

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi informasi saat ini sudah tidak dapat dihindari lagi teknologi sudah menjadi hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia, pemanfaatan teknologi informasi sudah merambah ke berbagai bidang. Adanya teknologi dapat membantu dan mempermudah manusia dalam berbagai aktivitas. Teknologi yang pesat perkembangannya saat ini adalah *mobile Smartphone*.¹ Di Indonesia sendiri, banyak masyarakat, dari yang sudah dewasa hingga anak-anak yang masih dibawah umur menggunakan produk hasil perkembangan teknologi tersebut untuk dinikmati dan dimanfaatkan. Hampir setiap anak telah memiliki perangkat *smartphone* yang di dalamnya berisi aplikasi dan permainan-permainan modern. Sehingga anak-anak lebih menyukai permainan yang berada di *smartphone* dari pada permainan tradisional yang menurut mereka sudah kuno atau ketinggalan zaman.²

Permainan tradisional merupakan salah satu dari budaya yang berasal dari negara Indonesia yang harus dipertahankan dan dilestarikan. Permainan tradisional dapat dijadikan aset budaya yang berharga dalam pembentukan identitas suatu negara. “Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari

¹ Andriani, *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Lagengsari Publishing. (2016). Hlm 45

² Kurniati. *Permainan Tradisional* . Penamedia. (2016). Hlm 30

satu generasi ke generasi berikutnya.³ Namun pada saat ini permainan tradisional mulai menghilang dikarenakan adanya permainan yang menggunakan teknologi modern. Berbeda dengan permainan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak generasi 90-an.⁴ Pada zaman tersebut permainan tradisional sangat dicintai dan digemari. Untuk memainkan permainan tradisional ini biasanya sangat simple, tidak memerlukan peralatan yang mutakhir dan memiliki harga yang cukup terjangkau. Dengan permainan tradisional anak-anak bisa mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik. Permainan tradisional juga dekat dengan alam dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pribadi anak. Permainan tradisional yang bisa dibuat sendiri melatih kreativitas dan tanggung jawab anak.⁵

Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat diantaranya dapat melatih kognitif atau kemampuan konsentrasi anak, melatih kesabaran, ketelitian dan kreatifitas, juga mendukung perkembangan fisik dan sensorisnya. Selain itu, permainan tradisional dapat meningkatkan gerak motorik anak yang mampu menstimulus pertumbuhan otot dan otak menjadi lebih baik. Otot dan otak mampu bekerja seimbang sehingga dengan sendirinya mampu mendorong peningkatan konsentrasi anak dalam berpikir, anak-anak yang menghabiskan

³ kurniawati, *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, & Implementasi* (Jakarta: Prenadamedia, 2016). Hlm 45.

⁴ Komariyah, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta. Aswaja Pressindo, 2017. Hlm. 15

⁵ Haris Iskandar, (*Kepala Pusat Pengembangan Pendidikan Non Formal dan Informal Regional I Direktorat Jenderal Pendidikan Non Formal dan Informal Regional Departemen Pendidikan Nasional*, 2008).

banyak waktu dengan bermain *video games* mempunyai dampak negatif seperti tingkat konsentrasi yang menurun, masalah interaksi sosial, kemampuan komunikasi, penurunan sikap empati, gangguan kecakapan motorik dan gangguan kesehatan.⁶

Permainan congklak atau dakon merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak. Pada zaman dulu papan congklak terbuat dari kayu berbentuk oval memanjang dengan 7 anak lubang disisi kanan dan disisi kirinya serta 2 lubang yang ukurannya lebih besar atau disebut dengan lubang induk. Lubang induk terletak di setiap ujung barisan anak lubang. Permainan congklak sangat berkaitan dengan perkembangan kognitif dan konsentrasi anak. Untuk membantu kemampuan kognitif dan konsentrasi anak, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan permainan. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan konsentrasi anak dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu dengan bermain congklak. Karena dengan bermain congklak dapat melatih kesabaran anak, kemampuan mengenal angka, berhitung, mengingat, mengontrol emosi perasaan, dapat bersosialisasi.⁷

Manfaat lain dari bermain congklak untuk anak yaitu sebagai berikut : 1) Merangsang perkembangan kognitif. 2) Membangun kemampuan kognitif 3) Kegiatan-kegiatan dalam bermain kelereng, seperti melempar, menyentil, Belajar memecahkan masalah. 4) Mengembangkan rentang konsentrasi. Apabila

⁶ Susanto, A. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta. Kencana Prenada media Group, (2011). Hlm 16

⁷ S. Nurromah and S. Muryaningsih, "Pengaruh Jarimatika Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Dan Pembagian Kelas IV Di Sd Negeri Woton-Wetan," *Renjana Pendidikan dasar* 2, no. 1 (2022). Hlm 6

tidak ada konsentrasi atau rentang perhatian yang memadai, seorang anak tidak mungkin dapat bertahan lama. Imajinasi membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi. Anak-anak yang tidak imajinatif memiliki rentang perhatian (konsentrasi) yang pendek dan memiliki kemungkinan besar untuk berperilaku agresif dan mengacau. Dalam permainan congklak anak dapat belajar mengembangkan konsentrasi ketika ia harus memegang kendali permainan.⁸

Konsentrasi belajar merupakan keadaan pikiran atau asosiasi terkondisi yang diaktifkan oleh sensasi di dalam tubuh. Untuk mengaktifkan sensasi dalam tubuh perlu keadaan yang rileks dan suasana yang menyenangkan, karena dalam keadaan tegang seseorang tidak akan dapat menggunakan otaknya dengan maksimal karena pikiran menjadi kosong.⁹ Seperti yang dikatakan Prihastuti bahwa suasana menyenangkan dalam hal ini berarti anak berada dalam keadaan yang sangat rileks, tidak ada sama sekali ketegangan yang mengancam dirinya baik fisik maupun non fisik. Oleh karena itu diperlukan suatu media yang menyenangkan yang membuat anak rileks dalam belajar.¹⁰

Media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan yang disampaikan oleh guru kepada murid. Media dapat di bagi dalam berbagai macam, salah satunya adalah media visual. Media visual yakni media yang

⁸ Dheka D. A. Rusmana, "PERMAINAN CONGKAK: Nilai Dan Potensinya Bagi Perkembangan Kognitif Anak," Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya 2, no. 3 (2010). Hlm 10

⁹ Dennison, Paul E. *Buku Panduan Lengkap Brain Gym*. Jakarta : Gramedia. (2002). Hlm 40

¹⁰ Prihastuti. *Pengaruh Brain Gym terhadap Peningkatan kecakapan Berhitung siswa Sekolah Dasar*. Diperoleh dari http://lpm.uny.ac.id/downloadcenter/CP_FEBRUARI_2019.pdf. Diakses tanggal 06 Maret 2023.

dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual yang anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia karena pada masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. menarik dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Berdasarkan uraian di atas, maka dibutuhkan suatu kegiatan untuk menstimulasi kemampuan konsentrasi anak agar berkembang secara optimal.¹¹

Media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak, peneliti menggunakan media permainan congklak. Permainan congklak adalah salah satu permainan tradisional yang diminati oleh sebagian anak laki-laki misalnya dari usia 5 tahun. Sayangnya dengan perkembangan zaman yang semakin modern budaya permainan tradisional banyak tergerus oleh waktu sehingga anak-anak tidak mengetahui permainan tradisional bangsa. Di dalam permainan congklak terdapat manfaat yang dapat mengembangkan aspek perkembangannya serta dalam permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan motorik halus.¹² Permainan ini memiliki manfaat perkembangan salah satunya adalah perkembangan motorik halus anak. Salah satu tujuan bermain congklak adalah agar anak-anak dapat meningkatkan konsentrasi.

¹¹ Haslena. *Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Tentang Struktur Permukaan Bumi Kelas III SDN Siumbatu*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, (2021). 3(1).

¹² Ulansari, I., Mulyana, E., & Dwi Tresna Santana. *Pebelajaran Medi Visual Permainan Kelereng Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Kelompok B*. JURNAL CERIA (CERDAS ENERGIK RESPONSIF INOVATIF ADAPTIF), 4(1), (2021). 2714–4107.

Proses belajar membutuhkan konsentrasi belajar. Tanpa konsentrasi belajar, maka peristiwa belajar itu sesungguhnya tidak ada atau tidak berlangsung. Manfaat yang dapat diperoleh jika anak mampu berkonsentrasi dengan baik pada saat mengikuti proses belajar di kelas adalah anak akan mudah dan cepat menguasai materi yang disajikan. Anak yang konsentrasi memiliki ciri memperhatikan guru, tidak berbicara sendiri ketika guru menjelaskan, kemudian anak mampu melakukan kegiatan dengan baik. Konsentrasi dapat dijadikan sebagai tanda ketertarikan anak mengenai pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga anak yang sedang konsentrasi akan lebih mudah memahami kegiatan pembelajaran. Selain itu, konsentrasi juga mampu menambah semangat maupun motivasi anak untuk lebih terlibat dalam proses belajar mengajar. Suasana belajar yang kondusif, memudahkan anak dalam memperoleh pengalaman baru, hingga memunculkan hal-hal yang positif pada diri anak.

Selain itu Slameto mengungkapkan bahwa dalam belajar, berkonsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Dari beberapa definisi tentang konsentrasi yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi itu perhatiannya harus dipusatkan kepada satu objek dan pikirannya harus memikirkan pelajaran yang dipelajari, mengarahkan pikiran seorang anak terhadap suatu mata pelajaran dan tidak boleh memikirkan hal-hal lainnya yang tidak ada hubungan dengan pelajarannya itu. Berkonsentrasi di dalam kelas adalah menjauhi segala

gangguan yang membuat anak tidak fokus terhadap suatu mata pelajaran seperti mengobrol dengan temannya, bercanda, sibuk sendiri dan lain-lain.¹³

Berdasarkan hasil penelitian di RA Al-Khoiriyah terlihat ada masalah belajar anak yang berhubungan dengan konsentrasi. Hal ini tampak ketika guru memberikan penjelasan: (1) banyak anak bercakap-cakap dengan teman lainnya sehingga penjelasan dari guru tidak diperhatikan oleh anak, (2) Guru mengeluh bahwa rata-rata di kelasnya terdapat gangguan konsentrasi yang mengganggu proses belajar mengajar di kelas, (3) Dalam kegiatan pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah serta menggunakan LKA sebagai pemberian tugas, sehingga konsentrasi belajar anak ketika pembelajaran belum baik. Melihat berbagai faktor yang dapat mengganggu konsentrasi belajar, baik secara internal maupun faktor eksternal, maka sebagai seorang guru upaya yang dapat dilakukan adalah dengan pemberian stimulasi atau rangsangan yang baik bagi lingkungan pembelajaran anak. Salah satu stimulasi bagi lingkungan anak adalah dengan menggunakan metode yang tepat dan menarik bagi anak.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka mendorong peneliti untuk mengangkat judul "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 5-6 Di RA Al-Khoiriyah Bulung Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban"

¹³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. 2013. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 86

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana Epektifitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Khoiriyah Bulung Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban?
2. Apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional congklak di RA Al-Khoiriyah Bulung Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui bahwa tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana Epektifitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Khoiriyah Bulung Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban.
2. Untuk mengetahui apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional congklak di RA Al-Khoiriyah Bulung Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan pengetahuan tentang konsentrasi untuk anak usia dini, dan untuk memperluas pemahaman tentang betapa pentingnya permainan tradisional terhadap konsentrasi anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi :

a. Bagi guru,

Dapat menambah wawasan dan kompetensi penggunaan media pada pembelajaran dan dapat menjadikan suasana belajar menjadi aktif serta dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Bagi sekolah,

Lembaga dapat memberikan sumbangan dalam rangka peningkatan kualitas sekolah.

c. Bagi peneliti,

Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh terhadap masalah-masalah yang dihadapi didalam dunia pendidikan

E. Definisi Operasional

Untuk memperjelas konsep dan menghindari adanya perbedaan pemahaman istilah-istilah dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional sebagai berikut :

1. Permainan Congklak

Congklak dikenal juga dengan sebutan dakon. Permainan tradisional ini identik dengan permainan anak perempuan karena anak-anak perempuanlah yang banyak memainkannya. Pada zaman dahulu congklak dimainkan di teras rumah atau di bawah pohon rindang beralaskan tikar. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini terdiri atas dua macam, yaitu papan congklak dan biji congklak. Papan congklak umumnya terbuat dari kayu atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16 lubang, yaitu 7 buah lubang kecil yang sejajar dan 1 lubang besar di kanan dan di kiri. Jika papan congklak tidak ada, permainan ini tetap dapat dimainkan. Caranya adalah dengan menggambar bentuk-bentuk lingkaran sebagaimana yang terdapat pada papan congklak di atas tanah atau lantai.¹⁴

Biji congklak dapat digunakan dari biji sawo, biji karet, kerikil, cangkang kerang, atau kelereng. Biji congklak harus berjumlah 98 buah. Semua biji congklak ini dimasukkan ke dalam 14 lubang kecil pada papan congklak, sedangkan kedua lubang besar tetap kosong. Jadi pada masing-

¹⁴ Rani yulianti, *permainan yang meningkatkan kecerdasan anak modern&tradisional* (Jakarta : PT Kencana 2013). Hlm 15

masing lubang terdapat 7 biji congklak dan masing-masing pemain memiliki 49 biji congklak. Setiap 7 lubang kecil sejajar yang posisinya di sisi pemain dan 1 lubang besar di ujung kanan dianggap sebagai milik pemain.¹⁵

2. Konsentrasi belajar

Konsentrasi belajar adalah bagian dari perhatian karena perhatian memiliki pengertian yang lebih luas dari konsentrasi. Perhatian mempersiapkan individu untuk menerima informasi lebih jauh atau menerima berbagai pesan. Perhatian dapat digunakan untuk menjelaskan konsentrasi yang membutuhkan kemampuan untuk memisahkan stimuli yang tidak dikehendaki di antara sekian banyak stimuli yang tersedia.

F. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini membahas tentang "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Di RA Al-Khoiriyah Bulung Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban". Penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini sebagai berikut:

No	Judul Penelitian	Temuan Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Kasih Bunda	Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa efektivitas permainan tradisional congklak dalam mengembangkan	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan media permainan tradisional congklak	Perbedaan dalam penelitian ini adalah terletak pada teori yang digunakan di mana dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian

¹⁵ Keen Achroni. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Jakarta, Javalitera 2012). Hlm 63

	Aceh Selatan	kemampuan kognitif anak usia dini di Tk Kasih Bunda Aceh Selatan 95% amat baik.		kuantitatif sedangkan dalam penelitian selanjutnya adalah dengan metode kualitatif
2	Penggunaan Media Dakon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIS Lamgugob Banda Aceh	Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media dakon dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sangat baik diterapkan di MIS Lamgugob Banda Aceh karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif	Perbedaannya adalah dalam penelitian ini menggunakan fokus penelitian Kemampuan Kognitif, sedangkan dalam penelitian selanjutnya lebih memfokuskan pada Konsentrasi Belajar
3	Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng, Makasar.	Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terjadi peningkatan dan perkembangan kemampuan berhitung anak didik melalui permainan tradisional congklak.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif serta media yang digunakan juga permainan tradisonal congklak	Perbedaannya adalah penelitian peneliti fokus pada konsentrasi belajar Sedangkan dari penelitian sebelumnya fokus penelitian pada meningkatkan Kognitif anak”
4	Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai	Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan	Perbedaan dalam penelitian ini adalah terletak pada

	<p>Penguatan Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah</p>	<p>disimpulkan, bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan teknologi yang semakin canggih dan maju memberikan dampak positif serta negatif bagi perkembangan anak, anak akan lebih tertarik dengan teknologi yang modern daripada hal yang berbau tradisional, alhasil teknologi tersebut membuat anak yang bersifat kearifan local memberikan perhatian besar dalam membangun dan menguatkan karakter anak.</p>	<p>metode kualitatif serta media yang digunakan juga permainan tradisional congklak</p>	<p>teori yang digunakan di mana dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan dalam penelitian selanjutnya adalah dengan metode kualitatif</p>
5	<p>Pengembangan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun Kelompok B1 Di Paud Mutiara Hati Mataram</p>	<p>Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan, bahwa kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan memodifikasi permainan congklak yang dilaksanakan.</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif serta media yang digunakan juga permainan tradisional congklak</p>	<p>Perbedaannya adalah dalam penelitian ini menggunakan fokus penelitian Kemampuan Kognitif, sedangkan dalam penelitian selanjutnya lebih memfokuskan pada Konsentrasi Belajar</p>

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai isi penelitian ini maka pembahasan dibagi menjadi lima bab. Uraian masing-masing bab disusun sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan sistematika penulisan, keaslian penelitian, definisi operasional tentang Efektivitas Permainan Tradisional Gundu Terhadap Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun di RA-Al Khoiriyah Bulung Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi Memaparkan tinjauan kepustakaan yang menjadi pendukung penelitian mengenai Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun di RA-Al Khoiriyah Bulung Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Berisi metode yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data mengenai Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun di RA-Al Khoiriyah Bulung Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban.

4. BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN

Berisi data-data yang dihasilkan oleh peneliti selama melaksanakan penelitian, pengolahan data, analisis serta pembahasannya tentang Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun di RA-Al Khoiriyah Bulung Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban.

5. BAB V PENUTUP

Berisi pembahasan dan penelitian dalam penulisan skripsi ini yang berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian ini secara keseluruhan, kemudian dilanjutkan dengan memberi saran-saran sebagai perbaikan dari segala kekurangan, dan disertai dengan lampiran-lampiran.



UNUGIRI