

DAFTAR ISI

HALAMAN DAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
E. Penegasan Istilah.....	6
F. Sistematika Pembahasan	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Dskripsi Teori	9
1. Deskripsi tentang Strategi Guru	9
a. Pengertian Strategi Guru	9

b. Perencanaan Strategi Guru dalam Pembelajaran	10
c. Pelaksanaan Strategi Guru dalam Pembelajaran.....	11
d. Evaluasi Strategi Guru dalam Pembelajaran.....	12
2. Permainan Puzzle	13
a. Definisi Permainan Puzzle	13
b. Manfaat Permainan Puzzle.....	15
c. Langkah-langkah Bermain Puzzle	16
d. Kelebihan Permainan Puzzle.....	16
e. Kekurangan Permainan Puzzle	17
3. Stimulasi Kognitif	17
4. Anak 4 – 5 Tahun	18
B. Penelitian Terdahulu	20
C. Paradigma Penelitian.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	28
B. Kehadiran Peneliti.....	28
C. Lokasi Penelitian.....	29
D. Sumber Data.....	30
E. Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Analisis Data	34
G. Pengecekan Keabsahan Temuan	35
H. Tahap-tahap Penelitian.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	41
B. Temuan Penelitian.....	56

BAB V PEMBAHASAN

A. Perencanaan Strategi Guru dalam Permainan Puzzle pada Stimulasi Kognitif Anak 4 – 5 Tahun di TK Dharma Wanita Tanen	58
--	----

B. Pelaksanaan Strategi Guru dalam Permainan Puzzle pada Stimulasi Kognitif Anak 4 – 5 Tahun di TK Dharma Wanita Tanen	62
C. Evaluasi Strategi Guru dalam Permainan Puzzle pada Stimulasi Kognitif Anak 4 – 5 Tahun di TK Dharma Wanita Tanen	66

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69

LAMPIRAN-LAMPIRAN71

DAFTAR PUSTAKA115