

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat penelitian	8
1.5. Definisi Operasional.....	9
1.6. Metode & Desain Penelitian.....	11
1.7. Teknik & Alat pengumpulan data	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1. Kosakata Bahasa Inggris Anak TK	12
2.1.1. Penguasaan Kosakata.....	14
2.1.2. Jenis-Jenis Kosakata	16
2.1.3. Manfaat Penguasaan Kosakata	20
2.1.4. Faktor-faktor Perkembangan Bahasa.....	20
2.1.5. Pembelajaran Kosakata.....	22
2.2. Konsep Dasar Media	26
2.2.1. Penggunaan Media <i>Flashcard</i>	26
2.2.2. Pengertian Media <i>Flashcard</i>	26
2.2.3. Bentuk	39
2.2.4. Kegunaan	30
2.2.5. <i>Flashcard</i> Sebagai Media Pembelajaran	30
2.2.6. Fungsi Media <i>Flashcard</i>	31
2.2.7. Manfaat Media <i>Flashcard</i>	32
2.2.8. Prinsip	34
2.2.9. Kegunaan Media Pembelajaran	35
2.2.10. Prosedur dan Kedudukan <i>Flashcard</i> dalam Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	36
2.3. Metode <i>Simulation Game</i>	38
2.3.1. Konsep Bermain.....	38
2.3.2. Fungsi Bermain.....	39
2.3.3. Metode <i>Simulation Game</i>	40
2.3.4. Tahapan Metode <i>Simulation Game</i>	44
2.3.5. Langkah-langkah Pelaksanaan <i>Simulation Game</i>	48
2.4. Penelitian terdahulu	49

III. METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1. Metode Penelitian	50
3.2. Lokasi dan Subjek Penelitian	56
3.3. Pengembangan Alat Pengumpulan Data	56
3.4. Teknik Pengumpulan Data	57
3.5. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	66
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
4.1. Data Hasil Penelitian	69
4.2. Pembahasan	97
V. SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	106
5.1. Simpulan.....	106
5.2. Rekomendasi	107

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN

