

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO.....	viii
PRAKATA .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
المُلخَص .....	xix
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Hipotesis Penelitian .....	12
H. Penegasan Istilah .....	12
I. Sistematika Penulisan.....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	16
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	16
2. Kemampuan Mengenal Huruf .....	23

3. Hakikat Media Pembelajaran .....	26
4. Media <i>Smart Box</i> .....	29
B. Penelitian Terdahulu .....	31
C. Kerangka Berpikir .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	35
1. Pendekatan Penelitian .....	35
2. Jenis Penelitian .....	35
B. Variabel Penelitian .....	37
C. Populasi, Sampel, dan <i>Sampling</i> Penelitian.....	37
D. Instrument Penelitian .....	39
E. Kisi-Kisi Instrumen .....	39
F. Teknik Analisis Data .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	43
1. Dekripsi Lokasi Penelitian .....	44
2. Deskripsi Data Penelitian .....	44
B. Penyajian Hasil Penelitian .....	44
C. Analisis Data .....	49
1. Uji Prasyarat Analisis .....	49
a. Uji Normalitas .....	50
b. Uji Homogenitas.....	51
2. Uji Hipotesis .....	51
a. Uji <i>Gain Scors</i> Analisis .....	52
b. <i>Effect Size</i> .....	55
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Data Deskriptif Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Kelas Kontrol dan Eksperimen Media <i>Smart Box Games</i> Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di RA Miftahul Falah Sukorejo .....	56
B. Pengaruh Media <i>Smart Box Games</i> Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di RA Miftahul Falah Sukorejo .....	59

C. Seberapa Besar Pengaruh Media <i>Smart Box Games</i> Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di TK RA Miftahul Falah Sukorejo.....	63
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>