

Nomor Daftar : 74/S/PGPAUD/29/VIII/2023

**PENERAPAN PERMAINAN *LOOK MAKE AND FIX* MENGGUNAKAN MEDIA  
TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan Program  
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



oleh

Didah Nurhamidah

NIM 1905866

**PROGRAM STUDI S1  
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA  
2023**

PENERAPAN PERMAINAN *LOOK MAKE AND FIX* MENGGUNAKAN MEDIA  
TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK

Oleh :  
Didah Nurhamidah

Sebuah skripsi yang diajukan untk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Anak Usia Dini

©Didah Nurhamidah  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2023

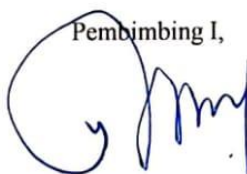
©Hak Cipta dilindungi Undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian  
Dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

DIDAH NURHAMIDAH

PENERAPAN PERMAINAN *LOOK, MAKE AND FIX* MENGGUNAKAN  
MEDIA TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL-  
SPASIAL ANAK

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Heri Yusuf Muslihah, M.Pd.

NIP. 197511182000031004

Pembimbing II



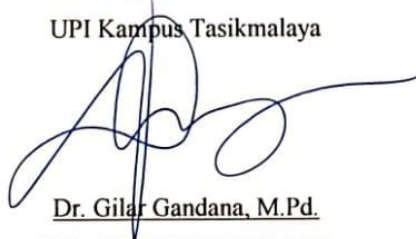
Dindin Abdul Muiz Lidinillah, S.Si., S.E., M.Pd.

NIP. 197901132005021002

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Gilar Gandana, M.Pd.

NIP. 920200819900605101

# **PENERAPAN PERMAINAN *LOOK MAKE AND FIX* MENGGUNAKAN MEDIA TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK**

**Didah Nurhamidah**

[didahnr@upi.edu](mailto:didahnr@upi.edu)

## **ABSTRAK**

Dilembaga Pendidikan Anak Usia Dini satu-satunya ide geometris yang menonjol pada pembelajaran geometri adalah definisi bentuk geometri itu sendiri, sementara manipulasi bentuk dan eksplorasi spasial diabaikan, dalam studi pendahuluan ditemukan permasalahan bahwa kurangnya minat anak terhadap matematika dan dalam hal pengembangan kecerdasan visual-spasial. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan pada kecerdasan visual spasial anak sebelum memperoleh perlakuan berupa permainan *look, make and fix* menggunakan media tangram dan setelah memperoleh perlakuan. Penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental dengan variabel bebas berupa kecerdasan visual spasial serta variabel terikatnya adalah permainan *look, make and fix* menggunakan media tangram. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest Postes*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas B RA Miftahul Khoer Tahun Ajaran 2023/2024 sebanyak 10 sampel anak dengan menggunakan teknik sampling total. Perolehan data pretes dan postes kemudian dijadikan syarat untuk mendapatkan data Ngain yang kemudian akan dianalisis. Untuk melihat adanya perbedaan dilakukan uji Paired Sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kecerdasan visual spasial anak sebelum memperoleh perlakuan berupa permainan *look, make and fix* menggunakan media tangram dan setelah memperoleh perlakuan.

Kata kunci : Permainan *look, make and fix*, Tangram , Kecerdasan visual spasial, Geometri.

*APPLICATION OF LOOK MAKE AND FIX GAME USING TANGRAM MEDIA TO IMPROVE CHILDREN'S VISUAL-SPATIAL INTELLIGENCE*

**Didah Nurhamidah**

[didahnr@upi.edu](mailto:didahnr@upi.edu)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the differences in the increase in children's visual-spatial intelligence before receiving treatment in the form of look, make and fix games using tangram media and after receiving treatment. This research is a pre-experimental study with the dependent variable being spatial visual intelligence and the independent variable being look, make and fix using the media tangram. The research design used was One Group Pretest Postes. The population in this study were all class B students of RA Miftahul Khoer Khoer Academic Year 2023/2024 using total purposive technique. Obtaining pre-test and post-test data is then used as a condition for obtaining Ngain data which will then be analyzed. To see the difference, the Paired Sample T-test was carried out. The results showed that there was a difference in the increase in children's visual-spatial intelligence before receiving treatment in the form of look, make and fix games using tangram media and after receiving treatment.*

Keywords : *Look, make and fix game, Tangram , Visual spatial intelligence, Geometry.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN .....	3
KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
UCAPAN TERIMA KASIH.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK.....	4
ABSTRACT.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR GAMBAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB Error! Bookmark not defined.</b>	
PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2.1 Identifikasi dan Analisis Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Batasan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Manfaat penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.7 Struktur Organisasi Skripsi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II</b>	
KAJIAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Konsep Dasar Multiple Intellegency atau kecerdasan majemuk	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	
2.2 Permainan <i>look make and fix</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Media Pembelajaran Tangram .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 metode Pembelajaran Bermain.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.5 Penelitian yang Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6 Kerangka berpikir.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III</b>	
METODE PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Tempat dan waktu penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Populasi, Sampel Penelitian dan Lokasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Variabel dan Definisi Operasional .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Data dan Instrumen Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6 Prosedur penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7 Teknik pengumpulan data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8 Teknik analisis data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV</b>	
TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Temuan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V</b>	
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASIE	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Implikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3 Rekomendasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	8

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional* (Javalitera. (ed.)).
- Ahmad, W. (2021). *Modul Belajar Mandiri Calon Guru*. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Ahmadi, F., & Semarang, N. (2018). *Tangram interactive game (tig): instructionalmedia in learning geometry*. *Asia Pasific Journal of Contemporary Education and Communication Technology*, 4(1).
- Ardiyanto, A. (2017). *Brmain Sebagai Sarana Pengembangan Kreatifitas*. *Jendela Olahraga*, 35–39.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta.
- Copley, J. V. (2000). *Geometry and Spatial Sense in the Early Childhood Curriculum*. *The Young Child and Mathematics*, 105 – 124.
- Gardner, H. (2011). *Author of Multiple Intelligences Frames of Mind*. [https://www.academia.edu/36707975/Frames\\_of\\_mind\\_the\\_theory\\_of\\_multiple\\_intelligence\\_s](https://www.academia.edu/36707975/Frames_of_mind_the_theory_of_multiple_intelligence_s)
- Gejard, G., & Melander, H. (2018). *Mathematizing in preschool: children's participation in geometrical discourse*. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(4), 495–511. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1487143>
- Hughes, F. P. (2010). *Children, Play and Development* (4th ed.). Sage Publications, Inc.
- Husnaini, N., & Qadafi, M. (2020). *Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ppada Pembelajaran DI PAUD AL-JIHADUL DAN PAUD AN-NUR Kabupaten Lombok Timur*. *Raudhatul Athfal : Jurnal Pendidikan Islam Anak Uisa Dini*, 3(1), 52–62.
- Indriawan, I., & Wijiy, H. (2020). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta:Rineka. In <https://medium.com/> (Issue June). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Iskandar, B., Zulaeha, V. S., Pendidikan, F. I., Indonesia, U. P., & Ngejah, K. (2022). *Praktik Bermain dalam Menstimulasi Kemampuan*. *Vox Edukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(April), 30–36.
- Jasmine, J. (2016). *Metode Mengajar Multiple Intelligences* (A. Salim (ed.); iv). Penerbit Nuansa.



- Lee, J., Lee, J. O., & Collins, D. (2009). Enhancing Children's Spatial Sense Using Tangrams. *Childhood Education*, 86(2), 92–94. <https://doi.org/10.1080/00094056.2010.10523120>
- Magfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>
- Mulyasa. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, I. (2010). *Buku Pintar PAUD (dalam Perspektif Islam)*. Laksana.
- NAEYC&NCTM. (2010). Early childhood standards: Promoting good beginnings. *The National Coun-Cil of Teachers of Mathematics ...*, 1–21. <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Early+Childhood+Mathematics+:+Promoting+Good+Beginnings#4>
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*.
- Nikmah, S. M., & Iswantiningtyas, V. (2020). *Permainan Kopi ( Kotak Pintar ) Untuk Multiple Intelligence Anak Setiap anak manusia dilahirkan dengan membawa sejumlah potensi yang diwariskan dari generasi sebelumnya , potensi yang dimilikinya pun tidaklah sama walaupun mereka terlahir kembar . Anak me. 1, 228–239.*
- Nugrahani, R. (2019). Pengaruh bermain kreatif tangram terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. *SELING Jurnal Program Studi PGRA*, 5, 30–38.
- Puspa Ardini, P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain-dan-Permainan-Anak-Usia-Dini-Sebuah-kajian-teori-dan-Praktek*. Adjie Media Nusantara.
- Rohmah, N. (2019). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2).
- Rosdiani, D. (2012). *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Alfabeta.
- Schroth, S., Chellman, A. A. C., Alqahtani, M., & Tang, H. (2019). Running Head : OSMO IN MATH CLASSROOM. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*. <https://doi.org/10.18785/jetde.1101.01>
- SisDiknas. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. *Demographic Research*, 49(0), 1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen.

- Sri, P. M., Penyunting, H., & Elang, B. (2007). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Nyimas Aisyah Siti Hawa Somakim Purwoko Yusuf Hartono Masrinawatie AS*.
- Sugiyono, P. D. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Issue Mi).
- Sugiyono, P. D. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Susiana. (2019). PENGARUH KEGIATAN BERMAIN DRAMA TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI DI TK MUTIARA KENJERAN SURABAYA. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 109–116.
- Trie Ramadhany Gunawan, M. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Dengan Permainan Maze Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini*.
- Veronica, N. (2018). PERMAINAN EDUKATIF DAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 49–55.
- Wahyu, E., Indira, M., Murnaka, N. P., & Mardiana, A. (2023). *Kemampuan Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Puzzel Tangram*. 4(1), 1–14.
- Wang, F. T., & Hsiung, C. C. (2018). *Prosedur Penelitian*.
- Withasari, Y. (2018). *PENDAHULUAN Anak usia dini memerlukan stimulasi dalam setiap proses Tingkat Anak Pencapaian Perkembangan Usia Dini ( PAUD ) adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh dan aspek perkembangan pertumbuhan , mencakup aspek nilai agama da*. 1(1).
- Yuliantini, S. (2019). PERMAINAN DAN BERMAIN DI PAUD. *Jurnal Primearly*, II(2), 200–212.