

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu suatu penelitian yang dilakukan dilapangan atau dilokasi penelitian.<sup>32</sup> Yang dilakukan untuk meneliti pengaruh permainan berburu harta karun terhadap kecerdasan visual spasial anak kelompok B di TK Harapan Bangsa Binjai.

Adapun pendekatan penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif yang menurut Prof. Dr. Sugiyono sebagai berikut:<sup>33</sup>

Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sementara itu penelitian kuantitatif disebut juga sebagai penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistika.<sup>34</sup>

Sehingga dapat disimpulkan, penelitian kuantitatif adalah yaitu upaya seorang peneliti untuk menemukan pengetahuan ataupun informasi dengan

---

<sup>32</sup>Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 96.

<sup>33</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung, Alfabeda, 2013), h. 14.

<sup>34</sup>Beni Ahmad Saebani, *Metode Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 128.

memberi data berupa angka. Hal yang diteliti dalam penelitian kuantitatif dikenal dengan istilah variabel. Penelitian kuantitatif bersifat deduktif, yang berarti

kesimpulannya berada di bagian awal. Kesimpulan di bagian awal penelitian kuantitatif bersifat sementara atau lebih tepatnya dituangkan ke dalam hipotesis.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian *true experimental design*. Dikatakan *true experimental* (eksperimen yang sebenarnya/betul-betul) karena dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari *true experimental* adalah bahwa sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random (acak) dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara random.

## **B. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan *metode penelitian eksperimen murni (True Experimental Design)*, desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pada penelitian ini terdapat dua kelompok yang digunakan dalam penelitian, yaitu satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Penelitian ini terdapat tiga tahap kegiatan yang akan dilakukan yaitu antara lain: *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Dalam penelitian ini, masing-masing kelompok akan diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal yang dimiliki kelompok tersebut, pada kelompok eksperimen akan diberikan *treatment* 1 kali dengan menggunakan permainan berburu harta karun, sementara kelompok kontrol akan diberikan pembelajaran secara konvensional. Tahap

terakhir, dari dua kelompok penelitian ini akan diberikan *posttest* untuk mengetahui nilai akhir masing-masing kelas.

Desain penelitian ini dilakukan dengan jalan melakukan observasi atau pengukuran pada awal sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Model desain ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1.3. Model *Pretest-Posttest Control Group Design*

R	O <sub>1</sub>	(X)	O <sub>2</sub>
R	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan:

- R : Random  
 O<sub>1</sub> : *Pretest* kelompok eksperimen  
 O<sub>2</sub> : *Posttest* kelompok eksperimen  
 O<sub>3</sub> : *Pretest* kelompok kontrol  
 O<sub>4</sub> : *Posttest* kelompok kontrol  
 X : *Treatment*

Tabel 1.4. Rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelompok Eksperimen	O <sub>1</sub>	Pemberian <i>treatment</i>	O <sub>2</sub>
Kelompok Kontrol	O <sub>3</sub>	Tidak diberikan <i>treatment</i>	O <sub>4</sub>

Keterangan:

Desain penelitian ini adalah desain yang sudah memenuhi syarat untuk dilakukan penelitian eksperimen karena dilakukan randomisasi. Oleh karena itu,

kesimpulan mengenai pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat lebih akurat karena kedua kelompok setara.<sup>35</sup>

Pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dilihat dari skor *pretest* ( $O_1$ ) dan *posttest* ( $O_2$ ). Apabila terdapat perbedaan antara skor *pretest* maupun *posttest*, dimana nilai *posttest* lebih tinggi secara signifikan dibanding nilai *pretest*, maka dapat disimpulkan bahwa *treatment* yang dilakukan memiliki pengaruh atau efektif terhadap perubahan yang terjadi terhadap variabel *depended*.

### C. Variabel Penelitian

Variabel merupakan objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.<sup>36</sup> Sementara itu menurut Sugiyono, variabel yaitu suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurutnya hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi beberapa variabel di antaranya *independen* dan *depended*. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.<sup>37</sup>

Pada penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu:

---

<sup>35</sup>Seniati, dkk., *Psikologi Eksperimen*, (Jakarta: Indeks, 2005), h. 127.

<sup>36</sup>Suharsimi, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2016), h. 118

<sup>37</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*,... h. 39.

1. Variabel bebas atau *independent variable* ( $x$ ) adalah penggunaan metode permainan berburu harta karun.
2. Variabel terikat atau *dependent variable* ( $y$ ) adalah kecerdasan visual spasial.

Paradigma Penelitian :  $x \rightarrow y$

#### **D. Lokasi Penelitian**

Lokasi Penelitian adalah tempat dimana penelitian dilakukan. Penetapan lokasi penelitian merupakan tahap yang sangat penting untuk melakukan penelitian. Adapun lokasi penelitian yaitu di TK Harapan Bangsa Desa Binjai Rt. 02 Gala-Gala Kecamatan Muara Uya, Kabupaten Tabalong, Provinsi Kalimantan Selatan.

#### **E. Populasi dan Sampel Penelitian**

1. Populasi

Sugiono berpendapat bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>38</sup> Populasi juga disebut sebagai jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu yang karakteristiknya hendak diteliti dan satuan tersebut dinamakan dengan unit analisis yang dapat berupa orang, serta objek

---

<sup>38</sup>*Ibid.*, h. 61.

lainnya. Jadi, populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Harapan Bangsa Binjai yang berjumlah 28 orang anak yang dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen terdiri dari 15 orang dan kelompok kontrol terdiri dari 13 orang.

Tabel 1.5. Kelas dalam Penelitian

No	Eksperimen	Kontrol
1	15	13

## 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk murni. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misal karena adanya keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.<sup>39</sup>

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan sebagai perwakilan subjek yang akan diteliti, oleh karena itu sampel harus memiliki karakteristik yang dimiliki populasi.

Menurut Arikunto dalam Uma Sukaran mengatakan bahwa apabila subjek kurang dari seratus lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya

---

<sup>39</sup>Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 215.

merupakan populasi. Tetapi, jika jumlah subjek besar, dapat diambil antara 10-15% atau 15-25% atau lebih.<sup>40</sup>

Selanjutnya rumus menentukan jumlah sampel berdasarkan jumlah populasi, pada rumus yang telah dikembangkan sebagai berikut:

$$S = 15\% + \frac{1000 - n}{1000 - 100} (50\% - 15\%)$$

Keterangan:

S = Jumlah sampel yang diambil

n = Jumlah anggota populasi

Adapun untuk memperoleh jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian, peneliti menghitung berdasarkan rumus tersebut di atas sebagai berikut:

$$S = 15\% + \frac{1000 - 28}{1000 - 100} (50\% - 15\%)$$

$$S = 15\% + \frac{972}{900} (35\%)$$

$$S = 15\% + 1,08 (35\%)$$

$$S = 15\% + 0,378\%$$

$$S = 15,378\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut, maka diperoleh jumlah sampel dari populasi 28 orang sebesar  $15,378 \times 28 \text{ orang} = 4,306$  atau sama dengan 4 orang responden. Sehingga untuk lebih memudahkan peneliti, maka jumlah sampel di tambah satu menjadi 5 orang.

---

<sup>40</sup>Uma Sekaran, *Metode Penelitian Bisnis*, (Jakarta: Salemba Empat, 2016), h. 115.

Dalam hal ini peneliti mengambil sampel 5 orang kelompok eksperimen dan 5 orang dari kelompok kontrol. Setelah diketahui jumlah sampel, selanjutnya menentukan siapa saja peserta didik yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Teknik pengambilan data terbagi menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Teknik pengambilan data *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Cara ini dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi tersebut.

## **F. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Data adalah bahan mentah yang perlu di olah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kualitatif maupun kuantitatif, yang menunjukkan fakta. Data juga merupakan kumpulan fakta, angka, atau segala sesuatu yang dapat dipercaya kebenarannya, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan.<sup>41</sup> Dalam penelitian ini ada dua jenis data yang digali, yaitu:

#### **a. Data Primer**

---

<sup>41</sup>Syofian Siregar & Fandy Hutari, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 37.

Data primer yaitu data pokok yang berkenaan dengan rumusan masalah. Data pokok yang akan digali dalam penelitian ini adalah data tentang pengaruh permainan berburu harta karun terhadap kecerdasan visual spasial di TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya meliputi:

- 1) Data hasil tes awal kemampuan kecerdasan visual spasial anak usia dini kelompok B di TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya.
- 2) Data hasil akhir kemampuan kecerdasan visual spasial anak usia dini kelompok B di TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya.

b. Data Sekunder

Data sekunder disebut juga sebagai data penunjang, data ini digali bertujuan sebagai pelengkapan dari data pokok, meliputi:

- 1) Sejarah singkat berdirinya TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya.
- 2) Visi, misi dan tujuan TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya.
- 3) Keadaan sarana dan prasarana di TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya.
- 4) Keadaan guru di TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya.

- 5) Keadaan anak-anak di TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya.

## 2. Sumber Data

Untuk memperoleh data yang disebutkan diatas maka diperlukan sumber data sebagai berikut:

- a. Responden adalah anak kelompok B TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya .
- b. Informan terdiri dari kepala sekolah, dewan guru, serta semua pihak yang mendukung dalam memberikan informasi terkait penelitian ini.
- c. Dokumentasi, adalah seluruh dokumen tertulis yang mendukung dalam penelitian ini.

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan atau mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data berupa *statement* tentang sifat, situasi, kegiatan tertentu atau sejenisnya. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.<sup>42</sup>

### 1. Observasi

---

<sup>42</sup>Gulo, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT Gramedia, 2005), h. 110

Pada desain penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui bagaimana kecerdasan visual spasial anak. Selanjutnya, anak diberi perlakuan berupa penerapan permainan berburu harta karun. Setelah diberikan perlakuan maka selanjutnya peneliti melakukan observasi akhir.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi. Observasi adalah metode pengumpulan data yang berimplikasi kompleks karena dalam pelaksanaannya melibatkan berbagai faktor. Observasi yang dilakukan adalah untuk mengukur sikap dari yang diteliti dan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi.<sup>43</sup> Selain itu, observasi berarti pengamatan dan catatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki, peneliti menggunakan teknik ini untuk memperoleh data tentang situasi pembelajaran yang terjadi selama penelitian.<sup>44</sup>

Data yang dihasilkan dari observasi yang menggunakan skala rating. Skala rating merupakan alat yang dipakai untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam observasi untuk menjelaskan, menggolongkan, menilai keadaan peserta didik atau situasi tertentu. Skala rating 1 sampai 4 yang terdiri dari empat pilihan alternatif jawaban sebagai berikut.<sup>45</sup>

Tabel 1.6. Penetapan Skor Jawaban Observasi Berdasarkan Kategori

---

<sup>43</sup>Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan*, (Yogyakarta: Widya Media, 2010), h. 125.

<sup>44</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 145.

<sup>45</sup>Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 63.

No	Kategori	Skor
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
3	Mulai Berkembang (MB)	2
4	Belum Berkembang (BB)	1

## 2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, dan sebagainya. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang terdapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.<sup>46</sup> Teknik ini digunakan oleh peneliti untuk menggali data dengan melihat dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah yang diteliti peneliti berupa dokumen resmi TK Harapan Bangsa Desa Binjai Kecamatan Muara Uya untuk mengetahui:

- 1) Foto atau gambar proses pembelajaran.
- 2) Kondisi peserta didik.
- 3) Kondisi tenaga pengajar.
- 4) Sarana dan prasarana.

---

<sup>46</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 329.

## H. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

### 1. Statistik Deskriptif

Nilai minimum, maksimum, *sum*, rata-rata, standar deviasi dan varian dalam penelitian ini dihitung dengan bantuan program IBM SPSS versi 25.

### 2. Statistik Inferensial

#### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas merupakan uji prasyarat statistik parametrik pada paired sampel t test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata sample yang berpasangan. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan bantuan program IBM SPSS 25 yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data yaitu apabila data:

$H_0$  : data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

$H_a$  : data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2) Uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan IBM SPSS 25.

#### b. Uji Homogenitas

Test homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan atau ketidaksamaan varian dari beberapa populasi. Adapun uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Analisis of Varians* (ANOVA). Peneliti melakukan uji homogenitas data dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 25 yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis pengujian homogenitas data yaitu apabila data:  
 $H_0$  : data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama atau homogen.  
 $H_a$  : data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varian yang tidak sama atau dikatakan tidak homogen.
- 2) Menghitung uji homogenitas dengan menggunakan rumus *Levenetest* dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 25.
- 3) Melihat nilai signifikansi dari uji *Levenetest* dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  (p-5%). Kriteria yang digunakan dalam uji homogenitas ini yaitu:

Jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka berdistribusi homogen.

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka tidak berdistribusi homogen.

Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,5 maka populasi dalam kelompok tersebut dapat dinyatakan bersifat homogen. Tetapi apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,5 maka populasi dalam kelompok tersebut bersifat tidak homogen.

Jika setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, datanya homogen maka akan dilakukan uji T.

#### c. Uji T (*Test*)

Uji perbandingan adalah uji t dua sampel yang digunakan untuk membandingkan apakah variabel tersebut memiliki perbedaan.

- 1) Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.
- 2) Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima.

Berikut adalah hipotesis yang akan di uji dalam penelitian ini:

- 1)  $H_a$  : ada pengaruh permainan berburu harta karun terhadap kecerdasan visual spasial pada anak kelompok B.
- 2)  $H_0$  : tidak ada pengaruh permainan berburu harta karun terhadap kecerdasan visual spasial pada anak kelompok B.

Namun jika ada data yang tidak homogen atau normal, maka selanjutnya tidak akan digunakan uji T, tapi akan digunakan Rumus *Mann Whitney/Wilcoxon*.

## **I. Prosedur Penelitian**

Tahap Penelitian ini terbagi dalam beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan
  - a. Penjajakan lokasi penelitian dengan berkonsultasi dengan kepala sekolah, wakil kepala TK dan staf guru di TK Harapan Bangsa desa Binjai.
  - b. Setelah menentukan masalah, maka peneliti berkonsultasi dengan Dosen Pembimbing Akademik, setelah itu membuat desain proposal skripsi.
  - c. Mengajukan desain proposal kepada pihak jurusan dalam rangka mohon persetujuan judul.
2. Tahap Persiapan
  - a. Mengadakan seminar desain proposal skripsi.

- b. Meminta surat izin riset dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
- c. Menyerahkan surat riset kepada dosen yang bersangkutan untuk mengatur jadwal.

### 3. Tahap Pelaksanaan

#### a. Pelaksanaan *Pretest*

- 1) Dilaksanakan pada 07 Maret 2022.
- 2) Peneliti menerangkan maksud dan tujuan pelaksanaan *pretest*.
- 3) Terlebih dahulu peneliti mengobservasi kegiatan anak didik.
- 4) Peneliti mengoreksi hasil observasi *pretest* dan menganalisis hasil *pre-test* untuk menentukan tindakan apa yang akan dilakukan selanjutnya.

#### b. Pelaksanaan *Treatment*

- 1) Mengoreksi daftar presensi anak didik supaya sesuai dengan jumlah yang sudah mengikuti *pretest*.
- 2) Mengambil sampel sesuai dengan jumlah sampel yang dibutuhkan.
- 3) Menjelaskan jenis-jenis simbol, bentuk geometri dan warna pada anak didik.
- 4) Mengaplikasikan *treatment* pada subjek penelitian dengan teknik permainan berburu harta karun. Dimana pada kesempatan ini anak diberi pelatihan menggunakan permainan

berburu harta karun agar kecerdasan visual spasial anak dapat meningkat.

- 5) Dalam pemberian perlakuan dilakukan sebanyak 2 kali pada tanggal 08, 09, maret pada tahun ajaran 2021/2022. Peneliti memberikan beberapa materi pada anak didik berupa bentuk geometri, warna, simbol arah. Seperti yang peneliti berikan pada anak saat *treatment* adalah dengan memberikan tugas kepada anak untuk menggambar bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi. Dengan mengenalkan bentuk geometri, anak-anak akan merasa familier ketika nanti dilaksanakan *posttest*.
- 6) Evaluasi permainan berburu harta karun adalah dengan melakukan *open question* tentang simbol arah yang ada, warna-warna yang diacak dan bentuk geometri sederhana yang terdapat saat permainan berburu harta karun seperti lingkaran, segitiga, persegi.

c. Pelaksanaan *Posttest*

- 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *posttest*.
- 2) Peneliti mengobservasi anak didik setelah pelaksanaan permainan berburu harta karun pada tanggal 10 Maret 2022.
- 3) Peneliti mengoreksi hasil *posttest*.
- 4) Peneliti menganalisis hasil *posttest* dan memberikan hasil interpretasi pada analisis tersebut dalam rangka penentuan

perubahan tingkat kecerdasan visual spasial anak sebelum dan sesudah diimplementasikan permainan berburu harta karun.

5) Penyusunan hasil penelitian.

- d. Melaksanakan *posttest*.
- e. Mengumpulkan dan lalu mengolah data-data yang telah dikumpulkan.
- f. Dari data yang telah dikumpulkan tersebut kemudian peneliti melakukan uji analisis data.
- g. Kemudian dari hasil penelitian tersebut pada akhirnya peneliti dapat mengambil kesimpulan.