

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Kerangka Berpikir .....	5
F. Hipotesis Penelitian .....	8
G. Hasil Penelitian Terdahulu .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI TENTANG PERMAINAN SIRKUIT “CARI AKU” DAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI .....</b>	<b>11</b>
<b>A. Pendidikan Anak Usia Dini .....</b>	<b>11</b>
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini .....	11
2. Prinsip-prinsip Pembelajaran di PAUD .....	12
3. Pengertian Raudhatul Athfal .....	15
4. Tujuan Raudhatul Athfal .....	16
5. Kurikulum Raudhatul Athfal .....	17
<b>B. Permainan Sirkuit “Cari Aku” .....</b>	<b>18</b>
1. Pengertian Permainan Sirkuit “Cari Aku” .....	18
2. Jenis-jenis Permainan .....	21

3. Tahap Perkembangan Permainan .....	24
4. Langkah-langkah Permainan Sirkuit “Cari Aku” .....	28
5. Kekurangan dan Kelebihan Permainan Sirkuit “Cari Aku” .....	31
<b>C. Kemampuan Berpikir Simbolik .....</b>	<b>32</b>
1. Pengertian Perkembangan Kognitif .....	32
2. Tahapan Perkembangan Kognitif .....	34
3. Karakteristik Perkembangan Kognitif .....	43
4. Pengertian Berpikir Simbolik .....	47
5. Indikator Kemampuan Berpikir Simbolik Anak .....	48
<b>D. Pengaruh Permainan Sirkuit “Cari Aku” terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak .....</b>	<b>51</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	55
B. Jenis dan Sumber Data .....	58
C. Populasi dan Sampel .....	59
D. Teknik Pengumpulan Data .....	61
E. Teknik Analisis Data .....	63
F. Tempat dan Waktu Penelitian .....	69
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
<b>A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian .....</b>	<b>70</b>
1. Sejarah Berdirinya RA Persis 140 Garut .....	70
2. Profil RA Persis 140 Garut .....	70
3. Visi, Misi, dan Tujuan RA Persis 140 .....	71
4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Persis 140 Garut .....	71
5. Sarana dan Prasarana RA Persis 140 Garut .....	72
<b>B. Hasil Penelitian .....</b>	<b>75</b>
1. Kemampuan Berpikir Simbolik melalui Permainan Sirkuit “Cari Aku” di Kelompok B RA Persis 140 Garut .....	75

2. Kemampuan Berpikir Simbolik melalui Permainan <i>Maze</i> di Kelompok B RA Persis 140 Garut .....	86
3. Perbandingan Kemampuan Berpikir Simbolik antara Permainan Sirkuit “Cari Aku” dengan Permainan <i>Maze</i> di Kelompok B RA Persis 140 Garut .....	97
<b>C. Pembahasan .....</b>	<b>102</b>
1. Deskripsi Kemampuan Berpikir Simbolik melalui Permainan Sirkuit “Cari Aku” di kelompok B RA Persis 140 Garut .....	103
2. Deskripsi Kemampuan Berpikir Simbolik melalui Permainan <i>Maze</i> di kelompok B RA Persis 140 Garut .....	103
3. Deskripsi Perbandingan Kemampuan Berpikir Simbolik antara Permainan Sirkuit “Cari Aku” dengan Permainan <i>Maze</i> di Kelompok B RA Persis 140 Garut .....	104
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>105</b>
A. Simpulan .....	105
B. Saran .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>179</b>