

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PENYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kegunaan Hasil Penelitian	5
E. Kerangka Pemikiran	5
F. Hipotesis Penelitian	8
G. Hasil Penelitian yang Relevan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA TENTANG KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS DAN PERMAINAN <i>FUN THINKERS</i>	
A. Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini13	
1. Pengertian Berpikir Logis	13
2. Tujuan dan Manfaat Berpikir Logis	14
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berpikir Logis Anak Usia Dini	15
B. Permainan Fun Thinkers	
1. Pengertian Permainan Fun Thinkers	16
2. Manfaat Permainan Fun Thinkers	17
3. Unsur-unsur Permainan Fun Thinkers	18

C. Tahapan Permainan Fun Thinkers	19
Kemampuan Berpikir logis Sebagai Salah Satu Aspek Perkembangan Kognitif di RA	
1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak	20
2. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif anak	23
3. Ruang Lingkup Perkembangan Kognitif Anak di RA	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	27
B. Metode Penelitian.....	27
C. Jenis dan Sumber Penelitian	30
D. Tempat dan Waktu Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian	31
F. Teknik Analisis Data Penelitian	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	
1. Kondisi Objektif di RA Adzkia	36
2. Kemampuan Berpikir Logis Anak	37
3. Penerapan Permainan <i>Fun Thinkers</i>	40
4. Hasil kemampuan berpikir logis melalui <i>Fun Thinkers</i>	64
B. Pembahasan	
1. Kemampuan Berpikir Logis Anak Sebelum Menggunakan Permainan <i>Fun Thinkers</i>	68
2. Penerapan Permainan <i>Fun Thinkers</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis	69
3. Kemampuan Berpikir Logis Anak setelah Diterapkan Permainan <i>Fun thinkers</i>	71

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	77

