

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *MAIN KAJAI*
TERHADAP KETERAMPILAN LOKOMOTOR ANAK
DITAMANKANAK KANAK NEGERI PEMBINA
SITIUNG KABUPATEN DHARMASRAYA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



**Oleh
RAHMABELLA AGITA SIGIT
19022189/2019**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *MAIN KAJAI* TERHADAP
KETERAMPILAN LOKOMOTOR ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
NEGERI PEMBINA SITIUNG KABUPATEN DHARMASRAYA**

Nama : Rahmabella Agita Sigit
NIM/TM : 19022189/2019
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 01 November 2023

Disetujui oleh

Mengetahui,
Kepala Departemen



Dr. Serli Marlina, M.Pd
NIP. 19860416 200812 2 004

Disetujui oleh,
Pembimbing



Asdi Wirman, M.Pd
NIP. 19791118 200501 1 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di Depan Tim Pengajar

Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Main Kaji terhadap
Keterampilan Lokomotor Anak di Taman Kanak-kanak Negeri
Pembina Sitiung Kabupaten Dharmasraya

Nama : Rahmabella Agita Sigit

NIM/BP : 19022189/2019

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 01 November 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda tangan
1. Ketua	: Asdi Wirman, M.Pd	1.
2. Anggota	: Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd	2.
3. Anggota	: Dra. Yul Syofriend, M.Pd	3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmabella Agita Sigit

NIM/BP : 19022189/19

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Main Kajari terhadap Keterampilan Lokomotor Anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Sitiung Kabupaten Dharmasraya

Padang, 01 November 2023



Rahmabella Agita Sigit
NIM. 19022189

ABSTRAK

Rahmabella Agita Sigit. 2023. “Pengaruh Permainan Tradisional Main Kajari Terhadap Keterampilan Lokomotor Anak Di Taman Kanak Kanak Negeri Pembina Sitiung Kabupaten Dharmasraya”. *Skripsi*. Padang: Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemberian stimulasi lokomotor kepada anak usia dini. Pada pengamatan awal ditemui guru hanya memberikan pembiasaan senam dan bermain bebas saat jam istirahat serta didapati banyak anak yang kesulitan mempertahankan posisi kakinya dan ragu saat melompati rintangan. Maka berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memberikan gagasan penerapan konsep permainan sederhana yaitu *main kajari* dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap keterampilan lokomotor anak.

Metode penelitian ini kuantitatif dengan pendekatan *pre-eksperimental* rancangan *one group pretest-posttest design*. Adapun subjek penelitian yaitu Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sitiung sebagai populasi dan kelompok B2 sebagai sampel. Penelitian ini dilakukan selama 10 hari (satu hari *pretest*, delapan hari *treatment*, dan satu hari *posttest*). Teknik pengambilan data yang peneliti gunakan yaitu, observasi, tes dan dokumentasi. Prosedur pengolahan data ini diantaranya diawali dengan pengujian validitas dan reabilitas instrumen, uji prasyarat dengan uji normalitas, dan diakhiri dengan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil rerata disimpulkan bahwa skor *mean pretest* sebesar 14.72 lalu diberikan *treatment* menghasilkan *mean* 25.07 serta diakhiri dengan *posttest* diperoleh skor *mean* 26.35. Yang berarti keterampilan lokomotor anak mengalami peningkatan dari skor *mean* tes awal sampai tes akhir. Adapun perhitungan uji prasyarat yang dilakukan dengan uji normalitas didapati *pretest sig* $0.199 > \alpha 0.05$ dan *posttest sig* $0.201 > \alpha 0.05$, maka kedua data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dan diperoleh *sig* $0.000 < \alpha 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional *main kajari* terhadap keterampilan lokomotor anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Sitiung.

Kata kunci: *Keterampilan Lokomotor, Main Kajari, Anak Usia Dini*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala Puji bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam kepada nabi besar Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam*. Skripsi penelitian ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan, Program S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Padang dengan mengangkat judul penelitian **“Pengaruh Permainan Tradisional Main Kajari Terhadap Keterampilan Lokomotor Anak Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Sitiung Kabupaten Dharmasraya”**.

Penulisan skripsi penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *main kajari* terhadap keterampilan lokomotor anak usia 5-6 tahun yang akan dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Sitiung Kabupaten Dharmasraya. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, arahan, dorongan, petunjuk serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Asdi Wirman, M.Pd. selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd. selaku penguji 1 sekaligus validator yang telah memberikan arahan serta masukan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra Yul Syofriend, M.Pd. selaku penguji 2 yang telah memberikan arahan serta masukan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Serli Marlina, M.Pd. selaku Ketua Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

5. Prof. Afdal, S.Pd., M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Wakil Dekan I, Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Tata Usaha Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Kepala Sekolah beserta Guru-guru Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sitiung yang telah menerima serta membantu peneliti selama melakukan penelitian.
8. Orang tua dan keluarga besar yang senantiasa memberikan semangat dan do'a sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini.
9. Teman-teman seperjuangan atas saran dan dukungannya selama menjalani lika-liku penyelesaian skripsi.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum berada pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan skripsi mendatang.

Padang, Oktober 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	8
2. Konsep Gerak Dasar Anak Usia Dini.....	9
3. Konsep Bermain.....	13
B. Penelitian Relevan.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	21
D. Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Prosedur Penelitian.....	24
C. Populasi Dan Sampel.....	28
D. Variabel Dan Data.....	30
E. Definisi Operasional.....	31
F. Instrumen Penelitian.....	31
G. Teknik Penilaian.....	37
H. Analisis Instrumen.....	37
I. Pengumpulan Data.....	39
J. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN	41
A. Hasil Penelitian.....	41
1. Statistik Deskriptif.....	41
2. Frekuensi Variabel.....	58
3. Statistik Inferensial.....	59

B. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR RUJUKAN.....	69
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tahap Perkembangan Motorik	8
Tabel 2. Gerak Lokomotor, Pola, Dan Umur	11
Tabel 3. Format One Group Pretest-Posttest Design.....	23
Tabel 4. Populasi Penelitian	29
Tabel 5. Sampel Penelitian	29
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Lokomotor	32
Tabel 7. Instrumen Pernyataan	33
Tabel 8. Rubrik Kriteria Penilaian Keterampilan Lokomotor.....	34
Tabel 9. Kriteria Penilaian Keterampilan Lokomotor Anak	37
Tabel 10. Data Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	41
Tabel 11. Data Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	52
Tabel 12. Frekuensi Variabel <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	59
Tabel 13. Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk Pretest-Posttest</i>	60
Tabel 14. Uji <i>T-Test Paired Sample T-Test Pretest-Posttest</i>	60

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Keterampilan Gerak Dasar	9
Bagan 2 Kerangka Berpikir	22
Bagan 3 Prosedur Penelitian.....	24

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Lokomotor 72
Lampiran 2	Instrumen Pernyataan..... 73
Lampiran 3	Rubrik Kriteria Penilaian Keterampilan Lokomotor 74
Lampiran 4	Data Mentah Pretest dan Posttest..... 77
Lampiran 5	Hasil Uji Validitas Instrumen 78
Lampiran 6	Distribusi Nilai ,tabel 79
Lampiran 7	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen..... 80
Lampiran 8	Data Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> 81
Lampiran 9	Grafik Deskriptif Data <i>Pretest</i> 81
Lampiran 10	Tabel Deskriptif Skor Rata-Rata <i>Pretest</i> 82
Lampiran 11	Data Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> 83
Lampiran 12	Grafik Deskriptif Data <i>Posttest</i> 83
Lampiran 13	Tabel Deskriptif Skor Rata-Rata <i>Posttest</i> 84
Lampiran 14	Skor Rata-Rata <i>Pretest, Treatment</i> dan <i>Posttest</i> 85
Lampiran 15	Data Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> 86
Lampiran 16	Uji Normalitas dan Uji Hipotesis..... 86
Lampiran 17	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)..... 87
Lampiran 18	Dokumentasi 115

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini menurut *National Association For The Education Young Children* (NAEYC) adalah anak yang berada pada rentang usia nol sampai delapan tahun. Secara yuridis anak usia dini di Indonesia di tujukan kepada anak dari usia nol hingga enam tahun, masa ini sering disebut dengan masa keemasan (*golden age*) sebab dalam usia ini masa pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang secara pesat dan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan yang sangat menentukan perkembangan selanjutnya. Tahapan tumbuh kembang anak begitu menakjubkan sebab di setiap fase perkembangannya anak tidak hanya berkembang pada aspek fisik saja, melainkan psikologis dan intelegensinya. Perkembangan diartikan sebagai perubahan yang kontinu dan sistematis dalam diri seseorang sejak tahap konsepsi sampai meninggal dunia (Shaffer, 1999). Perkembangan berkaitan dengan kematangan biologis dan kesiapan belajar. Demikian dengan anak usia dini, perkembangan anak secara biologis harus sesuai dengan setiap tahap usianya.

Jenjang pendidikan yang menjadi sorotan pemerintah adalah pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan ini terbagi menjadi tiga yaitu jalur pendidikan formal, non-formal, dan informal. Bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ini di antaranya yang meliputi satuan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), Tempat Penitipan Anak (TPA), dan Raudhatul

Athfal (RA), dan lain sebagainya sesuai yang ditetapkan menteri pendidikan. Lebih lanjut (Pasal 1 Ayat 14 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional) menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan 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 memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Solehuddin (1997) menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini ialah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara maksimal sesuai norma dan nilai-nilai kehidupan dengan harapan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimilikinya. Atas dasar ini, anak perlu dibimbing guna memberi kesempatan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan menggali potensinya secara optimal.

Tahun-tahun awal masa kanak-kanak usia prasekolah memiliki tugas-tugas perkembangan yang membutuhkan stimulasi berkala oleh orang dewasa. Perkembangan fisik mengacu pada penyempurnaan keterampilan motorik anak ditunjukkan dengan meningkatnya ketahanan, kekuatan, kecepatan, kecekatan dan keseimbangan. Dari setiap aspek perkembangan anak terdapat perkembangan motorik sebagai keterampilan dasar yang dimiliki anak. Keterampilan motorik anak terbagi atas motorik halus yang meliputi otot-otot halus seperti menggenggam, menulis, mencoret-coret, menggunting, dan lain sebagainya serta motorik kasar yang meliputi otot-otot besar yaitu tugas perkembangan jasmani berupa koordinasi gerakan tubuh, seperti berjalan, berlari, melompat, menjaga keseimbangan. Pada usia 4-6 tahun anak sangat

menyenangi kegiatan fisik yang mengandung bahaya seperti melompat dari ketinggian hingga bergelantungan.

Lingkungan anak yang mendukung mereka bergerak bebas akan memberikan pengaruh besar terhadap optimalisasi perkembangan motorik anak. Ruang gerak yang luas dapat dijadikan strategi bagi anak dalam mengekspresikan beragam aktivitas seperti berlari, melompat, menggerakkan seluruh tubuh mereka. Selain penyediaan ruangan dalam memberikan stimulasi pada anak dibutuhkan penyediaan peralatan bermain diluar ruangan, dengan demikian stimulus-stimulus tersebut akan memaksimalkan potensi anak pada aspek motorik kasar tentunya dengan latihan yang konsisten dan kontinu.

Menurut Komaini (2018) kemampuan motorik atau gerak dasar terbagi menjadi tiga jenis gerakan diantaranya yaitu gerakan lokomotor, gerakan non lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan lokomotor merupakan gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain seperti berjalan, berlari, lompat, loncat, merangkak, merayap, berguling, *skipping*, *gallop*, meluncur. Salah satu stimulasi yang dapat digunakan dalam melatih keterampilan lokomotor anak usia dini yakni dengan cara melatih permainan baik klasikal (tradisional) maupun modern. Adang Ismail (dalam Fadlillah, 2017) berpendapat bahwa permainan tradisional merupakan seperangkat permainan edukasi yang dirancang secara manual dengan mengoptimalkan keterampilan anak baik yang bersifat kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, dan komunikasi anak.

Adapun permainan lompat tali yang merupakan satu dari berbagai macam permainan tradisional rakyat Indonesia yang berasal dari daerah Sumatera Barat. Permainan lompat tali ini biasa disebut dengan *main kajai* yakni permainan dengan tali yang terbuat dari pintalan karet/*kajai* namun kini eksistensinya hampir tenggelam oleh derasnya kemajuan teknologi. Lompat tali tergolong dalam Alat Permainan Edukatif (APE) dengan konsep permainan yang sangat sederhana yakni permainan melompati rintangan dengan alat permainan yang dibuat dari anyaman karet yang dirajut panjang Harsono (dalam Febriani, 2015).

Permainan yang populer pada generasi 80-an hingga 90-an ini mampu memberikan pengaruh positif bagi pengembangan motorik kasar anak. Permainan ini bertujuan agar dapat menggerakkan otot-otot besar anak karena melibatkan aktivitas fisik dengan teknik melompat. Adapun maksud dari mengusung kembali permainan tradisional lompat tali ini yakni dengan tujuan menanamkan bibit-bibit unggul atletik sejak dini.

Pada observasi awal, fakta dilapangan menggambarkan bahwa pada saat senam maupun bermain bebas terdapat beberapa anak yang ragu-ragu dalam melakukan lompatan baik itu melompat dari ketinggian maupun melompati rintangan. Sementara idealnya pada usia 2 - 7 tahun, anak sudah terampil terhadap gerak dasar dan efisiensi persepsi gerak seiring dengan tingkatan usianya (Syahara, 2011). Hal ini diperparah dengan upaya yang dilakukan guru dalam mengasah keterampilan lokomotor anak masih kurang dengan dalih kurangnya fasilitas dalam ruangan untuk menstimulasi

keterampilan lokomotor anak. Adapun permainan outdoor yang dilakukan hanya sebatas mengasah kefokuskan, kecekatan, dan kekompakan. Keterampilan lokomotor anak tersebut juga dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu guru dan orangtua yang kurang memotivasi anak saat melakukan gerakan melompat, hal ini terlihat pada saat anak bermain bebas guru tidak memperhatikan anak selama bermain sementara orangtua melarang anaknya melompati sepotong papan alih-alih mengarahkan anak cara melompati rintangan yang benar dan aman, fasilitas seadanya pun sering dijadikan keluhan dalam upaya mengoptimalkan keterampilan lokomotor anak.

Berdasarkan permasalahan yang ada di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sitiung menjadi alasan bagi guru dalam upaya pemberian stimulasi keterampilan lokomotor anak. Sehingga peneliti memberikan ide suatu permainan dengan bahan yang mudah didapatkan dan tetap mampu memberikan stimulasi terhadap keterampilan lokomotor anak sehingga tugas keterampilan lokomotor anak dapat terasah dengan sempurna. Maka berdasarkan gagasan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti tentang *“Pengaruh Permainan Tradisional Main Kaji Terhadap Keterampilan Locomotor Anak Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sitiung Kabupaten Dharmasraya”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yakni sebagai berikut:

1. Kurangnya fasilitas dalam ruangan yang mampu menunjang keterampilan lokomotor anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sitiung.

2. Keterampilan lokomotor anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sitiung terbilang rendah.
3. Belum adanya penggunaan media permainan tradisional *main kaji* untuk mengembangkan keterampilan lokomotor anak .
4. Kurangnya kerjasama guru dan orangtua dalam upaya menstimulasi keterampilan lokomotor anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, terdapat faktor yang mempengaruhi keterampilan lokomotor anak. Mengingat luasnya masalah tersebut maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan dikaji, yaitu pengaruh permainan tradisional *main kaji* terhadap keterampilan lokomotor anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sitiung khususnya *jump*, *hop*, dan *skip*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang akan dibahas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional *main kaji* terhadap keterampilan lokomotor anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sitiung Kabupaten Dharmasraya?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *main kaji* terhadap keterampilan lokomotor anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sitiung Kabupaten Dharmasraya.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya khasanah keilmuan, untuk menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang pengaruh permainan tradisional *main kaji* terhadap keterampilan lokomotor anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sitiung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Melalui kegiatan *main kaji* mampu menstimulasi keterampilan lokomotor anak dengan efektif dan efisien.

b. Bagi guru

Sebagai rujukan untuk memanfaatkan sekaligus melestarikan permainan tradisional *main kaji* dalam menstimulasi keterampilan lokomotor anak usia dini.

c. Bagi peneliti selanjutnya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan serta menjadi inspirasi bagi penelitian yang akan datang.