

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (National Assosiation Education for Young Chlidren) merupakan mencakup anak-anak yang berusia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang tumbuh dan berkembang. Para ahli menyebutnya sebagai masa emas (Golden Age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosioemosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh. Pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Pemahaman lain tentang anak usia dini adalah anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.¹

Anak usia dini merupakan usia yang memiliki rentangan waktu sejak anak lahir hingga usia enam tahun di mana dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lanjut. Usia ini sering disebut “usia emas” (the golden age) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia.² Pentingnya pendidikan anak usia dini juga didasarkan pada UU. No. 20 tahun 2003. Tentang pendidikan nasional yang menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang diajukan untuk anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan”.³

Anak usia dini merupakan masa yang sangat strategis untuk

¹ Aris Priyanto, “*Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia dini Melalui Aktivitas Bermain*”, Jurnal Ilmiah Guru “COPE”, Vol. 02, No. 17, 2014, Hlm. 42

² Anita Maryani, “Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Penggunaan Media Flash Card Di TK-IT Al Kautsar Kota Bengkulu”, (Bengkulu: 2018), Hlm. 1

³ Rini Wahyuning Putri, “Pentingnya Menanamkan Nilai-Nilai Akhlak Pada Anak Usia Dini Di PAUD Al-Ikhlas Madiun Rengas Lampung Tengah”, (Madiun: 2018), Hlm. 5

mengenalkan pembelajaran berhitung. Hal tersebut dikarenakan pada usia ini anak-anak sangat peka terhadap rangsang yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi pada diri anak akan dengan mudah tersalurkan bila mendapatkan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Untuk mencapai pembinaan tumbuh kembang anak yang optimal dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran sebagai suatu rangkaian kejadian, peristiwa, kondisi yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi peserta didik, sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah.⁴ Minat anak yang kurang ditunjukkan dari kurangnya aktivitas belajar, interaksi dalam proses pembelajaran dan persiapan anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila media yang digunakan telah sesuai dengan tahapan berpikir anak. Pengembangan kognitif mengenal lambang bilangan pada anak usia dini akan dapat tersampaikan dengan baik apabila dalam proses pembelajarannya disesuaikan dengan tahapan berpikir anak. Dalam hal ini bagaimana anak tersebut mampu secara aktif turut serta dalam pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan dengan disesuaikan urutan yang tepat dalam perkembangannya. Anak usia dini mulai mengenal objek dasar matematika yang bersifat konkret karena pada usia 4-5 tahun anak berada pada perkembangan berpikir pra-oprasional konkret. Pada tahap ini anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar yang menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis.⁵

Aspek perkembangan kognitif meliputi pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Namun, artikel ilmiah ini lebih berfokus pada aspek perkembangan kognitif di bidang berpikir simbolik yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah suatu bentuk kesanggupan anak dalam mengenal

⁴ Yuni Christina, Intan Kamala, “Studi Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19 Di Nanga Bulik Kabupaten Lamandau Tahun Ajaran 2020/2021”, *Jurnal Pintar Harati Pendidikan dan Psikolog*, Vol. 17, No. 1, Hlm. 69

⁵ Adinda Nur Fauziyah, dkk., “Media Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-6 Tahun: Kajian Literatur”, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 9, No. 1, 2023, Hlm. 643-644

dan mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya. Menurut Susanto, kemampuan mengenal lambang bilangan memahami lambang bilangan, menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai sepuluh (anak tidak diminta menulis).⁶ Hal ini terjadi karena pembelajaran belum sesuai dengan teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Jean Piaget bahwa usia 4-5 tahun merupakan masa perkembangan berpikir pra-operasional. Pra-operasional adalah tahap berpikir pertama yang terpisah dari tindakan melibatkan membuat skema-skema tindakan menjadi simbolik, kemampuan membentuk dan menggunakan simbol-simbol bahasa, gesture, isyarat, gambar, dan lain-lain adalah pencapaian penting periode pra-operasional dan semakin mendekatkan anak ke tahap berpikir selanjutnya.⁷

Pembelajaran mengenal angka merupakan salah satu hal yang sangat diperlukan pembelajaran berhitung. Oleh karenanya anak usia dini perlu mendapat bimbingan guru secara khusus sehingga kemampuannya dalam mengenal angka menjadi baik dan memberi kontribusi yang positif bagi peningkatan kemampuannya dalam berhitung. Untuk mengenalkan angka kepada anak harus dilakukan dengan sabar. Pengenalan angka ini dilakukan dengan memperkenalkan bentuk angka tersebut di papan tulis atau menunjuk bentuk setiap angka, sehingga anak mengenal dan memahami bentuk angka dengan tepat.⁸ Pengenalan angka tepat diberikan pada anak usia dini guna mempersiapkan pemahaman bilangan yang lebih lanjut. Oleh karena itu pendidik hendaknya memberikan stimulus dan rangsangan melalui strategi serta penyediaan media pembelajaran yang menarik agar anak dapat mengenal angka dengan baik. Anak akan memperoleh gambaran bahwa angka memiliki makna, karena ia berkaitan dengan semua fungsi

⁶ Agnes Dhear Nur Cahyani, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka: Kajian Pustaka”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 3, No. 3, 2020, Hlm.182

⁷ Baiq Ria Lestari, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Lotto Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Tasniah”, (Jakarta: 2021), Hlm. 7

⁸ Devi Rohma Ningih, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah II Gumpang Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun 2022/2023”, (Surakarta: 2022), Hlm. 2

penjumlahan di lingkungan sekitar. Anak akan memahami bahwa angka digunakan untuk menandai jumlah, ukuran, urutan, dan waktu. Ada beberapa cara yang dapat digunakan guru dalam mengenalkan angka pada anak RA/TK misalnya menebalkan angka, mewarnai angka, menyempurnakan gambar angka, menghubungkan angka dengan gambar, mengurutkan dan menyebutkan angka, memilih angka sesuai hitungan, mengisi urutan angka, mengurutkan angka acak, mengisis angka berdasarkan jumlah benda dan menyusun balok angka.⁹

Pada saat studi pendahuluan di RA Masithoh Ngepoh Tanggunggunung yakni pada bulan Februari 2025, bahwa peneliti mengetahui kemampuan anak dalam berhitung masih kurang, masih terdapat sebagian anak yang kesulitan dalam berhitung padahal pada semester 2 ini anak sudah mulai belajar menghitung angka dari 1-10. Beberapa anak juga masih terdapat kesalahan dalam menulis angka serta mengurutkan angka dengan benar misalkan berhitung menggunakan jari ia masih kesulitan untuk mengurutkannya, serta terdapat beberapa anak yang masih salah dalam menyebutkan angka bilangan dengan benar. Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan media yang ada di kelas, dilihat dalam kegiatan anak nampak kesulitan dalam melakukan berhitung dan penyebutan angka sehingga membuat anak merasa kesulitan dalam kegiatan belajarnya. Kurangnya metode dalam menerapkan media yang tepat juga salah satu kendala dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Hal ini dikarenakan dengan kurangnya pemanfaatan media yang ada di sekolah yang mampu menunjang proses kegiatan belajar dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

Berdasarkan hasil dari kesenjangan dilapangan hasil pengamatan kemampuan menghitung angka pada anak usia 4-5 tahun masih banyak anak yang belum hafal dan paham tentang konsep angka dan cara menghitung

⁹ Yulina Dewi, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-20 Dengan Menggunakan Media Gambar Asosiatif Pada Anak Kelompok B RA As-Syifa Desa Sigara-Gara Kecamatan Patumbak", (Medan: 2017), Hlm. 13-14

angka, dengan ini peneliti ingin menggunakan media yaitu Finger Counting Toys sebagai media yang membantu agar anak lebih paham bagaimana mengenal angka melalui jari-jari sekaligus mengurutkan angka dari 1-10. Peneliti memiliki solusi dan tertarik untuk menggunakan media Finger Counting Toys. Kemampuan mengenal bilangan pada anak akan berkembang sesuai tingkatan pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 yaitu anak mengenal lambang bilangan 1-10, apabila mengenal bilangan dan berhitung dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di RA Masithoh Ngepoh Tanggunggunung adalah dengan menggunakan media Finger Counting Toys. Dengan media ini anak dilatih untuk menghafal angka dengan menghitung jari-jari mereka.

Finger Counting Toys merupakan alat permainan edukatif yang dibuat secara sederhana guna untuk membantu anak ketika menyebutkan angka dengan menggunakan jari-jarinya saat menghitung. Media finger counting toys memiliki manfaat terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka, karena media finger counting toys dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Keberhasilan penggunaan media finger counting toys mampu mengembangkan peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak, karena anak akan memperoleh konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin, anak juga akan banyak belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Tidak hanya itu, media finger counting toys juga sangat praktis dan mudah dalam pemakaiannya sehingga media tersebut bisa diminati oleh anak-anak. Serta menjadikan terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, terasahnya imajinasi anak yang kreatif, dan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan dengan baik dan sesuai dengan

perkembangannya.

Alat peraga atau permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat di perlukan untuk kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Dengan itu peranan media didalam pembelajaran sangatlah penting kegiatan pembelajaran akan terlihat lebih menarik dan menyenangkan.¹⁰

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, maka wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari-hari lebih banyak bermainnya dari pada belajarnya. Anak usia dini belajar dengan bermain. Anak dituntut aktif bukan guru yang aktif, sebaliknya guru disini yang aktif dan anak hanya mendengarkan dan memperhatikan saja.¹¹ Sejalan dengan itu, pembelajaran harus mengedepankan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak memaksa. Sehingga, alat bantu atau alat permainan edukatif (APE) sangat diperlukan di dalam proses pembelajaran, karena ia berfungsi sebagai media sekaligus sumber pengetahuan bagi anak. Penggunaan APE dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membantu guru meningkatkan aspek perkembangan tertentu pada anak usia dini.¹² Media finger counting toys merupakan alat permainan edukatif yang memiliki fungsi untuk mengasah kognitif anak, dalam hal ini anak akan berfikir bagaimana pengurutan angka dengan benar dan menghitung berapa nilai angka pada jari-jari, hal ini akan mempermudah anak dalam menghitung menggunakan jari mereka.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran untuk berhitung anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat serta metode pada

¹⁰ Putri Rahmadani, “Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Balok Angka Di Raudhatul Athfal Al Arafah Padangsidimpuan”, (Padangsidimpuan: 2023), Hlm. 5

¹¹ Sri Handayani, “Pengaruh Media Celemek Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Pemulaan Anak Usia Dini 4-5 Tahun”, (Magelang: 2018), Hlm. 3

¹² Siti Nurjannah, Mohammad Maulana Trianggono, “Kemampuan Mengenal Angka Menggunakan Media Wit Ongko pada Anak Usia Dini Kelompok A”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 7, No. 2, 2024, Hlm. 103

setiap tahapan yaitu tahap pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan berpikir anak. Tahap menghitung bilangan pada anak dimulai dari mengenalkan konsep bilangan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangan dan kemudian berhitung 1-10. Mengenalkan lambang bilangan juga dilakukan melalui proses pengamatan yang melibatkan sensorimotor anak, ingatan yang berupa hafalan, dan yang terakhir tahap pemecahan masalah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Finger Counting Toys Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Masithoh Ngepoh Tanggunggunung”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Identifikasi dan batasan masalah merupakan salah satu langkah yang paling penting dalam penulisan skripsi, tesis atau disertasi dengan pemilihan masalah permasalahan penelitian yang dinyatakan dalam bentuk formal agar berkaitan dengan investigasi secara empiric, yaitu investigasi yang berkenaan dengan pengumpulan dan pengelolaan data. Seperti halnya sebuah masalah penelitian menjadi signifikansi jika terkait dengan pengembangan teori, pengetahuan atau praktik pendidikan.¹³ Adapun berupa masalah yang dapat diidentifikasi yakni sebagai beikut:

1. Penggunaan media pembelajaran untuk mengenal angka yang digunakan hanya berbentuk buku dan majalah
2. Anak lebih cenderung sebagai pendengar yang megakibatkan anak masih miiim untuk terlibat pada kegiatan pembelajaran

Adapun juga batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai beikut:

1. Penelitian ini dibatasi oleh anak kelas A yang berusia 4-5 tahun
2. Penggunaan media Finger Counting Toys dalam pokok pembahasan

¹³ Ahmad Risqi Syahputra Nasution, “Identifikasi Permasalahan Penelitian”, *Alacrity: Journal Of Education*, Vol. 1, No. 2, Hal. 13-19

melakukan pengenalan angka dari 1-10 pada anak kelas A

3. Hasil belajar dengan menggunakan media ini adalah nilai pada *post tes*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemasalahan diatas dapat penulis simpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini “Apakah terdapat pengaruh pada alat permainan Finger Counting Toys terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di RA Masithoh Ngepoh Tanggunggunung?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media Finger Counting Toys terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di RA Masithoh Ngepoh Tanggunggunung.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian diatas yang dikemukakan diharapkan dapat memperoleh manfaat secara teoritis maupun secara praktisi sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang permasalahan yang dihadapi anak usia dini.
- b. Menggunakan media Finger Counting Toys dalam pembelajaran anak akan terciptanya wawasan yang baru dalam menetapkan media pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Sebagai bahan masukan bagi guru akan pentingnya mengembangkan perkembangan kognitif anak.

2. Manfaat Praktisi

- a. Bagi Orang Tua

Diharapkan menambah wawasan orang tua tentang metode dan media pembelajaran yang edukatif dan pengetahuan tentang perkembangan (kognitif) anak.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai perkembangan siswa dan usaha-usaha yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan pada siswa.

c. Bagi Siswa

Diharapkan sebagai solusi agar dapat mengembangkan perkembangan anak menjadi jauh lebih baik.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai pengalaman langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan media Finger Counting Toys di RA Masithoh Ngepoh Tanggunggunung
- 2) Dijadikan sebagai masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan baik untuk Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung khususnya maupun pada masyarakat umumnya.

F. Penegasan Variabel

Untuk menghindari terjadinya pembahasan yang melebar, kesalah pahaman interpretasi serta memudahkan pemahaman tentang judul tersebut diatas, maka penulis merasa perlu untuk memberikan pembahasan istilah yang terdapat dalam judul.

1. Alat Permainan

Alat permainan merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan anak untuk memudahkan dalam memahami proses belajar melalui bermain. Alat Permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat Permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang

sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak.¹⁴

Media, yang secara harfiah diterjemahkan menjadi "perantara" atau "medium", adalah sumber dari kata Latin media. Ada beberapa batasan yang berlaku untuk media. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan mendefinisikan media sebagai kumpulan platform dan bentuk yang digunakan orang untuk menyebarkan pesan atau informasi, Teknologi dan Komunikasi Pendidikan dan Komunikasi Amerika (AECT).¹⁵ Heinich Susilana dan Riyana mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi. Gagné lebih lanjut berpendapat bahwa "media" mengacu pada setiap elemen dalam lingkungan belajar yang dapat menginspirasi siswa untuk belajar. ¹⁶

2. Finger Counting Toys

Finger Counting Toys merupakan salah satu alat permainan yang digunakan untuk mempercepat respon anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, dimana dalam seetiap pembelajaran anak dapat mengikuti dengan rasa senang. Finger Counting Toys salah satu alat permainan yang menggunakan jari-jari tangan dalam proses berhitung. Metode jari tangan adalah cara berhitung matematika yang menggunakan jari-jari tangan atau biasa disebut jarimatika. Finger Counting Toys tersebut terdiri dari Kejar (Kalkulator Ekonomis Jari Tangan atau Kalkulator Darurat/Sederhana. Jarimatika merupakan teknik berhitung mudah dan menyenangkan dengan menggunakan jari-jari tangan

3. Angka

Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan angka karena usia tersebut sangat peka terhadap

¹⁴ Mirta Haryani, Zahratul Qalbi, "Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permianan Edukatif (APE) Di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu", *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, Vol. 10, No.1, 2021, Hlm. 7

¹⁵ Sapriah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, 2019, Hlm. 471

¹⁶ Friska Nur Fatimah, dkk., "Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 1

rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus, rangsangan, motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Memperkenalkan angka diberikan melalui berbagai maca kegiatan bermain atau permainan karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.¹⁷ Mengingat pentingnya kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan maka dapat diberikan melalui berbagai macam cara. Memilih metode atau model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, tentunya metode atau model pembelajaran yang akan digunakan harus menyesuaikan dengan keadaan, kebutuhan dan kemampuan.¹⁸

Angka juga merupakan suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan (undefined term).¹⁹ Untuk dapat mengembangkan konsep angka atau bilangan pada anak usia dini tidak dilakukan dalam jangka waktu pendek yang harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang kongkrit untuk membantu proses pembelajaran mengenal angka atau bilangan.

G. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika pembahasan ini, memuat :

1. Bagian Awal

Pada bagian awal meliputi halaman sampul/cover depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar table, halaman daftar

¹⁷ Endah Yuni Yulistiani, “Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini di RA Diponegoro 154 Pekuncen gan Kecamatan Pekuncengen Kabupaten Banyumas”(Purwokerto, 2020), Hlm. 16

¹⁸ Kadek Dyah Pradnya Paramtiha, dkk., “Penerapan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A TK Kuncup Harapan Singaraja”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 4, No. 2, 2016, Hlm. 2

¹⁹ Arisniani, “Penggunaan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Angka Di TK Aceh Banda School”, *Serambi Konstruktivis*, Vol. 4, No. 2, 2022, Hlm. 362

gambar/lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti terdiri dari enam bab yang masing-masing memiliki sub-sub bab, diantaranya :

- BAB I : Merupakan pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah dan sistematika pembahasan
- BAB II : Merupakan landasan teori yang berisikan pembahasan uraian singkat hasil-hasil penelitian dan kerangka berfikir
- BAB III : Merupakan landasan teori yang berisikan pembahasan uraian singkat hasil-hasil penelitian dan kerangka berfikir
- BAB IV : Merupakan bab yang berisikan paparan data dan hasil penelitian beupa deskripsi data dan pengujian hipotesis
- BAB V : Merupakan pembahasan hasil penelitian terhadap temuan-temuan yang telah dikemukakan di dalam bab 4 yang memiliki arti penting bagi keseluruhan kegiatan peneliti
- BAB VI : Merupakan bagian terakhir yaitu berisi dua hal pokok kesimpulan dan saran

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir memuat daftar pustaka, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan, dan daftar riwayat hidup.