

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR BAGAN	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I.....	2
PENDAHULUAN.....	2
A. Analisis Masalah	2
B. Identifikasi Masalah	8
C. Ruang Lingkup	9
D. Fokus Pengembangan	10
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan	11
1. Permainan Lingkaran Bahagia (Lingkaba)	11
a. Hakikat Media.....	11
b. Fungsi Media	13
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	14
d. Hakikat Bermain	16
e. Manfaat dan Fungsi Bermain	19
f. Tahapan Bermain.....	21
g. Hakikat Permainan.....	23
i. Kelebihan Permainan dalam Pembelajaran	27
j. Jenis-jenis Permainan	29
k. Permainan Monopoli.....	30
l. Permainan Lingkaran Bahagia (Lingkaba)	31
2. Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	34
a. Hakikat Kemampuan.....	34

b.	Kemampuan Matematika Permulaan	36
c.	Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	44
B.	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	51
BAB III	54
	STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	54
A.	Strategi Pengembangan	54
1.	Tujuan	54
2.	Metode	54
3.	Responden	55
4.	Instrumen	57
B.	Prosedur Pengembangan.....	61
C.	Teknik Evaluasi	69
BAB IV	72
	HASIL PENGEMBANGAN	72
A.	Deskripsi Produk.....	72
1.	Nama Produk.....	72
2.	Tujuan Produk	72
3.	Sasaran Produk.....	73
B.	Karakteristik Produk.....	73
1.	Kelebihan Produk.....	82
2.	Kekurangan Produk	82
C.	Prosedur Pengembangan Produk	83
1.	Tahapan Pengembangan Produk.....	83
2.	Hasil Uji Coba Produk.....	102
3.	Produk Akhir	110
D.	Analisis Hasil Pengembangan Produk	113
E.	Kendala Pengembangan Produk	116
BAB V	117
	KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	117
A.	Kesimpulan	117

B. Implikasi.....	118
C. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN	124