

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	i
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
2.1 Kemampuan Matematika Anak Usia Dini	6
2.1.1 Pengertian Matematika	6
2.1.2 Prinsip Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia Dini	7
2.1.3 Kemampuan Pemahaman Lambang Bilangan Anak Usia Dini	8
2.2 Alat Permainan Edukatif	11
2.2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	11
2.2.2 Tujuan dan Fungsi Alat Permainan Edukatif.....	13
2.2.3 Pentingnya Alat Permainan Edukatif.....	14
2.2.4 Konsep <i>Fishing Game</i> atau Permainan Memancing.....	15
2.2.4.1 Pengertian Permainan Memancing	15
2.2.4.2 Manfaat Permainan Memancing	16
2.2.4.3 <i>Fishing Game</i> atau Permainan Memancing	16
2.2.5 Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Metode Penelitian	22
3.2 Desain Penelitian Tindakan Kelas	24
3.4 Prosedur Penelitian	25
3.5 Teknik dan Pengumpulan Data	26
3.6 Instrumen Penelitian	27
3.7 Teknik Analisis Data	30
3.8 Hipotesis Tindakan	33

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 HASIL PENELITIAN	33
4.1.1 Kondisi Objektif (Pra-siklus) Kemampuan Pemahaman Lambang Bilangan pada AUD Kelompok A TK Al-Hidayah melalui <i>fishing game</i>	33
4.2 PENGAMATAN/OBSERVASI	39
4.2.1 Implementasi <i>fishing game</i> dalam meningkatkan pemahaman lambang bilangan	40
4.2.2 Peningkatan Pemahaman Lambang Bilangan Anak Pada Kelompok A TK Alhidayah Setelah Penerapan <i>Fishing Game</i>	62
4.3 PEMBAHASAN	66
4.3.1 Kondisi Objektif Pemahaman Lambang Bilangan anak usai dini kelompok A TK Alhidayah Sebelum penggunaan media <i>fishing game</i>	66
4.3.2 Penerapan pembelajaran menggunakan media <i>fishing game</i>	67
4.3.3 Meningkatkan Pemahaman Lambang Bilangan anak usai dini kelompok A TK Alhidayah setelah Penerapan <i>fishing game</i>	68
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	71
A. KESIMPULAN	71
B. REKOMENDASI.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu