

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya atas nama **Hardianti**, NIM: 1223340005, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare, menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Penerapan Permainan Balok dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang**" dengan penuh kesadaran, bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau keseluruhan, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 10 Agustus 2024 M
25 Safar 1446 H

Penyusun,



Hardianti

Nim: 1223340005

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, “Penerapan Permainan Balok dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di RA DDI Al-Furqan Benteng Kabupaten Pinrang” yang disusun oleh Hardianti, NIM: 1223 340 005, mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Kamis, 29 Agustus 2024 M, bertepatan dengan 24 Shafar 1446 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

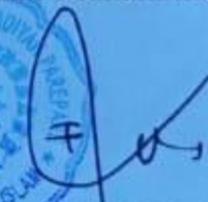
Parepare, 30 Agustus 2024 M.
25 Shafar 1446 H.

DEWAN PENGUJI:

Ketua	Dr. Andi Fitriani Djollong, M.Pd.	(.....)
Sekretaris	Dr. Amir Patintingang, M.Pd.	(.....)
<i>Munaqisy</i> I	Kalbi Jafar, S.Pd.I., M.Pd.I.	(.....)
<i>Munaqisy</i> II	M.Nur Fuadi, S.Pd.I., M.Pd.	(.....)
Pembimbing I	Nurlailah, S.Pd.I., M.Pd.	(.....)
Pembimbing II	Maswati, S.Pd.I., M.Pd.	(.....)

Diketahui oleh:
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Parepare

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Dr. Andi Fitriani Djollong, M. Pd.
NBM. 975 340


Maswati, S.Pd.I., M.Pd.
NBM. 1322 520

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puja dan puji bagi Allah swt, Zat yang menguasai setiap jiwa, hanya dengan izin-Nya terlaksana segala macam kebajikan dan teraih segala macam kesuksesan. Shalawat beriring rahmat serta salam semoga Allah swt limpahkan kepada baginda nabiullah muhamma Saw. Kepada beliau di turunkan wahyu ilahi Alquran, dan ditugaskan untuk menjadi suri tauladan yang baik bagi semua umat di dunia.

Atas berkat rahmat Allah swt dan motivasi dari keluarga, kerabat, sahabat, dan teman, serta didorong oleh semangat untuk selesai, maka tersusunlah skripsi yang berjudul: “Penerapan Permainan Balok dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di RA Al-Fur’qan Benteng Kabupaten Pinrang”.

Penulis haturkan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua penulis yang telah melahirkan penulis dengan penuh kesabaran, keikhlasan dan kasih sayang serta sebagai sumber kehidupan dan sebagai pembimbing utama dalam hidup penulis. Merekalah yang telah membesarkan dan memberi kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan kuliah hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Mereka memiliki peran yang sangat besar dan tak terhingga, hingga rasa terima kasih pun tidak akan pernah cukup untuk mendeskripsikan wujud penghargaan penulis.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan, menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Jamaluddin Ahmad, S.Sos.,M.Si, selau rektor Universitas Muhammadiyah Parepare (UMPAR).

2. Dr. Andi Fitriani Djollong, M.Pd selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare (UMPAR) beserta seluruh staf yang memberikan perhatian kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Maswati, S.Pd.I., M.Pd, selaku ketua program studi PIAUD UMPAR yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat pada setiap tahapan bimbingan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Nurlaila, S.Pd.I.,M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat pada setiap tahap bimbingan sehingga penulis skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Maswati, S.Pd.I.,M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat pada setiap tahap bimbingan sehingga penulis skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Segenap dosen beserta seluruh staf yang telah memberikan bimbingan dan pelayanan administrasi dan bantuan dalam proses akademik.
7. Segenap pengajar dan pengelola RA DDI Dara Batu Kabupaten Pinrang.
8. Kepala perpustakaan UM Parepare beserta seluruh staf yang telah membantu dan memberikan pelayanan saat penulis memerlukan pelayanan.

9. Kedua orang tua penulis yang sebagai sumber kehidupan dan sebagai pembimbing utama dalam hidup penulis. Merekalah yang telah membesarkan dan memberi kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan kuliah hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, sehingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt membalas semua kebaikan dengan balasan yang berlimpah dan mendapatkan rahmat-Nya. Amin.

Parepare, 30 Agustus 2024

Penulis,



Hardianti

Nim. 1223340005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHANSKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR TRANSLITERASI	viii
ABSTRAK	xiv
ABSTRAC	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Definisi Operasional dan ruang Lingkup Penelitian	7
E. Garis-garis Besar Isi Skripsi	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Tinjauan Penelitian Sebelumnya	10
B. Implementasi	12
C. Keterampilan Motorik Halus	29
D. Metode Picture end Picture	27
E. Kerangka Pikir Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Setting Penelitian	34
B. Persiapan Penelitian	34
C. Subjek Penelitian	36
D. Sumber Data	36
E. Alat dan Teknik pengumpulan Data	37
F. Indikator Kinerja	38
G. Analisis Data	38
H. Prosedur Penelitian	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	44
B. Hasil Pembahasan	47
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	s\`a	s\`	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	h}a	h}	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	z\`al	z\`	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	s}ad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	d}ad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	t}a	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	z}a	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
هـ	ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fath}ah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>d}ammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَي	<i>fath}ah dan ya>'</i>	ai	a dan i
اَو	<i>fath}ah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauila*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>fath}ah dan alif atau</i>	a>	a dan garis di atas
اِي	<i>kasrah dan ya>'</i>	i>	i dan garis di atas
اُو	<i>d}ammah dan wau</i>	u>	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *ma>ta*

رَمَى : *rama>*

قِيلَ : *qi>la*

يَمُوتُ : *yamu>tu*

4. Ta marbu>t}ah

Transliterasi untuk *ta>' marbu>t}ah* ada dua, yaitu: *ta>' marbu>t}ah* yang hidup atau mendapat harakat *fath}ah*, *kasrah*, dan *d}ammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta>' marbu>t}ah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta>' marbu>t}ah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta>' marbu>t}ah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raud}ah al-at}fa>l*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madi>nah al-fa>d}ilah*

الْحِكْمَةُ : *al-h}ikmah*

5. Syaddah (Tasydi>d)

Syaddah atau *tasydi>d* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *t~ydi>d(-)*, dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana>*

نَجَّيْنَا : *najjaina>*

الْحَقُّ : *al-h}aqq*

نُعَمُّ : *nu"ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *i>*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali> (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi> (bukan 'Arabiy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bila>du*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta'muru>na

النَّوْعُ : al-nau'

سَيِّءٌ : syai'un

أُمِرْتُ : umirtu

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'a>n*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fi> Z{ila>l al-Qur'a>n

Al-Sunnah qabl al-tadwi>n

9. Lafz} al-Jala>lah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mud}a>f ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ di>nulla>h billa>h

Adapun *ta>' marbu>t}ah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz} al-jala>lah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ hum fi> rah}matilla>h

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf

kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa ma> Muh}ammadun illa> rasu>l
Inna awwala baitin wud}i'a linna>si lallaz\i> bi Bakkata muba>rakan
Syahru Ramad}a>n al-laz\i> unzila fi>h al-Qur'a>n
 Nas}i>r al-Di>n al-T{u>si>
 Abu>> Nas}r al-Fara>bi>
 Al-Gaza>li>
 Al-Munqiz\ min al-D}ala>l

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu>(bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu> al-Wali>d Muh}ammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad (bukan: Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad Ibnu)

Nas}r H{a>mid Abu> Zai>d, ditulis menjadi: Abu> Zai>d, Nas}r H{a>mid (bukan: Zai>d, Nas}r H{ami>d Abu>)

11. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subh}a>nahu> wa ta'a>la></i>
saw.	=	<i>s}allalla>hu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-sala>m</i>
H	=	Hijrah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS Al-Baqarah/2:177 atau QS A<li 'Imra>n/3: 134
HR	=	Hadis Riwayat

ABSTRAK

Hardianti. 1223340005. Penerapan Permainan Balok dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang.

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak dapat memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain balok merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Balok terdiri dari berbagai bentuk, segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Berdasarkan hasil prasurvei menunjukkan bahwa terdapat banyak anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang yang perkembangan kecerdasan visual spasial belum berkembang sangat baik.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui bermain balok di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang. Metode penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus dan pada setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 15 anak RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Peningkatan kecerdasan visual spasial dikatakan berhasil apabila anak mampu mencapai kriteria perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 60%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Sebelum dilakukan tindakan belum ada anak yang berkembang sangat baik. Setelah adanya tindakan pada siklus I, kecerdasan visual anak-anak meningkat sebanyak 4 anak dengan presentase 27%, sedangkan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 11 anak dengan presentase 73%. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah melalui bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan spasial anak di RA Al-Fur'qan Benteng Kabupaten Pinrang dan berkembang sangat baik (BSB) dari prasiklus, siklus I dan siklus II meningkat sebanyak 46%.

Kata Kunci: Bermain Balok, Kecerdasan Visual Spasial.

ABSTRACT

Hardianti. 1223340005. Application of Beam Games in developing early childhood spatial Visual intelligence in RA Al-fur'qan Fort Pinrang Regency.

Play is a necessity for children, because through play children can gain knowledge that can develop their abilities. Playing blocks is one of the construction play tools that are useful for children. Blocks consist of various shapes, triangles, squares, circles, with a variety of interesting colors. Based on the results prasurvey shows that there are many children in RA Al-fur'qan Fort Pinrang Regency visual spatial intelligence development has not developed very well.

This study aims to improve the spatial visual intelligence of children through playing blocks in RA Al-fur'qan Fort Pinrang Regency. This research method is a Class Action Research (PTK). This study was conducted using two cycles and in each cycle conducted three meetings. The subjects of this study were 15 children of RA Al-fur'qan Fort of Pinrang Regency. The method of data collection is done through observation, test and documentation. Data analysis techniques performed quantitatively and qualitatively. The improvement of spatial visual intelligence is said to be successful if the child is able to achieve the criteria for developing very well (BSB) with a percentage of 60%.

The results showed that playing blocks can improve children's spatial visual intelligence. Before the action, no child had developed very well. After the action in the first cycle, children's visual intelligence increased by 4 children with a percentage of 27%, while in the second cycle increased to 11 children with a percentage of 73%. The conclusion that can be drawn is through playing the beam can improve the spatial intelligence of children in RA Al-fur'qan Fort Pinrang Regency and developed very well (BSB) from prasiklus, cycle I and Cycle II increased by 46%.

Keywords: Playing Blocks, Spatial Visual Intelligence