

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN *THREE SAME THINGS*
TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**RIZKY APRILIA PRATIWI
NPM 2013054025**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN *THREE SAME THINGS* TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

Oleh

RIZKY APRILIA PRATIWI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan *three same things* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental*. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 22 anak yang berusia 4-5 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah diuji validitas dan dinyatakan semua indikatornya valid, kemudian diuji reliabilitasnya menggunakan rumus *alpha cronbach* dan dinyatakan sangat reliabel dengan skor X sebesar 0,939 dan skor Y sebesar 0,910. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,48 yang berarti bahwa pengaruh permainan *three same things* terhadap kecerdasan visual spasial anak berada pada kategori sedang. Kemudian, hasil pengujian menggunakan uji regresi linear sederhana mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh antara permainan *three same things* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: kecerdasan visual spasial, permainan *three same things*, anak usia dini

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING THREE SAME THINGS GAME ON VISUAL SPATIAL INTELLIGENCES OF CHILDREN AGED 4-5 YEARS

By

RIZKY APRILIA PRATIWI

This research aims to know the effect of using the three same things game on the visual spatial intelligence of children in aged 4-5 years. This research used is quantitative method with a pre-experimental type of research. This research used a one group pretest-posttest design. The sample in this research consisted of 22 children aged 4-5 years. The sampling technique used purposive sampling. The data collection techniques used in this research were observation and documentation. Observations were done using an observation sheets which had been tested for validity and all the indicators valid are declared, then tested for reliability using the cronbach's alpha formula and declared very reliable with an X score of 0,939 and a Y score of 0,910. The results of the research show that the average N-Gain score is 0.48, which means that the influence of the three same things game on children's visual spatial intelligence is in the medium category. Then, the test results using a simple linear regression test obtained a significance value of 0.000 less than 0.05 ($0.000 < 0.05$), this proves that there is an influence between the three same things game on the visual spatial intelligence of children aged 4-5 years.

Keywords: visual-spatial intelligence, three same things game, early childhood