

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN *PUZZLE GEOMETRIC* TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

FENI PUSPITA SARI

Masalah dalam penelitian ini yaitu kecerdasan visual spasial anak belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain *puzzle geometric* terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Desain penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian ini berjumlah 32 anak yang memiliki usia 5-6 tahun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kecerdasan visual spasial. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,40 yang memiliki arti bahwa pengaruh bermain *puzzle geometric* terhadap kecerdasan visual spasial anak berada pada kategori sedang. Kemudian, hasil pengujian menggunakan uji *Mann Whitney test* mendapatkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,00 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan bermain *puzzle geometric* berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: anak usia dini, kecerdasan visual spasial, bermain *puzzle geometric*

ABSTRACT

THE EFFECT OF PLAYING GEOMETRIC PUZZLE ON VISUAL- SPATIAL INTELLIGENCE OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS

By

Feni Puspita Sari

The problem in this study is that children's visual-spatial intelligence has not developed optimally. This study aims to determine the effect of geometric puzzle-playing activities on visual-spatial intelligence in children aged 5-6 years. The method used in this research is quantitative research with a quasi-experimental research type. The research design is a nonequivalent control group design. The sample of this research is 32 children aged 5-6 years. The instrument used in this research is the visual-spatial intelligence observation sheet. The results showed an increase in the N-Gain value for the experimental class by 0.40 which means that the effect of playing geometric puzzles on children's spatial-visual intelligence is in the moderate category. Then, the test results using the Mann-Whitney test get the Asymp value. Sig. (2-tailed) of $0.00 < 0.05$. This proves that the activity of playing geometric puzzles affects the visual-spatial intelligence of children aged 5-6 years.

Keywords: early childhood, visual-spatial intelligence, playing geometric puzzles