

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan pada anak usia dini akan memberikan pengalaman baru di lingkungan anak dan berpengaruh pada kemampuan dan keterampilan yang dimiliki anak. Dan juga pendidikan pada anak usia dini mempunyai peran penting dalam mengembangkan kepribadian anak dan mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Maka dengan itu Undang Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Pendidikan Nasional, pada bab 1 tentang ketentuan umum pasal 1 ayat 1 berbunyi :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara.¹

Jadi pendidikan berarti mengembangkan potensi diri sehingga tercapainya sebuah fungsi dan tujuan dari pendidikan yaitu, mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis

¹ *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, No. 20 Tahun 2003, hal. 1.

dan bertanggung jawab.² Begitu juga dengan pendidikan anak usia dini memiliki peran yang penting dan menentukan untuk sejarah perkembangan anak selanjutnya. Karena pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi dasar kepribadian yang dimiliki anak, jika kurang tepat dalam membangun pondasi maka pondasi tidak kokoh dan mudah rapuh.

Masa usia dini merupakan masa yang sangat menentukan untuk perkembangan dan pertumbuhan anak ke masa selanjutnya, masa usia dini merupakan masa emas (*Golden Age*) dalam kehidupan anak yaitu 80% kapasitas perkembangan dicapai pada usia dini dan selebihnya 20% setelah masa emas (*Golden Age*). Karena itu, semua pihak perlu mengerti dan memahami akan pentingnya masa usia dini untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemerintah menyadari pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), maka pemerintah membentuk peraturan pemerintah tentang AUD, peraturan pemerintah tentang Pendidikan Usia Dini ditulis dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 angka 10 yang berbunyi :

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

² *Undang-Undang Sistem Pendidikan...*, hal. 3.

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Diketahui bahwa pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan cara bermain sambil belajar. Dengan bermain sambil belajar, anak akan merasa senang, bebas memilih, dan aktif. Sehingga pengetahuan anak akan berkembang dan melatih anak berfikir, menalar, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah. Bermain untuk anak merupakan kegiatan belajar yang menyenangkan, karena bagi anak bermain dan belajar adalah suatu kesatuan dan proses yang terus menerus yang terjadi dalam kehidupan anak.

Bermain adalah tahap awal dari proses belajar pada anak yang dialami semua manusia. Melalui bermain anak akan belajar tentang berbagai hal yang mempunyai manfaat untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak sejak lahir. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak akan mengetahui dan mendapatkan pengalaman yang banyak, baik pengalaman dengan diri sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan sekitar. Pernyataan di atas didukung oleh pendapat Diana Mutiah yang mengatakan bahwa :

Bermain adalah kegiatan yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa

³ *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), hal. 3.

senang, sehingga kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.⁴

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 ayat 1, lingkup perkembangan anak usia dini meliputi 6 aspek yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Sedangkan pada aspek kognitif memiliki 3 lingkup perkembangan, yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.⁵ Teori yang menyebutkan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan pikiran atau otak anak dinamakan teori kognitif.

Menurut Piaget, terdapat 4 tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap pra operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun-dewasa).⁶ Kemampuan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari otak, yang digunakan untuk memahami, menalar, mengetahui, dan mengerti. Pengembangan kecerdasan kognitif anak memiliki tujuan agar anak dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya.

⁴ Diana Mutiah, *Bermain dan Kreativitas*, (Jakarta: Sinar Sinanti, 2010), hal. 14.

⁵ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Peraturan Menteri..., hal. 5.

⁶ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 52-68.

Dengan mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematikanya, pengetahuan ruang dan waktu, serta kemampuan memilah-milah, mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir yang teliti. Di Pendidikan Anak Usia Dini perkembangan kognitif dikenal dengan daya fikir, yang merupakan potensi untuk memahami aktivitas atau perilaku.

Cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan aspek kognitif pada anak dalam pembelajaran yaitu melalui metode, media yang menarik dan menggunakan objek yang konkret dan nyata sehingga anak dapat menerima pembelajaran dengan senang. Apabila metode dan media yang digunakan ketika menyampaikan pembelajaran tidak menarik bagi anak, maka anak akan merasa bosan, gaduh sendiri, mengajak temannya bicara, dan bermain dengan mainannya. Anak juga akan bosan dalam menerima pembelajaran yang disampaikan dan tidak akan diserap baik oleh anak.

Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang menyiapkan atau memberikan kesiapan pada anak untuk memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya. PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Pendidikan ini disebut dengan pendidikan pra sekolah yaitu rentang usia anak 2-6 tahun.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk TK atau RA dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4-6 tahun yang dibagi berdasarkan tingkat usia yaitu kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan nonformal berbentuk TPA (Taman Penitipan Anak) dan bentuk lain yang sederajat, dan kelompok bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat. TPA menggunakan program usia 0-2 tahun, 2-4 tahun, dan 4-6 tahun dan program pengasuhan untuk anak usia 0-6 tahun. Kelompok bermain (KB) menggunakan program untuk anak usia 2-4 tahun dan 4-6 tahun.⁷ Penyelenggaraan PAUD jalur informal berasal dari keluarga, masyarakat, Posyandu, Bina keluarga dan satuan PAUD sejenis. Seperti yang kita pahami, keluarga adalah sekolah pertama bagi anak.⁸

Anak yang berada pada usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak. Salah satu potensi penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah potensi kognitif anak. Kemampuan anak yang perlu dikembangkan dalam hal ini adalah kemampuan berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik. Pada anak usia dini kemampuan berpikir logis dan berpikir

⁷ Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), hal. 3.

⁸ Benih Bangsa, "Jalur Pendidikan Anak Usia Dini" (online) <http://benihbangsa.blogspot.com/2015/03/jalur-pendidikan-anak-usia-dini.html?m=1>, di akses 7 November 2019.

simbolik ditekankan pada perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat kemampuan mengenal, menyebutkan, menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Sehingga perlu kegiatan yang lebih spesifik.

Sedangkan pada perkembangan kognitif ada lingkup perkembangan berpikir dan memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik, berikut merupakan pencapaian perkembangan kognitif anak usia 3-6 tahun dalam lingkup perkembangan berpikir logis mencakup, berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat. Pada lingkup perkembangan berpikir simbolik mencakup, kemampuan mengenal, menyebutkan, menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.⁹

Penelitian ini tentang pengembangan aspek kognitif melalui alat permainan edukatif lego yang dilakukan oleh guru untuk anak kelompok A di PAUD Babussalam Pandean yang berumur 3-4 tahun dalam lingkup perkembangan berpikir logis dan berpikir simbolik. Permainan lego adalah permainan yang bermanfaat bagi perkembangan otak anak. Dengan bermain lego, anak tidak hanya memperoleh kesenangan tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otak anak.

⁹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Peraturan Menteri...*, hal. 5.

Lego merupakan sejenis permainan bongkah plastik yang terkenal dikalangan anak-anak. Bongkah-bongkah plastik ini dapat dibentuk menjadi mobil, kereta api, bangunan, robot, patung, dan lain-lain. Manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak adalah dapat membantu menstimulasi kreativitas anak, imajinasi, konsentrasi, dan ketelitian. Dapat juga dimanfaatkan untuk mengembangkan motorik halus dan kognitif anak.

Dunia anak tidak terlepas dari bermain dan hampir semua kegiatan anak adalah bermain, anak bermain menggunakan alat permainan. Alat permainan tidak terpisahkan dari kebutuhan anak ketika bermain. Pendidik di Pendidikan Anak Usia Dini perlu memahami tentang alat permainan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, selain untuk pembelajaran alat permainan juga untuk memenuhi kebutuhan naluri anak bermain dan sumber belajar yang diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Aspek-aspek tersebut hendaknya dikembangkan serempak sehingga anak siap untuk menghadapi lingkungannya dan menuju ke jenjang pendidikan selanjutnya. Anak usia dini biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk sederhana, tidak rumit, dan berwarna terang. Salah satu permainan yang menarik adalah permainan lego, karena lego dapat mengembangkan kognitif anak usia dini.

Salah satu alternatif alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk membantu proses perkembangan kognitif anak khususnya kemampuan berpikir logis dan berpikir simbolik yang merupakan bagian dari lingkup pengembangan aspek kognitif adalah menggunakan alat permainan edukatif lego. Alat permainan edukatif lego memiliki bermacam-macam warna, bentuk, dan juga dapat di susun menjadi bentuk sesuatu.

Di PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek, bahwa kegiatan bermain menggunakan alat permainan edukatif lego sudah sering dilakukan. Namun bermain lego ini tidak masuk ke pembelajaran, hanya dimainkan biasa ketika anak sedang jam istirahat. Akan tetapi, salah satu guru di sana yang bernama ibu Hani Rofi'ah, S.Pd. sekaligus guru kelas dari kelompok A mengatakan, tergantung dari sentra dan tema yang diterapkan agar lego dapat digunakan sesuai tema pada hari itu di dalam kegiatan pembelajaran. Pada PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek ini menggunakan model pembelajaran sentra. Alat permainan edukatif lego yang ada bisa dibuat pembelajaran ketika sentra yang diterapkan hari itu adalah sentra balok. Dan kegiatan yang dilakukan dengan alat permainan edukatif lego jika masuk ke dalam pembelajaran di sentra balok dalam mengembangkan aspek kognitif anak kelompok A adalah mengelompokkan lego sesuai warna, ukuran, dan menyusun lego menjadi bentuk sesuatu.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan kegiatan bermain dengan alat permainan edukatif lego. Peneliti memilih kegiatan bermain lego karena

permainan tersebut akan memberikan kesempatan pada anak untuk melaksanakan kegiatan bermain sesuai dengan instruksi dari guru, anak mampu membilang dengan menunjuk benda sehingga kegiatan bermain akan lebih menarik dan tujuan belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Peneliti memilih PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek karena pada PAUD ini telah melaksanakan kegiatan bermain lego dan letaknya yang strategis dan dekat dengan rumah peneliti. Kegiatan ini dimaksudkan untuk menunjang kemampuan yang dimiliki anak, serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, khususnya aspek perkembangan kognitif anak. Di dalam aspek perkembangan kognitif ada lingkup perkembangan kemampuan berpikir logis dan berpikir simbolik yang ditekankan pada perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat kemampuan mengenal, menyebutkan, menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.. Sampai detik ini aspek kognitif anak dalam perkembangan kemampuan berpikir logis dan berpikir simbolik masih belum mencapai titik maksimal sehingga penelitian ini harus segera dilakukan untuk mencari cara yang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif dengan lingkup perkembangan berpikir logis dan berpikir simbolik anak. Pada kegiatan bermain lego ini anak sangat bersemangat dalam mengelompokkan warna, ukuran, dan menyusun lego menjadi bentuk

sesuatu. Dari keadaan yang ada penulis mengadakan penelitian kualitatif dengan judul **“Pengembangan Aspek Kognitif melalui Alat Permainan Edukatif Lego pada Anak Kelompok A PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan berpikir logis anak dapat berkembang melalui alat permainan edukatif lego di kelompok A PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek ?
2. Bagaimana kemampuan berpikir simbolik anak dapat berkembang melalui alat permainan edukatif lego di kelompok A PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan perkembangan kemampuan berpikir logis melalui alat permainan edukatif lego pada anak kelompok A PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek
2. Untuk mendeskripsikan perkembangan kemampuan berpikir simbolik melalui alat permainan edukatif lego pada anak kelompok A PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi peneliti sendiri dalam meningkatkan pengetahuan peneliti dan bagi pihak yang membaca terutama dalam mengembangkan aspek kognitif anak melalui alat permainan edukatif lego.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

- 1) Sebagai pengalaman yang bermanfaat bagi masa sekarang dan yang akan datang.
- 2) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan aspek kognitif anak.

b. Bagi pembelajaran

- 1) Membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Perubahan perilaku anak didik dalam interaksi dan respon pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan.

c. Bagi penelitian yang akan datang

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian serta bahan penunjang untuk peneliti mendatang yang sesuai dengan topik diatas.

d. Bagi perguruan tinggi

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh Institut Agama Islam Negeri Tulungagung sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran untuk pengembangan aspek kognitif anak melalui alat permainan edukatif lego.

E. Penegasan Istilah

Judul skripsi ini adalah Pengembangan Aspek Kognitif melalui Alat Permainan Edukatif Lego pada Anak Kelompok A PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. Agar tidak ada kesalah pahaman didalamnya perlu adanya penegasan istilah diantaranya sebagai berikut:

1. Secara konseptual

- a. Kognitif adalah suatu proses berpikir, menalar, mengingat, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, dan mengolah informasi. Sehingga memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, dan cara memecahkan masalah. Hal ini berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari,

memperhatikan, membayangkan, mengamati, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.¹⁰

- b. Alat permainan edukatif adalah sebuah alat yang memiliki nilai edukatif yaitu alat yang mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya, dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial.¹¹ Lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik. Alat permainan ini berupa potongan-potongan persegi atau persegi panjang yang masing-masing dapat ditancapkan dan disusun sesuai dengan keinginan.¹² Lego merupakan sejenis permainan bongkah plastik yang terkenal dikalangan anak-anak. Bongkah plastik ini dapat disusun menjadi model apa saja, seperti bangunan, kota, patung, robot, kereta api, dan lain-lain.

2. Secara operasional

- a. Kognitif adalah tindakan mengenal dan memikirkan situasi yang ada di lingkungan sekitarnya yang menimbulkan adanya tingkah laku. Sehingga reaksi-reaksi yang disebabkan oleh stimulus lingkungan membuat kognitif anak cepat berkembang. Dalam penelitian ini yang dimaksud kognitif adalah perkembangan

¹⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 103.

¹¹ Nelvarolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI), 2012), hal. 6.

¹² M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal.89.

kemampuan berpikir logis dan berpikir simbolik yang termasuk ke dalam lingkup bidang pengembangan kognitif dapat berkembang melalui kegiatan bermain lego dengan mengelompokkan warna, ukuran, dan menyusun lego menjadi bentuk sesuatu pada anak kelompok A PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek.

- b. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang memiliki nilai pendidikan yang dibuat khusus untuk kepentingan pendidikan yang memiliki tujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Lego adalah bongkah-bongkah plastik yang dapat di susun menjadi model bangunan, kereta api, patung, robot, dan lain-lain. Lego adalah permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak, melalui bermain lego anak dapat mengelompokkan ukuran, warna, bentuk dan menyusun lego menjadi bentuk sesuatu. Dalam penelitian ini yang dimaksud alat permainan edukatif lego adalah melalui kegiatan bermain lego dengan mengelompokkan warna, ukuran, dan menyusun lego menjadi bentuk sesuatu dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis dan berpikir simbolik yang termasuk ke dalam lingkup bidang pengembangan kognitif pada anak kelompok A PAUD Babussalam Pandean Durenan Trenggalek.

F. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah dalam memahami alur skripsi ini perlu dikemukakan tentang sistematika pembahasan yang digunakan. Adapun bentuk sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, halaman prakata, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak, dan daftar isi.

2. Bagian Utama (Inti)

Bagian utama (inti) skripsi terdiri dari 6 bab, yang terdiri dari sub-sub yang sistematikanya meliputi :

BAB I pada bab ini penulis menguraikan tentang pokok-pokok masalah antara lain konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka yang berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian. Pada deskripsi teori meliputi: 1) Penjelasan tentang teori kognitif mulai dari: (a) pengertian kognitif, (b) aspek utama dalam pengembangan kognitif, (c) fase perkembangan

kognitif (c) kemampuan berpikir logis dan berpikir simbolik (d) karakteristik perkembangan kemampuan kognitif anak usia 3-6 tahun, (e) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, (f) pentingnya kemampuan kognitif pada anak. 2) Penjelasan tentang alat permainan edukatif mulai dari: (a) pengertian alat permainan edukatif, (b) persyaratan alat permainan edukatif (c) pentingnya alat permainan edukatif, (d) pengertian alat permainan edukatif lego, (e) cara bermain lego, (f) manfaat lego.

BAB III berisi Metode Penelitian yang meliputi: rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV memuat Hasil Penelitian yang menguraikan hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi: paparan data, temuan penelitian, dan analisis data.

BAB V adalah bagian Pembahasan, dalam bab ini dijelaskan temuan-temuan penelitian yang dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI merupakan bab Penutup skripsi yang berisi kesimpulan dan diakhiri dengan saran. Kesimpulan yang dimaksud adalah hasil dari penelitian yang didapat dari lapangan. Sedangkan saran ditujukan kepada pihak yang terlibat dalam penelitian.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini memuat uraian tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis.