

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MOTIVASI
BELAJAR DENGAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL PESERTA
DIDIK KELAS VI SD NEGERI SE-GUGUS KI HAJAR
DEWANTARA BATANGHARI NUBAN**

Skripsi

Oleh

MUALIMATUS SA'DIAH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MOTIVASI
BELAJAR DENGAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL PESERTA
DIDIK KELAS VI SD NEGERI SE-GUGUS KI HAJAR
DEWANTARA BATANGHARI NUBAN**

Oleh

MUALIMATUS SA'DIAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MOTIVIASI BELAJAR DENGAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL PESERTA DIDIK KELAS VI SD NEGERI SE-GUGUS KI HAJAR DEWANTARA BATANGHARI NUBAN

Oleh

Mualimatus Sa'diah

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kecerdasan visual spasial peserta didik, kurangnya penggunaan media audio visual dan motivasi belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dengan kecerdasan visual spasial, motivasi belajar dengan kecerdasan visual spasial dan penggunaan media audio visual dan motivasi belajar dengan kecerdasan visual spasial. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *ex-postfacto* korelasi. Populasi berjumlah 132 orang peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik *proporsional random sampling* yaitu dengan perolehan sampel 58 orang peserta didik. Alat pengumpul data menggunakan angket (kuesioner) dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan korelasi *product moment* dan *multiple correlation*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dan motivasi belajar dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Batanghari Nuban ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,476 berada pada taraf “Cukup Kuat”.

Kata kunci : kecerdasan visual spasial, media audio visual, motivasi belajar, peserta didik

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP OF THE USE OF AUDIO VISUAL MEDIA AND LEARNING MOTIVATION WITH SPATIAL VISUAL INTELLIGENCE STUDENTS OF SIXTH-GRADE OF STATE ELEMENTARY SCHOOL IN THE CLUSTER OF KI HAJAR DEWANTARA BATANGHARI NUBAN

By

Mualimatus Sa'diah

The problems in this research are the low visual-spatial intelligence of students, the use of audio-visual media, and students' learning motivation. This study aims to describe and analyze the positive and significant relationship between the use of audio-visual media with visual-spatial intelligence, learning motivation with visual-spatial intelligence, and the use of audio-visual media and learning motivation with visual-spatial intelligence. This research uses quantitative research with an ex-post facto correlation research method. The population is 132 students. The determination of the sample uses a proportional random sampling technique with the acquisition of a piece of 58 students. The data collection tools use a questionnaire and study documentation. Data analysis uses product-moment correlation and multiple correlations. The results of data analysis showed that there was a positive and significant relationship between the use of audio-visual media and learning motivation with visual-spatial intelligence of the sixth-grade elementary school students in Ki Hajar Dewantara Batanghari Nuban cluster, indicated by a correlation coefficient of 0.476 which was at the "Strong Enough" level.

Key Word : audio-visual media, learning motivation, students of sixth-grade, visual-spatial intelligence

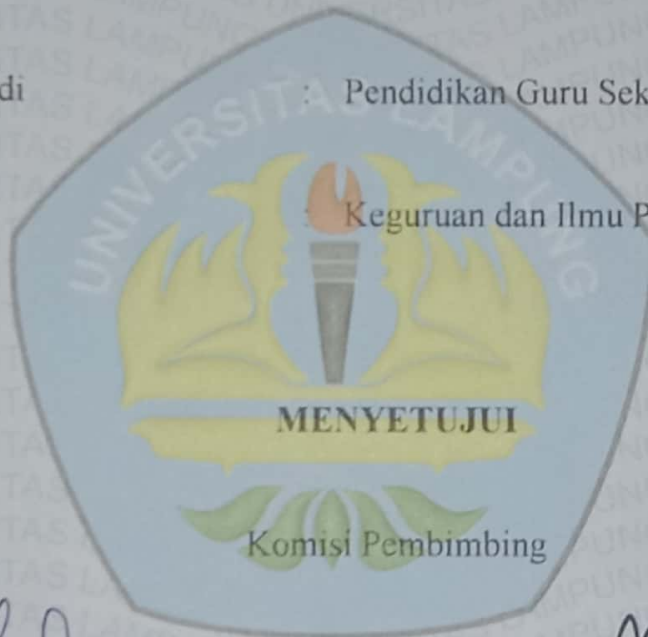
Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Belajar dengan Kecerdasan Visual Spasial Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Se-Gugus Ki Hajar Dewantara Batanghari Nuban

Nama Mahasiswa : Mualimatus Sa'diah

Nomor Pokok Mahasiswa : 1713053066

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dra. Loliyana, M.Pd.
NIP. 195906261983032002

Frida Destini, M.Pd.
NIP. 198912292019032019

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220200912 1 002

MENGESAHKAN

Tim Penguji

Ketua : Dra. Loliyana, M.Pd

Sekretaris : Frida Destini, M.Pd

Anggota : Drs. Supriyadi, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Juli 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mualimatus Sa'diah
NPM : 1713053066
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Hubungan Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Belajar dengan Kecerdasan Visual Spasial Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Se-Gugus Ki Hajar Dewantara Batanghari Nuban" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 18 Juli 2023
Yang Membuat Pernyataan



Mualimatus Sa'diah
NPM 1713053066

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Mualimatus Sa'diah, dilahirkan di Desa Tulung Balak, Kecamatan Batanghari Nuban, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung pada tanggal 23 Juni 1999. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sutoyo dan Ibu Ratni.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Tulung Balak lulus pada tahun 2011.
2. SMP Negeri 02 Kotagajah lulus pada tahun 2014.
3. SMA Negeri 1 Kotagajah lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

MOTTO

“Sekuat apapun kau berusaha, sebaik apapun kau merencanakan. Jika Allah belum mengizinkan, kau harus bersahabat dengan sabarmu.”

(Anonim)

SANWACANA

Assalamu'alaikum warohmatullohiwabarokatuh.

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Hubungan Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Belajar dengan Kecerdasan Visual Spasial Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Se-Gugus Ki Hajar Dewantara Batanghari Nuban”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan pada skripsi ini. Penyelesaian ini tidak lepas dari bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak, oleh sebab itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IP.M., selaku Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan gelar sarjana kami, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.

4. Drs. Rapani, M. Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbang saran yang sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Dra. Loliyana, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama yang senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan dan saran kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Frida Destini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Kedua yang tidak pernah lelah memberikan motivasi, membimbing dan memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak/Ibu dosen dan tenaga kependidikan Program Studi PGSD Universitas Lampung, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga bagi mahasiswa.
9. Kepala Sekolah Dasar Negeri Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Wali kelas VI Sekolah Dasar Negeri Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
11. Peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Negeri Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.

12. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi PGSD angkatan 2017 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan, dukungan, nasihat, motivasi dan doanya selama ini.
13. Tim sukses: Tria Anggraini, Refi Nabilla, Laela Fitri Astiwi, Desi Rohmawati, Puji Triwidadi, Riski Wahyuni, Vina Septiani, Etika Muliana yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
14. Teman-teman kosan gerbang biru, Uswatun Hasanah, Refi Nabilla, Risky Wahyuni, dan Yuyun Listiana yang telah ikut menemani, membantu, serta memberi semangat, terimakasih atas waktu yang kalian berikan selama ini.
15. Kakak-kakak mahasiswa PGSD angkatan 2015 dan 2016 yang telah banyak membantu dan banyak memberikan masukan.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amiin.

Wassalamu 'alaikumwarohmatullohiwabarokatuh

Metro, Juli 2023
Peneliti

Mualimatus Sa'diah
NPM 1713053066

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrohmaanirrohiim

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah Subhanahu Wa Ta'ala berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini saya persembahkan untuk:

Ayahanda tercinta Sutoyo dan Ibunda Tercinta Ratni,
terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna, atas doa yang selalu dipanjatkan untuk setiap langkahku, yang senantiasa mendidik, member cinta dan kasih sayang yang tulus, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, dan selalu berjuang tak kenal lelah.

Kakakku tersayang Kurnia Astari Pratama dan adikku tersayang Zulfa Nur Latifah,
Yang senantiasa mendoakan, menyemangati, menjagaku, dan mendorongku agar menjadi adik sekaligus kakak yang kuat, mandiri, kemudian menjadi orang yang sukses dan membanggakan keluarga.

Keluarga besar terkasih, yang telah memberikan masukan serta motivasi.

Almamater tercinta ***“Universitas Lampung”***

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	9
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
2.1 Belajar dan Pembelajaran	10
2.2 Kecerdasan Visual Spasial.....	11
2.2.1 Pengertian Kecerdasan Visual Spasial	11
2.2.2 Karakteristik Kecerdasan Visual Spasial	14
2.2.3 Indikator Kecerdasan Visual Spasial.....	16
2.3 Media Pembelajaran	17
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	17
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	17
2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	19
2.4 Media Audio Visual.....	21
2.4.1 Pengertian Media Audio Visual	21
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual.....	22
2.5 Motivasi Belajar	23
2.5.1 Pengertian Motivasi Belajar	23
2.5.2 Jenis-jenis Motivasi	25
2.6 Penelitian yang Relevan	26
2.7 Kerangka Pikir.....	27
2.8 Paradigma Penelitian	29
2.9 Hipotesis	30

III. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 <i>Setting</i> Penelitian	31
3.3 Prosedur Penelitian	31
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
3.4.1 Populasi Penelitian	32
3.4.2 Sampel Penelitian	33
3.5 Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Operasional ...	35
3.5.1 Variabel Penelitian	35
3.5.2 Definisi Konseptual	35
3.5.3 Definisi Operasional	36
3.6 Teknik Pengumpulan Data	39
3.6.1 Observasi	39
3.6.2 Kuesioner (Angket)	39
3.7 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	40
3.7.1 Kisi-kisi angket kecerdasan visual spasial	41
3.7.2 Kisi-kisi angket penggunaan media audio visual	42
3.7.3 Kisi-kisi angket motivasi belajar	42
3.8 Uji Coba Instrumen	43
3.9 Uji Prasyarat Instrumen Data	43
3.9.1 Uji Validitas Instrumen	43
3.9.2 Uji Reliabilitas Instrumen	44
3.9.3 Hasil Uji Prasyarat Instrumen Penelitian	46
3.10 Teknik Analisis Data	50
3.10.1 Uji Prasyarat Analisis Data	50
3.10.2 Uji Hipotesis	51
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pelaksanaan Penelitian	55
4.1.1 Persiapan Penelitian	55
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	55
4.1.3 Hasil Penelitian.....	56
4.2 Deskripsi Data Variabel Penelitian.....	56
4.2.1 Data Variabel Y	56
4.2.2 Data Variabel X_1	58
4.2.3 Data Variabel X_2	59
4.3 Hasil Analisis Data	60
4.3.1 Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	60
4.3.1.1 Hasil Analisis Uji Normalitas	60
4.3.1.2 Hasil Analisis Uji Linieritas.....	62
4.3.2 Hasil Uji Hipotesis	62
4.3.2.1 Pengujian Hipotesis Pertama	63

4.3.2.2 Pengujian Hipotesis Kedua	63
4.3.2.3 Pengujian Hipotesis Ketiga.....	64
4.4 Pembahasan	65
4.5 Keterbatasan Penelitian	70
KESIMPULAN DAN SARAN	71
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	29
2. Histogram Distribusi Frekuensi Kecerdasan Visual Spasial (Y).....	58
3. Histogram Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Audio Visual (X_1).....	59
4. Histogram Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar (X_2)	60
5. Penelitian Pendahuluan di Sekolah Dasar Negeri 1 Purwosari	197
6. Penelitian Pendahuluan di Sekolah Dasar Negeri 2 Purwosari	197
7. Penelitian Pendahuluan di Sekolah Dasar Negeri 1 Kedaton Satu.....	198
8. Penelitian Pendahuluan di Sekolah Dasar Negeri 2 Tulung Balak.....	198
9. Penelitian Pendahuluan di Sekolah Dasar Negeri 1 Tulung Balak.....	199
10. Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 1 Purwosari	200
11. Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 2 Purwosari	200
12. Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 1 Tulung Balak	201
13. Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 1 Kedaton Satu	201
14. Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 2 Tulung Balak	202

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Jumlah Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Se-Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban.....	32
2. Sampel Penelitian	34
3. Skor Alternatif Jawaban Skala Likert.....	36
4. Rubrik Jawaban Angket Kecerdasan Visual Spasial	37
5. Skor Alternatif Jawaban Skala Likert.....	38
6. Rubrik Jawaban Angket Penggunaan Media Audio Visual	38
7. Skor Alternatif Jawaban Skala Likert.....	39
8. Rubrik Jawaban Angket Motivasi Belajar.....	39
9. Kisi-Kisi Instrumen Angket Kecerdasan Visual Spasial	41
10. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penggunaan Media Audio Visual	42
11. Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar	42
12. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Penggunaan Media Audio Visual.....	47
13. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Penggunaan Motivasi Belajar.....	48
14. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Kecerdasan Visual Spasial.....	49
15. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi (r).....	53
16. Data Variabel X_1 , X_2 dan Y	56
17. Distribusi Frekuensi Variabel Kecerdasan Visual Spasial (Y)	57
18. Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Audio Visual (X_1)	58
19. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar (X_2)	59
20. Peringkat Koefisien Korelasi antara Variabel Bebas dengan Variabel Terikat	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
DOKUMEN SURAT-SURAT	
1. Surat Keterangan Mahasiswa	80
2. Surat Izin Pendahuluan SDN 1 Purwosari.....	81
3. Surat Izin Pendahuluan SDN 1 Kedaton Satu	82
4. Surat Izin Pendahuluan SDN 1 Tulung Balak	83
5. Surat Izin Pendahuluan SDN 2 Tulung Balak	84
6. Surat Izin Pendahuluan SDN 2 Purwosari.....	85
7. Surat Balasan Izin Pendahuluan SDN 1 Tulung Balak	86
8. Surat Balasan Izin Pendahuluan SDN 1 Kedaton Satu.....	87
9. Surat Balasan Izin Pendahuluan SDN 2 Tulung Balak	88
10. Surat Balasan Izin Pendahuluan SDN 1 Purwosari	89
11. Surat Balasan Izin Pendahuluan SDN 2 Purwosari	90
12. Surat Izin Penelitian SDN 2 Purwosari	91
13. Surat Izin Penelitian SDN 1 Purwosari	92
14. Surat Izin Penelitian SDN 1 Tulung Balak.....	93
15. Surat Izin Penelitian SDN 2 Tulung Balak.....	94
16. Surat Izin Penelitian SDN 1 Kedaton Satu	95
17. Surat Balasan Izin Penelitian SDN 1 Kedaton Satu	96
18. Surat Balasan Izin Penelitian SDN 1 Tulung Balak	97
19. Surat Balasan Izin Penelitian SDN 2 Tulung Balak	98
20. Surat Balasan Izin Penelitian SDN 1 Purwosari.....	99
21. Surat Balasan Izin Penelitian SDN 2 Purwosari.....	100
22. Surat Keterangan Penelitian SDN 2 Tulung Balak.....	101
23. Surat Keterangan Penelitian SDN 1 Tulung Balak.....	102
24. Surat Keterangan Penelitian SDN 1 Kedaton Satu.....	103
25. Surat Keterangan Penelitian SDN 1 Purwosari	104
26. Surat Keterangan Penelitian SDN 2 Purwosari	105

PROFIL SEKOLAH

27. Profil SDN 1 Tulung Balak	107
28. Profil SDN 2 Tulung Balak	110
29. Profil SDN 1 Kedaton Satu	112
30. Profil SDN 1 Purwosari	113
31. Profil SDN 2 Purwosari	114

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

32. Instrumen Angket Kecerdasan Visual Spasial.....	117
33. Instrumen Angket Penggunaan Media Audio Visual	119
34. Instrumen Angket Motivasi Belajar	122

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN

35. Perhitungan Uji Validitas X_1	124
36. Perhitungan Uji Reliabilitas X_1	125
37. Perhitungan Uji Validitas X_2	126
38. Perhitungan Uji Reliabilitas X_2	127
39. Perhitungan Uji Validitas Y.....	128
40. Perhitungan Uji Reliabilitas Y.....	129
41. Perhitungan Manual Uji Validitas (X_1)	130
42. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas (X_1)	133
43. Perhitungan Manual Uji Validitas (X_2)	135
44. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas (X_2)	138
45. Perhitungan Manual Uji (Y).....	141
46. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas (Y)	144

DATA VARIABEL X_1 , X_2 , DAN Y

47. Data Variabel X_1 (Penggunaan Media Audio Visual).....	148
48. Data Variabel X_2 (Motivasi Belajar).....	151
49. Data Variabel Y (Kecerdasan Visual Spasial)	154

DATA NORMALITAS, LINIERITAS, DAN HIPOTESIS

50. Perhitungan Uji Normalitas	158
51. Perhitungan Uji Linieritas.....	166

52. Perhitungan Uji Hipotesis.....	175
------------------------------------	-----

TABEL-TABEL STATISTIK

53. Tabel Nilai-nilai <i>r Product Moment</i>	181
54. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat.....	182
55. Tabel 0-Z Kurva Normal	183
56. Tabel Distribusi F	184

DOKUMENTASI PENELITIAN

57. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan	187
58. Dokumentasi Penelitian	190

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk mengembangkan potensi dan membantu peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreatifitas pendidik. Sebagaimana dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV Pasal 19 ayat 1 yang menyatakan bahwa.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. (Peraturan Pemerintah RI, 2005:17)

Undang-undang tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan karakter, serta pembentukan sifat dan kepercayaan diri peserta didik.

Pendidik merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting, karena keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh pendidik dalam melaksanakan tugasnya sebagai penyampai materi ke peserta didik. Pendidik pada umumnya perlu mengetahui konsep-konsep kecerdasan yang jelas agar dapat menuntun perkembangan kecerdasan peserta didik. Salah satu kecerdasan yang menurut peneliti bersifat unik dan menarik adalah kecerdasan visual spasial. Karena seseorang yang memiliki kecerdasan ini

mempunyai kemampuan yang lebih dalam mengasah otak kanannya, sehingga ia mampu menciptakan sesuatu yang baru. Menurut Safitri (2019:7) kecerdasan visual-spasial menunjukkan kemampuan seseorang untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini akan cenderung menyukai hal-hal yang berhubungan dengan bentuk dua atau tiga dimensi, seperti membuat rumah-rumahan dari lego atau kubus yang disusun. Selain itu orang yang memiliki kecerdasan ini mampu membaca peta, menerjemahkan peta tersebut, dan mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar dengan baik.

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan seseorang untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang. Kecerdasan ini biasa disebut sebagai kemampuan seseorang untuk mempersepsikan warna, garis, dan bentuk. Armstrong (2013:44) pada kecerdasan visual spasial terdapat faktor terbentuknya kecerdasan ini antara lain: faktor biologis, sejarah hidup pribadi, latar belakang kultural dan historis. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi terbentuknya kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual spasial juga biasa disebut dengan kecerdasan gambar, karena memiliki karakteristik yang berhubungan dengan ruang dan gambar. Menurut Yaumi (2013:84) adapun karakteristik kecerdasan visual-spasial dapat dijabarkan sebagai berikut : 1) Senang menggambarkan ide-ide yang menarik di sekitar. 2) Senang mengatur dan menata ruang. 3) Senang menciptakan seni dengan menggunakan media yang bermacam-macam. 4) Menggunakan *graphicorganizers* membantu dalam belajar dan mengingat sesuatu. 5) Merasa puas ketika mampu memperlihatkan kemampuan seni. 6) Senang menggunakan *spreadsheet* ketika membuat grafik, diagram, dan tabel. 7) Menyukai teka-teki tiga dimensi. 8) Musik video memberikan motivasi dan inspirasi dalam belajar dan bekerja. 9) Dapat mengingat kembali berbagai peristiwa melalui gambar-gambar. 10) Sangat mahir membaca peta dan denah. Kecerdasan visual spasial merupakan kecerdasan yang memadukan kegiatan persepsi visual dengan pikiran, memahami gambar dan bentuk, melihat objek dari berbagai

sudut pandang, cenderung berpikir dengan gambar, dan memiliki kepekaan yang baik terhadap warna.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi sosial budaya maupun pendidikan. Dalam melaksanakan tugasnya, pendidik dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran, mulai dari alat yang sederhana sampai alat yang canggih. Menurut Sumiharsono dkk (2017:15) penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi tertentu yang sulit disampaikan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran juga membuat metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, membuat materi pelajaran menjadi lebih jelas dan dapat lebih dipahami oleh peserta didik.

Dengan munculnya berbagai alat informasi dan telekomunikasi kita dapat mengetahui peristiwa yang terjadi di suatu daerah atau negara saat peristiwa tersebut berlangsung. Selain itu, alat komunikasi dan informasi juga telah banyak membantu proses pembelajaran, seperti *smartphone*, komputer, laptop, dll. Melalui kemajuan tersebut, pendidik dapat memanfaatkannya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media audio visual merupakan salah satu media yang cocok diterapkan dalam proses pembelajaran. Melalui media audio visual diharapkan indra penglihatan dan pendengaran berperan sepenuhnya dalam menangkap seluruh informasi pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik supaya konsentrasi dalam proses pembelajaran lebih terfokus dan berusaha untuk meraih prestasi semaksimal mungkin. Menurut Satrianawati (2018:10) media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media audio visual menggerakkan indera pendengaran dan

penglihatan secara bersamaan. Penggunaan media ini dapat memikat perhatian peserta didik dengan tampilannya yang menarik. Peserta didik akan memfokuskan perhatiannya karena takut ketinggalan alur cerita dari video yang ditampilkan. Dengan adanya media audio visual akan tercipta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi karena disampaikan dengan gambar dan suara yang dapat memicu motivasi untuk belajar dengan lebih giat lagi.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama penelitian pendahuluan di kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 19-21 Januari 2021, penggunaan media audio visual belum dapat diterapkan sepenuhnya dikarenakan oleh terbatasnya fasilitas sekolah dan pendidik yang kurang paham mengenai penggunaan media audio visual. Hal ini dapat dilihat dari pendidik masih kurang paham dalam memanfaatkan media audio visual pada proses pembelajaran seperti, hanya memfoto soal atau halaman materi yang ada di LKPD lalu membagikan di grup kelas. Hal ini menyebabkan suasana belajar yang cenderung monoton dan kurang menyenangkan bagi peserta didik. Akibatnya peserta didik kurang bersungguh-sungguh dalam memahami materi dan terkadang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Tugas pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran hendaknya mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan mampu memberi semangat kepada peserta didik untuk belajar. Pendidik tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, tetapi juga bagaimana menyiapkan mereka menjadi manusia yang terampil dan siap menghadapi tantangan global yang terjadi di masa depan. Layyinah (2017: 6) pendidik bisa menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi peserta didik dengan cara: (1) terbuka dan mendengarkan pendapat peserta didik, (2) membiasakan peserta didik untuk saling mendengarkan saat berbicara, (3) menghargai perbedaan pendapat, (4) mentolerir perbuatan peserta didik yang salah dan mendorong untuk memperbaiki, (5) menumbuhkan rasa percaya

diri dalam diri peserta didik, (6) member umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik, (7) tidak pelit untuk memuji dan menghargai hasil karya peserta didik, (8) tidak mentertawakan pendapat atau hasil karya peserta didik sekalipun kurang berkualitas, (9) mendorong peserta didik untuk tidak takut melakukan kesalahan dan berani menanggung resiko atas semua tindakannya. Hal tersebut dapat membangkitkan motivasi belajar dalam diri peserta didik. Jika motivasi siswa timbul dari dalam dirinya sendiri maka hal itu akan menjadi pendorong yang kuat bagi dirinya dalam belajar.

Motivasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari proses yang dijalani oleh peserta didik di bangku pendidikan. Menurut Lestari (2020:9) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Sejalan dengan pendapat tersebut Widiyatmi (2018:123) mengungkapkan motivasi belajar adalah suatu perubahan yang berciri timbulnya suatu perasaan yang didahului oleh reaksi-reaksi yang ingin mencapai tujuan. Tinggi rendahnya tingkat motivasi peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal (dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (teman, keluarga, lingkungan, dll). Dalam proses pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai penggerak dalam diri peserta didik untuk belajar. Jika tidak ada motivasi belajar dari peserta didik, maka selamanya peserta didik tidak akan tertarik untuk belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama penelitian pendahuluan di kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 19-21 Januari 2021, (1) sebagian peserta didik mengumpulkan tugas tepat waktu dan sebagian lagi tidak tepat waktu, (2) sebagian peserta didik semangat dalam mengerjakan tugas seperti ketika diberi tugas oleh pendidik, langsung dikerjakan dan tidak menundanya, (3) kurang termotivasi untuk belajar seperti tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik dan lebih memilih untuk bermain *game* di ponselnya atau bermain dengan teman-temannya. (4) tidak bersungguh-

sebenarnya dalam mengerjakan tugas seperti menjawab soal dengan sembrono tanpa memperdulikan jawabannya benar atau tidak. (5) Suasana belajar yang kurang menyenangkan seperti, peserta didik merasa bosan atau bahkan tidak mengerti dengan materi pembelajaran karena tidak dijelaskan oleh guru. Kurangnya motivasi belajar, seorang peserta didik jadi tidak semangat belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar. Khususnya pada tingkat sekolah dasar pendidik tidak hanya memberi bekal, berhitung, menulis dan membaca. Akan tetapi, pendidik perlu memberikan suatu motivasi belajar agar keinginan dan kemampuan belajar peserta didik semakin meningkat. Dengan meningkatnya keinginan dan kemampuan belajar maka akan meningkat pula kecerdasan peserta didik.

Berdasarkan pengamatan peneliti dan wawancara guru kelas selama penelitian pendahuluan di kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 19-21 Januari 2021, pendidik sering menemui peserta didik yang kurang paham dengan materi. Hal ini ditandai dengan kurang aktifnya peserta didik di kelas atau pun peserta didik tidak memperhatikan materi yang disampaikan pendidik.

Kondisi tersebut memerlukan adanya perbaikan dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif, menyenangkan dan menarik serta kecerdasan visual spasial dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Belajar dengan Kecerdasan Visual Spasial Peserta Didik Kelas VI SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Pendidik masih kurang paham dalam memanfaatkan media audio visual pada proses pembelajaran seperti, hanya memfoto soal atau halaman materi yang ada di LKPD lalu membagikannya di grup kelas melalui media *whatsapp*.
- 1.2.2 Peserta didik kurang termotivasi untuk belajar seperti, tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik dan lebih memilih untuk bermain *game* di ponselnya atau bermain dengan teman-temannya.
- 1.2.3 Suasana belajar yang kurang menyenangkan seperti, peserta didik merasa bosan atau bahkan tidak mengerti dengan materi pembelajaran karena tidak dijelaskan oleh guru.
- 1.2.4 Peserta didik kurang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas seperti, menjawab soal dengan sembrono tanpa memperdulikan jawabannya benar atau tidak.
- 1.2.5 Rendahnya kecerdasan visual spasial seperti, sulit untuk menuangkan imajinasi dalam bentuk nyata contohnya dalam bentuk gambar atau karya 3 dimensi.

1.3 Batasan Masalah

- 1.3.1 Penggunaan media audio visual
- 1.3.2 Motivasi belajar peserta didik
- 1.3.3 Kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Apakah ada hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban?

- 1.4.2 Apakah ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas V SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban?
- 1.4.3 Apakah ada hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dan motivasi belajar dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Untuk mengetahui hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban.
- 1.5.2 Untuk mengetahui hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan kecerdasan visual spasial peserta didik VI SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban.
- 1.5.3 Untuk mengetahui hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dan motivasi belajar dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1.6.1 Peserta didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar menggunakan media audio visual sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

1.6.2 Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi mengenai penggunaan media audio visual dan diharapkan pendidik dapat mengembangkannya lagi sehingga lebih bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas belajar peserta didik.

1.6.3 Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai sumber masukan bagi sekolah untuk meningkatkan penggunaan media audio visual dalam upaya peningkatan kualitas belajar peserta didik.

1.6.4 Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memotivasi peneliti untuk selalu belajar menambah pengetahuan dan pengalaman sehingga peneliti mampu menjadi pendidik yang berkompetensi.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1.7.1 Jenis penelitian ini adalah korelasi.

1.7.2 Objek penelitian ini adalah penggunaan media audio visual dan motivasi belajar terhadap kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban tahun pelajaran 2020/2021.

1.7.3 Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban.

1.7.4 Penelitian ini akan dilakukan di kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban semester ganjil.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Belajar

Belajar adalah ilmu kehidupan yang dilakukan oleh setiap manusia yang ingin mengetahui atau melakukan sesuatu yang baru. Dengan kata lain, belajar adalah proses setiap orang melakukan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman serta latihan yang dilakukan secara terus-menerus.

Menurut Sutiah (2016:4) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi karena latihan dalam rangka memperteguh pengalaman. Sedangkan menurut Suardi (2018:11) belajar secara umum dirumuskan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses hasil pengalaman yang dialami. Menurut Ramadhani, dkk (2020:2) belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dan biasanya dilakukan dengan sengaja.

Bersumber pada pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah memperoleh informasi dan perubahan tersebut relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman serta latihan yang dilakukan terus-menerus.

2.1.2 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk

mengembangkan potensi dan membantu peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan. Menurut Kustandi, dkk (2020:1) pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya. Dalam proses belajar mengajar pendidik membantu peserta didik untuk mencapai tujuan belajar peserta didik dan kurikulum. Tujuan belajar ini meliputi perkembangan afektif, kognitif dan psikomotor.

Menurut Ramadhani, dkk (2020:20) pembelajaran pada hakikatnya adalah menjadikan seorang siswa atau kelompok yang perlu didorong dan diberikan sebuah peluang untuk mendapatkan dan mencari informasi dari berbagai sumber belajar. Menurut Rusman (2017:2) kegiatan pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa, serta antara siswa dan siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar pendidik menciptakan suasana belajar dan pelayanan untuk membantu peserta didik dalam mendapatkan dan mencari informasi dari berbagai sumber belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.2 Kecerdasan Visual Spasial

2.2.1 Pengertian Kecerdasan Visual Spasial

Arti kecerdasan yang selama ini diyakini para orang tua hanyalah kecerdasan intelektual saja. Padahal, seseorang dikatakan cerdas apabila ia mampu mengakomodasi empat aspek lainnya yaitu, kecerdasan intelektual, emosional, moral, dan spiritual. Konkritnya, seseorang dikatakan cerdas apabila ia mampu berelasi dengan orang lain, mampu mengendalikan suasana hati, dan mampu melihat dirinya sedang dalam kondisi yang bagaimana. Konsep kecerdasan majemuk dikembangkan

oleh Howard Gardner. Menurut Gardner dalam Tadkiroatun (2014:5), kecerdasan majemuk adalah suatu kemampuan atau kesanggupan menangani kandungan masalah yang spesifik di dunia. Poin-poin kunci dari teori Howard Gardner tentang kecerdasan majemuk adalah sebagai berikut :

- 1) Setiap orang memiliki delapan kecerdasan, hanya saja profil tiap orang mungkin berbeda. Ada yang tinggi pada semua jenis kecerdasan ada pula yang hanya rata-rata dan tinggi pada dua atau tiga jenis kecerdasan.
- 2) Orang dapat mengembangkan setiap kecerdasan sampai pada tingkat penguasaan yang memadai. Kecerdasan dapat distimulai, dikembangkan sampai batas tertinggi melalui pengayaan, dukungan yang baik dan pengajaran.
- 3) Kecerdasan-kecerdasan umumnya bekerja bersamaan dengan cara yang kompleks. Dalam aktivitas sehari-hari, kecerdasan saling berkaitan dalam satu rangkaian misalnya ketika mengikuti lomba drama musikal, melakonkan peran (kinestetik), orientasi diri di panggung (spasial) dan menyanyikan lagu (musikal).
- 4) Ada banyak cara untuk menjadi cerdas dalam setiap kategori. Misalnya seseorang yang cerdas secara linguistik mungkin tidak pandai menulis, tetapi pandai bercerita dan berbicara secara memukau.

Teori tersebut didasarkan pada pemikiran bahwa kemampuan intelektual tidak hanya diukur dari kemampuan matematika dan bahasa saja, akan tetapi harus dilihat dari beberapa kecerdasan yang lain. Seperti kecerdasan emosional, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, dll. Menurut Gardner dalam Alhamuddin (2016:184) kecerdasan Spasial berkaitan dengan kepekaan dalam memadukan kegiatan persepsi visual (mata) maupun pikiran serta kemampuan mentransformasikan persepsi visual-spasial seperti kegiatan yang dilakukan dalam melukis, mendesain pola dan merancang bangunan. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan yang ada dengan unsur-unsur tersebut. Peserta didik yang memiliki kecerdasan visual spasial adalah anak-anak yang memiliki kemampuan berpikir dalam bentuk gambar. Kecerdasan ini tidak muncul begitu saja tapi juga merupakan hasil

stimulus yang diberikan lingkungan kepada peserta didik terutama orangtua dan pendidik.

Menurut Yus (2012:71) ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan visual spasial yaitu (1) Menata ruangan dan menciptakan suatu tata ruang; (2) membayangkan sesuatu, seperti benda, tempat, dan perjalanan; (3) membentuk sesuatu seperti membuat pahatan, dan menciptakan karya seni, seperti menggambar, melukis, merancang tata ruang dari sesuatu yang ada disekitarnya; dan (4) menghasilkan pengetahuan berdasarkan suatu ilmu seperti topologi dan anatomi.

Peserta didik yang cerdas visual spasialnya tinggi akan mudah dalam mengingat objek-objek yang pernah dilihatnya. Menurut Suyadi (2014:129) menyatakan bahwa kecerdasan visual adalah kemampuan untuk melihat suatu objek dengan sangat detail. Kemampuan ini dapat merekam objek yang dilihat dan didengar serta pengalaman-pengalaman lain di dalam memori otaknya dalam jangka waktu yang sangat lama. Peserta didik yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan visual spasial akan lebih cepat memahami bentuk-bentuk dimensi ruang, seperti bentuk rumah, bangunan, ruangan, dan dekorasi. Peserta didik juga lebih mampu melihat bentuk gambar daripada kata-kata.

Menurut Rozana, dkk (2020:78) kecerdasan visual spasial merupakan konsep abstrak yang meliputi persepsi spasial yang melibatkan hubungan spasial termasuk orientasi sampai pada kemampuan yang rumit yang melibatkan manipulasi serta rotasi mental.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang memadukan kegiatan persepsi visual dengan pikiran, memahami gambar dan bentuk, melihat objek dari berbagai sudut pandang, cenderung berpikir dengan gambar, dan memiliki kepekaan yang baik terhadap warna. Kemampuan ini memudahkan seseorang untuk memahami sesuatu dalam sebuah

gambaran yang jelas. Melalui visualisasi seseorang dapat membayangkan sesuatu hal dan menggabungkannya dengan berbagai kemungkinan penggambaran lainnya.

2.2.2 Karakteristik Kecerdasan Visual Spasial

Setiap kecerdasan memiliki karakteristik yang berbeda-beda, Yusuf dan Nurihsan (2012:233) menyatakan bahwa karakteristik peserta didik yang memiliki kecerdasan visual spasial adalah sebagai berikut.

- 1) Belajar dengan cara melihat dan mengobservasi benda. Memahami dengan baik wajah, objek, bentuk, dan warna secara detail serta keseluruhan pandangan dari benda tersebut.
- 2) Mengendalikan diri dan memahami objek-objek secara efektif melalui ruang, misalnya menyetir mobil, mendayung perahu, memimpin perjalanan dalam bentuk suatu celah atau menemukan jalan di hutan tanpa ada jejak sebelumnya.
- 3) Mampu membaca grafik, peta serta diagram. Mampu membaca penyajian grafik maupun media-media visual lainnya.
- 4) Menikmati membuat sketsa, menggambar, melukis, memahat, serta pekerjaan lainnya yang berhubungan dengan bentuk-bentuk visual.
- 5) Menikmati membuat bangunan tiga dimensi, seperti origami, mainan berbentuk jembatan, rumah-rumahan atau container. Peserta didik juga mampu merubah objek-objek dalam imajinasinya serta mampu membayangkan memindahkan benda dalam imajinasinya.
- 6) Mampu melihat sesuatu dalam cara dan perspektif yang berbeda, ataupun mendeteksi objek yang bersembunyi di antara objek lainnya.
- 7) Mampu mempersepsi pola-pola bentuk yang nyata maupun yang hamper tidak terlihat/halus.
- 8) Mampu menciptakan informasi kongkrit dan gambaran visual, serta cakap dalam mempresentasikan desain visual.
- 9) Menunjukkan minat berkarier menjadi artis, fotografer, insinyur, videografi, arsitek, desainer, pilot, ataupun karier yang berorientasikan visual lainnya.
- 10) Menciptakan bentuk-bentuk baru yang orisinil dari media visual ruang atau pekerjaan-pekerjaan yang berkaitan dengan seni.

Peserta didik yang memiliki kecerdasan visual-spasial yang tinggi akan terampil dalam berimajinasi, menemukan gagasan-gagasan baru, dan memecahkan suatu masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut adalah indikator anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial menurut Nurani dan Sujiono (2010:100).

- 1) Menonjol dalam kecerdasan menggambar, mampu menunjukkan detail unsur
- 2) Memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna, serta cepat dan mampu memadukan warna dengan lebih baik
- 3) Suka menjelajah lokasi di sekitarnya dan memperhatikan tata letak benda-benda di sekitarnya, serta cepat menghafal letak benda-benda di sekitarnya
- 4) Menyukai kolase atau benda lain untuk membuat suatu gambar
- 5) Suka melihat-lihat dan memperhatikan buku yang berilustrasi atau buku-buku yang bergambar
- 6) Suka mewarnai berbagai gambar yang ada di buku, menebalkan garisnya dan menirunya
- 7) Menikmati bermain kolase dari berbagai unsur
- 8) Memperhatikan berbagai jenis grafik, peta dan diagram
- 9) Menikmati foto-foto di album
- 10) Senang bercerita tentang mimpinya
- 11) Senang dengan profesi yang terkait dengan penggunaan kecerdasan visual-spasial secara optimal seperti pelukis
- 12) Dapat merasakan pola-pola sederhana dan mampu menilai pola mana yang bagus dari pola lainnya.

didik dengan kecerdasan visual spasial yang menonjol memiliki karakteristik yang berhubungan dengan gambar dan ruang. Oleh karena itu kadang disebut dengan anak cerdas gambar. Karakteristik pertama yang mudah diamati adalah peserta didik sering kali dapat menceritakan objek/benda yang ditemuinya dengan sangat mendetail, mulai dari bentuk, warna, ukuran hingga bagian-bagian dari objek tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik kecerdasan visual spasial adalah memahami secara detail suatu objek dari berbagai sudut pandang, mampu mengubah bentuk suatu objek dalam imajinasi dan membuatnya dalam bentuk nyata, tertarik dengan gambar-gambar atau ilustrasi, cepat menghafal letak benda-benda di sekitarnya, mampu merasakan pola-pola sederhana, tertarik dengan permainan membuat bangunan tiga dimensi, senang membuat sketsa atau menggambar, mampu membaca grafik/peta/diagram, menonjol dibidang seni menggambar atau melukis.

2.2.3 Indikator Kecerdasan Visual Spasial

Indikator kecerdasan visual spasial menurut Bernadeta Agustin Dwi Cahyani (2015:23) yaitu

- 1) Kemampuan menunjukkan persepsi tentang berbagai objek dalam ruangan.
- 2) Kepekaan terhadap warna.
- 3) Kemampuan dalam menuangkan ide.
- 4) Menunjukkan detail berbagai unsur warna, bentuk, dan ukuran dengan akurat apa yang dilihat dan dibayangkan.
- 5) Kemampuan dalam memadukan warna dan bentuk.
- 6) Menunjukkan kreasi dengan membuat karya seni sesuai kreativitas dan imajinasi.

Indikator kecerdasan visual spasial menurut Laily Rosidah (2014:285):

- 1) Senang bermain dengan bentuk dan ruang (rancang bangun).
- 2) Aktif mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan abstraksi ruang.
- 3) Memiliki daya problem solving atau pemecahan masalah yang baik.
- 4) Senang mengukur mana yang lebih panjang dan dekat, besar kecil, jauh dan dekat.
- 5) Memiliki perhatian tinggi terhadap detail.

Indikator kecerdasan visual spasial menurut Armstrong dalam Pusari (2016:99) terdeteksi melalui indikator yaitu:

- 1) Anak menonjol dalam kemampuan menggambar, mampu menunjukkan detail unsur dari pada anak-anak sebayanya.
- 2) Anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna dan mampu memadukan warna dengan lebih baik dari pada anak-anak sebayanya.
- 3) Anak suka menjelajah lokasi di sekitarnya dan memperhatikan tata letak benda-benda di sekitarnya serta cepat menghafal letak benda-benda.
- 4) Anak menyukai balok atau benda lain untuk membuat suatu bangunan benda (mobil, rumah, pesawat).
- 5) Anak suka melihat-lihat dan memperhatikan buku yang berilustrasi atau buku-buku penuh gambar. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial cenderung berfikir dalam pola-pola yang berbentuk gambar atau pola, desain, warna-warna dan tekstur.

Indikator kecerdasan visual spasial yang digunakan pada penelitian ini adalah 1) kemampuan menunjukkan persepsi tentang berbagai objek dalam ruangan, 2) kepekaan terhadap warna, 3) kemampuan

menuangkan ide, 4) menunjukkan detail berbagai unsur warna, bentuk, dan ukuran dengan akurat apa yang dilihat dan dibayangkan, 5) kemampuan dalam memadukan warna dan bentuk, 6) menunjukkan kreasi dengan membuat karya seni sesuai kreativitas dan imajinasi. Hal ini sejalan dengan penggunaan media audio visual yang mana dapat menampilkan sesuatu yang baru bagi peserta didik, dan juga berdasarkan wawancara dengan guru kelas 6 SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Bataghari Nuban tugas kreasi yang diberikan mengandung unsur-unsur yang ada pada indikator tersebut.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran diperlukan media sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Menurut Rusman, dkk. (2016: 166) media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Menurut Hamid (2020:3) media dalam pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Asyhar (2011: 8) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau alat komunikasi dari sumber

pesan kepada penerima pesan yang merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan kemauan untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat peserta didik mengikuti proses belajar secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar peserta didik. Menurut Arsyad (2019: 19) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Kemp dan Dayton dalam Sundayana (2016: 9) menyatakan ada tiga fungsi utama media pembelajaran adalah untuk:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pengajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- 2) Menyajikan informasi, isi dan bentuk penyajian ini bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang.
- 3) Memberi instruksi. Untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Asyhar (2011: 29-40) media pembelajaran memiliki banyak fungsi, sebagai berikut.

- 1) Media sebagai sumber belajar. Melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri peserta didik.
- 2) Fungsi semantik. Media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dimengerti.
- 3) Fungsi manipulatif. Kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sarannya.
- 4) Fungsi fiksatif. Kemampuan media untuk merekam (*record*) peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak

terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

- 5) Fungsi distributif. Media pembelajaran mampu mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan inderawi manusia.
- 6) Fungsi psikologis. Dari segi psikologis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.
- 7) Fungsi sosio-kultural. Media mampu menyamakan persepsi peserta didik dari sosio-kultur yang berbeda.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat memberikan rangsangan, memotivasi peserta didik, menyajikan informasi pembelajaran, sebagai sumber belajar dan memberikan instruksi. Media pembelajaran disajikan dengan berbagai macam bentuk sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ragam dan bentuk dari media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, ada tiga jenis media yang dapat digunakan menurut Rusman, dkk. (2012: 62-63) yaitu.

- 1) Media visual, merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.
- 2) Media audio, merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- 3) Media audio-visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar.

Rudy Brets dalam Sundayana (2016: 14) mengklasifikasikan media menjadi tujuh jenis yaitu:

- 1) Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi dan animasi.

- 2) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara, dan *sound slide*.
- 3) Audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone.
- 6) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Menurut Asyhar (2011: 44) media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu :

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Misalnya: media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster.
- 2) Media audio, yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Misalnya: media *tape recorder*, radio dan *CD player*.
- 3) Media audio-visual, yaitu media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Misalnya: film, video, program tv.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Misalnya: tv dan *power point*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa beberapa jenis media pembelajaran antara lain: media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Jenis media yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah media audio visual berupa video pembelajaran yang berupa gambar diam maupun gambar bergerak yang diiringi dengan suara penjelasan berupa materi pembelajaran.

2.4 Media Audio Visual

2.4.1 Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata dibandingkan yang disampaikan melalui kata-kata yang diucapkan, dicetak atau ditulis. Oleh sebab itu media audio visual membuat suatu pengertian atau informasi menjadi lebih berarti. Dengan melihat sekaligus mendengar, orang yang menerima pelajaran dapat lebih mudah dan cepat mengerti

tentang apa yang dimaksud oleh pendidik. Media audio visual adalah media gabungan dari suara (audio) dengan gambar (visual). Menurut Bretz dalam Hamid (2020:29) media audio-motion-visual adalah media yang memiliki unsur atau ciri suara, terdapat gerakan dan bentuk objeknya dapat dilihat. Media dengan jenis ini merupakan media yang paling lengkap dan sempurna. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, *video tape* dan film bergerak. Sementara Saparati (2012:5.5) menyampaikan media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif atau mendengar dan visual atau melihat. Media audio visual adalah alat bantu audio visual yang berupa alat yang dipergunakan untuk memperjelas tulisan dan kata yang diucapkan dalam pembelajaran. Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Hasan (2016:25) media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut, yaitu kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar, kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang di capai, dan kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahawa media audio visual adalah media gabungan dari suara (audio) dengan gambar bergerak (visual) untuk meningkatkan transfer belajar, memberikan penguatan dan meningkatkan ingatan karena merangsang indera pendengaran dan penglihatan sekaligus.

2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Menurut Sanaki dalam Nomleni dan Manu (2018:220) menyatakan bahwa beberapa kelebihan media Audio Visual sebagai berikut: menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, sifatnya yang audio visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotifasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditanyakan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari pembelajar. Meskipun banyak kelebihannya namun media ini juga mempunyai kelemahan yang perlu diperhatikan yaitu:

- 1) Penggandaannya memerlukan biaya mahal.
- 2) Tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat.
- 3) Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.
- 4) Mudah tergoda untuk menayangkan kaset CD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar menjadi terganggu.

Sedangkan menurut Arsyad dalam Nugraheni (2017:124) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Kelebihan media audio visual:
 - a. Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
 - b. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
 - c. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
 - d. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
 - e. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.

- f. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.
 - g. Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.
- 2) Kelemahan media audio visual :
- a. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
 - b. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin bisa menyampaikan melalui film tersebut.
 - c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

2.4.3 Indikator Media Audio Visual

Indikator media Audio Visual Agus Suprijono (2012:5) yaitu :

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi nyata),
- 3) Menarik perhatian peserta didik lebih besar (jalannya pembelajaran tidak membosankan),
- 4) Menjaga hubungan/kaitan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
- 5) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2.5 Motivasi Belajar

2.5.1 Pengertian Motivasi Belajar

Dalam belajar peserta didik memerlukan motivasi sebagai pendorong semangat belajar untuk mencapai tujuan belajar. Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik maka semakin besar pula semangatnya untuk belajar. Harisuddin (2019:20) motivasi memiliki arti yang sama dengan motif, yakni suatu daya pendorong atau perangsang untuk melakukan sesuatu. Motivasi sendiri di dalamnya terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu.

Motivasi dapat dikatakan sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi menyebabkan terjadinya perubahan energi pada diri manusia, sehingga akan berhubungan dengan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosional, untuk selanjutnya bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan dan keinginan. Menurut Agustina dan Hamdu (2011:83) motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Sedangkan menurut Warti (2016:181) motivasi adalah kemauan, kehendak, keinginan, daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sementara menurut Warti (2016:178) belajar adalah proses seseorang dalam memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap.

Palittin, dkk (2019:102) terdapat 2 peran dalam motivasi. Pertama, motivasi sebagai penggerak psikis dalam diri seseorang yang akan menimbulkan keinginan untuk belajar dan juga menjamin tetap berlangsungnya proses pembelajaran demi tujuan tertentu. Kedua, motivasi memberikan semangat dan juga rasa senang dalam proses pembelajaran yang dapat menimbulkan energi untuk belajar. Setiap peserta didik memiliki motivasi yang berbeda, ada yang tinggi ada pula yang rendah. Oleh karena itu seorang pendidik bisa memberikan inovasi dalam pembelajaran untuk merangsang semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keinginan diri yang mendorong seseorang untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan, keterampilan dan perubahan sikap. Motivasi dapat dilihat dari tiga hal yaitu adanya kebutuhan, dorongan, dan adanya tujuan. Kebutuhan merupakan segi pertama dari motivasi. Kebutuhan akan muncul dalam diri sendiri seseorang apabila merasa ada kekurangan pada dirinya atau dapat diartikan

kebutuhan akan muncul apabila dirasakan ada rasa ketidakseimbangan antara apa yang dimiliki dan yang diharapkan.

2.5.2 Jenis-jenis Motivasi

Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan hal yang penting bagi peserta didik untuk memiliki motivasi belajar yang baik karena kegiatan belajar mengajar akan berhasil apabila peserta didik mempunyai motivasi belajar yang kuat. Menurut Suhana (2014:24) motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya disebabkan faktor-faktor di luar diri peserta didik seperti pemberian nasehat dari guru, hadiah, hukuman, dan sebagainya.

Rohmah (2015:254) menyatakan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul tanpa adanya rangsangan dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada motif atau dorongan untuk melakukan sesuatu. Hamalik (2013: 162) mengemukakan bahwa motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis antara lain:

- 1) Motivasi intrinsik, adalah motivasi yang tercakup di dalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa. Motivasi ini juga sering disebut motivasi murni, yang sebenarnya timbul dari dalam diri siswa sendiri, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, menyadari sumbangannya terhadap usaha kelompok, keinginan diterima oleh orang lain, dan lain-lain.
- 2) Motivasi ekstrinsik, adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar seperti situasi belajar, seperti angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah, medali pertentangan dan persaingan yang bersifat negatif.

Menurut Sardiman (2016: 89) terdapat dua macam motivasi belajar, yaitu:

- 1) Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsinya tanpa harus dirangsang dari luar karena didalam seseorang individu sudah ada dorongan untuk melaksanakan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik maka secara sadar akan melakukan kegiatan dalam belajar dan selalu ingin maju sehingga tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

Hal ini dilatarbelakangi keinginan positif, bahwa yang akan dipelajari akan berguna di masa yang akan datang.

- 2) Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar. Motivasi dikatakan ekstrinsik bila peserta didik menempatkan tujuan belajarnya diluar faktor-faktor situasi belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar.

2.5.3 Indikator Motivasi Belajar

Adapun indikator motivasi belajar dari Ami Natun (2019:109) adalah:

- 1) Minat untuk belajar.
- 2) Mandiri dalam belajar
- 3) Tekun dalam belajar
- 4) Ulet menghadapi kesulitan
- 5) Memiliki harapan dan cita-cita masa depan.

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan diperlukan untuk menjadi acuan atau pembanding dalam melakukan penelitian. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

- 1) Muftia Dian Ariyani (2020) Strategi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Siswa melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Kaligrafi Islam di MI Wathoniyah Islamiyah Kebarongan Banyumas. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu kecerdasan visual spasial dapat dikembangkan melalui beberapa cara, diantaranya: membuat garis, pola dan bentuk, menggambar, dan mewarnai.
- 2) Fery Setyaningrum & Heni Siswaantari (2020) *Visual-Spatial and Intrapersonal Intelligence in Learning of Rampak Kendang Art for Elementary School Student*. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah kecerdasan visual spasial peserta didik yang terbentuk yaitu menciptakan pola lantai, mengamati dan merekam gerakan pelatih, penggunaan *make-up* pada penari dan pemusik, serta mampu memilih kostum yang cocok untuk pertunjukan.

- 3) Rully Fauji (2019) Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Deisye Supit (2020) Hubungan Media Pembelajaran Video dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD Advent Tikala. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video memiliki hubungan dengan motivasi belajar peserta didik, karena pembelajaran yang menggunakan media video dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2.7 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sekaran dalam Sugiyono (2015: 91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kerangka pikir dalam penelitian ini merupakan bagaimana hubungan antara masalah, proses dan harapan hasil yang diinginkan. Masalah-masalah yang ditemukan ketika observasi yaitu, rendahnya kecerdasan visual-spasial peserta didik. Menurut Safitri (2019:7) kecerdasan visual-spasial menunjukkan kemampuan seseorang untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini akan cenderung menyukai hal-hal yang berhubungan dengan bentuk dua atau tiga dimensi, seperti membuat rumah-rumahan dari lego atau kubus yang disusun. Selain itu orang yang memiliki kecerdasan ini mampu membaca peta, menerjemahkan peta tersebut, dan mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar dengan baik.

Faktor penyebab rendahnya kecerdasan visual-spasial peserta didik diantaranya kurangnya motivasi untuk belajar seperti tidak mau mengerjakan

tugas yang diberikan oleh pendidik dan lebih memilih untuk bermain *game* di ponselnya. tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas seperti menjawab soal yang diberikan oleh pendidik dengan asal-asalan. penggunaan media audio visual belum dapat diterapkan sepenuhnya dikarenakan oleh terbatasnya fasilitas sekolah dan pendidik yang kurang paham mengenai penggunaan media audio visual.

Pencapaian kecerdasan visual-spasial yang baik dan memuaskan bukanlah suatu hal yang mudah, namun ada banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar peserta didik seperti dalam penelitian ini, yaitu media audio visual dan motivasi belajar.

1. Hubungan antara media audio visual dan kecerdasan visual-spasial

Media audio visual adalah media gabungan dari suara (audio) dengan gambar bergerak (visual). Sementara itu kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang memadukan kegiatan persepsi visual dengan pikiran, memahami gambar dan bentuk. Penggunaan media audio visual diduga dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial karena menampilkan bentuk visual dan audio sehingga dapat memberikan penguatan dan meningkatkan ingatan karena merangsang indera pendengaran dan penglihatan sekaligus.

2. Hubungan antara motivasi belajar dan kecerdasan visual-spasial

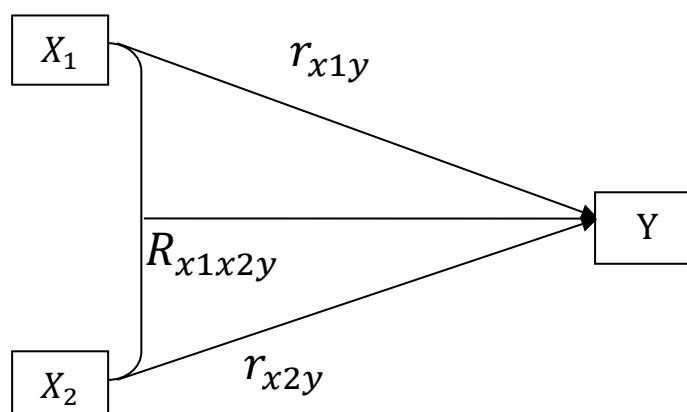
Terkait dengan kecerdasan visual-spasial, faktor lain yang akan dikaji adalah motivasi belajar. Motivasi merupakan suatu kekuatan yang baik disadari ataupun tidak disadari menjadi latar belakang tingkah laku dan perbuatan seseorang. Peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat diduga akan berpengaruh baik terhadap kecerdasan visual spasial peserta didik. Karena dengan adanya motivasi, peserta didik akan terus berupaya untuk dapat berhasil dan tidak mudah menyerah dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kecerdasan visual spasialnya.

3. Hubungan antara penggunaan media audio visual dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan kecerdasan visual-spasial

Media audio visual adalah media gabungan dari suara (audio) dengan gambar bergerak (visual) untuk merangsang indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dan motivasi merupakan suatu kekuatan yang baik disadari ataupun tidak disadari menjadi latar belakang tingkah laku serta perbuatan seseorang. Penggunaan media audio visual dan motivasi belajar yang baik diduga dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial peserta didik, karena media audio visual dapat memperjelas materi pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar yang berdampak baik untuk kecerdasan visual spasial peserta didik.

2.8 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan kerangka pikir yang menjelaskan bagaimana cara pandang dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2015 : 42) paradigma dalam hal ini diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan. Gambaran paradigma pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian Paradigma Ganda dengan Dua Variabel Independen

Keterangan:

X_1 = media audio-visual

X_2 = motivasi belajar

Y = kecerdasan visual-spasial

r_{x_1y} = koefisien korelasi antara X_1 dan Y

r_{x_2y} = koefisien korelasi antara X_2 dan Y

$R_{x_1x_2y}$ = koefisien korelasi ganda antara X_1 , X_2 dan Y = hubungan

(Adopsi: Muncarno, 2017: 95)

2.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori/kerangka pikir di atas, peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

1. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban.
2. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban.
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *ex-postfacto* korelasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan signifikan dan positif penggunaan media audio visual dan motivasi belajar dengan kecerdasan visual-spasial peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban.

3.2 Setting Penelitian

3.5.1 Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban, yang berada di Kecamatan Batanghari Nuban, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

3.5.2 Penelitian dilaksanakan pada semester genap pada tahun pelajaran 2021/2022.

3.5.3 Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan jumlah 132 orang peserta didik.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian berisi tahap-tahap penelitian. Tahap-tahap penelitian *ex-postfacto* korelasi yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

3.5.1 Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban yang

berjumlah 132 peserta didik dan subjek uji coba instrumen kuesioner (angket).

- 3.5.2** Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa angket.
- 3.5.3** Menguji coba instrumen pengumpul data pada subjek uji coba instrumen peserta didik di kelas VI SD Negeri 1 Tulung Balak dan SD Negeri 1 Kedaton Satu.
- 3.5.4** Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun telah valid dan reliabel atau tidak.
- 3.5.5** Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen angket kepada sampel penelitian yang berjumlah 58 responden peserta didik.
- 3.5.6** Menghitung ketiga data yaitu data dari variabel penggunaan media audio visual, variabel motivasi belajar, dan variabel kecerdasan visual-spasial, yang diperoleh untuk mengetahui hubungan dan tingkat keterkaitan antara penggunaan media audio visual dan motivasi belajar dengan kecerdasan visual-spasial peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban.
- 3.5.7** Interpretasi hasil perhitungan data yang telah dilakukan.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.5.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam suatu penelitian. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lainnya. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban tahun pelajaran 2021/2022.

Tabel 1. Data Jumlah Peserta Didik Kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban Tahun Pelajaran 2021/2022.

Sekolah		Putra	Putri	Jumlah Peserta Didik
SDN 1 Tulung Balak		16	15	31
SDN 2 Tulung Balak	A	11	9	20
	B	10	9	19
SDN 1 Purwosari		16	13	29
SDN 2 Purwosari		14	12	26
SDN 1 Kedaton Satu		5	2	7
Jumlah		72	60	132

Sumber: Dokumentasi kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban Tahun Pelajaran 2021/2022

3.5.2 Sampel Penelitian

Setelah menentukan populasi, peneliti menentukan sampel untuk memudahkan proses pelaksanaan penelitian karena jumlah subjek yang diamati menjadi sedikit namun akurat. Bila populasi lebih besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel itu. Kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif atau mewakili. Jadi sampel bisa diambil dari sebagian populasi, sebab jika jumlah sampel terlalu banyak peneliti tidak dapat mempelajari semua populasi dengan baik. Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti, yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu untuk diteliti. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *proporsional random sampling*. Pengambilan jumlah sampel peneliti menggunakan rumus Slovin dengan taraf kesalahan 10%. Rumus Slovin yang dikutip Riduwan (2012: 65) sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1}$$

Keterangan:

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

d^2 : presisi yang ditetapkan yaitu 10%

Penerapan rumus Slovin dalam penelitian ini untuk menghitung sampel dengan jumlah populasi sebesar 132 peserta didik sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} = \frac{132}{132 \cdot (0,1)^2 + 1} = \frac{132}{2,32} = 56 \text{ responden}$$

Jumlah sampel yang ditetapkan adalah sebanyak 56 responden atau 42,42% dari jumlah seluruh populasi peserta didik kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban tahun pelajaran 2021/2022. Jumlah sampel tersebut belum menjadi keputusan akhir karena masih perlu dilakukan perhitungan untuk menentukan jumlah sampel pada setiap kelasnya.

Selanjutnya pengambilan sampel menggunakan rumus *proporsional random sampling* dari Riduwan (2012: 65).

$$n_i = (N_i : N) \cdot n$$

Keterangan:

n_i = jumlah sampel menurut stratum

N_i = jumlah populasi menurut stratum

N = jumlah populasi

n = jumlah sampel

Tabel 2. Sampel Penelitian

Sekolah	Populasi	Sampel
SDN 1 Tulung Balak	31	$31/132 \times 56 = 13,1 = 14$
SDN 2 Tulung Balak	A	$20/132 \times 56 = 8,4 = 9$
	B	$19/132 \times 56 = 8$
SDN 1 Purwosari	29	$29/132 \times 56 = 12,3 = 13$
SDN 2 Purwosari	26	$26/132 \times 56 = 11$
SDN 1 Kedaton Satu	7	$7/132 \times 56 = 2,9 = 3$
Jumlah	132	58

Setelah menggunakan rumus *proporsional random sampling*, maka diperoleh jumlah peserta didik yang menjadi sampel penelitian adalah sebanyak 58 orang peserta didik. Perhitungan dalam menentukan jumlah sampel di atas, dilakukan pembulatan guna menentukan jumlah sampel di setiap stratum atau sekolah dimaksudkan untuk menghindari kesalahan sampel (Riduwan, 2013 : 68).

3.5 Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.5.1 Variabel Penelitian

Variabel merupakan subjek dalam suatu penelitian. Pada sebuah penelitian terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan pada variabel terikat, sedang variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media audio visual yang dilambangkan dengan (X_1) dan motivasi belajar yang dilambangkan dengan (X_2).

b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kecerdasan visual-spasial peserta didik kelas VI se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban yang dilambangkan dengan (Y).

3.5.2 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga dapat memudahkan pengoperasikannya di lapangan. Beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan penelitian ini, antara lain:

- a. Kecerdasan visual-spasial adalah kecerdasan yang memadukan kegiatan persepsi visual dengan pikiran, memahami gambar dan bentuk, melihat objek dari berbagai sudut pandang, cenderung berpikir dengan gambar, dan memiliki kepekaan yang baik terhadap warna.
- b. Penggunaan media audio visual, yaitu menggunakan atau memanfaatkan media audio visual dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Motivasi belajar adalah suatu dorongan dari dalam maupun dari luar diri peserta didik yang dapat menggerakkan keinginan peserta didik tersebut untuk melakukan suatu perubahan dalam belajar guna mencapai hasil belajar yang optimal.

3.5.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan aspek yang digunakan untuk memberikan informasi tentang cara mengukur variabel agar tidak terjadi kekeliruan dalam mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

- a. Kecerdasan visual-spasial adalah kecerdasan yang memadukan kegiatan persepsi visual dengan pikiran, memahami gambar dan bentuk, melihat objek dari berbagai sudut pandang, cenderung berpikir dengan gambar, dan memiliki kepekaan yang baik terhadap warna, dengan indikator kecerdasan visual spasial menurut Bernadeta Agustin Dwi Cahyani (2015:50) yaitu (1) Kemampuan menunjukkan persepsi tentang berbagai objek dalam ruangan, (2) Kepekaan terhadap warna, (3) Kemampuan dalam menuangkan ide, (4) Menunjukkan detail berbagai unsur warna, bentuk, dan ukuran dengan akurat apa yang dilihat dan dibayangkan, (5) Kemampuan dalam memadukan warna dan bentuk, (6) Menunjukkan kreasi dengan membuat karya seni sesuai kreativitas dan imajinasi.

Angket pernyataan kecerdasan visual spasial terdiri dari item soal positif dan item soal negatif. Angket kecerdasan visual spasial disusun menggunakan skala Likert tanpa pilihan jawaban netral dengan skor jawaban sebagai berikut.

Tabel 3. Skor Alternatif Jawaban Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Adopsi: Kasmadi dan Nia (2014: 76)

Tabel 4. Rubrik Jawaban Angket Kecerdasan Visual Spasial

No.	Kriteria	Keterangan
1	Selalu	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 5-6 kali dalam seminggu
2	Sering	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 3-4 kali dalam seminggu.
3	Kadang-kadang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 1-2 kali dalam seminggu.
4	Tidak Pernah	Apabila pernyataan tersebut tidak pernah dilakukan.

Adopsi: Kasmadi dan Nia (2014: 76)

- b. Media audio visual adalah media gabungan dari suara (audio) dengan gambar (visual) yang merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Adapun indikator media audio visual menurut Agus Suprijono (2012:5) yaitu (1) mempermudah proses pembelajaran di kelas, (2) memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi nyata), (3) menarik perhatian peserta didik lebih besar (jalannya pembelajaran tidak membosankan), (4) menjaga hubungan/kaitan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, (5)

pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Angket pernyataan media audio visual terdiri dari item soal positif dan item soal negatif. Angket media audio visual disusun menggunakan skala Likert tanpa pilihan jawaban netral dengan skor jawaban sebagai berikut.

Tabel 5. Skor Alternatif Jawaban Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Adopsi: Kasmadi dan Nia (2014: 76)

Tabel 6. Rubrik Jawaban Penggunaan Media Audio Visual

No.	Kriteria	Keterangan
1	Selalu	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 5-6 kali dalam seminggu
2	Sering	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 3-4 kali dalam seminggu.
3	Kadang-kadang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 1-2 kali dalam seminggu.
4	Tidak Pernah	Apabila pernyataan tersebut tidak pernah dilakukan.

Adopsi: Kasmadi dan Nia (2014: 76)

- c. Motivasi menyebabkan terjadinya perubahan energi pada diri manusia, sehingga akan berhubungan dengan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosional, untuk selanjutnya bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan dan keinginan. Adapun indikator motivasi belajar dari Ami Natun (2019:109) adalah (1) minat untuk belajar, (2) mandiri dalam belajar, (3) tekun dalam belajar, (4) ulet menghadapi kesulitan, dan (5) memiliki harapan dan cita-cita masa depan. Pengumpulan data variabel motivasi belajar dengan menyebar

angket motivasi belajar kepada responden, selanjutnya peneliti memberikan skor terhadap pernyataan setiap item soal yang ada pada angket.

Angket pernyataan motivasi belajar terdiri dari item soal positif dan item soal negatif. Angket motivasi belajar disusun menggunakan skala Likert tanpa pilihan jawaban netral dengan skor jawaban sebagai berikut.

Tabel 7. Skor Alternatif Jawaban Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Adopsi: Kasmadi dan Nia (2014: 76)

Tabel 8. Rubrik Jawaban Angket Motivasi Belajar

No.	Kriteria	Keterangan
1	Selalu	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 5-6 kali dalam seminggu
2	Sering	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 3-4 kali dalam seminggu.
3	Kadang-kadang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 1-2 kali dalam seminggu.
4	Tidak Pernah	Apabila pernyataan tersebut tidak pernah dilakukan.

Adopsi: Kasmadi dan Nia (2014: 76)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara langsung di lapangan serta pencatatan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Teknik observasi dalam penelitian ini akan dilakukan pada saat peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan. Selain itu juga teknik ini dilakukan untuk memperoleh

data tentang kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi penelitian yang dilaksanakan di kelas VI SD Negeri se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Batanghari Nuban.

3.5.2 Kuesioner (Angket)

Salah satu teknik pengumpulan data adalah kuesioner (angket). Angket dalam penelitian ini akan digunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan media audio visual, motivasi belajar peserta didik dan kecerdasan visual spasial. Kuesioner (angket) ini dibuat dengan skala Likert yang mempunyai empat kemungkinan jawaban yang berjumlah genap dengan menggunakan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

3.7 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:148) instrumen penelitian adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Instrumen penelitian ini adalah kuesioner (angket) penggunaan media audio visual, motivasi belajar, dan kecerdasan visual spasial. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan pada penelitian yang objektif. Instrumen penggunaan media audio visual, motivasi belajar, dan kecerdasan visual spasial dapat dilihat dari kisi-kisi pada tabel berikut.

3.5.1 Tabel 9. Kisi-kisi Angket Kecerdasan Visual Spasial

Indikator	Sub Indikator	Nomor Angket		
		Diajukan	Dipakai	No Urut
Kemampuan menunjukkan persepsi tentang berbagai objek dalam ruangan	1. Kemampuan dalam memahami dan memadukan gambar	1, 2, 3	1	1
	2. Kemampuan imajinasi mengenai benda-benda sekitar	4, 5, 6, 7	4, 6	2, 3
Kepekaan terhadap warna	1. Ketertarikan terhadap gambar	8, 9	8, 9	4, 5
	2. Kemampuan dalam mengetahui irama warna	10, 11, 12, 13	10, 11, 12	6, 7, 8
Kemampuan dalam menuangkan ide	1. Kemampuan untuk mengikuti/ mengingat suatu petunjuk	14, 15, 16	14, 15	9, 10
	2. Kemampuan untuk menuangkan imajinasi dalam bentuk nyata	17, 18, 19	17, 18, 19	11, 12, 13
Menunjukkan detail berbagai unsur warna, bentuk, dan ukuran dengan akurat apa yang dilihat dan dibayangkan	1. Kemampuan dalam menangkap informasi	20, 21, 22	21	14
	2. Ketertarikan terhadap bentuk visual	23, 24, 25	23, 25	15, 16
Kemampuan dalam memadukan warna dan bentuk	1. Kemampuan memadukan warna	26, 27, 28	26	17
	2. Kemampuan memadukan bentuk 2 atau 3 dimensi	29, 30, 31	30, 31	18, 19
Menunjukkan kreasi dengan membuat karya seni sesuai kreativitas dan imajinasi	1. Kemampuan untuk membayangkan atau mengimajinasikan bentuk	32, 33	32, 33	20, 21
	2. Kemampuan untuk berkreasi	34, 35, 36	35	22
Jumlah		36	22	22

Adopsi: Bernadeta Agustin Dwi Cahyani (2015:50)

3.5.2 Tabel 10. Kisi-kisi Angket Penggunaan Media Audio Visual

Indikator	Nomor Angket		
	Diajukan	Dipakai	No Urut
Mempermudah proses pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	1, 3, 5, 6, 7	1, 2, 3, 4, 5
Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi nyata)	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	11, 12, 14	6, 7, 8
Menarik perhatian peserta didik lebih besar (jalannya pembelajaran tidak membosankan)	16, 17, 18, 19,	16, 17, 18, 19, 21, 22	9, 10, 11,

	20, 21, 22		12, 13, 14
Menjaga hubungan/kaitan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar	23, 24, 25, 26, 27, 28	24, 26, 27, 28	15, 16, 17, 18
Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.	29, 30, 31, 32, 33, 34, 35	31, 32, 34	19, 20, 21
Jumlah	35	21	21

Adopsi: Agus Suprijono (2012:5)

3.5.3 Tabel 11. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

Indikator	Sub Indikator	Nomor Angket		
		Diajukan	Dipakai	No Urut
Minat dalam belajar	1. Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran	1, 2, 3, 4	1, 3, 4	1, 2, 3
	2. Tertarik terhadap pendidik atau mapel tertentu	5, 6, 7, 8	8	4
Mandiri dalam belajar	1. Mengerjakan tugas dengan usaha sendiri	9, 10, 11, 12	9, 10, 11, 12	5, 6, 7, 8
	2. Menggunakan waktu luang untuk belajar	13, 14, 15, 16	14, 16	9, 10
Tekun dalam belajar	1. Belajar dalam waktu yang lama	17, 18, 19, 20	20	11
	2. Rajin mengerjakan tugas sekolah maupun pr	21, 22, 23, 24	21, 22, 23, 24	12, 13, 14, 15
Ulet menghadapi kesulitan	1. Tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan	25, 26, 27, 28	26, 28	16, 17
	2. Memiliki usaha yang tinggi dalam mengatasi kesulitan	29, 30, 31, 32	30, 31	18, 19
Memiliki harapan dan cita-cita masa depan	1. Adanya keinginan berprestasi di sekolah	33, 34, 35, 36	33, 34, 35	20, 21, 22
	2. Memiliki cita-cita yang ingin dicapai	37, 38, 39, 40	38, 39, 40	23, 24, 25
Jumlah		40	25	25

Adopsi: Ami Natun (2019:109)

3.8 Uji Coba Instrumen

Instrumen angket yang telah tersusun kemudian diuji cobakan pada kelas yang menjadi sampel penelitian. Untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan baik, maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji coba instrumen angket dilakukan pada 21 peserta didik di luar sampel penelitian.

3.9 Uji Prasyarat Instrumen Data

Alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik untuk mendapatkan data yang lengkap. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabel. Instrumen penelitian ini adalah kuesioner (angket) penggunaan media audio visual, motivasi belajar dan kecerdasan visual spasial. Kuesioner (angket) tersebut diujikan pada beberapa responden yang mewakili populasi. Hal itu bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian layak digunakan atau tidak.

3.5.1 Uji Validitas Instrumen

Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan valid apabila instrumen yang dipakai dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Sugiyono (2014: 267) data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. Menguji validitas instrumen ini digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson (dalam Muncarno, 2017: 57) dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

X = Skor mentah variabel X

Y = Skor mentah variabel Y

Distribusi/tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan : Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau drop out

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen penggunaan media audio visual (X_1) yang dilakukan secara manual untuk item

nomor 1 dan 2 (lampiran 36 hlm.127). Interpretasi dari perhitungan tersebut $r_{xy} = 0,57635 > r_{tabel} = 0,433$ berarti item nomor 1 valid. Sedangkan interpretasi dari perhitungan kedua adalah $r_{xy} = 0,167 < r_{tabel} = 0,433$ berarti item nomor 2 tidak valid atau *drop out*.

Perhitungan uji validitas instrumen motivasi belajar (X_2) yang dilakukan secara manual untuk item nomor 1 dan 2 (lampiran 38 hlm. 130). Interpretasi dari perhitungan tersebut $r_{xy} = 0,4375 > r_{tabel} = 0,433$ berarti item nomor 1 valid. Sedangkan interpretasi dari perhitungan kedua adalah $r_{xy} = 0,2897 < r_{tabel} = 0,433$ berarti item nomor 2 tidak valid atau *drop out*.

Perhitungan uji validitas instrumen kecerdasan visual spasial (Y) yang dilakukan secara manual untuk item nomor 1 dan 2 (lampiran 40 hlm. 134). Interpretasi dari perhitungan tersebut $r_{xy} = 0,7247 > r_{tabel} = 0,433$ berarti item nomor 1 valid. Sedangkan interpretasi dari perhitungan kedua adalah $r_{xy} = 0,3359 < r_{tabel} = 0,433$ berarti item nomor 2 tidak valid atau *drop out*.

3.5.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang valid belum tentu reliabel. Sugiyono (2014: 131) menjelaskan instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Kasmadi dan Nia (2014: 79) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus korelasi *alpha cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_i$ = Varians skor tiap-tiap item total

σ_{total} = Varians total

n = Banyaknya soal

Mencari varians skor tiap-tiap item (σ_i) digunakan rumus:

$$\sigma_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_i = Varians skor tiap-tiap item

$\sum X_i$ = Jumlah item X_i

N = Jumlah responden

(Sumber: Riduwan 2014: 115)

Selanjutnya untuk mencari varians total (σ_{total}) dengan rumus:

$$\sigma_{total} = \frac{\sum X_{total}^2 - \frac{(\sum X_{total})^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_{total} = Varians skor tiap-tiap item

$\sum X_{total}$ = Jumlah item X_i

N = Jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11})

dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = N - 1$, dan α sebesar 5% atau 0,05, maka kaidah keputusannya sebagai berikut.

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel.

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel.

Berdasarkan uji reliabilitas instrumen tentang penggunaan media audio visual (X_1) dilakukan dengan perhitungan secara manual (lampiran 37 hlm. 129). Interpretasi hasil data perhitungan dari rumus korelasi *alpha Cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r produc moment* $dk = 21$, signifikasi atau α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,444. Sehingga diketahui bahwa r_{11} (0,909) $>$ r_{tabel} (0,444), instrumen dinyatakan reliabel. Berdasarkan uji reliabilitas instrumen tentang motivasi belajar (X_2) dilakukan dengan perhitungan secara manual (lampiran 39 hlm. 132). Interpretasi hasil data perhitungan dari rumus korelasi *alpha Cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r*

produc moment $dk = 25$, signifikasi atau α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,444. Sehingga diketahui bahwa r_{11} (0,932) $>$ r_{tabel} (0,444), instrumen dinyatakan reliabel. Berdasarkan uji reliabilitas instrumen tentang kecerdasan visual spasial (Y) dilakukan dengan perhitungan secara manual (lampiran 41 hlm. 136). Interpretasi hasil data perhitungan dari rumus korelasi *alpha Cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r produc moment* $dk = 22$, signifikasi atau α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,444. Sehingga diketahui bahwa r_{11} (0,968) $>$ r_{tabel} (0,444), instrumen dinyatakan reliabel.

3.5.3 Hasil Uji Prasyarat Instrumen Penelitian

Uji coba angket dilaksanakan pada hari Jumat dan Sabtu tanggal 24 dan 25 September 2021 dan mendapatkan data pada hari Senin dan Selasa tanggal 27 dan 28 September 2021. Responden uji coba instrumen adalah 21 peserta didik yang tidak termasuk dalam sampel penelitian.

a. Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner (Angket)

Penggunaan Media Audio Visual.

Berdasarkan uji coba instrumen angket penggunaan media audio visual dengan nomor uraian 1, 3, 5, 6, 7, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 31, 32 dan 34. Berikut peneliti sajikan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen angket penggunaan media audio visual.

Tabel 12. Hasil Uji Validitass dan Reliabilitas Instrumen Angket Penggunaan Media Audio Visual.

No Item		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
1	1	0,577	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
2		0,160	0,433	Drop			Tidak Diuji
3	2	0,635	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
4		0,343	0,433	Drop			Tidak Diuji
5	3	0,496	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
6	4	0,753	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
7	5	0,591	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel

Lanjutan tabel

No Item		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
8		0,261	0,433	Drop			Tidak Diuji
9		0,326	0,433	Drop			Tidak Diuji
10		0,358	0,433	Drop			Tidak Diuji
11	6	0,698	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
12	7	0,486	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
13		0,253	0,433	Drop			Tidak Diuji
14	8	0,619	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
15		0,185	0,433	Drop			Tidak Diuji
16	9	0,505	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
17	10	0,444	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
18	11	0,490	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
19	12	0,497	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
20		0,191	0,433	Drop			Tidak Diuji
21	13	0,708	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
22	14	0,494	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
23		0,210	0,433	Drop			Tidak Diuji
24	15	0,493	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
25		0,307	0,433	Drop			Tidak Diuji
26	16	0,535	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
27	17	0,503	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
28	18	0,652	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
29		0,194	0,433	Drop			Tidak Diuji
30		0,329	0,433	Drop			Tidak Diuji
31	19	0,698	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
32	20	0,670	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
33		0,305	0,433	Drop			Tidak Diuji
34	21	0,520	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
35		0,381	0,433	Drop			Tidak Diuji

b. Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner (Angket) Motivasi Belajar.

Berdasarkan uji coba instrumen angket motivasi belajar dengan nomor uraian 1, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 28, 30, 31, 33, 34, 35, 38, 39 dan 40. Berikut peneliti sajikan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen angket motivasi belajar.

Tabel 13. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Penggunaan Motivasi Belajar.

No Item		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
1	1	0,509	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
2		0,110	0,433	Drop			Tidak Diuji
3	2	0,580	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
4	3	0,461	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
5		0,145	0,433	Drop			Tidak Diuji
6		0,273	0,433	Drop			Tidak Diuji
7		0,265	0,433	Drop			Tidak Diuji
8	4	0,514	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
9	5	0,565	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
10	6	0,471	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
11	7	0,568	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
12	8	0,474	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
13		0,260	0,433	Drop			Tidak Diuji
14	9	0,452	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
15		0,121	0,433	Drop			Tidak Diuji
16	10	0,556	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
17		0,068	0,433	Drop			Tidak Diuji
18		0,216	0,433	Drop			Tidak Diuji
19		0,064	0,433	Drop			Tidak Diuji
20	11	0,533	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
21	12	0,639	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
22	13	0,434	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
23	14	0,464	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
24	15	0,445	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
25		0,173	0,433	Drop			Tidak Diuji
26	16	0,480	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
27		0,305	0,433	Drop			Tidak Diuji
28	17	0,609	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
29		0,014	0,433	Drop			Tidak Diuji
30	18	0,447	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
31	19	0,540	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
32		0,233	0,433	Drop			Tidak Diuji
33	20	0,609	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
34	21	0,537	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
35	22	0,447	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
36		0,013	0,433	Drop			Tidak Diuji
37		0,406	0,433	Drop			Tidak Diuji
38	23	0,514	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel

Lanjutan tabel

No Item		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
39	24	0,453	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel
40	25	0,436	0,433	Valid	0,932	0,444	Reliabel

c. Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner (Angket)

Kecerdasan Visual Spasial.

Berdasarkan uji coba instrumen angket kecerdasan visual spasial dengan nomor uraian 1, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 23, 25, 26, 30, 31, 32, 33 dan 35. Berikut peneliti sajikan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen angket kecerdasan visual spasial.

Tabel 14. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Kecerdasan Visual Spasial.

No Item		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
1	1	0,724	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
2		0,335	0,433	Drop			Tidak Druji
3		0,372	0,433	Drop			Tidak Druji
4	2	0,739	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
5		0,149	0,433	Drop			Tidak Druji
6	3	0,796	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
7		0,232	0,433	Drop			Tidak Druji
8	4	0,882	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
9	5	0,811	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
10	6	0,835	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
11	7	0,590	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
12	8	0,474	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
13		0,206	0,433	Drop			Tidak Druji
14	9	0,783	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
15	10	0,580	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
16		0,027	0,433	Drop			Tidak Druji
17	11	0,642	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
18	12	0,463	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
19	13	0,797	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
20		0,254	0,433	Drop			Tidak Druji
21	14	0,642	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
22		0,367	0,433	Drop			Tidak Druji

Lanjutan tabel

No Item		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r _{hitung}	r _{tabel}	Status	r _{hitung}	r _{tabel}	Status
23	15	0,780	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
24		0,146	0,433	Drop			Tidak Diuji
25	16	0,593	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
26	17	0,546	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
27		0,273	0,433	Drop			Tidak Diuji
28		0,393	0,433	Drop			Tidak Diuji
29		0,411	0,433	Drop			Tidak Diuji
30	18	0,703	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
31	19	0,693	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
32	20	0,438	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
33	21	0,557	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
34		0,400	0,433	Drop			Tidak Diuji
35	22	0,501	0,433	Valid	0,909	0,444	Reliabel
36		0,382	0,433	Drop			Tidak Diuji

3.10 Teknik Analisis Data

Data yang didapat dari penelitian sebelum diuji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variable X₁, X₂ dan Y haruslah diuji prasyarat analisis data. Berikut uji prasyarat analisis data dan uji hipotesis.

3.5.1 Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis mempunyai sebaran (berdistribusi) normal atau tidak. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* seperti yang diungkapkan Riduwan (2014: 162) sebagai berikut.

$$\chi_{hitung}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo-fe)^2}{fe}$$

Keterangan:

χ_{hitung}^2 = Nilai *chi kuadrat* hitung

fo = Frekuensi hasil pengamatan

fe = Frekuensi yang diharapkan

k = Banyaknya kelas interval

Tahap selanjutnya, membandingkan χ_{hitung}^2 dengan nilai χ_{tabel}^2 untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1$, maka dikonsultasikan pada tabel *chi kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut.

Jika $\chi_{hitung}^2 \leq \chi_{tabel}^2$, artinya distribusi dinyatakan data normal.

Jika $\chi_{hitung}^2 \geq \chi_{tabel}^2$, artinya distribusi data dinyatakan tidak normal.

b. Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Uji tersebut digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi ataupun regresi linear. Rumus utama pada uji linearitas yaitu dengan uji-F, seperti yang diungkapkan Riduwan (2014: 174) berikut.

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Keterangan:

F_{hitung} = Nilai uji F hitung

RJK_{TC} = Rata-rata jumlah tuna cocok

RJK_E = Rata-rata jumlah kuadrat *error*

Selanjutnya menentukan F_{tabel} dengan langkah seperti yang diungkapkan Sugiyono (2014: 274) yaitu dk pembilang ($k - 2$) dan dk penyebut ($n - k$). Hasil nilai F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} , dan selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan sebagai berikut.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, artinya data berpola linear.

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, artinya data berpola tidak linear.

3.5.2 Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya yaitu pengujian hipotesis yang berfungsi untuk mencari makna hubungan antara variabel X dan variabel Y, maka untuk

pengujian hipotesis pertama dan kedua, diuji dengan rumus korelasi *product moment*. Penelitian ini dilakukan dengan membahas hipotesis korelasi, yang digunakan untuk menghitung besar kecilnya pengaruh antara dua atau lebih variabel yang saling berpengaruh terhadap penelitian. Besar kecilnya nilai pengaruh disebut dengan nilai koefisien korelasi yang disimbolkan dengan r.

Uji korelasi dilakukan dengan menggunakan uji korelasi *product moment* Pearson (dalam Muncarno, 2017: 57). Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

X = Skor mentah variabel X

Y = Skor mentah variabel Y

Pengujian hipotesis ketiga yaitu penggunaan media audio visual (X_1) dan motivasi belajar (X_2) secara bersama-sama dengan kecerdasan visual spasial (Y) digunakan rumus korelasi ganda (*multiple correlation*) yang diungkapkan Sugiyono (2014: 193) sebagai berikut.

$$R_{x_1x_2y} = \sqrt{\frac{r_{x_1y}^2 + r_{x_2y}^2 - 2r_{x_1y} r_{x_2y} r_{x_1x_2}}{1 - r_{x_1x_2}^2}}$$

Keterangan:

$R_{x_1x_2y}$ = Korelasi antara variabel x_1 dengan x_2 secara bersama-sama dengan variabel Y

r_{x_1} = Korelasi *product moment* antara x_1 dan Y

r_{x_2} = Korelasi *product moment* antara x_2 dan Y

$r_{x_1x_2}$ = Korelasi *product moment* antara x_1 dan x_2

Korelasi dilambangkan dengan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga (-1 < r < +1). Apabila nilai r = -1 artinya korelasi negatif

sempurna; $r = 0$ artinya tidak ada korelasi; $r = 1$ berarti korelasi sangat kuat. Arti harga r akan dikonsultasikan dengan tabel kriteria interpretasi koefisien korelasi nilai r berikut.

Tabel 15. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi (r)

Koefisien Korelasi (r)	Kriteria Validitas
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

Adopsi: Riduwan (2014: 218)

Rumus selanjutnya adalah untuk mencari besar kecilnya kontribusi variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\mathbf{KD = r^2 \times 100\%}$$

Keterangan :

KD = Koefisien determination

r = Nilai koefisien korelasi

(Sumber: Muncarno 2016: 51)

Pengujian lanjutan, jika terdapat hubungan antara variabel X_1 , X_2 , dan variabel Y maka untuk mencari kebermaknaan atau kesignifikanan hubungan variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y akan diuji dengan uji signifikansi atau uji-F dengan rumus:

$$\mathbf{F_h = \frac{R^2 / K}{(1-R^2) / (n-k-1)}}$$

Keterangan:

R = Koefisien korelasi ganda

K = Jumlah variabel independen

N = Jumlah anggota sampel

Selanjutnya dikonsultasikan ke F_{tabel} dengan dk pembilang = k dan dk penyebut = $(n-k-1)$ dan taraf kesalahan yang ditetapkan 0,05 dengan kaidah keputusan:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, artinya terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis diterima, sedangkan

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian ditolak.

Rumusan hipotesis yang diajukan yaitu sebagai berikut:

1. $H_a: r \neq 0$

$$H_0 : r = 0$$

2. $H_a: r \neq 0$

$$H_0 : r = 0$$

3. $H_a : R \neq 0$

$$H_0 : R = 0$$

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dan motivasi belajar dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri Segugus Ki Hajar Dewantara Batanghari Nuban, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri Segugus Ki Hajar Dewantara Batanghari Nuban, ditunjukkan dengan koefisien 0,409 dengan kontribusi variabel sebesar 16,73% berada pada taraf “cukup kuat”.
2. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri Segugus Ki Hajar Dewantara Batanghari Nuban, ditunjukkan dengan koefisien 0,401 dengan kontribusi variabel sebesar 16,08% berada pada taraf “cukup kuat”.
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dan motivasi belajar dengan kecerdasan visual spasial peserta didik kelas VI SD Negeri Segugus Ki Hajar Dewantara Batanghari Nuban, ditunjukkan dengan koefisien 0,476 dengan kontribusi variabel sebesar 22,66% berada pada taraf “cukup kuat”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat disampaikan peneliti, antara lain:

1. Peserta didik

Peserta didik dapat melatih kecerdasan visual spasial dengan cara belajar dengan video pembelajaran, membaca navigasi *online*, membaca denah lokasi, menggambar dan mewarnai, dll.

2. Pendidik

Pendidik merupakan orang tua kedua bagi peserta didik, maka hendaklah pendidik lebih memperhatikan perkembangan peserta didik yang kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pendidik diharapkan dapat menggunakan sarana dan prasarana sebagai penunjang pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah perlu meningkatkan fasilitas sekolah untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran.

4. Peneliti selanjutnya

Kepada peneliti lanjutan, peneliti menyarankan untuk dapat mengembangkan variabel, populasi serta instrument penelitian. Kemudian mencari sumber penelitian yang lebih kompleks, sehingga hasil penelitian yang akan dilakukan lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamuddin. 2016. Desain Pembelajaran untuk Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. 2 (2): 184.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada, Depok.
- Armstrong, Thomas. 2013. *Kecerdasan Multipel Didalam Kelas*, Edisi 3. Terjemahan: Dyah Widya Prabaningrum. Indeks. Jakarta. 238 hal
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press Jakarta, Jakarta.
- Cahyani, Bernadeta Agustin Dwi. 2015. *Studi Deskripsi tentang Persepsi Kecerdasan Visual Spasial yang Dimiliki Siswa Kelas X Lukis SMKN Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta) Tahun Ajaran 2014/2015 dan Implikasinya Terhadap Usulan Topik Bimbingan*. Universitas Sanata Dharma.
- Suprijono, Agus. 2012. *Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Djaali. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamdu, Ghullam, dkk. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 12 (1): 83.
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Harisuddin, Muhammad Iqbal. 2019. *Secuil Esensi Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa*. Panca Terra Firma, Bandung.
- Hasan, Hasmiana. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan

- Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*: 3 (4): 25.
- Kasmadi & Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Kustandi, Cecep dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Layyinah, Leni. 2017. Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning Based On Scientific Approach* Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik pada Pembelajaran PAI. UPI. 4 (1): 6.
- Lestari, Endang Titik. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Budi Utama, Yogyakarta.
- Lestari, Myrna Apriany. 2020. *Bimbingan Konseling di SD (Mendampingi Siswa Meraih Mimpi)*. Deepublish Publisher, Yogyakarta.
- Matondang, Zulkifli dkk. 2019. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Muncarno. 2016. *Statistik Pendidikan*. Artawara (Hamim Group), Lampung.
- _____ 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Natun, Ami. 2019. *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Regulasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 2 Singaraja*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nomleni, Fransina Thresiana dkk. 2018. Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 8 (3): 220.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. Pendampingan Pembuatan Media Audiovisual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*. 8 (1): 124.
- Nurani, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks, Jakarta.
- Palittin, Ivylentine Datu, dkk. 2019. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 6 (2): 102.

- Pemerintah Indonesia. 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Lembaran Negara RI Tahun 2005, No. 19. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Ramadhani, Rahmi dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran : Konsep dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2014. *Pengantar Statiska Sosial*. Alfabeta, Bandung.
- Rohmah, Noer. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Kalimedia ,Yogyakarta.
- Rosyid, Moh. Zaiful dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Literasi Nusantara, Malang.
- Rozana, Salma. 2020. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Edu Publish, Jawa Barat.
- Rusman. 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*. PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- _____. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- Safitri, Ivy Maya. 2019. *Montessori for Multiple Intelligences*. Bentang Pustaka, Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- Santrianawati. 2018. *Media dan Pembelajaran*. Budi Utama, Yogyakarta.
- Sardiman, A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suhana. 2014. *Motivasi Siswa Dalam Belajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sumiharsono, Rudy dkk. 2017. *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi, Jawa Timur.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta, Bandung.
- Sutiah. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Nazamia Learning Center, Sidoarjo.
- Tadkiroatun, Masfiroh. 2018. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish, Yogyakarta.
- Warti, Elis. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD 10 Angkasa Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 5 (2): 178-181.
- Widiyatmi. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran Bertukar pasangan dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Membaca Kalimat Sederhana Berhuruf Jawa Menggunakan Pasangan pada Siswa Kelas VI SD Negeri Kaliancar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Empirisme*. 3 (13): 123.
- Yaumi dan Ibrahim. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Yus, Anita. 2012. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta.
- Yusuf dan Nurihsan. 2012. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.