

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Pernyataan	iii
Abstrak	iv
Motto	v
Kata Pengantar	vi
Ucapan Terima Kasih	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Bab I Pendahuluan	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
1.3.1. Tujuan Penelitian	7
1.3.2. Kegunaan Penelitian	8
1.4. Asumsi Penelitian	10
1.5. Definisi Operasional	10
Bab II Kajian Pustaka	
2.1. Belajar	15

2.1.1. Pengertian Belajar	15
2.1.2. Sumber Belajar	17
2.1.3. Konsep Pembelajaran di TK	17
2.1.4. Model Pembelajaran di TK	18
2.1.5. Cara Belajar Anak Usia Dini	18
2.2. Permainan	19
2.2.1. Pengertian Permainan	19
2.2.2. Tujuan Permainan	21
2.2.3. Fungsi dan Manfaat Permainan	22
2.2.4. Jenis-jenis Permainan	23
2.2.5. Nilai Bermain bagi Anak	24
2.2.6. Prinsip Bermain Sambil Belajar	24
2.2.7. Klasifikasi Kegiatan Bermain	25
2.3. Pengembangan Daya Pikir	26
2.4. Konsep Bilangan	31
2.5. Media Pembelajaran Kantong Ajaib	33
2.6. Permainan Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan di TK PGRI Tunas Alam Darmaraja	34

Bab III Metode Penelitian

3.1. Metode Penelitian	37
3.2. Lokasi dan Subjek Penelitian	40
3.3. Prosedur Penelitian	40
3.4. Teknik Pengumpulan Data	42

Een Nurhayati, 2012

Permainan Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Di TK PGRI Tunas Alam Darmaraja

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3.5. Teknik Analisis Data	45
3.6. Validasi Data	45
3.7. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	46

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1. Deskripsi Umum TK PGRI Tunas Alam	
Darmaraja	50
4.1.1. Lokasi TK PGRI Tunas Alam	50
4.1.2. Sejarah TK PGRI Tunas Alam	50
4.1.3. Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi TK PGRI Tunas Alam	51
4.1.4. Pelaksanaan Pendidikan dan Pembelajaran	
TK PGRI Tunas Alam	52
4.1.5. Keadaan Guru, dan Sarana Prasarana TK PGRI Tunas Alam ..	54
4.1.6. Kegiatan Rutin Proses Pembelajaran di	
TK PGRI Tunas Alam	55
4.1.7. Karakteristik Siswa TK PGRI Tunas Alam Kelompok A	57
4.2. Hasil-hasil Penelitian	59
4.2.1. Kondisi objektik kemampuan memahami konsep bilangan	
sebelum diterapkan metode bermain dengan media kantong	
ajaib, kartu kata, dan kartu gambar (Pra Tindakan)	59
4.2.2. Proses Pelaksanaan Tindakan	60
4.3. Pembahasan	87
4.3.1. Kondisi Objektif Kemampuan Memahami Konsep Bilangan	
pada Anak TK PGRI Tunas Alam Darmaraja sebelum	

Menggunakan Media Permainan Kantong Ajaib	87
4.3.2. Pelaksanaan Metode Permainan Kantong Ajaib dalam Meningkatkan Pemahaman KOnsep Bilangan pada Anak TK PGRI Tunas Alam Darmaraja	88
4.3.3. Kemampuan Anak Memahami Konsep Bilangan Setelah Diterapkan Metode Permainan Kantong Ajaib	89
Bab V Kesimpulan dan Saran	
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran	93
Daftar Pustaka	95
Lampiran-lampiran :	
Lampiran I	
Lampiran II	
Lampiran III	
Lampiran IV	
Lampiran V	
Lampiran VI	
Riwayat Hidup	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrument Penelitian Meningkatkan	
Pemahaman Konsep Bilangan	47
Tabel 4.1. Data Tenaga Pengajar TK PGRI Tunas Alam	54
Tabel 4.2. Data Sarana dan Prasarana TK PGRI Tunas Alam	55
Tabel 4.3. Data Siswa TK PGRI Tunas Alam Kelompok A	58
Tabel 4.4. Jadwal Rencana Pelaksanaan Kegiatan	60
Tabel 4.5. Data Hasil Observasi Kinerja Guru pada Siklus I dalam	
Pembelajaran Pemahaman Konsep Bilangan dengan	
Permainan Kantong Ajaib	69
Tabel 4.6. Data Hasil Observasi dan Tes Kemampuan Pemahaman	
Konsep Bilangan Melalui Permainan Kantong Ajaib di	
TK PGRI Tunas Alam Darmaraja	72
Tabel 4.7. Data Hasil Observasi Kinerja Guru pada Siklus II dalam	
Pembelajaran Pemahaman Konsep Bilangan dengan	
Permainan Kantong Ajaib	81
Tabel 4.8. Data Hasil Observasi dan Tes Kemampuan Pemahaman	
Konsep Bilangan Melalui Permainan Kantong Ajaib di	
TK PGRI Tunas Alam Darmaraja	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Hubungan Pendidik dan Peserta Didik	16
Gambar 3.1. Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart	40
Gambar 4.1. Grafik Kinerja Guru pada Siklus I	70
Gambar 4.2. Grafik Hasil Belajar Anak pada Siklus I	74
Gambar 4.3. Grafik Kinerja Guru pada Siklus II	82
Gambar 4.4. Grafik Hasil Belajar Anak pada Siklus II	85
Gambar 4.5. Grafik Kinerja Guru pada Siklus I dan II	89
Gambar 4.6. Grafik Hasil Belajar Anak pada Siklus I dan II	90