

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kemampuan Aljabar Anak Usia Dini.....	10
1. Definisi Kemampuan Aljabar Anak Usia Dini.....	10
2. Kategori Aljabar	12
3. Tahapan Belajar Anak Usia Dini Dalam Mempelajari Aljabar.....	13
4. Komponen Aljabar Untuk Anak Usia Dini.....	15
5. Strategi Pembelajaran Aljabar Untuk Anak Usia Dini.....	17
B. Media Edu Game Berbasis Komputer.....	19
1. Media.....	19
2. Jenis-jenis Media.....	20
3. Jenis-jenis Edu Game (Permainan Edukatif).....	21

4. Edu Game Berbasis Komputer	23
5. Media Edu Gme Berbasis Komputer Menggunakan Gcompris	27
C. Kurikulum Aljabar Anak Usia Dini.....	39
D. Penelitian Terdahulu.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Desain Penelitian	44
B. Lokasi, dan Subjek Penelitian.....	45
1. Lokasi.....	45
2. Subjek Penelitian.....	45
3. Teknik Sampling.....	46
C. Definisi Operasional.....	47
E. Instrumen Penelitian.....	49
F. Proses Pengembangan Instrumen.....	50
1. Uji Validitas	50
2. Reliabilitas	57
G. Prosedur Penelitian	58
H. Analisis Data.....	59
1. Profil Kemampuan Aljabar Pada Kelompok B3.....	60
2. Uji Statistik	61
I. Hipotesis Penelitian.....	63
J. Teknik Pengumpulan Data.....	63
1. Pre-Test.....	64
2. Post-Test	65
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Hasil Penelitian.....	66
1. Profil Kemampuan Aljabar di TK Negeri Unggulan Kabupaten Kuningan Pada Kelas B3 Sebelum pembelajaran (<i>Pre-Test</i>).....	66
2. Profil Kemampuan Aljabar di TK Negeri Unggulan Kabupaten Kuningan pada Kelompok B3 Sesudah Pembelajaran (<i>Post-Test</i>).....	69
3. Peningkatan Kemampuan Aljabar Anak pada Kelompok B3 Sebelum dan Sesudah Pembelajaran dengan Penggunaan Media Edu	

Game Berbasis Komputer(<i>Pre-Test</i>)	71
4. Pengaruh dari Penerapan Media Edu Game Terhadap Peningkatan Kemampuan Aljabar Anak Taman Kanak-Kanak di TK Negeri Unggulan Kabupaten Kuningan.....	74
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
1. Profil Kondisi Awal Kemampuan Aljabar Anak di TK Negeri Unggulan Kabupaten Kuningan pada Kelas B3 Sebelum Pembelajaran.....	75
2. Profil Kondisi Akhir Kemampuan Aljabar di TK Negeri Unggulan pada Kelas B3 Sesudah Pembelajaran	79
3. Pengaruh dari Penerapan Media Edu Game Berbasis Komputer terhadap Peningkatan Kemampuan Aljabar di TK Negeri Unggulan Kabupaten Kuningan.....	82
C. Keterbatasan Penelitian	88
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	89
A. Simpulan.....	89
B. Rekomendasi.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Design Penelitian	45
Tabel 3.2. Subjek Penelitian Kelas B3	45
Tabel 3.3 Sampel Penelitian	47
Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	50
Tabel 3.5. Kriteria Penilaian Kemampuan Aljabar Anak Taman Kanak-kanak.....	50
Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen.....	53
Tabel 3.7 Rincian Validitas Item.....	54
Tabel 3.8. Kisi-kisi Instrumen Aljabar Anak Taman Kanak-kanak.....	54
Tabel 3.9. Hasil Akhir Instrumen.....	55
Tabel 3.10. Reliabilitas Instrumen	58
Tabel 4.1. Profil Kemampuan Aljabar Sebelum Penerapan Media Edu Game Berbasis Komputer.....	66
Tabel 4.2. Profil Tingkat Kemampuan Aljabar Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Edu Game Berbasis Komputer.....	69
Tabel 4.3. Peningkatan Kemampuan Aljabar Anak Sebelum dan Sesudah Diterapkan Media Edu Game Berbasis Komputer	72
Tabel 4.4. Uji Normalitas Data Kemampuan Aljabar Anak Pretest dan Posttest Pada Kelompok B3 TK Negeri Unggulan Kabupaten Kuningan.....	74
Tabel 4.5. Hasil Uji Hipotesis Data Kemampuan Aljabar Anak Taman Kanak-Kanak Kelas B3 di TK Negeri Unggulan Kuningan.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Gcompris.....	28
Gambar 2.2 Tampilan Pengenalan Komputer	29
Gambar 2.3 Aktivitas Permainan Huruf Sederhana	29
Gambar 2.4 Aktivitas Permainan Klik dan Gambar.....	30
Gambar 2.5 Tampilan Menu Yang Terdapat Pada Matematika	31
Gambar 2.6 Aktivitas Mengingat Matematika.....	32
Gambar 2.7 Tampilan Menu Yang Terdapat Pada Permainan Urutan.....	33
2.7.1. Tampilan Aktivitas Enumeration Memory Game.....	34
2.7.2. Tampilan Permainan Topi Penyulap	35
2.7.3. Tampilan Aktivitas Menggambar Nomor.....	36
Gambar 2.8 Tampilan Menu Permainan Teka-Teki.....	37
2.8.1. Aktivitas Permainan Bangun Model Yang Sama	38
2.8.2. Aktivitas Permainan Photo Hunter.....	38

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Presentase Profil Tingkat Kemampuan Aljabar Pada Kelompok B3 Sebelum Pembelajaran.....	68
Grafik 4.2. Presentase Tingkat Kemampuan Aljabar Sesudah Menggunakan Media Edu Game Berbasis Komputer.....	70