

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi dan Perumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Struktur Organisasi .....	10
BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....	12
A. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak .....	12
B. Hakikat Pembelajaran Matematika di TK .....	14
C. Bilangan dan Lambang Bilangan .....	24
D. Media Pembelajaran .....	25
E. Konsep Computer Assisted Instruction (CAI) .....	34

Siti Mariah, 2012

Pengaruh Media Computer Assited IntruccionModel Games Terhadap Kemampuan Bilangan Anak Taman Kanak-Kanak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

BAB III. METODE PENELITIAN .....	42
A. Lokasi dan Sampel Penelitian .....	42
B. Desain Penelitian .....	43
C. Metode Penelitian .....	45
D. Definisi Operasional Penelitian .....	45
E. Instrument Penelitian .....	47
F. Proses Pengembangan Instrumen .....	54
G. Teknik Pengumpulan Data .....	64
H. Analisis Data .....	64
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	 65
A. Hasil Penelitian .....	65
B. Pembahasan .....	87
 BAB V. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI .....	 98
A. Kesimpulan .....	98
B. Rekomendasi .....	99
 DAFTAR PUSTAKA .....	 101
 LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> .....	43
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen .....	49
Tabel 3.3. Instrumen Penelitian .....	52
Tabel 3.4. Hasil Perhitungan Pengujian Validasi Item .....	55
Tabel 3.5. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi .....	58
Tabel 3.6. Kriteria Profil Kemampuan Bilangan Anak .....	60
Tabel 4.1. Profil Kemampuan Bilangan Anak Sebelum Penggunaan Media <i>Computer Assisted Intruction (CAI) Model Games</i> .....	66
Tabel 4.2. Profil Kemampuan Bilangan Anak Setelah Penggunaan Media <i>Computer Assisted Intruction (CAI) Model Games</i> .....	67
Tabel 4.3. Profil Kemampuan Bilangan Anak Pada Sub Variabel Lambang Bilangan Sebelum Penggunaan Media <i>Computer Assisted Intruction (CAI) Model Games</i> .....	69
Tabel 4.4. Profil Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pada Sub Variabel Lambang Bilangan Sebelum Penggunaan Media <i>Computer Assisted Intruction (CAI) Model Games</i> .....	71

Tabel 4.5. Profil Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pada Sub Variabel Lambang Bilangan Setelah Penggunaan Media <i>Computer Assisted Intruction (CAI) Model Games</i> .....	73
Tabel 4.6. Profil Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pada Sub Variabel Lambang Bilangan Setelah Penggunaan Media <i>Computer Assisted Intruction (CAI) Model Games</i> .....	75
Tabel 4.7. Profil Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pada Sub Variabel Konsep Bilangan Sebelum Penggunaan Media <i>Computer Assisted Intruction (CAI) Model Games</i> .....	77
Tabel 4.8. Profil Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pada Sub Variabel Konsep Bilangan Sebelum Penggunaan Media <i>Computer Assisted Intruction (CAI) Model Games</i> .....	79
Tabel 4.9. Profil Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pada Sub Variabel Konsep Bilangan Setelah Penggunaan Media <i>Computer Assisted Intruction (CAI) Model Games</i> .....	81
Tabel 4.10. Profil Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pada Sub Variabel Konsep Bilangan Setelah Penggunaan Media <i>Computer Assisted Intruction (CAI) Model Games</i> .....	83
Tabel 4.11. Uji Normalitas Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak .....	85
Tabel 4.12. Hasil Uji t Berpasangan Pre-Post Test Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak .....	85

Siti Mariah, 2012

Pengaruh Media Computer Assited IntructionModel Games Terhadap Kemampuan  
Bilangan Anak Taman Kanak-Kanak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu