

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP
KECERDASAN *VISUAL SPASIAL* PADA ANAK USIA 4–5 TAHUN
DI TK *GLOBAL INTERSTUDY* SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-1

Pendidikan Anak Usia Dini



DINA NUR WIDYASTUTI

A520080003

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

Kami selaku Pembimbing I dan Pembimbing II dari mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta :

Nama : Dina Nur Widyastuti
NIM : A520080003
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas : Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS)
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kecerdasan *Visual Spasial* pada Anak Usia 4–5 Tahun di TK *Global Interstudy* Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012

Menyetujui skripsi ini untuk diujikan dihadapan Dewan penguji.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. DARSINAH, SE., M.Si.

Drs. HASTO DARYANTO, M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI
PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP
KECERDASAN *VISUAL SPASIAL* PADA ANAK USIA 4 -5 TAHUN
DI TK *GLOBAL INTERSTUDY* SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2011/2012

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

DINA NUR WIDYASTUTI
A520080003

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal : 5 Maret 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

1. **Dra. Darsinah, SE., M.Si.** (.....)
2. **Drs. Hasto Daryanto, M.Pd.** (.....)
3. **Drs. M. Djaelani, M.Pd.** (.....)

Surakarta, 5 Maret 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan

Drs. H. Sofyan Anif, M.Si

NIK. 547

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak/ di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 5 Maret 2012

(Dina Nur Widyastuti)

NIM. A520080003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tersayang

Terima kasih atas do'a, kasih sayang yang senantiasa tercurah untuk adik. Ibu Endang Sedyawati dan Bapak Wibawa yang telah memberikan pengorbanan terbaiknya untukku.

2. Suami tercinta

Terima kasih atas do'a, perhatian, pengertiannya pada bunda. Suamiku Jati Lilik Prasetyo yang selalu memberikan semangat dan dorongan dalam penulisan skripsi ini.

3. Saudara terkasih

Terima kasih atas do'a, dorongannya selama ini pada adik. Kakakku Dian Akbar Wicaksana, SH, S.Psi. yang senantiasa memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Keluarga Besar penulis yang selalu mendukung dan menyayangiku. Eyang Uti, Tante dan Om yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih semuanya.

5. Teman-teman FKIP PAUD khususnya kelas C, terima kasih untuk kebersamaan, persaudaraan yang terjalin dan kenangan yang indah selama ini.

6. Almamaterku S1 FKIP PAUD UMS

Tempatku menuntut ilmu, memperluas wawasan dan pengetahuanku sebagai bekal kehidupanku di masa yang akan datang

MOTTO

Beramallah untuk duniamu seolah-olah engkau hidup selamanya, dan beramallah engkau untuk akheratmu seolah-olah engkau akan mati besoknya.

(HR. Ibnu Asakir)

Dalam kerendahan hati ada ketinggian budi, dalam kemiskinan harta ada kekayaan jiwa, dalam kesempatan hidup ada kekuasaan ilmu.

(Anonim)

Barang siapa berjalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga

(Hadist Riwayat Muslim)

Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusuk

(Q.S. Al Baqarah: 45)

Lebih banyak mencoba akan mendekatkan kepada kesuksesan, meskipun banyak kegagalan, karena kita tidak tahu mana yang akan berhasil

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan Inayah-Nya. Sholawat dan salam terunjuk junjungan kita nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tanpa ada halangan suatu apa.

Skripsi ini berjudul "Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Kecerdasan *Visual Spasial* pada Anak Usia 4–5 Tahun di TK *Global Interstudy* Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak melalui permainan *puzzle* di TK *Global Interstudy* Surakarta Tahun 2012.

Penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan, sumbangan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Dengan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Drs. H. Sofyan Anif, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kesempatan dan ijin untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Dra. Surtikanti, SH, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PAUD yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Dra. Darsinah, SE., M.Si, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran.

4. Drs. Hasto Daryanto, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan membantu lancarnya penyelesaian skripsi ini.
5. Para dosen PAUD yang telah memberikan pengajaran dan pengarahan.
6. Kepala Taman Kanak-kanak *Global Interstudy* Surakarta yang telah memberi ijin untuk mencari data di lokasi penelitian.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi.

Semoga amal baik beliau diterima oleh Allah SWT, mendapatkan balasan yang lebih baik dan lebih banyak dari-Nya.

Penulis menyadari akan kekurangan dalam laporan ini, untuk itu penulis harapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kemajuan penulisan di masa yang akan datang.

Kami berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi para pembaca umumnya, dan pada khususnya para praktisi PAUD yang selalu mencintai dunia anak-anak.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, Maret 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Persembahan	v
Halaman Motto	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran	xiv
Abstrak	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka	10
B. Kajian Teori	11
1. Kecerdasan	11
2. Ciri-ciri Anak Cerdas	12
3. Macam-macam Kecerdasan	13
4. Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	17
5. Indikator Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	20
6. Tingkat Perkembangan <i>Visual Spasial</i> Anak TK	21
C. Permainan.....	22
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif	22
2. Tujuan dan Fungsi Alat Permainan Edukatif	23
3. Permainan <i>Puzzle</i>	24
4. Peranan Permainan <i>Puzzle</i> untuk Melatih Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	26
5. Jenis-jenis <i>Puzzle</i>	28
6. Prosedur Penggunaan <i>Puzzle</i>	31
D. Kerangka Berfikir Teoritis	31
E. Hipotesis.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	34
B. Subyek Penelitian.....	41

C. Metode Pengumpulan Data	41
D. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	52
1. Profil TK <i>Global Interstudy</i>	52
2. Keadaan Sumber Daya Manusia (SDM).....	54
3. Karakteristik Anak Didik di TK <i>Global Interstudy</i> Surakarta	55
B. Deskripsi Data.....	56
1. Deskripsi Data Sebelum Eksperimen.....	56
2. Deskripsi Data Setelah Eksperimen	57
C. Pengujian Hipotesis.....	61
D. Pembahasan Hasil Analisis Data.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	11
Tabel 3.2 Kisi–kisi Observasi	44
Tabel 3.3 Butir–butir Amatan	44
Tabel 3.4 Pedoman Observasi Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	45
Tabel 4.1 Skor Hasil <i>Pretest</i>	55
Tabel 4.2 Hasil Pengkategorian Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Kelompok Eksperimen	57
Tabel 4.3 Hasil Pengkategorian Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Kelompok Kontrol	58
Tabel 4.4 Tingkat Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Tabel 3.1 Prosedur Pelaksanaan Eksperimen.....	38
Tabel 3.2 Daerah Kritis	50
Tabel 4.1 Histogram Data Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Kelas Eksperimen	57
Tabel 4.2 Histogram Data Kecerdasan <i>Visual Spasial</i> Kelas Kontrol.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Satuan Bidang Pengembangan	66
Lampiran. 2 Daftar Peserta Didik TK <i>Global Interstudy</i> Surakarta	73
Lampiran. 3 Skor Hasil Observasi Kelas Eksperimen	74
Lampiran. 4 Skor Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	75
Lampiran. 5 Deskripsi Data	76
Lampiran. 6 Distribusi Frekuensi dan Histogram	77
Lampiran. 7 Kategori Tingkat Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	79
Lampiran. 8 Uji t (<i>independent samples test</i>)	81
Lampiran. 9 Tabel t.....	82

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP KECERDASAN *VISUAL SPASIAL* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK *GLOBAL INTERSTUDY* SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2011/2012

**Dina Nur Widyastuti, A520080003, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2012, 82 halaman.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap kecerdasan *visual spasial*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen jenis *Intact Group Comparison*. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah anak didik kelas A₁ dan A₂ di TK *Global Interstudy* Surakarta tahun pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 30 anak didik yang dibagi menjadi 15 anak untuk kelompok eksperimen dan 15 anak untuk kelompok kontrol. Data diperoleh melalui observasi terhadap kecerdasan *visual spasial*. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji t, dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,478 > 2,048$ maka H_0 ditolak. sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini telah teruji, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan *puzzle* dengan kecerdasan *visual spasial* pada anak usia 4–5 tahun di TK *Global Interstudy* Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012, artinya permainan *puzzle* lebih berpengaruh positif terhadap kecerdasan *visual spasial* anak dibanding penggunaan metode konvensional.

Kata Kunci : *permainan puzzle, kecerdasan visual spasial.*