**DAFTAR ISI**

 **Halaman**

**HALAMAN JUDUL**…………………………………………………………… i

**PERSETUJUAN PEMBIMBING** ii

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI** iii

**MOTTO** iv

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI** v

**ABSTRAK** vi

**KATA PENGANTAR** vii

**DAFTAR ISI** ix

**DAFTAR TABEL** xi

**DAFTAR LAMPIRAN**………………………………………………………… xii

**BAB I PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang 1
2. Rumusan Masalah 8
3. Tujuan Penelitian 8
4. Manfaat Peneltian

**BAB II KAJIAN PUSTAKA KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. Kajian Pustaka 10
2. Logic Smart 10
3. Pengertian Logic Smart 10
4. Manfaat Logic Smart 12
5. Indikator Kecerdasan Logic Smart 14
6. Alat Permainan Edukatif ( APE) 14
7. Pengertian 14
8. Manfaat Alat Permainan Edukatif………………………………. 25
9. Tujuan Alat Permainan Edukatif 28
10. Langkah-Langkah Pembelajaran Alat Permainan Edukatif......... . 30
11. Kerangka Pikir 33
12. Hipotesis Tindakan 34

**BAB III METODE PENELITIAN**

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 35
2. Fokus Penelitian 36
3. Setting Penelitian 37
4. Prosedur Dan Teknik Pengumpulan Data 41
5. Teknik Analisis Data 42
6. Standar Keberhasilan 43

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Hasil Penelitian 44
2. Pembahasan 73

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

1. Kesimpulan 76
2. Saran 76

**DAFTAR PUSTAKA** 78

**DAFTAR TABEL**

Nomor Judul Halaman

 1 Gambaran Hasil Observasi Awal .. 45

 2 Gambaran Peningkatan Kecerdasan Anak Melalui Permainan building Block di Taman Kanak-Kanak Kartika xx-53 Pampang Kota Makassar Pembelajaran I Siklus I 51

 3 Gambaran Peningkatan Kecerdasan Anak Melalui Permainan building Block di Taman Kanak-Kanak Kartika xx-53 Pampang Kota Makassar Pembelajaran II Siklus I 56

 4 Rekapitulasi Peningkatan Peningkatan Kecerdasan Anak Melalui Permainan building Block di Taman Kanak-Kanak Kartika xx-53 Pampang Kota Makassar Pembelajaran I dan II Siklus I 59

 5 Gambaran Peningkatan Kecerdasan Anak Melalui Permainan building Block di Taman Kanak-Kanak Kartika xx-53 Pampang Kota Makassar Pembelajaran III Siklus II 64

6 Gambaran Peningkatan Kecerdasan Anak Melalui Permainan building Block di Taman Kanak-Kanak Kartika xx-53 Pampang Kota Makassar Pembelajaran IV Siklus II 69

7 Rekapitulasi Peningkatan Peningkatan Kecerdasan Anak Melalui Permainan building Block di Taman Kanak-Kanak Kartika xx-53 Pampang Kota Makassar Pembelajaran III dan IV Siklus II 72

**DAFTAR LAMPIRAN**

Nomor Judul Halaman

1. Kisi-Kisi Pembuatan Instrumen Observasi 80
2. Lembar Observasi Anak 82
3. Lembar Observasi untuk Guru 92
4. Rubrik………………………………………………………………….. 96
5. Satuan Kegiatan Harian 105
6. Dokumentasi Kegiatan 113
7. Persuratan
8. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan 117
9. Surat Izin Penelitian dari Badan Penelitian dan Pengembangan

Daerah 118

1. Surat Keterangan Penelitian 119
2. Riwayat Hidup 120