

ABSTRAK

Hasriyanti Nur Fitria. 2024. Pengembangan Game MEVIPAS Berbasis Android Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Untuk Mengenal Geometri Dasar Anak. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Dwi Nurhayati Adhani, S.Psi., M.Psi

Abstrak

Perkembangan Kecerdasan visual spasial anak merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting dikembangkan dengan mengetahui salah satu dari beberapa macam yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam melihat kaitan antar hubungan sesuatu dalam ruang. kecerdasan visual spasial kemampuan anak dalam memvisualisasikan apa yang ada dalam benaknya melalui gambar, susunan balok, atau penjelasan yang sangat detail contohnya mengenal dalam gambar, warna, bentuk -bentuk, ruangan sekitar. kecerdasan visual spasial adalah sebagai bentuk keahlian yang dalam membedakan secara visual, mengenai bentuk serta pola, warna, dan gambar. Metode penelitian ini menggunakan ADDIE, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Tahap uji coba dilakukan dengan uji coba ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan kelompok besar. Subjek uji coba yang digunakan dengan 27 anak secara bertahap, dilakukan tahap uji coba pada uji kelompok kecil kelompok besar dan angket respon anak. Teknik pengumpulan data digunakan berupa angket validasi materi, dan ahli media, lembar tes keefektifan belajar anak dan angket respon anak. Kevalidan media materi dan media yang digunakan "VALID" untuk digunakan dengan presentase 82,23%. Kemudian keefektifan pada hasil observasi anak kelompok kecil dengan presentase 82,4% dan kelompok besar presentase 78,22%, dengan hasil tes keefektifan anak berkembang sangat baik. Sedangkan pada kelayakan ini dapat dilihat dari hasil angket respon anak dengan presentase uji coba kelompok kecil sebesar 85.8% dan angket respon anak kelompok besar yaitu 83,9 % dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan game mevipas berbasis android terhadap kecerdasan visual spasial untuk mengenal geometri anak dengan kriteria efektif, menarik serta layak untuk digunakan.

Kata kunci : game Mevipas, Kecerdasan visual spasial, geometri dasar

ABSTRACT

Hasriyanti Nur Fitria. 2024. *Development of an Android-Based MEVIPAS Game on Visual Spatial Intelligence to Recognize Children's Basic Geometry*. Thesis, Early Childhood Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Supervisor: Dwi Nurhayati Adhani, S.Psi., M.Psi

Abstract

Development of children's visual spatial intelligence is one aspect of development that is important to develop by knowing one of several types related to the child's ability to see the connections between things in space. visual spatial intelligence - the child's ability to visualize what is in his mind through pictures, arrangement of blocks, or very detailed explanations, for example recognizing pictures, colors, shapes, the surrounding space. Visual-spatial intelligence is a form of expertise in visually distinguishing shapes and patterns, colors and images. This research method uses ADDIE, namely the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The trial phase was carried out with material expert, media expert, small group and large group trials. The test subjects were used with 27 children in stages, the trial phase was carried out in small group tests, large groups and child response questionnaires. Data collection techniques used were material validation questionnaires and media experts, children's learning effectiveness test sheets and children's response questionnaires. The validity of the material and media used is "VALID" for use with a percentage of 82.23%. Then the effectiveness of the observation results for small group children was 82.4% and the large group percentage was 78.22%, with the results of the children's effectiveness test developing very well. Meanwhile, this feasibility can be seen from the results of the children's response questionnaire with a percentage of small group trials of 85.8% and large group children's response questionnaire, namely 83.9% with a very interesting category. Based on the results of the development research that has been carried out, it can be concluded that the development of the Android-based mevipas game for visual spatial intelligence to recognize children's geometry with the criteria is effective, interesting and suitable for use.

Keywords: *Mevipas game, visual spatial intelligence, basic geometry*