

DAFTAR ISI

COVER JUDUL	
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA INOVATIF	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Ruang Lingkup	7
D. Fokus Pengembangan	8
E.Kegunaan Hasil Pengembangan	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Permainan Botol Jatuh	11
1. Media Pembelajaran	11
a) Pengertian Media Pembelajaran	11
b) Jenis – Jenis Media Pembelajaran	13
c) Manfaat Media Pembelajaran	16
d) Prinsip - Prinsip Media Pembelajaran.....	19
2. Permainan Botol Jatuh.....	23
a) Pengertian Permainan Botol Jatuh	23
b) Jenis – Jenis Permainan Botol Jatuh.....	29
c) Manfaat Permainan Botol Jatuh.....	33
d) Cara Penggunaan Permainan Botol Jatuh	37
B. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	39
1. Konsep Bilangan.....	39
2. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 4 – 5 Tahun.....	48
3. Tahapan Pemahaman Matematika	51
C. Kajian Penelitian yang Relevan	53

BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	59
A.Strategi Pengembangan	59
1.Tujuan Pengembangan.....	59
2. Metode Pengembangan.....	59
3. Tempat dan Waktu Penelitian.....	60
4. Responden	61
5. Instrumen.....	62
B.Prosedur Pengembangan.....	67
1. Tahap Analisis	67
2. Tahap Desain	68
3. Tahap Pengembangan	69
4. Tahap Implementasi	74
5. Tahap Evaluasi.....	80
C.Teknik Evaluasi Data.....	81
1.Evaluasi Expert Review	81
2. Evaluasi One to one.....	82
D.Teknik Analisis Data	82
1.Teknik Analisis Data Expert Review	83
2. Teknik Analisis Data One to one.....	83

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	85
A. Nama Produk	85
B. Karakteristik Produk	86
C. Prosedur Pengembangan Produk	91
1. Tahap Analisis	91
2. Tahap Desain	92
3. Tahap Pengembangan	98
4.Tahap Implementasi	110
5. Tahap Evaluasi.....	119
D. Hasil Uji Coba Produk.....	119
1.Penilaian Ahli Media	120
2.Penilaian Ahli Materi	122
3.Penilaian Uji Coba One to One	124
E. Analisis Hasil Pengembangan Produk	125
F. Manfaat Produk.....	126
G. Kelebihan dan Kekurangan Produk	127
1.Kelebihan Produk	127
2.Kekurangan Produk	128
H. Keterbatasan Pengembangan.....	128

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	129
A. Kesimpulan.....	129
B. Implikasi.....	130
C. Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN	138



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	60
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen <i>Expert Review</i> untuk Ahli Media	63
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Instrumen <i>Expert Review</i> untuk Ahli Materi.....	65
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrumen <i>Expert Review</i> untuk Pengguna (Anak)	66
Tabel 3.5 Tahap Produksi Media Permainan Botol Jatuh	71
Tabel 3.6 Kriteria Skor Penilaian	84
Tabel 4.1 Rancangan Permainan Botol Jatuh	93
Tabel 4.2 Rancangan Buku Pedoman Penggunaan Permainan TOLTUH	96
Tabel 4.3 Alat dan Bahan yang digunakan dalam Pembuatan Permainan Botol Jatuh	98
Tabel 4.4 Proses Produksi	103
Tabel 4.5 Langkah – Langkah Permainan Botol Jatuh	111
Tabel 4.6 Hasil penilaian dari Ahli Media	120
Tabel 4.7 Saran dari Ahli Media beserta Tindak Lanjutnya.....	121
Tabel 4.8 Hasil penilaian dari Ahli Materi.....	122
Tabel 4.9 Saran dari Ahli Materi beserta Tindak Lanjutnya.....	123
Tabel 4.10 Hasil penilaian uji coba one to one.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Sketsa media permainan bowling serbaguna yang baru dirancang	69
Gambar 3.2 Guru menyiapkan arena permainan dan alat permainan yang diperlukan	74
Gambar 3.3 Guru memberi contoh cara permainan botol jatuh (TOLTUH). Guru menggelindingkan bola ke arah botol.....	75
Gambar 3.4 Guru menghitung jumlah botol yang jatuh.....	75
Gambar 3.5 Guru menghitung benda yang berukuran besar sesuai dengan jumlah botol yang jatuh	75
Gambar 3.6 Guru menghitung benda yang berukuran kecil sesuai dengan jumlah botol yang jatuh	76
Gambar 3.7 Guru mengenalkan angka 1 – 10 sesuai dengan jumlah botol yang didapat	76
Gambar 3.8 Guru mencocokkan angka dengan jumlah benda.....	76
Gambar 3.9 Guru mencocokkan jumlah benda dengan angka.....	77
Gambar 3.10 Anak berdiri didepan lintasan permainan seraya memegang bola, kemudian anak menggelindingkan bola untuk mengenai botol yang ada didepannya.....	77
Gambar 3.11 Anak menghitung jumlah botol yang jatuh	78
Gambar 3.12 Anak menghitung benda yang berukuran besar sesuai dengan	

jumlah botol yang jatuh	78
Gambar 3.13 Anak menghitung benda yang berukuran kecil sesuai dengan jumlah botol yang jatuh	78
Gambar 3.14 Anak mengenal angka 1 – 10 melalui kartu angka. Anak mendapat kartu angka sesuai dengan jumlah botol yang didapat	79
Gambar 3.15 Benda tiruan dan benda buatan	79
Gambar 3.16 Kartu bergambar ikan dan bebek	79
Gambar 3.17 Anak memilih benda yang ia suka, kemudian anak mencocokkan angka dengan jumlah benda	79
Gambar 3.18 Anak mencocokkan jumlah benda dengan angka.....	80
Gambar 4.1 Papan Botol Jatuh.....	87
Gambar 4.2 Botol Jatuh	87
Gambar 4.3 Bola KuMer	88
Gambar 4.4 Benda Buatan Stetoskop	89
Gambar 4.5 Benda Tiruan Motor dan Mobil.....	90
Gambar 4.6 Kartu Gambar Ikan dan Bebek.....	90
Gambar 4.7 Kartu Angka	91
Gambar 4.8 Desain Buku Pedoman	96
Gambar 4.9 Permainan Botol Jatuh.....	110

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Formulasi Permainan Botol Jatuh.....	85
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 Deskripsi Umum Produk	139
Lampiran 02 Expert Review Ahli Media	140
Lampiran 03 Expert Review Ahli Materi	173
Lampiran 04 Surat Penelitian Skripsi	201
Lampiran 05 One to One Evaluation.....	202
Daftar Riwayat Hidup	255

