

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
المخلص	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Penegasan Istilah	9
H. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Konsep Media Pembelajaran	11

a.	Pengertian Media Pembelajaran	11
b.	Manfaat Media Pembelajaran	12
c.	Media Boxplay	14
2.	Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	15
a.	Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	15
b.	Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif	18
3.	Hakikat Anak Usia Dini	20
a.	Pengertian Anak Usia Dini	20
b.	Karakteristik Anak Usia Dini	21
B.	Kerangka Berpikir	23
C.	Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODE PENELITIAN		27
A.	Jenis Penelitian	27
B.	Model Pengembangan	28
C.	Prosedur Pengembangan	29
1.	Analysis	29
2.	Design	29
3.	Development	30
4.	Implementation	30
5.	Evaluation	30
D.	Uji Coba Produk	30
1.	Desain Uji Coba	30
2.	Subyek Uji Coba	31
3.	Jenis Data	31
E.	Teknik Pengumpulan Data	31
1.	Observasi	31
2.	Dokumentasi	32
3.	Wawancara	32
F.	Instrumen Penelitian	33
1.	Lembar Angket Ahli Media	33
2.	Lembar Angket Ahli Materi	33
3.	Lembar Angket Pengamatan Anak	34
G.	Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN		38
A.	Deskripsi Hasil Penelitian	38
1.	Analysis (Analisis)	38
2.	Design (Perencanaan)	39
3.	Development (Pengembangan)	44
4.	Implementation (Implementasi)	56
5.	Evaluation (Evaluasi)	59

BAB V PEMBAHASAN	61
A. Pengembangan Media Boxplay	61
B. Kelayakan Media Boxplay	63
C. Keefektifan Media Boxplay	65
BAB VI PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	76