

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN/PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
D. Struktur Organisasi Tesis	12

BAB II KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN BALOK DAN *FLASHCARD* SEBAGAI ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

A. Konsep Media Pembelajaran Balok dan <i>Flashcard</i> sebagai Alat Permainan Edukatif	14
1. Konsep Media Pembelajaran	14
2. Konsep Bermain	17
3. Alat Permainan.....	18
4. Konsep Alat Permainan Edukatif	20
a. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif	21
1) Alat Permainan Edukatif Luar	21
2) Alat Permainan Edukatif Dalam	22
b. Syarat Pembuatan Alat Permainan Edukatif	26
1) Syarat Edukatif.....	27
2) Syarat Teknis.....	27
3) Syarat Estetika.....	28
c. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif	32
d. Manfaat Alat Permainan Edukatif.....	33
e. Media Balok sebagai Alat Permainan Edukatif.....	37
f. Media <i>Flashcard</i> sebagai Alat Permainan Edukatif	41
g. Manfaat Bermain dengan Media Balok dan <i>Flashcard</i>	43
1) Manfaat Bermain dengan Media Balok	41
2) Manfaat Bermain dengan Media <i>Flashcard</i>	41
B. Konsep Kreativitas Anak Usia Dini	49
1. Pengertian Kreativitas	49
2. Komponen Pokok Kreativitas	50

Aljum, 2013

Perbedaan Pengaruh Media Pembelajaran Balok Dan *Flashcard* Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Pembentukan Kreativitas	53
4. Pengukuran Kreativitas	55
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas	58
C. Pendidikan Anak Usia Dini dan Taman Kanak-Kanak.....	61
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	61
a). Pengertian PAUD	62
b). Tujuan PAUD	63
2. Konsep Taman Kanak-Kanak.....	64
D. Penelitian terdahulu yang Relevan.....	67
E. Hipotesis Penelitian	69

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi, dan Subjek Penelitian	70
1. Lokasi Penelitian.....	71
2. Subjek Penelitian.....	71
B. Desain Penelitian	71
C. Metode Penelitian	73
D. Definisi Operasional	74
E. Instrumen Penelitian	75
F. Proses Pengembangan Instrumen	78
G. Teknik Pengumpulan Data	87
H. Analisis Data	88
I. Prosedur Penelitian.....	95

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	97
1. Profil Kreativitas Anak Usia Dini antara Anak yang Belajar dengan Menggunakan Media Balok dengan Anak yang Belajar dengan Menggunakan Media <i>Flashcard</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini	98
2. Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Media Balok untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini	112
3. Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Media <i>Flashcard</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini	119
4. Perbedaan Kreativitas Anak Usia Dini antara Anak yang Belajar dengan Menggunakan Media Balok dengan Anak yang Belajar dengan Menggunakan Media <i>Flashcard</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini	127
B. Pembahasan Hasil Penelitian	140

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan	158
B. Rekomendasi.....	160

1. Bagi Para Pendidik TK Negeri Pembina Sungaiselan	160
2. Bagi Pengembang, Perencana, Penyelenggara dan Pelaksana Pendidikan.....	161
3. Bagi para Penggiat dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini.....	161
4. Bagi Orang Tua	161
5. Bagi Peneliti Lanjutan.....	161
DAFTAR PUSTAKA	163
LAMPIRAN.....	167

