

PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *BUSY BOOK* TERHADAP KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK

(Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Kelompok A TK Negeri Pembina Kota Cimahi 2015-2016)

R. Maryam Nur Annisa D

(1101399)

ABSTRAK

Kecerdasan visual-spasial erat kaitannya dengan aspek kognitif karena kemampuan yang ada pada kecerdasan visual-spasial ini mengasah kemampuan berfikir dan konsentrasi. Melalui pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif *busy book* ini menstimulasi aspek kognitif anak memungkinkan anak menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu yang optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh alat permainan edukatif *busy book* terhadap kecerdasan visual-spasial anak. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi-Experimental* jenis *Nonequivalent Control Group Design* dengan melakukan observasi sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan pada kelompok kontrol dan eksperimen. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi. Sampel pada penelitian ini masing-masing berjumlah 15 anak dari kelompok eksperimen dan 13 anak dari kelompok kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil uji t independen adalah 0,000, yang artinya $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *busy book* terhadap kecerdasan visual-spasial anak di kelompok jeruk di TK Negeri Pembina Cimahi. Rekomendasi dari penelitian ini adalah guru diharapkan dapat menggunakan alat permainan edukatif *busy book* untuk menstimulus perkembangan kecerdasan visual-spasial anak.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif (APE) busy book, kecerdasan visual-spasial.

**THE INFLUENCE OF TEACHING AND LEARNING USING BUSY BOOK
EDUCATIVE GAME ON CHILDREN'S VISUAL-SPATIAL INTELLIGENCE (Quasi-
Experimental Research to Group A of TK Negeri¹ Pembina Cimahi City 2015-2016)**

R. Maryam Nur Annisa D

(1101399)

ABSTRACT

Visual-spatial intelligence is strongly linked to the cognitive aspect, because this intelligence hones thinking ability and concentration. Teaching and learning using busy book educative game stimulates children's cognitive aspect, enabling them to have optimal activities and curiosity. The aim of this research is to describe the influence of busy book educative games on children's visual-spatial intelligence. This research employed quasi-experimental design, more precisely Nonequivalent Control Group Design by conducting observation to the control and experimental groups before and after treatment. The data were collected through observation method. The sample consisted of 15 and 13 experimental and control groups, respectively. The calculation of independent *t*-test results in 0.000, where $0.000 < 0.05$, so that H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on this finding, it is concluded that busy book educative game has influence on the visual-spatial intelligence of children in the orange group of TK Negeri Pembina Cimahi.

Keywords: Educative games, busy book, visual-spatial intelligence.

¹ Taman Kanak-Kanak, equivalent to State Kindergarten