

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Hasil Penelitian	6
E. Kerangka Berpikir	8
F. Hipotesis.....	13
G. Hasil Penelitian Terdahulu	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA TENTANG MEDIA <i>GAME</i> DIGITAL BELAJAR ANGKA DAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA DINI	16
A. Konsep Dasar Anak Usia Dini.....	16
1. Pengertian Anak Usia Dini	16

2. Karakteristik Anak Usia Dini	17
3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	20
4. Konsep Dasar Pendidikan Raudhatul Athfal	22
B. Media <i>Game</i> Digital Belajar Angka	24
1. Pengertian Media <i>Game</i> Digital Belajar Angka	24
2. Tujuan Penggunaan Media <i>Game</i> Digital Belajar Angka	27
3. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Game</i> Digital Belajar Angka	28
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Game</i> Digital Belajar Angka	30
5. Karakteristik Media <i>Game</i> Digital Belajar Angka dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	31
C. Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini	34
1. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka	34
2. Tujuan dan Manfaat Mengenal Angka	35
3. Pentingnya Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini.....	36
4. Tahapan Perkembangan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini	37
5. Indikator Kemampuan Mengenal Angka	38
D. Pengaruh Penggunaan Media <i>Game</i> Digital Belajar Angka terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	42
1. Pendekatan Penelitian.....	42
2. Metode Penelitian.....	42
B. Jenis dan Sumber Data	44

1. Jenis Data	44
2. Sumber Data	44
C. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Observasi	46
2. Wawancara	46
3. Dokumentasi.....	47
D. Teknik Analisis Data.....	47
1. Uji Validitas Instrumen.....	48
2. Uji Reliabilitas Instrumen	49
3. Analisis Parsial Item Per Indikator.....	50
4. Uji Normalitas	51
5. Uji Homogenitas.....	52
6. Uji Hipotesis.....	52
E. Tempat dan Waktu Penelitian	54
1. Lokasi Penelitian	54
2. Waktu Penelitian.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian.....	55
1. Sejarah Berdirinya RA Nurussakinah.....	55
2. Profile RA Nurussakinah	56
3. Visi, Misi dan Tujuan RA Nurussakinah	57
4. Sarana dan Prasarana RA Nurussakinah.....	57
5. Data Siswa RA Nurussakinah.....	58
6. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Nurussakinah....	58
7. Struktur Organisasi RA Nurussakinah.....	59

B. Hasil Penelitian	59
1. Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini pada Kelas Eksperimen dengan Media <i>Game</i> Digital Belajar Angka di RA Nurussakinah	61
2. Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini pada Kelas Kontrol dengan Media <i>Flashcard</i> di RA Nurussakinah	71
3. Perbandingan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini melalui Media <i>Game</i> Digital Belajar Angka dan Media <i>Flashcard</i>	80
C. Pembahasan	85
1. Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini Menggunakan Media <i>Game</i> Digital Belajar Angka di Kelompok B1 (Eksperimen) RA Nurussakinah Kecamatan Batununggal Kota Bandung	85
2. Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini Menggunakan Media <i>Flashcard</i> di Kelompok B2 (Kontrol) RA Nurussakinah Binong Jati Kecamatan Batununggal Kota Bandung	86
3. Pengaruh Penggunaan Media <i>Game</i> Digital Belajar Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini di Kelompok B RA Nurussakinah	87
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	99
RIWAYAT PENULIS	162