

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya sangat aktif, energik, memiliki sifat rasa ingin tahu yang mendalam serta berperilaku spontan. Anak merupakan investasi yang sangat penting bagi sumber daya manusia (SDM) di masa depan. Dalam rangka mempersiapkan SDM yang berkualitas bagi seorang anak yang merupakan generasi penerus bangsa di masa datang, pendidikan merupakan hal yang penting untuk diberikan sejak usia dini, yang merupakan tanggung jawab bersama berbagai pihak yang berkaitan yaitu pihak wali siswa, pihak lembaga sekolah dan yang memiliki peran utamanya yaitu seorang guru.

Keberadaan seorang guru sangatlah penting dalam keberhasilan pendidikan. Guru yang profesional merasa mempunyai kepentingan dalam peningkatan mutu peserta didik. Guru harus sadar dengan tugas utamanya yaitu mendidik, mengajar, membimbing, melatih, menilai / mengevaluasi. Jika dilihat dari pengertian guru profesional maka guru adalah pendidik, profesional berarti pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran, kecakapan yang

memenuhi standard mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi.¹

Seorang guru dalam proses KBM harus memiliki sistem perencanaan pembelajaran dalam pendidikan merupakan proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan ia berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat.² Pendidikan merupakan salah satu usaha masyarakat untuk memajukan peradaban dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diwujudkan dalam penyelenggaraan pendidikan dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Secara etimologi pendidikan atau *paedagogie* berasal dari bahasa Yunani, terdiri dari kata *pais* yang berarti anak dan *again* memiliki arti membimbing. Jadi, *paedagogie* yaitu bimbingan yang diberikan kepada anak.³ Neong Muhadjir menyatakan bahwa dalam bahasa Inggris, pendidikan diistilahkan *education*

¹ Salam Budiwiyono (red), *Profesionalisme Guru Dalam Konteks Peningkatan Mutu Pendidikan*, dalam Media, (Surabaya : Karunia, 2014), hal. 26

² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: ALFABETA, 2005), hal.4

³ Ahmadi abu, *Ilmu pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.2003, hlm.. 17

yang memiliki sinonim dengan *process of teaching, training, and learning* yang berarti proses pengajaran, latihan, dan pembelajaran.⁴

Pembangunan pendidikan nasional ke depan didasarkan pada paradigma pembangun manusia Indonesia, seutuhnya berfungsi sebagai subjek yang memiliki kapasitas untuk mengaktualisasikan potensi dan dimensi kemanusiaan secara optimal, diarahkan untuk meningkatkan mutu daya saing SDM Indonesia pada era perekonomian berbasis pengetahuan (*knowledge based economy*) dan pembangunan ekonomi kreatif. Pembangunan pendidikan akan optimal jika seluruh *stakeholder* memahami betul hakikat pendidikan. Cita-cita tidak hanya sebatas pemikiran semu, karena pendidikan untuk anak usia dini di Indonesia dinyatakan secara tegas dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 bahwa PAUD adalah 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 memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut akan dilakukan dengan proses pembelajaran menggunakan kegiatan yang berbeda dari sebelumnya. Pada penelitian ini menggunakan kegiatan permainan dengan dakon. Peneliti memilih permainan dakon oleh karena permainan tersebut akan memberikan kesempatan pada anak untuk melaksanakan kegiatan permainan sesuai dengan instruksi dari guru, anak mampu membilang dengan menunjuk benda kongkrit

⁴ Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya.2018), hlm.. 29.

sehingga kegiatan permainan akan lebih menarik dan tujuan belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. atas pertimbangan bahwa kemampuan kognitif anak mempunyai tahap-tahap yang harus diperhatikan, sesuai dengan perkembangan anak, dan tidak semua jenjang proses kemampuan berpikir kognitif dapat diukur.⁵

Sementara itu, dari hasil observasi awal peneliti merumuskan keunikan dalam permainan dakon di tempat penelitian yaitu:⁶

1. Permainan dakon geometri ini sangat unik dan menarik, sedikit berbeda dengan permainan dakon pada umumnya dakon pada umumnya mempunyai lubang-lubang yang hanya berbentuk lingkaran semua. Sementara itu, pada papan dakon geometri ini mempunyai lubang-lubang yang berbentuk geometri seperti segi empat, segi tiga dan lingkaran, papan dakon geometri ini berbahan dasar dari kayu yang dipahat dan dibentuk lubang-lubang geometri. Cara memainkannya pun cukup mudah, permainan dakon geometri ini bisa dimainkan oleh dua anak atau dengan cara berkelompok, tetapi pada anak kelompok A di TK Rofi'ul A'la permainan dakon geometri ini lebih sering dimainkan dengan dua anak yang mempunyai tujuan agar anak lebih mudah memahami dan cepat dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

⁵ Agung Triharso. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.hlm.. 62

⁶ Observasi pra penelitian, pada tanggal 6 Juni 2019.

2. Biji-bijian yang digunakan untuk mengisi lubang dakon tidak menggunakan biji-bijian atau kelereng seperti pada umumnya tetapi menggunakan miniatur-miniatur kecil yang mempunyai bentuk geometri seperti segi empat, segi tiga dan lingkaran. Pada permainan dakon geometri ini anak dapat belajar membedakan dan mencari bentuk geometri yang sesuai dengan papan dakon yang sedang dimainkan atau yang akan diisi, dalam permainan ini anak juga disuruh menyebutkan bentuk geometri apa yang sedang dimasukkan ke papan dakon.
3. Sebelum permainan dakon geometri ini dimulai guru kelas memberi penjelasan terlebih dahulu pada anak-anak dengan cara guru menggambar bentuk geometri di papan tulis seperti segi empat, segi tiga, dan lingkaran. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab pada anak-anak dan mengenalkan bentuk-bentuk geometri yang ada di papan tulis, setelah anak mulai paham dengan bentuk-bentuk geometri selanjutnya guru kelas mengambil papan dakon lalu ditunjukkan ke anak-anak dan diberi penjelasan tentang apa itu dakon geometri dan cara memainkannya, pada saat guru kelas menjelaskan dan menunjukkan papan dakon anak-anak sangat ramai, sedikit susah untuk dikondisikan dan antusias ingin cepat bermain dakon geometri. Guru kelas dapat mengondisikan anak-anak yang ramai dengan cara memberikan penghargaan bintang pada anak yang mau duduk rapi, diam, dan mau memperhatikan guru di depan yang sedang

menjelaskan tentang permainan dakon geometri beserta cara memainkannya.

4. Permainan dakon geometri ini dimainkan oleh dua anak dengan cara melempar dadu terlebih dahulu untuk mengetahui siapa yang main untuk pertama kali, lemparan dadu siapa yang paling banyak angkanya dialah yang terlebih dahulu bermain dan memilih lubang yang ujung kanan atau kiri sebagai rumahnya lalu mulai mengambil miniatur-miniatur kecil yang berbentuk geometri dari dalam lubang papan dakon dan melanjutkan mengisi lubang-lubang lainnya dengan sesuai bentuk papan geometri sampai habis. Setelah bijian geometri yang ada di tangan sudah habis dan jatuh terakhir pada lubang yang kosong lalu berganti lawannya yang bermain dan terus sampai selesai hingga bijian kecil yang berbentuk geometri sudah masuk ke rumah masing-masing atau sudah terkumpul di masing-masing lubang yang paling ujung, dan guru membantu untuk menghitung masing-masing bijian mana yang lebih banyak dia yang menang.
5. Setelah bermain dakon ini anak dapat membedakan bentuk dan juga mengucapkan bentuk-bentuk geometri dengan baik dan lebih lancar pada saat guru melakukan tanya jawab ulang pada anak-anak tentang berbagai bentuk geometri, anak juga lebih berani, tidak malu lagi dalam berpendapat, dan mendeskripsikan bentuk-bentuk geometri pada saat anak bermain dengan temannya.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ini mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini.⁷

Dari pengertian di atas, dapat dinyatakan bahwa pengertian usia dini adalah usia sejak lahir hingga usia enam tahun. Sebagaimana yang telah dibahas dalam ilmu jiwa (psikologi), tumbuh kembang dan pendidikan anak usia dini memiliki tahapan-tahapan usia. Beberapa pakar psikologi menjelaskan bahwa pendidikan memiliki pemahaman dan pengamatan yang berbeda tentang usia dini.⁸

Berdasarkan Muatan pada Kurikulum PAUD yang meliputi bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan dasar mencakup kemampuan bahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak, agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan

⁷ *Ibid.* hlm.. 43

⁸ *Ibid.* hlm.. 43

ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Istilah “*cognitive*” berasal dari kata *cognition* artinya adalah pengertian, mengerti. Pengertian *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.⁹

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Secara umum, pengertian dari perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningfull*).¹⁰

Perkembangan kognitif anak prasekolah bersifat kreatif, bebas, dan fantastis. Imajinasi anak prasekolah bekerja sepanjang waktu dan jangkauan mental mereka tentang dunia mereka terus berkembang. Anak prasekolah berada dalam tahap pra-operasional, karena anak belum siap untuk terlibat dalam operasi atau manipulasi mental yang mensyaratkan pemikiran logis. Tahap ini anak mulai merepresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan, dan gambaran. Pemikiran simbolik berjalan melampaui koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik. Konsep stabil mulai terbentuk, pemikiran mental muncul, egosentrisme tumbuh, dan keyakinan.¹¹

⁹ Syah. Muhibbin, 2002, Psikologi Belajar, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), hlm.. 22

¹⁰ Sujiono Yuliani, *Metode pengembangan Kognitif*, (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka.2014), hlm.. 1.11

¹¹ Patilima Hamid, *Resiliensi Anak Usia Dini*, (Bandung:Alfabeta.2015), hlm.. 29

Anak usia empat hingga enam tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain sudah dapat menyebut bilangan satu sampai sepuluh, sudah dapat mengukur benda sederhana, menciptakan bentuk geometri, mencontoh bentuk-bentuk geometri, menyebut, menunjukkan dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat.¹²

Geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, bidang dan ruang. Untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak tidaklah kaku seperti pengertian tersebut. Pengenalan bentuk geometri pada anak yang terpenting adalah anak mengenali bentuk atau ciri-ciri dari suatu geometri melalui berbagai macam benda-benda yang ada disekitarnya. Membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran dan segitiga.

Untuk melakukan pengembangan kognitif anak di taman kanak-kanak (TK) diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak yakni bermain untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain sehingga mudah menerima suatu pelajaran yang disampaikan oleh guru di TK. Pada pendidikan anak usia dini, pembelajaran dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang

¹² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing.2016), hlm.. 32

mengasyikkan dan menyenangkan sehingga peserta didik merasa nyaman dan senang untuk mengikuti pembelajaran.¹³

Anak bermain dengan menggunakan mainan yang konkret (nyata). Dengan mainan tersebut, anak akan belajar banyak hal seperti warna, ukuran, bentuk, besar kecil, berat ringan, kasar, dan halus. Selain itu, anak juga akan belajar mengelompokkan benda, ciri-ciri benda dan berbagai sifat benda. Kemampuan anak untuk belajar tersebut akan terus terbangun baik saat anak-anak bermain maupun saat mereka beres-beres setelah bermain. Anak bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia di sekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri.¹⁴

Hal ini juga diterapkan di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar masih rendah. Penyebab dari permasalahan ini dikarenakan media pembelajaran untuk mengenal bentuk geometri hanya ada satu media dalam satu kelas hal tersebut membuat anak tidak sabar untuk menunggu giliran mainnya bahkan juga membuat anak menjadi bosan dan tidak mendengarkan ketika guru menjelaskan.

Dalam kondisi kognitif khususnya materi mengenal bentuk geometri di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar peneliti melihat masih ada anak yang responnya masih belum fokus dengan materi yang diberikan oleh guru. Selain

¹³ Muhammad Fadillah, 2012, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta : Arruzz Media), hlm.. 106.

¹⁴ Latif Mukhtar, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:2013), hlm.. 78

itu, dalam tahapan pemahaman anak-anak cenderung belum bisa menyebutkan kembali apa yang telah disampaikan. Berdasarkan obsevasi keadaan ini salah satunya dipengaruhi oleh kurang bervariasinya guru dalam menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Dakon Geometri pada Anak di TK Rofi’ul A’la Jiwut Nglegok Blitar.”***

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan permainan dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif di TK Rofi’ul A’la Jiwut Nglegok Blitar?
2. Bagaimana dampak penerapan permainan dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif di TK Rofi’ul A’la Jiwut Nglegok Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, secara khusus tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan permainan dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan permainan dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai bahan kajian dan bahan pertimbangan akan pentingnya permainan dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru TK

Memberi informasi kepada guru tentang pentingnya kegiatan bermain dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Guru bisa menjadikan permainan dakon geometri ini sebagai salah satu media pembelajaran dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

- b. Bagi Kepala TK

Hasil dari penelitian dapat menjadi masukan untuk perbaikan kualitas pembelajaran di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi bahan masukan untuk perbaikan kualitas pembelajaran dalam mengenal bentuk geometri di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini disusun sebagai upaya untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami konsep Judul ini, perlu dikemukakan pengesahan istilah sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

a) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan upaya untuk meningkatkan proses interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga siswa dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru.¹⁵

b) Permainan Dakon Geometri

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dirinya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang

¹⁵ *Ibid.*, Hlm..70

tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.¹⁶ Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan.¹⁷

Dakon geometri merupakan salah satu alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran, dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

c) Pengembangan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kecerdasan sudah dimiliki manusia sejak lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa. Pengembangan kecerdasan akan lebih baik jika dilakukan sedini mungkin sejak anak dilahirkan melalui pemberian stimulasi pada kelima panca inderanya.¹⁸

¹⁶ Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta : Indek, 2013), hlm.. 34

¹⁷ *Ibid.* hlm.. 1.8-1.9

¹⁸ Sujiono Yuliani, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka.2014), hlm.. 1.3

2. Penegasan Operasional

Penelitian dengan judul “Permainan dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif di TK Rofi’ul A’la Jiwut Nglegok Blitar” ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak melalui permainan dakon geometri yang nantinya dapat menarik anak untuk lebih semangat dalam belajar serta tidak memiliki rasa bosan dalam belajar.

- a) Media pembelajaran merupakan salah satu wadah untuk mempermudah suatu proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini yaitu yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini pada tingkat TK. Media pembelajaran dalam tingkatan tersebut untuk anak-anak yaitu diarahkan ke dalam media bermain. Sehingga media pembelajaran yang diangkat yang berkaitan dengan permainan yang diharapkan dapat memunculkan minat anak.
- b) Dakon geometri, merupakan salah satu jenis permainan yang ada dari puluhan jenis permainan bagi anak-anak, dakon geometri dipilih karena dalam proses pembelajaran guru sekaligus dapat menerangkan beberapa materi. Misalnya, berhitung, bentuk-bentuk geometri, dalam segi aspek sosial yaitu keberanian diri, kekompakan bermain dan melatih rasa percaya diri.
- c) Pengembangan kognitif yaitu perkembangan di ranah kecerdasan anak, sehingga dengan adanya media pembelajaran dakon geometri diharapkan anak dapat melatih kecerdasannya.

F. Sistematika Pembahasan

Pada sistematika pembahasan ini untuk mempermudah dalam mengetahui sistematis dari isi skripsi ini.

Bagian awal, terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman table, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

Bagian utama (inti) terdiri dari enam bab dan masing-masing bab mempunyai sub-sub bab, antara lain:

BAB I membahas tentang pokok-pokok masalah antara lain konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, serta sistematika pembahasan.

BAB II pada kajian pustaka yang berisi tentang landasan teori, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu. Pada bagian landasan teori meliputi: 1. Pengertian media pembelajaran, 2. Hakikat permainan, 3. Hakikat permainan dakon geometri, pada hakikat permainan ini menjelaskan tentang : a) pengertian permainan dakon geometri, b) manfaat permainan dakon geometri, 4. Hakikat perkembangan kognitif, pada perkembangan kognitif ini menjelaskan tentang: a) pengertian kognitif, c) tahap perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun,

BAB III membahas tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV memuat tentang hasil penelitian yang menguraikan hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi

BAB V adalah bagian pembahasan, dalam pembahasan dijelaskan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI merupakan keseluruhan isi skripsi yang berupa penutup skripsi, yaitu berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang dimaksud adalah hasil dari penelitian yang didapat dari lapangan. Sedangkan saran ditujukan kepada pihak yang terlibat dalam penelitian.