


## ABSTRAK

Perkembangan kecerdasan visual-spatial anak usia 4-5 tahun salah satunya adalah anak dapat mengenal warna hingga 12 warna, kenyataannya anak usia 4-5 tahun masih ada yang belum dapat mengenal warna dengan benar. Didapatkan dari data awal yang menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan visual-spatial anak usia 4-5 tahun 35,4% anak belum tepat dalam penggunaan warna. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kecerdasan visual-spatial anak usia 4-5 tahun. Studi dilakukan di TK Al-Fath.

Desain penelitian menggunakan metode dengan jenis rancangan *preexperiment design* yaitu *the one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fath sebanyak 150 responden dengan sampel 30 responden dan menggunakan *simple random sampling*. *Variable independent* yaitu permainan *puzzle* dan *variable dependent* yaitu perkembangan kecerdasan visual-spatial anak. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi kemudian di analisis menggunakan uji statistik uji t sampel berpasangan dengan tingkat kemaknaan  $\alpha < 0,05$ .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi kenaikan sebesar (13,4%) kecerdasan visual-spatial sangat baik sesudah dilakukan intervensi dan (20%) kecerdasan visual-spatial baik sesudah dilakukan intervensi. Didapatkan  $\rho = 0.000 < \alpha = 0.05$  maka  ditolak yang berarti ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kecerdasan visual-spatial anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo.

Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa permainan *puzzle* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengasah kecerdasan visual-spatial anak. Disarankan agar *puzzle* dimanfaatkan dengan baik dan orang tua dapat memfasilitasi permainan edukatif untuk anak serta mendampingi mereka saat bermain.

Kata kunci : permainan *puzzle*, perkembangan kecerdasan visual-spatial