif. Akan tetapi masih terdapat kendala dalam pengenalan alat permainan edukatif ini pada anak, salah satunya adalah tidak adanya alat permainan edukatif yang dimiliki guru.

2. Mengingat akan pentingnya hal tersebut, maka penulis berinisiatif untuk membuat alat permainan edukatif sebagai sarana atau pegangan guru dalam mengembangkan motorik halus anak. Agar proses pengembangan motorik halus anak dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan proses belajar mengajar menjadi lebih terarah.

H. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi karya Dewi Maharani, prodi Pendidikan Guru PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram 2015, yang berjudul ” *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE)Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Se-Kecamatan Selong Lombok Timur*” . Adapun yang melatar belakangi penelitian tersebut yaitu penulis mengidentifikasi Ketidakpahaman guru dalam penggunaan alat permainan edukatif membuat pengelola khususnya guru terjebak dalam kegiatan rutin yang tidak mengacu kepada kebutuhan anak secara individu maupun kelompok, bahkan akan menciptakan pembelajaran yang membosankan bagi anak. Sehingga dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak dan tidak mengalami peningkatan.
2. Skripsi karya Susanti, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya 2018, yang berjudul “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif*

Berbasis Bangn Datar Untuk Anak Kelompok B di RA Perwanida 2 Palembang". Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti ialah bahwa guru juga merasakan bahwa alat permainan edukatif yang mereka buat memiliki banyak kekurangan. Guru-guru pun mengatakan perlunya alat permainan edukatif yang memenuhi syarat yang baik dan benar karena anak itu belajar melalui bermain sehingga kegiatan belajar anak akan menjadi optimal dan anak merasa tertarik terhadap kegiatan pembelajaran tersebut jika media yang digunakan itu sesuai dengan karakteristik anak, maka dari itu guru-guru yang telah peneliti wawancarai sepakat mengatakan bahwa perlunya dikembangkan kembali suatu alat permainan edukatif berbasis bangun-bangun datar untuk anak kelompok B.

3. Jurnal karya Nurima Yuliasari, Sri Sumarni dan Rukiyah, yang berjudul "*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Untuk Motorik Halus Anak Kelompok bermain di Taman Kanak-kanak"* dalam Jurnal Tumbuhkembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD, Volume 7 No 1 tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif *Busy Board* untuk kemampuan motorik halus anak usia (4-5) tahun yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunaka adalah *Rowntree* yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi *Tessmer* yang terdiri dari tahap *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation,* dan *small group*

evaluation. Permasalahan yang didapat berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan yaitu keterbatasan alat permainan untuk keterampilan motorik halus anak. Media yang tersedia berupa plastisin dan kegiatan melipat origami yang dipakai terus menerus akan membuat anak jenuh dan bosan. Keterbatasan alat permainan seperti ini dapat menghambat berkembangnya keterampilan motorik halus anak padahal kemampuan motorik halus anak juga sangat penting misalnya untuk anak mampu memegang dan menggunakan pensil sebagai bekal pendidikan selanjutnya serta kemampuan kemandirian menolong diri sendiri pada anak. Hasil observasi dan wawancara di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Kautsar dapat di tarik kesimpulan bahwa sangat dibutuhkan pembaharuan atau inovasi baru dalam pengadaan alat permainan edukatif untuk menunjang proses pembelajaran keterampilan mototik halus anak di Taman Kanak-Kanak.

I. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran awal tentang penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, alasan memilih judul, signifikasi penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II, Landasan Teori, terdiri dari beberapa teori yang berkaitan dengan judul penelitian.

Bab III, metode penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek, data dan sumber data, teknik pengumpulan data yang terdiri dari wawancara, observasi dan dokumentasi.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, berisi tentang gambaran umum subjek dan objek penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilaksanakan.