

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Masalah.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Kerangka Berfikir.....	7
F. Hipotesis	12
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Media Pembelajaran	15
B. Media Game Onlne (Lucas & Friend)	20
C. Kemampuan Kognitif Anak.....	24
D. Pengaruh <i>Media Game Online (Lucas & Friend)</i> Terhadap Kemampuan Kognitif	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	35
B. Jenis dan Sumber Data.....	37
C. Teknik Pengumpulan Data.....	38
D. Teknik Analisis Data	41
E. Tempat dan Waktu Penelitian	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Kondisi objektif RA Dar Al-Fikri Kec Bandung Kulon Kota Bandung	50
B. Hasil Penelitian	55
C. Pembahasan	87
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN – LAMPIRAN	99
RIWAYAT HIDUP	150



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nonequivalent Control Group Design	36
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Pengaruh Game Online Lucas & Friend Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok B RA Dar Al-Fikri Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung	39
Tabel 3. 3 Skala Penilaian Perkembangan	40
Tabel 3. 4 Interpretasi Skor Rata-Rata Indikator Penelitian	44
Tabel 4. 1 Tabel Sarana dan Prasarana	53
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Uji Validitas	55
Tabel 4. 3 Tabel pretest dan posttest Kelompok B1 (Kelas Eksperimen).....	57
Tabel 4. 4 Tabel pretest dan posttest Kelompok B2 (Kelas Kontrol)	58
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Pretest Kemampuan Kognitif Menggunakan media game online “Lucas & Friend” (Kelas Eksperimen)	64
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Posttest Kemampuan Kognitif Menggunakan media game online “Lucas & Friend” (Kelas Eksperimen)	69
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Pretest Kemampuan Kognitif Menggunakan media Lembar Kerja Anak (Kelas Kontrol).....	75
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Posttest Kemampuan Kognitif Menggunakan media “LKA” (Kelas Kontrol).....	79
Tabel 4. 9 Uji Normalitas Data Pretest pada Kelompok B1 (Kelas	82
Tabel 4. 10 Uji Normalitas Data Pretest pada Kelompok B2 (Kelas.....	83
Tabel 4. 11 Uji Normalitas Data Posttest pada Kelompok B1 (Kelas	83
Tabel 4. 12 Uji Normalitas Data Posttest pada Kelompok B2 (Kelas Kontrol)	84
Tabel 4. 13 uji “t” Data Pretest Dua Kelompok.....	86
Tabel 4. 14 Uji "t" Data Posttest dua Kelompok	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir11



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Kemampuan Kognitif.....	99
Lampiran 2 Kriteria Penilaian	101
Lampiran 3 Uji Validitas	104
Lampiran 4 uji Media (Penilaian Expert Judgement).....	115
Lampiran 5 Uji Reliabilitas	117
Lampiran 6 Normalitas Rekapitulasi Data Pretest Menggunakan Media Game Online “Lucas & Friend”	120
Lampiran 7 Uji Normalitas Data hasil pretest kelompok eksperimen	123
Lampiran 8 Normalitas Hasil Analisis posttest kelompok eksperimen	126
Lampiran 9 Uji Normalitas Data hasil pretest kelompok kontrol.....	129
Lampiran 10 Data hasil posttest kelompok kontrol.....	132
Lampiran 11 Hasil Analisis Uji Homogenitas	135
Lampiran 12 Uji Homogenitas	137
Lampiran 13 Uji “t”	139
Lampiran 14 tampilan game online (Lucas & Friend)	141
Lampiran 15 Dokumentasi uji validitas & reliabilitas.....	145
Lampiran 16 Dokumentasi Kelas Eksperimen	146
Lampiran 17 Dokumentasi kelas kontrol	149